

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

DOSSIER

JUEGOS DE HORROR II

MÓDULOS

STORMBRINGER
MAGNA VERITAS

AYUDAS

VAMPIRO

Y ADEMÁS

MAGIC
REGLAMENTO
OFICIAL
WOC PARA
TORNEOS

HISTORY OF
THE WORLD

SPECIAL
TERROR

ROL
TERROR
CLUB

¡TE DÍJE QUE
TE
PEINARAS,
CABEZÓN!

¡UDS. PERDONEN.
DEBE ESTAR UN POCO
EMBARAZADA, LOS
CLÁSICOS SIEMPRE
LE HABEIS HECHO
MUCHA GRACIA!

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.

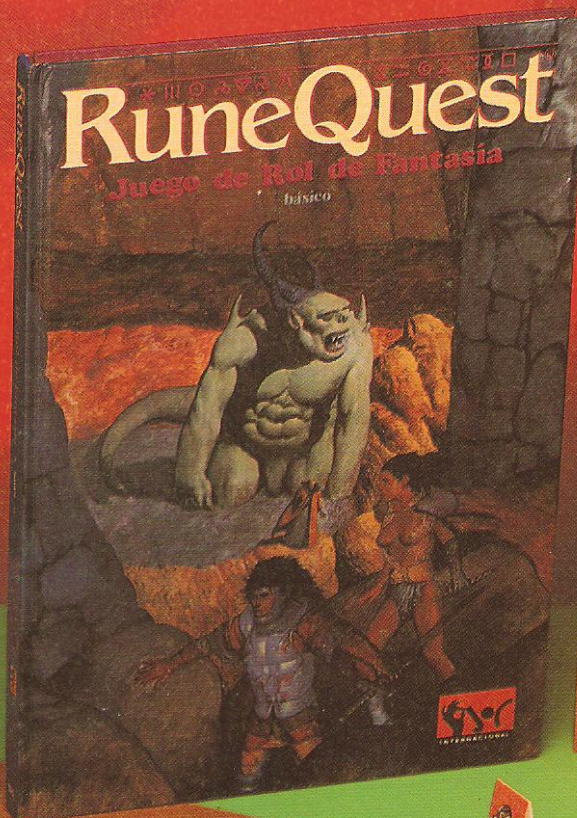
Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.

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.

1938: Jerry Siegel & Joe Shuster crean a Superman

1939: Bob Kane & Bill Finger crean a Batman

1962: Stan Lee comienza el desarrollo de la moderna Marvel Comics

1991: Image revoluciona el concepto "Superhéroe"

1995: CRONOPOLIS crea SUPERHEROES Inc.

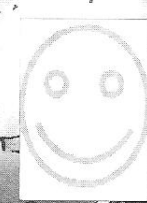
El Juego de Rol de los Superhéroes del Comic.



SUPERBING HEROESING

EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHEROES DEL COMIC

MANUAL COMPLETO / 250 PÁGINAS



**CRONOPOLIS
EDICIONES**

Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid

Presentando:
¡Héroes y Villanos!
¡Superpoderes!
¡Alta Tecnología!
¡Dioses!
¡Héroes Cósmicos!
¡Mutantes!
¡Parahumanos!
¡Alienígenas!
¡Justicieros!

¡Y mucho más!

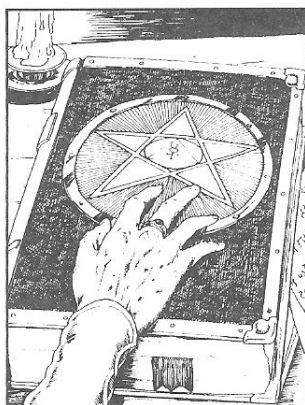
Story by
López-Herrero,
Medina,
Alcántara

Art by
Rafa Garrés
(2º Premio Wizard 1994)

ON SALE NOW!

ARS Magica

En Castellano



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

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

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

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

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

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



Para cualquier consulta, diríjlos a:

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

Buscalo en tu tienda habitual o pídenoslo directamente por correo

Acuerdate de tus amigos. Haz copias antes de recortar.

.BOLETIN DE PEDIDO.

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

FIRMA

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos _____

Dirección _____

Población _____

C.P. _____

Provincia _____

Teléfono _____

Edad _____

SUMARIO

Lider 46
Marzo 1995

E	l Estado de la Afición	6
	Agenda	6
	Novedades nacionales	6
	Novedades internacionales	6
	Comunikado	7
	Revistas	8
	Fanzines	10
	Actualidad	10
	Actividades	10
	Clubs	11
	Desafíos y Mercadillo	11
	A primera vista	12
	Cómic	13
	Calentando los dados ... y las cartas	14
	Abstracción y simulación	16
	Ranking	17



E	l Consultorio del Orco Francis	18
	Tiempo al tiempo	18
	Los Secretos del Diabolo	19



S	ilencio se juega	22
	History of the world, a vueltas con el mundo	20



E	l Correo del Zar	22
	La Tierra Media	22



D	ossier	25
	Más miedo	26
	Kult, la muerte es sólo el principio	27
	Ravenloft, espada, brujería y ... terror	31
	Wraith, the Oblivion	33
	El miedo y el rol	35
	El estrés en Ragnarok	38



E	l pincel de Marta	40
	Vinilo, vinilo (II)	40



Y	no llevan sello	44
	Reglas de Torneo	44

N	uestros juegos	48
	Guild, el juego de rol de Dune	48

L	a Voz de su Máster	50
	Barcelona by night	50



M	ódulos	56
	Stormbringer: A través del bosque de Troos (II)	56
	Magna Veritas: Te amaré hasta que te mate	63



Edita: EDILUDIC

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

Director: Eduard García Castro

Redactor Jefe: Daniel Alento

Redactores: Ricardo Blasco, Mar Calpena, Francisco Franco Gara

Portada: Julio Das Pastoras

Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández

Colaboradores: Víctor Fontanet, Joan Parés, Jordi Cánovas, Ricard Ibáñez, Salvador Tintoré, Gustavo Castañer, Andrés Valencia, Fernando Cartón, Max Romero, Cristina Pelegrín

Redacción y administración:

Mallorca, 339, 3^o 2^a - 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.

Aquelarre es un juego de JOC Internacional, Magic the Gathering es un juego de Wizards of the Coast, History of the World es un juego de Gibson Games, Kult está editado por M+D bajo licencia de Target Games, AD&D está por Zinco bajo licencia de TSR, Gurps es un juego de Steve Jackson Games, Wraith es un juego de White Wolf, Ragnarok es un juego de Ludotecnia, Guild es un juego de Ismael Moya, Wampiro está editado por La Factoría bajo licencia de White Wolf, Stormbringer está editado por JOC Internacional bajo licencia de Chaosium, In nomine Satanis/Magna veritas está editado por JOC Internacional bajo licencia de Siroz.

NOVEDADES NACIONALES

Distrimagen

En LIDER44 decíamos que esta distribuidora había conseguido los derechos de publicación del juego *Piratas*, de *Ludotecnia*. Esto no es totalmente cierto, sino que *Distrimagen* se limitó a comprar la tirada íntegra de la edición básica del juego, sin reservarse ningún derecho sobre productos posteriores de la misma línea u otras de la empresa vasca.

Joc Internacional

Para *Día de Joc* saldrán a la venta las dos nuevas líneas que esta marca inaugurará este año. Una es *Nephilim*, juego de la editorial francesa *Multisim* (traducido también al inglés por *Chaosium*) del que ya te hablamos en LIDER37 y del que te volvemos a comentar cosas en nuestra sección **A primera vista**. La otra novedad es *Almogàvers*, juego que aparecerá en catalán, ambientado en la Edad Media en las tierras de la Corona de Cataluña y Aragón.

Por lo que respecta a líneas ya en el mercado, para marzo está prevista la aparición de *Atlántida*, primera aventura oficial para *Oráculo*, *Goldfinger*, módulo de *James Bond* ambientado en la película del mismo título, y *Eldarad*, ampliación para los forofos de *Rune Quest*, y *El Ordenador siempre dispara dos veces*, suplemento dirigido a los *paranoicos* del rol.

Este mes de marzo será también frenético para Ricard Ibáñez.

Por una parte, aparecerá *Mors Ultima Ratio*, primera ampliación para *In Nomine Satanis* que ha traducido al castellano. Y por otra parte, la familia *Aquelarre* aumenta con un nuevo retoño, *Rincón*. Este último suplemento del juego de rol demoníaco-medieval hace hincapié en un aspecto de la Edad Media que hasta ahora había dejado un poco olvidado su autor, aunque es de vital importancia: el mundo rural. *Rincón* nos describe las peculiaridades de la vida en el campo, centrándose en un pequeño valle que te puede servir no sólo para ambientar tus partidas, sino también para proporcionarles un hogar a tus personajes.

Para abril, después de este frenético mes de marzo, *Joc Internacional* prevé poner en el mercado *Las Montañas Nubladas* y *El Imperio del Rey Brujo*, nuevas ayudas para ambientar tus partidas en el mundo creado por Tolkien.

M+D

Para principios de marzo nos anunciaban la aparición del suplemento *Chromebook*, para *Cyberpunk*, la pantalla de *Kult* y el módulo *La Balada del Español* de *Far West*, del que encontrarás más información en nuestra sección **A primera vista**. A fines de marzo aparecerá la segunda edición del juego de cartas *Doomtrooper*. En abril tenían previsto ofrecerte un nuevo suplemento para *Cyberpunk*, *Soldado de Fortuna*. En mayo, y de este mismo juego, debería aparecer *Informe Corporativo*, así como *Legiones de la Oscuridad*, primer suplemento traducido de *Kult*, y *Apache*, extensión de *Far West* que incluirá una campaña larga en la que podrán jugar PJs indios junto

con tus personajes de siempre, y otras aventuras cortas sólo para personajes apaches. En este mismo mes tienen previsto lanzar al mercado *Inquisición*, primera ampliación de *Doomtrooper*, y que potencia las corporaciones, sobre todo la Hermandad y la Legión Oscura, e incluye más personalidades de todas las corporaciones así como un nuevo tipo de cartas, las reliquias.

Respecto a la traducción de *Mutant Chronicles*, ésta se retrasa ante el anuncio de *Target Games* de que está preparando una segunda versión de su juego, y que será presentada este verano, en las *GEN CON* americanas. Los responsables de la editorial madrileña han decidido paralizar la edición castellana de *Mutant Chronicles* hasta ver la segunda edición del mismo y comprobar lo que cambia, para adecuarla e intentar lanzar al mercado su edición en castellano al mismo tiempo que la versión inglesa.

La Factoría

GURPS no apareció en Navidad tal y como estaba previsto a causa de unos problemas con la traducción. Los responsables de esta marca decidieron entonces retardar el lanzamiento de este juego hasta *Día de Joc*. Para finales de abril está previsto que aparezcan la *Guía del Jugador* de *Vampiro* y una nueva ambientación para tus partidas de este mismo juego, *Milwaukee by Night*.

Ludopress

Siguen adelante con el proyecto del juego *Bogey*, que se

hallará en fase de playtesting. De hecho, nos avanzan que esperan completar esta fase en *Día de Joc*. Esperan que, una vez acabadas las pruebas, el juego pueda ver la luz después del verano. Aparecerá en una edición con tapa dura e incluirá unas 20-25 cartas que se incluyen como ayuda al juego. Las pantallas de *Bogey* verán la luz poco después del juego, según los planes de los editores.

Zinco

Para los meses de marzo y abril esta editorial tiene previsto ofrecerte el *Compendio de Monstruos* y el módulo *Fiesta de Goblins*, de *Ravenloft*, el *Manual de Buen Gladiador* de *Sol Oscuro*, y *Los Elfos de Siempre Unidos* de *Reinos Olvidados*. Por lo que hacer referencia a la edición en castellano de *Spellfire*, a la hora de cerrar este número de LIDER nos comentaban que ya habían iniciado su distribución.

Y dejando de lado el *AD&D*, y también como novedad para los meses de marzo y abril, nos anunciaban la aparición de *Street Samurai*, ampliación para *Shadowrun*.

NOVEDADES INTERNACIONALES

Acclaim Comics

Esta marca americana de cómics no nos ofrece ningún juego. No es por eso que la hemos incluido en esta sección, sino porque acaba de lanzar al

AGENDA

Barcelona, 8 al 12 de marzo

Jornadas de Iniciación

Centro Cívico de la Cadena (Zona Franca)
A cargo de los miembros del club Silmaril, se realizarán actividades destinadas a la iniciación en los juegos de rol, temáticos y de cartas (*Magic*).

Barcelona, 31 de marzo, 1 y 2 de abril

Día de Joc

Centro Cívico de Les Còrteres 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, tel. (93) 401.98.76.

Barcelona, 18 al 30 de abril

Primeras Jornadas del Club Alfheim

Centro Cívico Matas i Ramis, c/Feliu i Codina 20-22, Barcelona
Partidas de iniciación, mesa redonda con Ricard Ibáñez, exposición sobre el rol, campeonato de Cthulhu, concurso literario y de figuras, cursillo de pintado de figuras.

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 15 de abril a LIDER, c/ Mallorca 339, 3º 2º, 08037 Barcelona.



mercado dos líneas de cómics basadas en *Magic*. Son *The Shadow Mage* y *Ice Age* (esta última introduce una nueva expansión de este juego de cartas que está previsto que aparezca este verano). En cada ejemplar, además de las viñetas, se incluyen dos páginas dedicadas a explicar que es *Magic* y a dar consejos de juego.

Avalon Hill

Esta marca ha reeditado el juego *Starship Troopers*, producido por primera vez en 1976, y de ambientación espacial. Asimismo presentan *Panzerblitz II*, versión mejorada de *Panzerblitz*, y *New Acquire*, una nueva edición de *Acquire*.

Global Survival es un juego de tablero ambientado en nuestros días en los que hasta 8 jugadores deben nadar en las revueltas aguas de la economía mundial para conseguir la supremacía mundial.

En lo que se refiere a su línea de productos informáticos, *AH* anuncia la aparición de *Advanced Civilization*, que retoma el juego allí donde lo deja *Civilization*.

Camelot

Esta marca italiana está preparando un juego de cartas coleccionables ambientado en la Segunda Guerra Mundial, llamado *Ritter Croitz* (algo así como Cruz de Guerra). El juego será de resolución rápida (unos 10 minutos por partida) e incorporará un dado de 6 para resolver los combates. Habrá 4 mazos diferentes, en función de las naciones que intervienen en el juego: Italia, Alemania, Rusia e Inglaterra.

Clash of Arms

Gardastyal: Deeds of Glory es la 3 edición, revisada y ampliada, de *Empire of the Petal Throne RPG*. *From Golan to Sinai* es un wargame que contiene 6 escenarios ambientados en las guerras entre Israel y los países árabes (1 del conflicto de 1956, otro del de 1967 y los 4 restantes del de 1973), así como reglas especiales para aplicar el sistema de reglas *The Clash of Arms* a este escenario bélico. *Achtung-Spitfire* es el segundo juego de la serie *Fighting Wings*, que se centra en los combates aéreos de la II Guerra Mundial. Esta segunda entrega de la serie se centra en los combates aire-aire y aire-tierra sobre Europa entre 1940 y 1943.

Fabulandia

Otra marca italiana que se lanza al ruedo de las cartas. Como respuesta en

su país a *Magic*, han puesto en el mercado el juego *Re Cuor di Leone*, en el que cada jugador intenta conseguir el control de la familia real en una Europa medieval-fantástica. La colección entera se compondrá de unas 300 cartas.

Fasa

Chaos March es un suplemento para *Battletech* que describe esta explosiva zona de la Esfera Interior. *Adept's Way* es una guía para *Earthdawn* que amplía los conocimientos de máster y jugadores acerca de las Disciplinas mágicas a disposición de los adeptos, mientras que *Corporate Security Handbook* es un nuevo suplemento para *Shadowrun*.

The Gamers

April's Harvest es un wargame ambientado en la Guerra Civil de los USA, que recrea la batalla de Shiloh (primavera de 1862).

Ianus

Video Fighter: Dragons of Fury es un juego de cartas coleccionables, con el mismo sistema del *Heavy Gear Fighter*, inspirado en la multitud de videojuegos de combates y artes marciales que hay en el mercado informático. Como novedad apuntan que no es un juego con expansiones y nuevas cartas, sino que ya viene completo.

ICE

Enemies for hire y *Enemies Assemble Sourcebook* son dos expansiones para *Champions* que centran su interés en los villanos que tus PJs se van a encontrar. Mientras que el primero se centra en los villanos mercenarios o de alquiler, sin demasiadas ganas de gobernar el mundo, sino de ganar dinero rápido, el segundo se centra en grupos de villanos que trabajan juntos uniendo sus poderes, lo que los convierte en más peligrosos.

Hero System Almanac II incluye nuevas reglas, personajes y aventuras para *Hero System*.

The Kin-Strife es un suplemento para *MERP* que nos describe la gente, política y ejércitos de Gondor bajo el gobierno de Castamir el Usurpador, con



COMUNIKADO 46

Muy buenas. Una vez más estamos frente a uno de esos encuentros que deben brindar un derroche de buenas vibraciones. Una vez más vamos a vernos las caras. Vamos a aprovechar el contacto directo para conocer a nuestros lectores, recibir vuestras sugerencias, conocer a nuevos colaboradores y saludar a los más veteranos. Y vamos a otorgar, como no, nuestros premios; al de logos y fanzines, se suma este año el de "juegos de club", que pretende ser un trampolín hacia el éxito de esas joyas tan celosamente guardadas en vuestros estantes. Las jornadas sirven para esto, y las que tienen verdadera proyección nacional, más. La cita en Les Cotxeres de Sants, sede hasta el momento emblemática de los Días de Joc, es tan esperada como ineludible.

Y también en breve verá la luz una iniciativa hasta ahora inédita: la edición de un LIDER especial monográfico. Esta es una vieja idea a la que habíamos dado muchas vueltas sin que llegara a consumarse y abre una dirección más en la que trabajar, que nos permitirá ofreceros sorpresas inesperadas. El primer monográfico se dedica a *Magic*, *The Gathering*. Visto el fenómeno consumado que representan los juegos de cartas coleccionables para un buen montón de aficionados, pretendemos ofrecer con él una herramienta de introducción para los que todavía no hayan accedido a él: el complemento ideal a tu primera baraja. ¡Aunque quizá luego debamos cargar sobre nuestra conciencia una nueva promoción de adictos!

Absolutamente vuestra

La Redacción

la descripción de las ciudades de Pelargir, Umbar, Lord Ernil, Osgiliath, Minas Arnor y Minas Ithil.

Spell Law Standard es la tercera entrega de la nueva versión de *Rolemaster*, el *Rolemaster Standard System*, con todo lo que debes saber acerca de la magia en esta nueva versión de un juego clásico.

Mag Force 7

Star of the Guardians es un nuevo juego de cartas, basado en una serie de novelas de Margaret Weis (más conocida aquí por sus novelas de la *Dragonlance*). Es un juego de combate, estrategia y tácticas con un pequeño toque de magia, y ambientado en las profundidades del espacio. Pueden jugar de 2 a 4 jugadores, que representan el papel de señores de un sector espacial, y que intentan expandir sus dominios.

Mas Projects

Gateway to the Stars es un juego de tablero de ciencia-ficción, en el que cada jugador controla una civilización que explora el espacio, colonizando planetas y expandiendo sus dominios.

Mayfair

Otro nuevo juego de cartas, y van... En esta ocasión se trata de la adaptación a esta modalidad de juego del conocido juego de ordenador *Sim City*, en el que los jugadores deben construir y ampliar su ciudad, haciendo frente a los problemas que ello conlleva.

Palladium

Mystic China es un suplemento para *Ninjas&Superspies*, *Heroes Unlimited* y *Beyond the Supernatural* que nos describe los secretos más ocultos de China. Para *Rifts*, dos nuevas expansiones, el tercer tomo de la serie *Rifts Dimension Book*, *The Phase World Sourcebook*, y el séptimo de la serie *Rift World Book*, *Rifts Undersea*. Y para *Robotech*, nos anuncian *Robotech: New World Order*.

Steve Jackson Games

Esta marca anuncia para este mes de marzo la aparición de la adaptación de su juego *Illuminati* al sistema de cartas.

Cada jugador controla una poderosa sociedad secreta, que intenta expandir su red de dominación y poder hasta controlar el mundo. Y para abril anuncian *Inno Book*, libro guía para los jugadores de este nuevo juego de cartas que contiene nuevas reglas, estrategias y la lista completa de cartas.

TSR

La marca del AD&D sigue inundando el mercado con sus productos. Para empezar, anuncian una reedición de los manuales de la segunda edición con un nuevo formato. No es una tercera edición de las reglas, sino simplemente un cambio en su presentación.

The Complete Book of Necromancers contiene toda la información sobre esos temidos villanos que son los nigromantes. *The Dancing Hut of Baba Yaga* es una aventura, que puede jugarse en cualquier mundo de juego de TSR, y que tiene como archivillano a un poderoso mago, Baba Yaga.

Y vamos ahora con las expansiones para los múltiples mundos de AD&D. Para *Dark Sun*, anuncian *Thri-Kreen of Athas*, manual que amplía la información sobre estos personajes. Para *Forgotten Realms*, *Ruins of Zhentil Keep* (libro que explica estas ruinas y sus habitantes), el primer volumen de *Elminster's Ecologies Appendix* y *The Seven Sisters*, libro que nos acerca a estos misteriosos personajes. Para *Mystara*, *Glantri: Kingdom of Magic*, libro que incluye un CD y que nos describe este reino. *Planescape* crece con *A Player's Primer to the Outlands*, guía con CD que introduce a los jugadores en las Outlands. *Ravenloft* aumenta con *Van Richten's Guide to Fiends*, en la que el doctor Van Richten da consejos a los jugadores acerca de como tratar con demonios. Y por último, *Red Steel* ve incrementar su línea con *Savage Baronies*, que describe un territorio de esta ambientación.

Ultimate Games

Ultimate Combat es un nuevo juego de cartas ambientado en las artes marciales y otras técnicas de lucha cuerpo a cuerpo.

West End

Wilderness es un suplemento para *Bloodshadows* que nos describe todo lo concerniente a los espacios abiertos, es decir, el campo y sus bichitos. Si estás harto de moverte siempre por oscuros callejones de la ciudad de siempre, ahora es tu ocasión de pasar un apacible día en el campo.

Fantastic Technology es una guía

que contiene algunos de los ingenios e inventos más curiosos del universo *Star Wars*.

White Wolf

Rage, juego de cartas basado en *Werewolf*, es un juego en el que hombres lobo se enfrentan entre sí en un combate brutal, usando sus poderes sobrenaturales, convocando espíritus aliados y sirviéndose de poderosos fetiches.

The Perfect Warrior es una aventura para *Street Fighter* ambientada en Europa y Oriente Medio. Incluye una nueva maniobra de combate.

Mage incrementa su línea con *Technocracy: New World Order*, con información acerca de los agentes tecnócratas. Para *Vampire*, *D.C. by Night* ofrece una nueva ciudad para ambientar tus partidas, y no es otra que la capital de los USA, Washington. La oportunidad para un vampiro de extender su poder de forma ilimitada, a todo el mundo. *Sea of Shadow* es una expansión para *Wraith* que describe perfectamente el peligroso reino conocido como la Tormenta (Tempest). *World of Darkness: Gypsies* es un suplemento válido para cualquier juego de ambientación oscura, y que detalla información acerca de los gitanos y su acercamiento a lo largo de la historia a las criaturas de la noche.

Wizards of the Coast

El pasado 21 de enero esta marca reunió en Amberes (Bélgica) a todos los distribuidores europeos de *Magic* para presentarles su división europea, *Wizards of the Coast Belgium*. Esta será la encargada, a partir de ahora, de gestionar todos los negocios de la marca yanqui en la Europa continental (Gran Bretaña tiene también su propia delegación).

En la misma reunión los representantes de *Wizards* dejaron claro que piensan potenciar el trato directo con sus clientes y usuarios europeos a través, precisamente, de su nueva filial.

Pero lo más interesante fue el anuncio de que la edición castellana de *Magic*, que está previsto que se llame *Magic: el Encuentro*, saldrá al mercado en mayo-junio con una tirada de unos cuantos millones de ejemplares.

Asimismo, el juego *Jyhad* se convertirá en *Vampire*, en un cambio no sólo de nombre sino también de aspectos formales del juego. No está prevista por el momento su edición en castellano.

Pero volviendo a *Magic*, para mayo anuncian la aparición de *Ice Age*, nueva ampliación de cartas que o bien puede jugarse por sí mismas, como un juego independiente, o bien pueden añadirse a tu baraja de *Magic*.

REVISTAS

Alea

El cuarto especial que esta publicación le dedica al rol está centrado en los juegos de diseño nacional, e incluye módulos y ayudas para algunos de ellos, como *Aquelarre*, *Analaya*, *Fan-hunter*, *Universo*, *Far West* y *Piratas*.

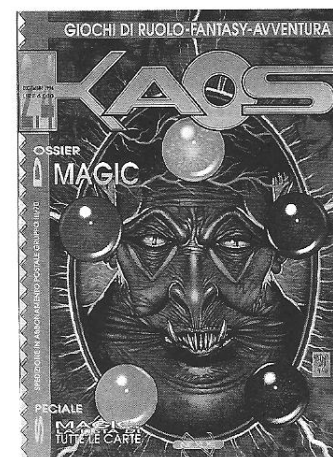
Por lo que respecta al último número de *Alea*, no contiene el habitual wargame sino un dossier centrado en *Civilización*, con 4 nuevas civilizaciones orientales, las correspondientes reglas y un escenario de la época de Alejandro el Grande. Incluye un mapa de dos caras. Por una está la extensión del tablero para las cuatro nuevas civilizaciones de la versión castellana de *Joc Internacional* y por la otra la de la versión USA de *Avalon Hill/Gibson Games*. La revista dedica también su atención a *Comandos de Guerra* y *Castle Falkenstein*, y ofrece un módulo de *Ars Magica*. Además de seguir hablando de wargames. Y como buena noticia, la posibilidad de rebajar el precio de los ejemplares.

Alter Ego

Los responsables de esta revista nos informaron, al cierre de este número de LIDER, que estaba a punto de ver la luz esta nueva publicación, centrada en los productos de *M&D* y *La Factoría*. En su primer número está previsto que incluya dos cartas inéditas de *Doomtrooper*, y que sólo podrás conseguir con la revista (no saldrán editadas, por el momento).

Kaos

Recibimos los últimos números de esta revista italiana, dedicada, como no, a los *Giochi di Ruolo*. Interesante



CENTRAL DE JOCS

PRESENTA

LA TIERRA MEDIA JPCTM

Tercera Edad, en el 1650

La Epica Lucha de J.R.R. Tolkien

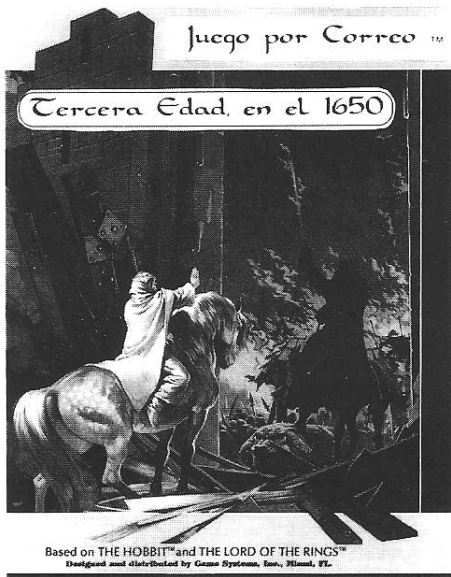
"Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos.
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas"

-La comunidad del Anillo, pág 77.

LA TIERRA MEDIA

Juego por CorreoTM

Tercera Edad, en el 1650



Entra en las leyendas y vive con los héroes de la Tierra Media 1500 años antes de la guerra del Anillo.

Manda los poderosos ejércitos de los pueblos libres contra las fuerzas del mal, o dirige las hordas de la oscuridad contra la luz. Busca e investiga los mágicos artefactos. Aprende y lanza hechizos. Utiliza la diplomacia y el espionaje. Crea tus propios personajes para que lleven a cabo tus planes o recluta a personajes de otros países. Encuéntrate con Dragones, Balrogs, Istari y otras criaturas legendarias y héroes de la Tierra Media. Entra en esta gran aventura tu solo o con tus amigos.

La Tierra Media Juego por Correo es una simulación de la clásica lucha entre el bien y el mal de J.R.R. Tolkien. En el juego, 10 jugadores del bien (Pueblos Libres), se enfrentan a 10 jugadores del mal (Servidores de la Oscuridad), mientras que 5 jugadores Neutrales deciden a quien apoyar.

CARACTERISTICAS DE LA TIERRA MEDIA JUEGO POR CORREO

- Informes y dibujos de todos tus personajes.
- Mapa a todo color del Noroeste de La Tierra Media.
- Resultados de turnos impresos en Láser.
- Creación de tus propios personajes.
- Los resultados de turnos ocupan 10-17 paginas.

Recibe 4 paginas de información gratuita llamando a:

CENTRAL DE JOCS, S.L.
C/Numancia nº112-116 08029-BARCELONA
Tel. (93) 4304183 Fax (93) 4197181

Copyright © 1995 TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN MERCHANDISING INC., Berkely CA. La Tierra Media JPCTM, El Hobbit, El Señor de los Anillos y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de TOLKIEN ENTERPRISES. Todos los personajes y lugares derivados de las obras de J.R.R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Grafton Books (Harper Collins), sucesores de Unwin Hyman, Ltd. y George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

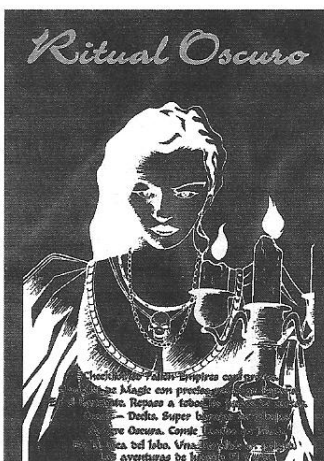
Producido bajo licencia de GAME SYSTEMS INC, Miami, Florida, USA. Licenciatario exclusivo de los juegos por correo de Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginia, USA, que posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS de J.R.R. Tolkien.
Editado y distribuido por Central de Jocs, S.L. con autorización de GSI

publicación que contiene una estructura muy similar a la de LIDER, con un dossier central, ayudas y comentarios de juegos y módulos. Destaca de su contenido además un cómic central en color y de gran calidad. Si deseáis conseguir esta publicación, solicitadla a: Nexus Editrice Srl, Via Piemonte 5, 55043 Lido di Camaiore (LU) Italia.

Dragon

El número 18 de la publicación de Zinco incluye un módulo de *Universo* junto al habitual módulo de *AD&D*, en esta ocasión titulado *Viaje al Centro del Mundo*, además de un artículo sobre ecología en *AD&D*.

Ritual Oscuro



Una nueva publicación que viene a sumarse a las que dedican íntegramente sus páginas a los juegos de cartas coleccionables, con novedades, ayudas y listas de precios para orientarte en tus transacciones.

Urza

El número 3 de esta revista dedicada a las cartas contiene una carta del juego *On the Edge*, de *Atlas Games*. Además, están preparando un número especial para *Día de Joc*.

FANZINES

Solaris Reporter

Ya está a disposición de los aficionados al universo *Battletech* el número 1 de este fanzine, que incluye una situación de combate, una ampliación acerca de armas para mechs así como nuevos mechs para convertir en chata-



rra, la segunda parte de las unidades de la casa kurita Garras del Dragón y la descripción de una nueva unidad, Los Bucaneros de Roberts. La suscripción a 4 números de este fanzine cuesta 1.000 pesetas y podéis solicitarla a Roberto Ferrero Martín, Avenida Tres Cruces 29, 6º C, 49.009 Zamora.

24 módulos

Este expresivo nombre indica exactamente el contenido del fanzine que han elaborado los miembros del club SROLC. Si vuestro máster os pone siempre la misma excusa de que no tiene nada preparado, sólo tenéis que gastaros 400 pesetas para echársela por tierra. Interesados escribir a Club SROLC, Ateneu Popular Sant Roc, c/Cáceres 34, 08913 Badalona.

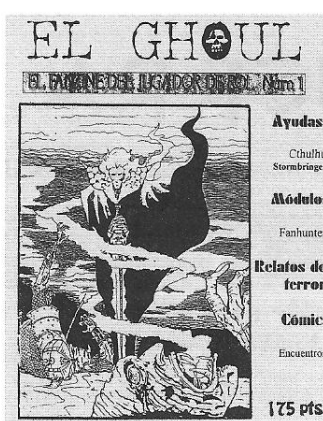
Mercenario

Ha llegado a nuestra redacción el número 4 de este fanzine, que ganó el premio LIDER al mejor fanzine de *Día de Joc* 94, y la verdad, después de echarle un vistazo, no nos arrepentimos de aquella decisión. Incluye un artículo sobre la 3ª edición de *Blood Bowl*, una ayuda de *Twilight 2000* y otra genérica para ambientaciones *Space Opera*, y módulos de *Cyberpunk*, *Bushido/RQ* *Tierra de Ninjas* y *AD&D/Warhammer RPG*. Su precio es de 275 pesetas, y si queréis conseguirlo podéis escribir a El Mercenario, apartado de Correos 5.081, 31.080 Pamplona (Navarra).

No es la que aparece en la contraportada de anteriores números, sino que la han cambiado recientemente.

El Ghoul

Publicación que elabora el club Killer's Queen de Manresa, y que por 175 pesetas ofrece ayudas de juego, buenos módulos, un cómic y unas cuantas páginas dedicadas a relatos. Interesados en recibirlo o colaborar,



escribir a Màrius Armenteras, c/Sant Josep 62-64, 5º 4ª de Manresa, o a la tienda *Dos de Picas*, c/Sant Miquel 9, 08240 Manresa.

El Engendro

Ya ha aparecido el número 2 de este fanzine que elaboran los miembros de la Cofradía Crudelroth de Barcelona, e incluye módulos de *Cyberpunk*, *Ars Magica*, *AD&D* y *Rolemaster/MERP*. Su precio es de 100 pesetas y podéis conseguirlo escribiendo a la Cofradía Crudelroth, c/Vidal i Guasch 7-11, Bajos, 08033 Barcelona.

Rosa Negra

Ya ha salido la tercera entrega de este fanzine, que sigue atesorando altas cotas de calidad. En esta ocasión incluye un análisis de la segunda edición de *Star Wars*, ayudas para *Cyberpunk*, y *Paranoia* y módulos de *GURPS Conan*, *La Llamada de Cthulhu* y *RuneQuest*. Su precio es de 250 pesetas, y para conseguirlo tienes que escribir a Mario Grande, c/Batalla de Clavijo 37, 2º B, 24.006 León.

ACTUALIDAD

Divermanía

Projectes Lúdics, empresa encargada por la Feria de Barcelona de gestionar y organizar esta Feria del Ocio, ha cerrado sus puertas repentinamente. Nos hemos puesto en contacto con la Feria, donde nos han indicado que ellos no organizan el certamen sino que lo hace *Projectes* y nos remiten a un número de teléfono, que no es otro que el de la desaparecida empresa y, que por supuesto, no es que no conteste nadie sino que ni tan siquiera marca llamada. Así pues, parece ser que la segunda edición de *Divermanía* no se

celebrará, al menos en las fechas previstas que eran del 6 al 9 de abril.

El Drac Club

Este es el nombre del local que han abierto desde hace unos meses en Barcelona los componentes de La Compañía dels Jocs. Según ellos mismos lo definen, es una ludoteca-bar, en el cual te puedes tomar una copa al tiempo que echas una partida a unos de los muchos juegos de que dispones en el local. Su dirección es c/Martí i Alsina 26, y está abierto sábados, domingos y festivos desde las 4 de la tarde, y las vigiliats de festivo desde las 10 de la noche.

ACTIVIDADES

En nuestro número anterior saltaron un buen número de comentarios de actividades por falta de espacio. En este número zanjamos nuestra deuda con vosotros incluyendo aquellos comentarios que nos han llegado posteriormente. Os recordamos que si queréis ver una reseña de vuestra actividad en LIDER, nos tenéis que enviar una carta a LIDER, c/Mallorca 339, 3º 2ª, 08.037 Barcelona, en la que nos expliquéis que habeis organizado.

Domini Draconem en Verin

En esta localidad de Orense tuvieron lugar unas Jornadas entre los días 26 y 29 de diciembre, organizadas por la Asociación Cultural Domini Draconem, con multitud de partidas y un rol en vivo, proyección de películas, campeonato de *Magic* y exposiciones de armas ornamentales y miscelánea de los Juegos de Rol.

Getxo'94

Entre los días 26 y 30 de diciembre se celebraron estas jornadas organizadas por la FEVRYS (Federación Vizcaína de Rol y Simulación) en la localidad de Getxo, en el marco de *Getxolandia*, Parque Infantil de Navidad de la localidad. Las jornadas fueron un éxito completo tanto de público como por el nivel de las actividades realizadas.

Rol en Asturias

Organizadas por el club La Forja, tuvieron lugar en Mieres las III Jornadas de Rol y Simulación los días 27 al 30 de diciembre, en la Casa de la Cultura Teodoro Cuesta.



Tuatha de Danann en Pontevedra

Los días 3 al 5 de enero se celebraron en esta ciudad gallega las II Jornadas de Rol Gorsedd 95, con campeonatos de rol, estrategia y *Magic*, así como un rol en vivo, partidas demostrativas, exhibición de miniaturas y un concurso de relato corto, además de proyectarse películas y contar con representantes de algunas editoriales nacionales.

Enero es tiempo de dragones

Los días del 4 al 6 de enero se celebró el VI Torneo de Dragones, jornadas de rol, wargames y temáticos de Vitoria-Gasteiz organizadas por la asociación Tiempo de Dragones.

Jornadas del club Kritik

El club Kritik organizó el fin de semana después de las vacaciones navideñas (vulgo 13, 14 y 15 de Enero) sus segundas jornadas, después de que las primeras ya las recordaran solamente los viejos del lugar. Las jornadas tuvieron un notable éxito de público, especialmente por las tardes, y en los organizadores se esforzaron por ofrecer una gran variedad de juegos, incluidos los creados en el mismo club.

Junto con las partidas y el ya inevitable *Magic*, se celebraron varios torneos de *AD&D* y *La llamada de Cthulhu*, así como una liguilla a dos rondas de *Warhammer 40000*. Uno de los puntos más celebrados fue la sala *Dark*, dedicada a las partidas de *Vampiro* y *La llamada de Cthulhu*, con una ambientación muy trabajada.

Otra de las actividades previstas era el pase de películas, que terminaron por alternarse con los repetidos pases del *Unplugged de Nirvana* que pusieron la banda sonora a muchas de las partidas.

La organización de las jornadas se llevó a cabo durante los dos meses previos a ellas, y es posible que tengan una continuidad pronto.

IV Jornadas rol en Zona Norte

Organizadas por los clubs de rol La Pifia y El Cíclope Tuerto, tuvieron lugar los días 4 y 5 de febrero estas jornadas en el Centro Cívico de la Zona Norte, en Barcelona, con torneos de *AD&D*, *MERP*, *Rolemaster* y *Star Wars*.

LIDER en Bosnia

Al cierre de este número nos llegan noticias de que nuestra revista está siendo enviada a tres jugadores del club

Círculo del Ocaso de la base de Badajoz que forman parte de las fuerzas de la ONU con misión en Bosnia. A ellos, desearles mucha suerte desde aquí y que pronto puedan volver a sus casas.

CLUBS

La vieja Zorby

Os presentamos a un club de Barakaldo (Vizcaya) de ocho miembros, y que por cuestiones de espacio no admite más socios, pero que está interesado en intercambiar ayudas de juego y módulos con otros clubs. Su dirección es Club La Vieja Zorby, Errekatsu 13, Barakaldo (Bizkaia), tel. 438.14.14 (preguntar por Txabi). Pd: respecto al proyecto de juego, en principio parece interesante, aunque hay que ver como se resuelve el planteamiento en un juego acabado, que por cierto nos encantaría leer. Ah, os recuerdo que aún sigue en marcha nuestro concurso de juegos de club. Así que ya sabéis.

Hécate



Este club de Monzón (Huesca) cuyos miembros tienen entre 17 y 19 años ha cogido su nombre de la divinidad griega de las artes mágicas y los encantamientos. Están interesados en ampliar su número de socias. Interesadas en contactar con ellos escribir a Gustavo Puértolas Solana, c/Huesca 24, 22.400 Monzón (Huesca).

Es el turno de Morcar

Este club ya apareció en LIDER 40, pero si ahora lo volvemos a incluir es por dos motivos. El primero es rectificar el nombre del club (se nos coló un gazapo) y el segundo mostraros su logotipo, que por fin nos lo han enviado. Y aprovechamos para recordaros su dirección. Club de Rol Es el Turno de Morcar, c/Santiago Ramón y Cajal 4, 28.970 Humanes de Madrid (Madrid).



DESAFIOS

Se necesitan jugadores de Murcia capital para jugar a *AD&D*, *Aquelarre*, *Star Wars*, *RuneQuest*, etc... Llamar al teléfono 29.24.93 y preguntar por José Fernando.

Interesados en participar en **juegos de rol por correo** organizados por el club Más Allá del Máster, escribir a Casal de Can Mariner, Plaza Xavier Valls s/n, 08.922 Santa Coloma de Gramenet (Barcelona), o llamar sábados al número (93) 466.32.87.

Busco gente que sean fanáticos del ASL para compartir opiniones, escenarios, etc... Interesados escribir a Marc Coll, c/Riu Brugent 48, 17.003 Girona. Nos gustaría mantener **correspondencia** con personas

interesadas en *La llamada de Cthulhu*, *Mutantes en la Sombra*, *Aquelarre* y *Vampiro*. Interesaría especialmente mantener correspondencia con gente de **Bilbao**, para obtener información para una campaña que se está montando para *Mutantes en la Sombra* y que transcurre en dicha ciudad. Escribir a David Fernández Gallego, c/Segura 3, 4º C, 29.007 Málaga.

Se necesitan másters. Interesados acudir al club Isla de Argos, de Majadahonda, en el Centro Juvenil Príncipe de Asturias, carretera del Plantío (Majadahonda), sábados de 5 a 8 de la tarde. Tfno: (91) 634.91.20.



MERCADILLO

Compro módulos de *El Señor de los Anillos* y de *Stormbringer*, que estén bien de precio y no demasiado viejos. Escribir a Alex Pérez, c/Salitre 19, 4º B, 03.330 Creventille (Alicante), o llamar al (96) 540.11.69 entre 3 del mediodía y 11 de la noche.

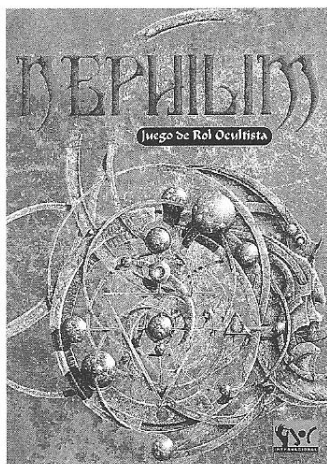
Vendo a buen precio *La llamada de Cthulhu* + 10 módulos, *RuneQuest* básico y avanzado + 3 módulos (*Genetela*, *Apple Lane* y *Dioses de Gloranth*). Por cada compra regalo *Aquelarre* o *Warhammer RPG*. También **vendo** *Squad Leader* o lo **cambio** por el módulo (si puede ser traducido) de *ASL Hollow Legions*. Interesados escribir a Marc Coll, c/Riu Brugent 48, 17.003 Girona, o llamar al (972) 22.08.64 entre 12 y 2 de la tarde o a partir de las 9 de la noche.

Compramos o cambiamos material en inglés y castellano (de segunda mano pero en estado aceptable) de *MERP/Rolemaster*, *Pendragón*, *Aquelarre* y especialmente *Ars Magica*. Nos interesa por encima de todo material desatalogado de las tiendas y en vías de larga espera de nueva

edición o traducción al castellano. También **vendemos** módulos a bajo precio, no muchos (de *MERP/Rolemaster* bastantes), en inglés y castellano. Para finalizar, nos interesaría conseguir también fanzines (nuevos o viejos, castellanos o ingleses) y revistas de difícil acceso (sobre todo la difunta *Troll* de la que hemos podido conseguir poco). Podéis contactar con nosotros escribiendo a Ramón Riera i Font, Avinguda de França 206, 17.840 Sarrià de Ter (Girona).

Compro numeros atrasados de las revistas *Troll*, *Playrol* y otras revistas de rol. Interesados llamar al (977) 70.44.90 o escribir a c/Verge del Carme 15, 43.870 Amposta (Tarragona). Preguntar o escribir a Josep Ramos Sor.

Vendo juegos de guerra plásticos y nuevos, casi sin jugar. De *NAC*, *Rommel* y *Montgomery*, *Vietnam*, *Trafalar*, etc... De *II*, *Jena*, *Waterloo*, *Austerlitz*, etc... De *AH*, *Third Reich*, *Lee vs Grant*, *Panzer Arme Africa*, etc... Interesados llamar al 300.03.60 de Barcelona, preguntando por Marco.



Nephilim

De la mano de *Joc Internacional* viene a sumarse al concierto de juegos traducidos al castellano un juego de rol de merecida fama: *Nephilim*, el juego de rol ocultista creado originalmente en Francia por *Multisim* y traducido al inglés por *Chaosium*. Su aparición en edición castellana está prevista, tal como te comentábamos en el apartado de **Novedades nacionales**, para *Día de Joc*. En *Nephilim* cada jugador encarnará a una antiquísima criatura, mágica en sí misma, y originaria de la propia Tierra: un Nephilim. Estas criaturas, para poder alcanzar el Agartha (una especie de realización espiritual y mágica), se ven obligados a interactuar con el mundo físico a través de los humanos, encarnándose en estos a lo largo de las eras. Pero esto no es tan fácil. Los humanos, los Selenim (Nephilim atraídos por el "lado oscuro"), fuerzas elementales, demonios, ángeles, la misma magia e incluso el mismo Nephilim son algunos de los obstáculos que debe vencer para llegar al Agartha. ¿Qué sucede cuando al final lo alcanza? Baste decir que si llega a conseguirlo, la recompensa es proporcional al esfuerzo requerido... y que ahí no termina todo. La versión de *Chaosium* del original francés se diferencia principalmente de éste en la sustitución de la sección dedicada a la ambientación del juego en Francia por otra referente a los Estados Unidos, aunque el juego proporciona los mecanismos necesarios para que el árbitro pueda ambientarlo en cualquier parte del mundo... y del tiempo. Asimismo, en la

versión en inglés se retocan un poco algunos aspectos del juego, principalmente en lo referente a la magia y la historia de los Nephilim, para acercarlo a lo que *Chaosium* considera los gustos del público americano, perdiendo en el proceso algo del carácter esotérico del juego original. Esto no sucede en la versión castellana, que está basada íntegramente en la versión de *Multisim*, y que prevé en un futuro próximo la traducción de escenarios y extensiones para el juego. Por último decir que, con el fin de que el árbitro y los jugadores pudiesen dedicar toda su atención a recrear la ambientación del juego y no tuviesen que dedicar su tiempo a aprender un nuevo sistema de reglas, *Multisim* consiguió el permiso de *Chaosium* para la utilización de su sistema de juego *Basic Role Playing Game* (*La Llamada de Cthulhu*, *RuneQuest*, *Stormbringer*, *Hawkmoon*), un reglamento de contrastada solvencia y conocido de sobra por la gran mayoría de aficionados al rol, los cuales podrán ahora beneficiarse de todo ello en *Nephilim*.



Comandos de Guerra

Cronópolis lanza al mercado este juego de Juan Carlos Herreros Lucas, y que tiene la particularidad de que es el primer juego de rol en castellano (y puede que también del mercado) que trata sobre la Segunda Guerra Mundial. En

A PRIMERA VISTA

concreto, y como su título indica, los jugadores podrán desempeñar el rol de comandos que deben llevar a cabo arriesgadas misiones. El reglamento del juego es sencillo y sin demasiadas complicaciones, pero su documentación es rigurosa y digna de admiración. Tienes a tu disposición un completo listado de armas y vehículos para ambientar tus campañas en Europa y el Norte de Africa, y con fotos originales de la mayoría de ellos (sí, más, se acabó el inventarte descripciones o convertir la cuestión en un dogma de fe con aquella frase de.. "pues un Sherman es un Sherman y punto, que con eso ya sabes demasiado").

La Balada del Español

De próxima aparición, si es que no ha aparecido ya mientras lees estas líneas, se trata del segundo suplemento que la editorial *M+D* publica para su juego *Far West*. Consiste en una espectacular y magnífica campaña escrita por el últimamente muy atareado Ricard Ibáñez (que sigue con la saga *Aquelarre* y la traducción de la línea de *In Nomine Satanis/Magna Veritas*) y que transcurre en un México inmerso de lleno en la revolución y ocupado militarmente con los franceses, que mantienen en el poder a su títere Maximiliano. No es muy difícil imaginar en que bando hace aterrizar Ricard a los PJs, lo que sí es inimaginable es dónde acabarán estos sus aventuras. Junto con las páginas dedicadas a describir las aventuras, que rezuman sangre y polvora, hay otras dedicadas a describir cómo es el México en que se van a mover los jugadores.

Cazadores cazados y Brujah

Con poco tiempo de diferencia, *La Factoría* nos ofrece estas dos guías para *Vampiro*. La primera, *Cazadores cazados*, está destinada a contar la misma historia de siempre, pero vista desde el otro lado: el de los seres (no digo hombres ya que,

aunque en breves pinceladas, también se habla de lupinos y espectros) que hacen de la caza de vampiros su motivación vital. En este aspecto pretende tanto ofrecer un buen montón de PNJs para actuar de adversarios en crónicas "tradicionales" como sentar las bases para jugar una crónica de cazadores (lo que incluye todo lo necesario para la generación de estos como PJ). Además intercalado (casi camuflado), entre el profundo background dedicado a dichos cazadores y sus organizaciones, encontramos la descripción de los Hijos de Osiris, peculiar grupo de vampiros del que muchos miembros de la Camarilla no han oído hablar jamás. Como curiosidad, comentar que *La Factoría* incluye algunas ilustraciones interiores propias, de Fernando Dagnino y Javier Briz (las de este último las habíamos visto ilustrando algún módulo en su revista *2D10*). La segunda, *Brujah*, es un suplemento "más clásico", destinado a detallar "todo" sobre este clan de hijos de Cain. Encontramos la descripción de las distintas tendencias dentro del clan (los antiguos idealistas frente a los jóvenes iconoclastas), nos hablan del sueño de Cartago, de su desembarco en los USA, de la creación de los Estados Libres Anarquistas, de sus reuniones y sus secretos, sus relaciones con otros clanes, ... en fin, un exhaustivo repaso a lo que representa ser un vástago Brujah.

Doomtrooper

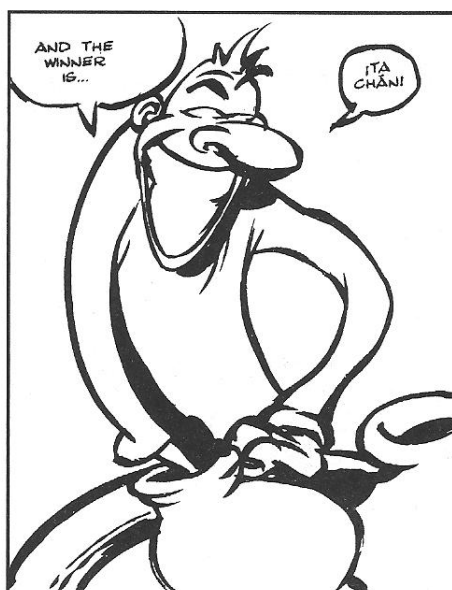
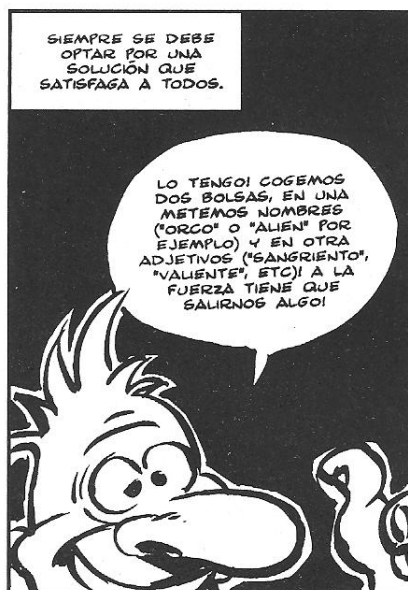
Doomtrooper es el primer juego de cartas editado en castellano. Consta de 334 cartas contando, como no, con cartas comunes, infrecuentes y raras.

Todo el background del juego, es decir, los personajes, los bichos, las corporaciones, etc... han salido del juego de rol *Mutant Chronicles* de *Target Games AB*. La ambientación se sitúa en un futuro distante, en el que una serie de megacorporaciones pugnan por el descubrimiento de nuevos planetas, luchando encarnizadamente entre sí. ●

EL TIO TRASGO PRESENTA

TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL

HOY: ¡BAUTIZOS COMPLEJOS!



Calentando los dados... y las cartas

Esta será la última ocasión en que nos dirigiremos a ti para informarte de las novedades en los preparativos de Dia de Joc. Así pues, es nuestra última cita antes del Día D. Las noticias que tenemos son de lo más succulento. Ante el auge del fenómeno de las cartas, la organización se ha decidido a dedicarle un buen espacio. Y ello sin dejar de lado el rol. Además, por si no lo recordabas, entregaremos los premios LIDER al mejor fanzine, al logo de club que más nos ha gustado (en este caso no se puede hablar de mejor o peor), y al mejor juego de club no publicado por ninguna editorial. Si quieres saber más...sigue leyendo.

por la Redacción

Como te decíamos unas líneas más arriba, la organización de *Dia de Joc* ha decidido otorgar a los juegos de cartas en general, y *Magic* en particular, un espacio en consonancia con lo que vosotros, la afición, le habéis otorgado en vuestro tiempo lúdico. El torneo de *Magic* se iniciará con una primera fase clasificatoria el viernes 31 de marzo por la tarde y el sábado 1 de abril (sólo mañana). La segunda eliminatoria del mismo tendrá lugar la tarde del sábado, mientras que el

domingo 2 de abril, último día que pasaremos en las Cotxeres de Sants, tendrán lugar las últimas eliminatorias y las series finales. El Torneo se disputará por un sistema de competición piramidal, con cabida para un máximo de 1.024 jugadores. Las reglas serán las oficiales de *Wizards of the Coast*, y que te ofrecemos en este mismo LIDER, en nuestra sección dedicada a las cartas.

Pero anteriormente a este gran torneo se habrán ido celebrando muchos otros por toda

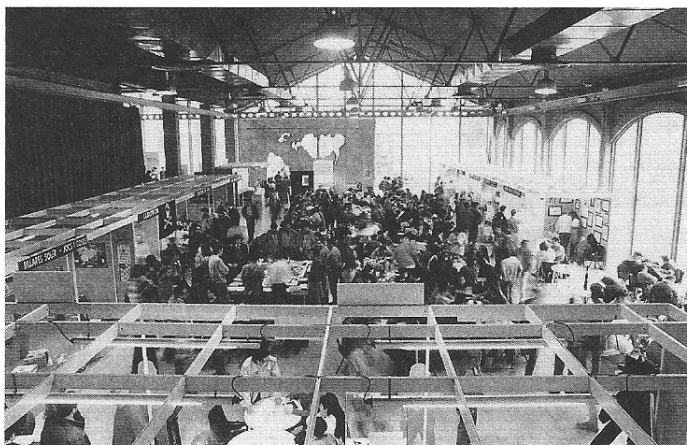
la geografía española, también según estas reglas y en los que se introducirá un nuevo sistema informático para elaborar un ranking nacional. Del ranking que saldrá de estos torneos previos, se dará a los 128 primeros clasificados el pase directo a la segunda ronda del torneo de *Dia de Joc*, cuya puntuación final también será determinada por este programa, que tiene en cuenta no sólo las partidas ganadas, sino también el número de participantes del torneo y los rivales con los cuales te has

enfrentado, a imagen y semejanza de como se establece el ranking mundial de tenistas (ATP).

Se pretende que este sea el primer paso para crear un circuito nacional de torneos de *Magic*, que incluiría 1 o 2 torneos por capital, en función de su población, así como una serie de torneos especiales a la imagen de los Grands Slams del tenis (para seguir con el mismo ejemplo). Si deseas organizar un torneo o más información sobre las reglas o



Stand de Joc Internacional y LIDER en Dia de Joc 94



Día de Joc 94

el ranking, sólo tienes que escribir a *Ludic 3*, que organiza *Día de Joc*, a la dirección que figura en el **Boletín de Participación** que figura bajo estas líneas.

También se espera durante las jornadas contar con la presencia de representantes de *Wizards of the Coast*, que nos visitarán para hacer la presentación oficial de la edición castellana de *Magic*, que se espera vea la luz esta primavera. Será, concretando más, el sábado por la mañana (entre las 11 y las 12 h.). Además, presentarán la final española de la *Magic World Cup* que tienen previsto celebrar en Madrid entre mayo y julio. *Magic Word Cup* es el campeonato del mundo oficial que tiene previsto organizar

Wizards of the Coast de su juego estrella *Magic*. Y para que los forofos de las cartas dispongan de todo el tiempo que necesiten para reunirse, charlar, jugar e intercambiar cartas, se está negociando la posibilidad de conseguir un espacio que no cierre durante toda una noche, a fin de que podáis ver amanecer mientras jugáis a cartas.

Pero tranquilos, porque no nos hemos olvidado de los roleros acérrimos. Ni nosotros ni la organización, ya que este año, al haberse incrementado respecto al año pasado el espacio disponible, hay espacio de sobra para todos. En *Día de Joc* habrá torneos de *El Señor de los Anillos*, *La Llamada de Cthulhu* y *Aquelarre*. Además,

habrá espacio para 30 clubs de todo el Estado español que a buen seguro tendrán muchas ganas de diversión. Habrá un rol en vivo, de ambiente vampírico, cuyo título es "El mundo a mordiscos". Y mesas redondas entre las que destacan una dedicada a la presencia del terror y la violencia en la literatura y los juegos de rol, y otra dedicada a la relación entre Tolkien y el juego de rol de *El Señor de los Anillos*. Y como no, contaremos con la presencia de un buen número de las editoriales y principales tiendas del sector, que nos tienen guardada una gran cantidad de sorpresas. Y para los cinéfilos, recordaros que durante *Día de Joc* habrá un espacio dedicado a la pro-

yección de películas de lo más terrorífico.

Y vamos ahora con los concursos LIDER. Como recordaréis, el año pasado ya hicimos entrega de nuestros premios al mejor fanzine del año y al logo de club que más nos había gustado. Este año, además de estos dos premios, entregaremos otro al mejor juego no publicado que haya llegado hasta nosotros. Si nos habéis enviado vuestra fanzine, logo o juego, y no han salido publicados en la revista, estad tranquilos. El que por cuestiones de tiempo o espacio de la revista no hayan sido publicados no quiere decir que no los tengamos en cuenta para nuestros concursos. Así que en este sentido podéis estar tranquilos. ◆



Mesa redonda de diseñadores de juegos de rol.

Para recibir información y adquirir entradas y/o abonos de manera anticipada para DIA 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

Abstracción y simulación

Tanto tiempo que dedicamos a jugar y seguramente no nos hemos parado a pensar con detenimiento por que lo hacemos, qué nos impulsa a pasarnos tantas horas alrededor de una mesa, con una hoja de personaje y unos dados, o moviendo fichas de cartón en un tablero hexagonado. He aquí una defensa a ultranza del mundo lúdico en general, y de la simulación en particular.

por Pepe López Jara

Jugar es una pérdida de tiempo, dicen muchos. No saben lo que dicen. El juego es una de las maneras más eficaces de medir el grado de evolución de cualquier ser inteligente. Cuanto más tiempo dedica una especie animal a jugar, es decir, a actividades que no se consideran básicas, más evolucionada la consideran los biólogos. Los delfines, por ejemplo, dedican más del 50% de su tiempo al juego. El resto lo ocupan en buscar alimento, defenderse y en otras ingratas tareas necesarias para la supervivencia. Si comparamos eso con la vida de una hormiga obrera, veremos cual es la diferencia.

¿Y el hombre? Para empezar, es el único animal que no hace el amor sólo cuando está en celo (y los juegos eróticos y sexuales son una práctica lúdica de lo más placentera). Los deportes son una actividad lúdica física, y si estiramos al máximo el concepto de juego, podemos ver que abarca también a las artes como la pintura o la música. En realidad, el homo sapiens va camino de convertirse en homo ludens.

Esta breve introducción de lo importante que es el acto lúdico es para llevar la discusión al terreno del que quiero hablar: los juegos de mesa, una ocupación lúdica activa, que permite a las personas dejar por un tiempo el rol pasivo de espectador, oyente, receptor de todos los mass media (desde la televisión a los walkman, pasando por la letra impresa).

Dos grandes campos surgen en esta corriente: el de la abs-

tracción y el de la simulación. La abstracción es más clásica e incluye juegos como el ajedrez o las damas. La simulación, bueno, de eso precisamente trata LIDER.

Abstracción versus simulación

Nadie es tan mal perdedor como el jugador de ajedrez. Cuando pierde una partida no hay excusas: o su contrincante lo ha hecho mejor (y por lo tanto es más inteligente) o él lo ha hecho peor (y por lo tanto es más tonto). El tablero de casillas blancas y negras es un mundo despiadado. El ajedrez es lo que en términos lúdicos se conoce como un juego de abstracción, igual que las damas o el go. Una depuración de la realidad, una situación de laboratorio.

Por el contrario, la simulación (los juegos diplomáticos, de guerra o de rol) atrae a otro tipo de jugador. Su postura podría resumirse en la respuesta de uno de ellos a la pregunta ¿por qué juegas?: "Porque puedo perder". Esta respuesta está cargada de significado y ya fascinó a Jorge Luis Borges, quien la exploya en su cuento "La lotería en Babilonia" (una lotería que además de premios, repartía castigos).

¿Qué hace llevadero el perder en la simulación y no en la abstracción? El azar, la suerte. Ese factor totalmente independiente de los jugadores, pero real como la vida misma, que da al jugador de simulación una perspectiva más filosófica del

juego. Es difícil que se convierta en un gladiador mental, como lo es Karpov.

Pruebas de lo que digo: ningún jugador de ajedrez que se precie se rebajará a practicar el wargame o juego de guerra, porque siempre llega un momento en que, por mucho que haya elaborado su estrategia, dependerá de los resultados de una tirada de dados: la suerte estará echada. Aparte de que la cantidad de variables que debe tener en cuenta en un wargame supera con mucho la del ajedrez: es imposible prever las jugadas como se hace en un tablero cuadriculado.

En ajedrez, lo único que diferencia a unas piezas de otras es su capacidad de movimiento y su posición inicial. La fuerza de la reina es su maniobrabilidad, nada más. En un wargame napoleónico, por ejemplo, una pieza posee una capacidad de movimiento, un factor de combate, un factor de moral, y todo ello puede verse afectado por el terreno que ocupa (colinas, llano, bosque), por la formación que adopta y hasta por las circunstancias climáticas. Una vez tenido todo esto en cuenta, hay que añadir la suerte. El jugador fanático de la abstracción (mi querido ajedrecista) dirá que el wargamero es un escapist. La suerte está ahí como cabeza de turco, siempre tendrá la culpa en caso de que algo salga mal. No comprende que el dejar fuera del tablero el azar, el caos, la catástrofe, quita interés al juego, como entenderá cualquier simulador. ¿Qué es la vida, sino una partida en la que en cualquier momento

puede suceder cualquier cosa, completamente ajena a quien juega? El jugador de abstracción quiere, ante todo, ganar, lo que traducido a la existencia sería como ansiar la inmortalidad. Es un personaje religioso y, por lo tanto, sin ningún sentido del humor (nadie se ríe de Dios si cree en Él, aunque sólo sea por si las moscas).

El jugador de simulación puede llegar a considerar la vida como una de sus partidas, en las que todo puede torcerse. Le queda siempre el remedio de reírse del absurdo que implica preparar todo meticulosamente para ver como se viene abajo. Volvemos al principio: no juega porque quiere ganar, sino porque puede perder.

Quizá la máxima expresión de esta filosofía lúdica que encierra la simulación se encuentre en el juego de rol. Concretamente en *La Llamada de Cthulhu*. En un juego de rol, cada jugador interpreta a un personaje que ha sido creado por una hábil mezcla de decisiones propias del jugador y tiradas de dados (la suerte otra vez). Durante el juego, en el que cada personaje colabora con los otros para alcanzar un objetivo a través de una aventura, las acciones se deciden también por los dados. El objetivo del juego no es sólo llevar a buen fin la aventura en la que se participa, sino también mejorar al personaje que va aprendiendo con cada una de las experiencias a las que sobrevive. En muchos juegos de rol, una vez superada una primera fase en la que el personaje es muy frágil, se consigue



crear una especie de superhombre capaz de todo tipo de hazañas. Pero en *La Llamada de Cthulhu*, juego que bebe directamente de la obra de H.P. Lovecraft, los personajes deben enfrentarse a seres como los Primigenios, los Antiguos y demás monstruos pertenecientes a los Mitos de Cthulhu. Eso quiere decir que sus posibilidades de sobrevivir son pocas, pero además, a medida que un personaje gana experiencia, su cordura comienza a resentirse. Es lógico que se vea afectada teniendo en cuenta que el personaje se enfrenta a la magia, lo sobrenatural y lo horripilante. Por lo tanto, los jugadores son conscientes de que sus personajes están destinados a una muerte horrenda o a la locura. Y eso es lo que hace apasionante este juego. Saber que se camina constantemente sobre el filo de la navaja, que si el personaje ha sobrevivido para participar en la siguiente aventura, eso va a constituir un triunfo, y que cuanto más aprende el personaje acerca de la terrible realidad a la que debe enfrentarse (Azathoth, Nyarlathotep, Yog-Sothoth, Cthulhu y demás miembros del panteón lovecraftiano) más cerca está de la locura. Pero si no adquiere conocimientos arcanos, será una fácil víctima de aquello que desconoce. Un ajedrecista buscaría desesperadamente un lugar donde enrocarse. ♦



R A N K I N G

JUEGOS DE ROL

Juegos puntuados 65

1º El Señor de los Anillos	1.225 =
2º AD&D	1.102 =
3º La Llamada de Cthulhu	986 +
4º Star Wars	965 +
5º Shadowrun	840 -
6º Kult	609 +
7º Cyberpunk	505 +
8º RuneQuest	322 -
9º In Nomine Satanis	303 -
10º Vampiro	288 -
11º Rolemaster	250 -
12º Fanhunter	247 +
13º Aquelarre	210 +
14º Paranoia	155 =
15º Stormbringer	126 -
16º Mechwarrior	91 -
17º Piratas	88 +
18º Pendragón	75 +
19º Ragnarok	72 -
20º Far West	70 -

JUEGOS TEMÁTICOS

Juegos puntuados 56

1º Magic	1.996 =
2º Star Trek	810 =
3º Spellfire	774 +
4º Doomtrooper	681 +
5º Jyhad	652 -
6º Battletech	210 -
7º Civilización	186 -
8º Galactic Empire	162 +
9º Warhammer Fantasy	152 -
10º Blood Bowl	148 -
11º Dungeon Strike	141 -
12º Diplomacia	136 +
13º El Golpe	122 =
14º Superdeck	120 =
15º On the Edge	118 +
16º Heroquest	106 +

17º Empires in Arms	90 -
18º Circus Maximus	83 -
19º Cruzada Estelar	65 +
20º Fantasy Warrior	50 -

WARGAMES

Juegos puntuados 63

1º ASL	365 =
2º World in Flames	359 =
3º Squad Leader	311 =
4º Britain Stands Alone	298 +
5º Ardennes	295 -
6º Caesar	290 =
7º SPQR	277 =
8º Second Front	250 =
9º Harpoon	222 =
10º Advanced Third Reich	201 =
11º Third Reich	186 =
12º Afrika	157 +
13º Waterloo	130 -
14º Hunters from the Sky	110 +
15º Command Decision	105 +
16º Pacific War	91 -
17º Days of Decision II	89 +
18º Last Blitzkrieg	70 -
19º Longest Day	60 =
20º Crimean Shield	50 +

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, Sabadell, Terrassa, Valencia y Zaragoza.

Tiempo al tiempo

¿Cuántos asaltos de combate tardas en hacerte una tortilla de patatas? Realmente, una de las decisiones que recaen sobre el DJ es establecer un criterio sobre si debe o no tener en cuenta el tiempo empleado en las acciones más mundanas de los personajes en juego. Esto podrá venir condicionado por la campaña que estés arbitrando, pero en general, es una cuestión del personal estilo de cada artista.

Una querida lectora y DJ, además de darnos la alegría de demostrarnos que ambas especies no se han extinguido (es broma, sabemos que estáis ahí, pero nos gusta que hagáis ruido para constatarlo), nos ha expuesto sus problemas sobre el control del tiempo en una partida de rol.

Una situación de combate, o de "stress", no suele dar complicaciones, ya que siempre estará bien detallada por los asaltos consumidos por las acciones de los PJs. En cualquier caso, como norma general es recomendable jugar "a tiempo real", sin dar a los jugadores períodos de reflexión de los que sus personajes, metidos en el ajo, carecen. El ejemplo típico: si te persigue la guardia y no quieres enfrentarte a ella, nada de pedir un tiempo muerto para hacer el mapa del laberinto por el que escapas.

El principal dilema surge con los omnipresentes "tiempos muertos". ¿Es mejor DJ el que detalla todas las estaciones del transiberiano que el que te coloca en Vladivostok en cinco minutos de juego (pasó una vez el revisor)? No necesariamente.

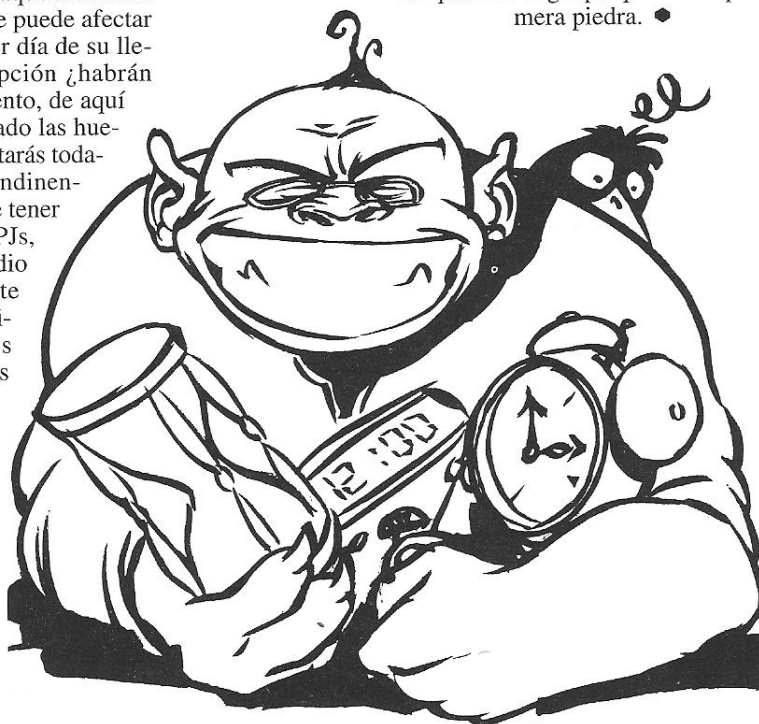
Ante esto puedes encontrarte en dos situaciones: que el tiempo realmente sea clave en la aventura o no. Ejemplo de lo primero son las historias en las que se debe hacer una cosa antes de que pase algo (encontrar un hechizo que contrarreste la invocación que el mago perverso hará en la próxima luna nueva), o aquellas en las que inevitablemente va a ocurrir algo que puede afectar directamente la salud de los PJs (al tercer día de su llegada a la isla el volcán entrará en erupción ¿habrán salido de la gruta?; o algo menos sangriento, de aquí a dos días Scotland Yard habrá identificado las huellas que dejaste en el lugar del crimen ¿estarás todavía haciendo preguntas por los docks londinenses?). En estos casos sí que es importante tener muy claro en qué ocupan su tiempo los PJs, si no al minuto, al menos cada día o medio día. Al mismo tiempo, sería moralmente recomendable proporcionarles algún indicio de que realmente se les escapan los minutos (algún terremotillo o constantes fugas de vapor servirían para el ejemplo de la isla). Si a pesar de todo se dedican a buscar plantas o a registrar sótanos de torreones en busca de un objeto mágico, ... pues ya sabes. Tu conciencia quedará tranquila y tu "savoir faire" garantizado.

Ahora bien sí, como en tantas otras ocasiones, el tiempo realmente no es de trascendencia vital, lo más recomendable para mantener la atención en la aventura es cortar por lo sano y

situarte en la nueva fecha sin la más mínima vergüenza. "El trayecto en barco transcurre apaciblemente y llegáis al cabo de diez días al puerto de Menii". Y punto. Como mucho, y si ellos son emprendedores y te lo sugieren, puedes darles opción a incrementar alguna característica por entrenamiento efectuado durante el trayecto. Si empiezas a poner piratas y maremotos, primero que puedes encontrarte con el equipo en cuadro cuando de verdad lleguen al meollo, y segundo que pueden haber pasado un par de jornadas de juego y al desembarcar preguntan "vale, un viaje guapo, pero ¿aquí qué veníamos a hacer?"

En resumen, que lo importante es saber transmitir bien el hilo de la historia. Si como nos dices en la carta tus aventureros atraviesan un desierto, si saben orientarse, llevan agua y van bien equipados, los puedes cruzar de un plumazo sin tener nada intranquila tu conciencia de DJ. Habrás hecho un bien a la aventura y nadie tiene derecho a reprocharte nada.

Al fin y al cabo, querida Isabel, cuantas más paradas intrascendentes permitas, más fácil resultará que se te escape el control y luego descubras que tus PJs han recorrido 100 Km en un día, exploraciones y registros incluidos. Con la adrenalina de la acción, esto son cosas que pasan. Pero siempre recuerda que, aunque ocurra, mañana será otro día. Bienvenida al club de los pifiosos; a ver quien es el guapo que tira la primera piedra. ♦





Los Secretos del Diablo

La serie Aquelarre sigue creciendo y creciendo con nuevos títulos, al tiempo que el número de vuestras dudas que llega hasta nosotros. Así pues, hemos decidido empezar a responderlas. De hecho, no teníamos otro remedio. Nos empieza a faltar sitio para guardarlas.

por Ricard Ibáñez, cotilla de lo oculto

Supongo que para cuando estas líneas vean la luz ya estará a la venta el siguiente suplemento de Aquelarre, Rincón. Ya se que había prometido sacar primero *Villa y Corte*, el suplemento sobre el Madrid de los Austrias, pero los chicos y chicas (y su biblioteca) de la Casa de Madrid de Barcelona me han convencido de que aún me queda mucho por aprender antes de embarcarme en este proyecto: ¡Tranquilos, que estoy en ello!

Mientras tanto, contestemos a algunas preguntas, que para eso hemos venido:

¿Se pueden enfrentar entre sí dos o más entidades demoníacas?

Sí, si ambas están controladas por magos enemigos y reciben la orden directa de atacar. Deberán obedecer a sus amos aunque ambas pertenezcan a la misma raza.

¿Se puede aturdir o dejar inconsciente al oponente sin matarlo ni herirlo seriamente?

Según las reglas un personaje puede desmayarse al perder 2/3 de sus puntos de Resistencia, o quedar conmocionado al perder la mitad de dichos puntos en la cabeza de un solo golpe. No obstante, en casos concretos (ataque por la espalda, reducir a un borracho o a un individuo poseído) el DJ siempre puede solicitar una tirada por Pelea, la competencia de combate comodín... Para tener éxito, la localización del golpe debería ser la cabeza (cosa que puede arreglarse usando Suerte)

¿Se puede superar el 100% de las competencias de Cultura?

Las reglas (revisadas) de la segunda edición del juego admiten que las competencias de Cultura puedan llegar al 100% sin limitación de característica, al contrario que en las otras competencias. Pero no dice nada de superar dicha cifra.

Se pueden usar dos armas a la vez?

¡NO!

¿Se puede pedir a los Demonios que te suban competencias y características principales?

Hombre, pedir si... otra cosa será que te lo concedan. Dependerá de lo que el PJ pueda ofrecerles a cambio, o lo que es lo mismo, lo que esperan obtener de él antes

de mandarlo al infierno. No hay que olvidar que los invocadores no controlan los Demonios, sino que se ponen a su servicio.

¿Cómo se resuelve un combate en el que se enfrentan dos oponentes con un 100% en un mismo arma?

Con mucha paciencia... ya que puede ser eterno. Una vez más, la competencia de Pelea puede ser útil para ponerle la zancadilla al contrario, o llevarlo hacia terreno desventajoso.

¿Los magos pueden parar o esquivar un ataque, una vez lanzado su hechizo, o se tienen que "comer" el golpe a la fuerza?

Según las reglas (pág. 33), lanzar un hechizo cuesta dos acciones de combate, durante las cuales el ejecutante debe abstenerse de realizar cualquier otra acción. Así que si se les viene un tipo a la carrera, y ellos se temen que van a perder la iniciativa, o no conocen ningún hechizo capaz de pararlo... es mejor que se escabullan primero a un lugar seguro.

¿Las criaturas del mundo Irracional y demás seres demoníacos también necesitan 2 asaltos de combate para lanzar hechizos?

Sí, aunque no necesitan componentes mágicos para ellos. (Así que ellos también se

escabullirán si ven a los PJ demasiado cerca, que aunque sean Irracionales, no son tontos).

Bueno, y ya está bien. Un saludo para todos y para todas, que parece que nuestra afición está dejando de ser refugio de MRI (Machistas Reprimidos Irrecuperables). ¡Nos vemos en los *Días de Joc* (ya sabéis, soy ese tipo alto, con barba y gafas y un pendiente en forma de escorpión en la oreja derecha)! ♦



History of the world, a vueltas con el mundo

El juego que analizamos en este artículo explora la historia de la humanidad a través de los grandes procesos de expansión y dominio de las civilizaciones. La filosofía del juego es bastante diferente a la del primo más directo, Civilización, dado que la victoria no llega tanto en el primer juego por el avance de la cultura y economía de nuestro pueblo, como por el dominio sobre las demás civilizaciones.

por Mar Calpena

History of the world es un juego de Gibson Games para tres a seis jugadores que cubre un periodo de cinco mil años en el que el objetivo e los jugadores no será otro que el de hacer que sus civilizaciones ocupen el máximo espacio posible durante el máximo de tiempo.

La historia en una caja

En el aspecto estético, *History of the world* es un juego correcto sin ser ninguna maravilla de presentación. En la caja (bastante grande, por cierto) encontramos un tablero con una representación del mundo bastante adecuada (luego lo veremos) para jugar si bien algo fea, marcadores para los ejércitos, las flotas, los monumentos, los fuertes, las ciudades y las capitales. Otro elemento son también las cartas de Imperio y de Evento. Además, encontramos también un pequeño cartón recordatorio del orden de las características y valores de las diferentes civilizaciones a través del tiempo, que complementan a las reglas de juego durante la partida.

Los puntos de victoria cabalgan de nuevo

Uno de los conceptos más clásicos del juego y que sonará a más de un wargamero es el de los puntos de victoria. En *History of the world* (a partir de ahora *HotW*) nuestra dominación sobre las diferentes regiones del mundo es lo que más puntos de victoria nos hará ganar, aunque las ciudades o monumentos también puntúan. El jugador con el mayor total una vez finalizado el último turno es el ganador.

La acción durante la partida se divide por turnos, que pretenden dividir la historia del mundo en siete periodos. Antes de empezar el turno, cada jugador roba una carta de Imperio del mazo correspondiente a la época (la primera vez el orden se decide a suertes y posteriormente se hace por orden según quien tenga el menor valor de cartas en el juego) y puede entonces decidir quedársela o pasársela a otro jugador que todavía no haya robado una carta. En esta fase es fundamental fijarse bien en qué civilizaciones hay en juego y dónde están éstas situadas para planificar una mínima estrategia, puesto que si, por ejemplo, estuviéramos expandiendo nuestro Imperio de Sumer, maldita la gracia que nos haría pasarle a un contrario la carta de Asiria, que empieza su andadura peligrosamente cerca de nuestras regiones.

Repartidos los imperios, hay que ver cuáles serán los avatares que estos sufrirán durante su época. Esto se hace a través de las cartas de Evento, que nos pueden dar una serie de ventajas (más ejércitos, líderes carismáticos) o de inconvenientes (plagas, desastres naturales). Otros factores que también se reflejan en las cartas de evento (que al igual que las de Imperio, son específicas para cada turno) son grandes movimientos históricos como las cruzadas, las grandes migraciones y, sobre

todo, la existencia de Imperios Menores, que surgiran al abrigo de nuestra protección.

Es entonces cuando distribuiremos nuestros ejércitos según lo que nos hayan indicado las cartas de Imperio y Evento, empezando siempre por los imperios menores. Cada ejército puede expandirse por tierra e incluso por los mares y océanos adyacentes.

Y llegaron las piñas

Desgraciadamente, el impulso expansivo de los imperios está limitado a menudo por factores físicos (grandes cordilleras, desiertos) o políticos (vamos, de coexistencia con otros imperios), lo que conlleva que más tarde o más temprano vamos a tener que enfrentarnos con el resto de jugadores.

Los enfrentamientos se deciden de una forma muy sencilla. El atacante tira dos dados (a no ser que haya obtenido alguna ventaja suplementaria a través de las cartas de Evento) y el defensor tira uno. El que consiga la tirada más próxima a seis gana. Esto también se usa en el conflicto naval.

Por cierto, que tenemos tres marcadores diferentes para los ejércitos, con lo que, en principio, debemos usarlos para señalar los diferentes imperios que nos vayan cayendo en suerte.

Otra forma de evitarnos problemas es construir fuertes o utilizar para nuestra máxima ventaja los accidentes del terreno. El turno termina con el recuento de puntos de victoria, en el que aparte de todo lo mencionado habrá que tener en cuenta si se ha logrado la construcción de monumentos y el mantenimiento de ciudades.

Algunos puntos destacables

HotW es un juego de mecánica sencilla y relativamente original, que probablemente puede atraer a más de un wargamero a reconciliarse con los juegos de tablero normales y corrientes.

La vertiente estética del juego es aceptable. Aunque es probable que terminemos teniendo ejércitos por toda la faz de la tierra, como ya insinué al principio, por una vez en la vida el tablero es de un tamaño adecuado (yo me siento apretujada cuando somos muchos jugando a *Diplomacy*). Los marcadores, como siempre, terminarán perdidos por la caja. Tanto en las cartas como los dibujos de los países son puramente funcionales y lo suficientemente claros para no tener que mirar las reglas cada vez.

Por lo que respecta al sistema de juego, su originalidad radica en el sistema de reparto de las cartas y distribución de ejércitos. Las reglas prohíben expresamente la diplomacia entre países, pero probablemente el juego ganaría mucho si hubiera un apartado dedicado a esto, dado que esto minimizaría el elemento de suerte en las partidas



(aparte de que siempre es mucho más divertido poder preparar jugadas sucias y traiciones baratas). Muchas de las reglas tienen un aire familiar, sin que esto suponga en absoluto una tara para el juego. Muy al contrario, la formulación hace que empiece a crearme lo que pone la caja de "a partir de doce años". Me queda la duda de saber si hay mucha gente que duplique o triplique esa edad que sepan quiénes eran los sasánidas, dado que la información histórica que se ofrece es muy breve.

En lo que toca a objetividad histórica, hay algunos puntos con los que no puedo evitar estar en desacuerdo. Para empezar, la última época, que abarca de 1550 a 1914, resulta a todas luces demasiado larga. El que el juego se acabe en ese punto resulta, además, frustrante. Nadie esperaría que un juego reflejara los últimos cambios en política internacional, pero se podría haber contemplado la segunda guerra mundial y la posguerra más inmediata, bien alargando todavía más la última época (llegados a este punto ya no era cuestión de escatimar treinta años) o simplemente creando nuevas cartas para civilizaciones que hayan tenido más de una gran fase de expansión.

Así conseguiríamos, por ejemplo, que Japón no quedara reducido a un Imperio Menor en el séptimo turno, sino que hubiera podido ser además uno Mayor de haber existido una fase más (y probablemente con más motivo que Holanda). Este turno adicional hubiera venido bien para reflejar también la existencia de la U.R.S.S., la República Popular China e incluso Israel.

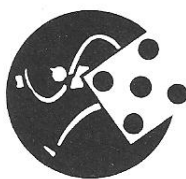
En cuanto a cuestiones más generales y filosóficas, y a pesar de que confieso abiertamente mi agrado por el juego, la concepción que se tiene de la historia como un continuo de guerras e invasiones me parece

sumamente militarista, máxime para un juego que se llama "La Historia del Mundo", implicando que procesos diferentes a estos son sólo eventos coyunturales. El dominio militar se puntúa mucho mejor que la construcción de monumentos, en una filosofía completamente opuesta a la de *Civilización*. De todas formas, *HotW* ofrece la posibilidad de hacer un poco más de historia ficción y plantearse qué hubiera sucedido si determinadas civilizaciones hubieran sobrevivido. Su sistema es fácil y bastante elegante, y es probable que pueda convertirse en un clásico menor a medio plazo. ♦

FICHA TÉCNICA

<i>Nombre:</i>	History of the world
<i>Autor:</i>	Steve Kendall
<i>Ilustraciones:</i>	Jason Spiller, Jenny Heyworth, David Walker.
<i>Edición:</i>	Gibson Games, 1993
<i>Contenidos:</i>	Presentación en caja con tablero, contadores, 49 cartas de imperio, 63 cartas de evento, alfombrillas del jugador y cinco dados.

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



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

CENTRAL DE JOCS

TUS TIENDAS ESPECIALISTAS

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

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

GRUPO TIENDAS JOC INTERNACIONAL

La Tierra Media

El mundo creado por Tolkien ha calado tan hondo entre nosotros que ha dado lugar a infinidad de juegos, tanto de rol como de tablero, sin dejar de lado las versiones informáticas del tema. Para todos aquellos que no encuentran con quién jugar, o que están cansados de jugar con los de siempre, aquí te ofrecemos un artículo para que puedas jugar tus partidas en la Tierra Media...por correo.

por Joan Parés

El juego por correo (JPC) es una variante del juego clásico en el cual los jugadores preparan, estudian y realizan sus movimientos en su propia casa, sin necesidad de que sus contrincantes o adversarios estén presentes. Cada turno es enviado por correo u otros medios a una central o director de juego, que resuelve los turnos e interacciones de los jugadores, reenviando los resultados otra vez a los jugadores y reiniciándose el proceso. Los JPC cubren cualquier temática o ambientación (rol, wargames, económicos, políticos, deportivos, etc...) y son muy comunes en los países anglosajones. Los precios, número de jugadores, duración de las partidas, etc., son variables. Ofrecen toda una serie de aspectos positivos como el contacto y la relación con jugadores de otras poblaciones y provincias, la comodidad de poder jugar en casa, a tu propio ritmo y cuando te apetezca, y la articulación de grupos de juego, que se reúnen periódicamente para negociar, pactar, discutir y decidir estrategias comunes.

La Tierra Media JPC

La acción se desarrolla en el 1650 de la Tercera Edad, cuando la lucha titánica entre el Bien y el Mal está en su clímax. Tú puedes ser uno de los 10 pueblos libres, de los 10 servidores de la oscuridad, o de los 5 países neutrales. Las órdenes e instrucciones en el juego se dan a través de los personajes de cada país, que son los héroes y líderes de la época. Así, tu puedes llevar a Elrond, Bain I, el Rey Brujo Mûrazôr, el Señor del Dragón o Gothmog. Tus personajes llevarán a cabo tus instrucciones según sus habilidades, y podrán mandar ejércitos, secuestrar a diplomáticos, resolver enigmas, saquear ciudades, manipular el mercado y muchas otras cosas más. Podrás crear compañías y viajar por la Tierra Media, recreando la Compañía del Anillo o incluso conseguir que los nueve Nazgûl cabalguen juntos de nuevo. Cada país empieza con 8 personajes y puede llegar a tener 21 cuando el juego ya está avanzado. Cada uno de ellos tiene su retrato original, realizado por Amelia James, que te aparece en cada turno.

Una partida dura aproximadamente entre 30 y 40 turnos, terminando cuando uno de los dos bandos triunfa sobre el otro o cuando el Anillo Único es llevado al Monte del Destino y destruido o entregado a Sauron.

Particularidades de La Tierra Media JPC

Tus personajes y ejércitos podrán encontrarse con las grandes personalidades de la Tierra Media. Es tu oportu-

nidad de contactar con aquellos personajes de los cuales sólo has leído sus gestas, como Saruman el Blanco, Tom Bombadil, Barbol, el Balrog de Moria, Smaug el Dorado, y por supuesto Mithrandir (también conocido como Gandalf el Gris). Tendrás completas descripciones de tus encuentros y deberás decidir como actuar.

Explora los lugares más conocidos y recónditos de la Tierra Media: Bree, Lothlorien, Khazad-dûm, Barad-dûr, Carn-dûm.

El sistema de magia está basado en los sistemas de *Rolemaster* y *El Señor de los Anillos (Joc Internacional-ICE)*, e incluye a la Maestría de la Resistencia, las Leyes del Fuego y también las Listas Cerradas.

Como es obvio, los artefactos mágicos también tienen un papel muy importante en el juego. Sting, Glamdring, el Yelmo de Isildur, los tres anillos de los elfos, el espejo de Galadriel, los Palantir y por supuesto el Anillo Único, junto con más de 150 artefactos, te aseguran emoción y una dura lucha para conseguirlos.

Los 25 países (cada país es un jugador) de la Tierra Media están basados en su situación histórica, con su propia economía, sus fuerzas militares, sus diplomáticos y con sus particulares debilidades. Cada país tiene sus capacidades especiales y algunos artefactos mágicos.

Los ejércitos, tipos de tropas, flotas, el comercio, las caravanas de mercaderes, los impuestos, las fortificaciones, el clima, los duelos personales, los agentes dobles, los rehenes, los asedios, las tácticas de combate y un largo etcétera te permiten disfrutar de un juego completo, rico y muy emocionante.

Empezando la Tierra Media JPC

Los jugadores reciben un manual de instrucciones de 120 páginas, con ilustraciones y una cubierta de Angus McBride, y un mapa a todo color de la Tierra Media de 78x60 cm. El reglamento es muy completo y claro de leer, las órdenes están bien explicadas y cubren todas las actividades posibles de un país.

Las cuatro habilidades de cada personaje son las cuatro áreas de instrucciones:

- Habilidad de Mando: órdenes militares, de fortificaciones y de liderazgo.
- Habilidad de Emisario: órdenes políticas y diplomáticas.
- Habilidad de Agente: órdenes de espionaje y contraespionaje.
- Habilidad de Mago: indica la posibilidad de aprender magia y lanzar hechizos.

Otros tipos de instrucciones son generales y cualquier personaje puede hacerlas: movimiento, venta y compra de nuevos recursos, etc...



Los jugadores al apuntarse deben escoger uno de los 25 países. Cada uno de ellos tiene sus peculiaridades y es diferente de los demás.

La moderación de las partidas, la mecánica

La Tierra Media JPC está moderado por ordenador. Los jugadores reciben en cada turno y en impresión láser, un informe sobre sus centros de población, ejércitos y flotas, personajes, mensajes, etc.. Un mapa hexagonado de la región cercana a su capital en el cual aparecen los ejércitos, poblaciones, puertos, tipos de terreno, caminos, puentes, etc. También hay mapas individuales del reconocimiento de tus personajes. Cada personaje tiene asimismo un informe de todo lo que le ha sucedido, con descripción de sus aventuras, encuentros y situación.

Las partidas se articulan en períodos de dos semanas, y los jugadores podrán enviar sus turnos tanto por correo ordinario, como por fax o correo electrónico.

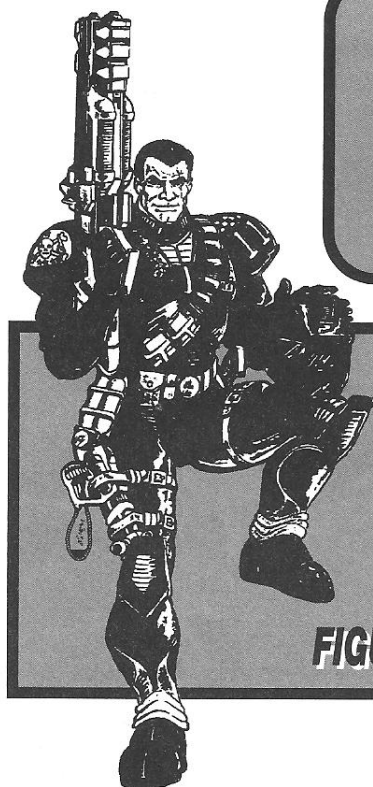
Diseño y desarrollo de La Tierra Media JPC

El equipo GSI formado por Bill Feild y Peter Stassun ha estado trabajando durante cuatro años en estrecha colaboración con ICE y Tolkien Enterprises para asegurar que el mundo de *El Señor de los Anillos* ha

Para recibir información más detallada sobre *La Tierra Media JPC*, podéis poneros en contacto con *Central de Jocs*, c/Numancia 112-116, 08.029 Barcelona, teléfono (93) 430.41.83.

Este establecimiento, que te ofrece la posibilidad de participar en este juego en castellano, realizará durante el mes de Abril diversas presentaciones oficiales del juego en ciudades españolas, como Barcelona (*Día de Joc*), Madrid, Valencia y Zaragoza.

sido fielmente reproducido. La base del juego se encuentra en la gran obra de Tolkien así como en el desarrollo realizado por ICE para su popular juego de rol. Se trata, pues, del único juego por correo oficial y autorizado de *El Señor de los Anillos*. Desde su comercialización en Estados Unidos y posteriormente en Inglaterra y Australia, *La Tierra Media JPC* se ha situado en cabeza de los rankings de este tipo de juegos. Ha recibido numerosos premios y menciones, entre ellos el de Mejor Juego por Correo de 1.991 y 1.992. ●



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



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

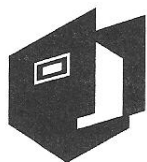
31 març - 1-2 abril

IL·LUSTRACIÓ: MAX



LÚDIC

dossier



JUEGOS DE HORROR (II)



Más miedo

Somos gente con palabra, sobre todo cuando cumplir con ella resulta tan agradable. Desde hace tiempo teníamos pendiente retomar el tenebroso hilo del miedo y cumplir con una segunda entrega dedicada a los juegos ambientados en un género tan clásico como inmortal como es el terror. Puestos a elegir el momento, encontramos este muy adecuado, estando como estamos en puertas de la 2ª edición de Dia de Joc, que este año tiene un eje temático de ambientación en la misma línea. Sirva, pues, este dossier para empezar a calentar los crucifijos.

por Eduard García

El género de terror es uno de nuestros favoritos, no hay ninguna duda. Y además es uno de esos sacos sin fondo, que nos podría dar de hablar toda la vida. En el dossier de nuestro LÍDER 37 hicimos un primer barrido al sector, hablando tanto del soporte clásico del género (literatura y cine) como de los juegos más emblemáticos de las dos "tencencias" o "generaciones": los que sitúan al jugador frente al terror y los que le hacen sentirse parte de él. Pero ni tuvimos espacio para hablar de todo, ni se ha detenido la creación de juegos en esta línea. Así pues, retomamos el hilo con un segundo dossier terrorífico.

En las páginas que siguen os hablaremos del miedo, en un artículo de fondo pensado en un principio para ser herramienta de los DJs de nuestro querido *Aquelarre*, pero que al final ha tomado forma como ayuda genérica de ambientación.

En el apartado de informes sobre juegos encontraremos tres propuestas bien distintas. La primera cayó del mencionado dossier 37 por cuestión de espacio y, al retomarlo, tenemos la alegría de tenerlo ya en castellano. *Ravenloft* abona el terreno de lo clásico por partida doble. Y decimos esto porque ha sido concebido para fundir sin ningún complejo los tópicos más característicos del horror gótico (vampiros transilvanos, hombres lobo, zombies y familia) con la ambientación medieval-fantástica del juego de rol más veterano. Clérigos con más trabajo que nunca y espadas de dos manos ... pero de plata.

Los otros dos juegos han visto la luz en el interín entre ambos dossiers. *Kult*, de origen sueco aunque con una buena acogida en el mercado anglosajón, ahonda en la parte más escabrosa del terror contemporáneo. Ambientación negra "recomendada a mayores de 16 años" que reafirma la tendencia por la que parecen decantarse los muchachos de *M+D* (responsables también de la versión española de *Cyberpunk*) a la hora de buscar licencias para sus traducciones.

Wraith, el último de la familia en llegar a nuestras estanterías, es el ejemplo de cómo la gente de *White Wolf* puede rizar el rizo del horror narrado en primera persona. Tras un

juego como *Vampiro*, donde nos sumergieron en un mundo dominado en la sombra por la sociedad de los "no muertos", parecían haber puesto el freno a lo escabroso con sus juegos de hombres-lobo ecologistas y su última entrega dedicada a los magos, que aunque peculiares no dejan de ser humanos. Pues bien, ahora nos proponen jugar desde ultratumba.

Tres nuevas propuestas, pues, para seguir sintiendo el ese característico sudor frío resbalando por nuestras sienes. A sufrir, malditos, que os gusta. ●





Kult, la muerte es sólo el principio

Hay veces que, cuando caminamos por algunos sitios, inconscientemente apartamos la mirada de los rincones oscuros. Este acto mecánico se repite muchas veces durante nuestra vida, sin que nosotros nos apercebamos de ello. Pero hay veces también que, quizás por casualidad o por curiosidad, forzamos a nuestra cabeza a dirigir la mirada a las zonas oscuras, a las zonas prohibidas. Entonces la realidad empieza a resquebrajarse y entramos en un mundo de monstruos y pesadillas, nuestro verdadero mundo cuya visión nos fue vedada. Entramos en el mundo de Kult.

por Salvador Tintoré

En las frases anteriores he intentado resumir un poco el espíritu del juego. Aunque, si queremos pecar de telegráficos, lo podíamos resumir aún más en una sola palabra: Paranoia. *Kult* es un juego extraño y cautivador, muy en la línea de los llamados juegos de terror "modernos" (*INS/MV* o *Vampire*). Pero *Kult* da un paso en una dirección diferente ya que permite, en principio, jugar con las pesadillas, temores y fobias de los personajes (y de los jugadores quizás). Sin embargo *Kult* también es un juego difícil de explicar (y menos en un espacio tan limitado como éste). Quizás lo más difícil de explicar, y de entender, de todo el juego sea su "background". De todas formas voy a intentarlo pero la mejor manera de formarse una opinión de *Kult* (y puedo aseguráros que no deja indiferente) es leyéndolo y que cada uno saque sus propias conclusiones.

Temática y ambientación. Un mundo demasiado real

Parada de metro de Hospital Clínico (Barcelona) 7:40 de la mañana. La fiesta de ayer noche me dejó deshecho. Ahora estoy pagando las consecuencias encarnadas en una formidable resaca. Fijo la vista en una cucaracha muerta que hay en el suelo. Está siendo devorada por una legión de hormigas. La visión me hace pensar en la noche pasada. Intento recordar en qué momento exactamente perdí la noción del tiempo y cuántos cubatas necesité para ello. Nada, no hay forma.

Sumido en mis propios pensamientos no me he dado cuenta de que un mendigo me estaba observando hasta que he notado su aliento en el cogote. Va desarrapado, sucio y maloliente, con un traje hecho jirones que, sin duda, ha conocido mejores tiempos. Sin embargo, la mirada de sus ojos azules me taladra como una espada. Siento como si estuviera sopesando mi propia alma. Antes de que consiga reunir las sufi-

cientes fuerzas para decirle algo empieza a hablarme rápidamente, como si estuviera en un monólogo consigo mismo (lo qué faltaba, otro loco). Pero sus palabras parecen penetrar en mi mente aún en contra de mi voluntad, ampliadas por el efecto resonante de mi enorme resaca.

"¿Así que eres tú el que está a punto de despertar? Bueno, no pareces gran cosa. En fin, que le haremos. Las apariencias engañan ¡je! y yo lo sé mejor que nadie. Me llamo Epi..."

Definitivamente es un loco, se cree un teleñeco o un jugador de básquet. O puede que las dos cosas.

"Has de escucharme con mucha atención ya que tenemos muy poco tiempo. Cuando llegue el vagón yo ya no estaré aquí, habré partido en mi búsqueda por el Laberinto."

Lo primero que tienes que aprender es que estás en una cárcel. Pero tranquilo, no estás solo, toda la humanidad está encerrada contigo, atada por las cadenas de una realidad engañosa.

Sería muy largo explicarte porque estás encerrado aquí pero lo intentaré. Hace mucho tiempo (o quizás sólo hace un segundo) la humanidad gozaba de un poder infinito, al menos comparado con el que tiene ahora. Caminábamos al lado del Demiurgo (algunos le llamarían Dios) y éramos los dueños de nuestro propio destino. Nadie sabe exactamente lo que pasó, pero el Demiurgo decidió privarnos de nuestra condición primigenia. Diseñó la máquina de las ilusiones y nos encerró en ella. Esta máquina es la que creemos que es nuestro mundo real. Y en ella estamos condenados a vagar sin saber por qué estamos aquí, sin saber si quiera quienes somos. Existen algunas forma de escaparse, de abrir nuestra consciencia. Pero muy pocos lo consiguen, mejor dicho, pocos lo hemos conseguido.

La máquina es como el mundo de los sueños del que nos habló Platón en el mito de la caverna. Es el Elíseo donde solo somos sombras de la verdadera realidad, solo ilu-

siones. Pero en esta prisión la humanidad no está sola. Están los sirvientes del demiurgo, que él puso aquí para mantener nuestras ilusiones. Son como si dijéramos, nuestros carceleros. Se les conoce con varios nombres pues son varios seres los que se encargan de aprisionarnos. Así están los Arcontes (los más poderosos) de los que solo quedan seis. Luego están los sirvientes de los arcontes, los abominables lictores, aunque yo les llamo sacos de grasa pues esa es su verdadera apariencia, -el mendigo hace una pausa para escupir despectivamente al suelo- que mandan sobre los serviles, serafines y lúpidos, los que tejen la falsa realidad que nos aprisiona. Yo creo que los lictores son nuestros peores enemigos. Más incluso que los arcontes.

Para que te hagas una idea: tu jefe es un lictor y te ha mantenido puteado en tu trabajo durante tanto tiempo para que no tengas modo de pensar, para que no puedas darte cuenta de lo que pasa realmente. Cuando vuelvas a tu trabajo hoy mira a la cara de tu jefe. Verás una masa informe de grasa, levemente humanoide, que se ríe de ti, vomitando espuma por la boca, cuando te da tu paga semanal. Tal es el poder de los lictores para manipular nuestros sentidos."

El mendigo tiene algo de razón: Siempre había pensado que mi jefe no era trigo limpio. Mucho mandar pero poco pagar. Hoy le canto las cuarenta y me despido. Ya encontraré otra revista donde pagarán mejor mis artículos.

"Te preguntarás entonces cual es nuestro verdadero mundo, cual es la realidad. El mundo en que realmente vivimos se conoce como Metrópolis (al menos así lo bautizó Leonardo). Es un mundo infinito, eterno y feroz, habitado por innumerables criaturas como los arcontes y los azgules. Lo podría definir como una colosal ciudad hecha de maquinarias y de materia orgánica. Se dice que en sí misma es un propio ser.

Pero en un mismo plano coexisten varios mundos con el nuestro. Está el infierno gobernado por Astarot, el gemelo oscuro

M + D EDITORES PRESENTA

KULT™

La muerte es sólo el Principio

NO RECOMENDADO A MENORES DE 16 AÑOS

del demiurgo. Astarot comanda a los ángeles de la muerte (lo que tu llamarías demonios) y por debajo de ellos están muchos de nuestros torturadores y peores pesadillas, acechando. Así son los purgativas, los razidas, los nefaritas, los desperitas y las legiones de condenados. Ahora el infierno está en crisis: ya que se alimenta de nuestro miedo y de nuestra creencia en el, únicamente vas al infierno si realmente crees que éste existe y que tu mereces ser castigado. Como hoy en día casi nadie cree en esto, poca es la gente que va al infierno. Por ello Astarot y sus legiones tienen escasa clientela y, cada vez con más frecuencia, han de venir aquí en busca de nuevas almas a las que poder torturar.

También está el Limbo, el mundo de los sueños. Todos hemos viajado allí alguna vez. Tú también, ¿cómo te piensas que

te hiciste esos morados en el brazo?. Estuviste en el Limbo hace unos meses y tuviste que combatir contra tus pesadillas. Aunque cuando despertaste no pudieses recordar nada. Al igual que el Eliseo y el Infierno, el Limbo tiene sus propios pobladores como los psípagos, los vagabundos y los Príncipes de los Sueños. Estos últimos son los más poderosos de todos los habitantes del Limbo. Una vez fueron humanos, como nosotros, pero poco a poco fueron perdiendo su humanidad y aprendieron a controlar sus sueños (y los nuestros). Ahora, los Príncipes de los Sueños, usan a la especie humana para combatir entre ellos en el Limbo, en una guerra onírica que no parece tener fin.

Por último está lo que llamamos el Laberinto. El Laberinto comunica la Máquina con Metrópolis y el Infierno, a través de los

túneles y las cloacas de nuestras ciudades. Pero el Laberinto no es únicamente una conexión entre mundos. También es un mundo en sí mismo, con sus propios habitantes: los fronterizos, los zelotes y los psilositas que acechan en el Laberinto a los incautos que se aventuran en este. Se dice que más allá de Torópolis (la ciudad que está en el centro del laberinto), más allá incluso del Laberinto interior se encuentra el Minotorgon, el guardián (o guardiana, no se sabe) del Caos y la Nada. Allí me dirijo yo para intentar obtener una respuesta a mis preguntas. Aunque lo más probable es que desaparezca en el intento.

Para que te hagas una idea de cómo es todo esto, imagínate un diamante en el que estás aprisionado, de tal manera que sólo puedes mirar a través de éste por una sola de sus facetas. Si, de algún modo, consigues salir del interior del diamante podrás contemplarlo en toda su magnificencia, con todo su esplendor, en todas sus facetas a la vez. La cara del diamante por la que ves es La Máquina. Las otras facetas son los mundos, las realidades que no podemos percibir desde dentro. Cuando conseguimos salir del diamante y cogerlo con la mano se producirá lo que nosotros llamamos el Despertar.

Por si todo esto no fuera suficientemente complicado has de saber, además, que el Demiurgo ha desaparecido. Nadie sabe si ha muerto. Pero en el centro de Metrópolis se alza la Ciudadela, y en el centro de esta se encuentra el palacio del Demiurgo, el salón de las Lágrimas, cerrado con siete grandes cerraduras, y las Llaves (que nadie ha visto jamás) fueron dispersadas por todos los tiempos, espacios y mundos. Se dice que quien consiga reunir las y entrar se coronará como el rey de la Máquina de las ilusiones, como un nuevo Demiurgo.

Todos los poderes buscan estas llaves y se ha empezado a librar ya la Primera Batalla, el prologo del último Ciclo. Si nadie consigue ganar, todo (absolutamente todo) volverá a la Nada (de la que, quizás, nunca debió salir) y desaparecerá para siempre. Los Arcontes se pelean entre ellos para reemplazar a su antiguo amo el Demiurgo. Solamente Keter permanece fiel a su desaparecido señor. Los Lictores, a su vez, conspiran en secreto contra los Arcontes, para desbancarlos y aprisionar (y torturar) para siempre a la humanidad. Astarot también busca las Llaves y, en su búsqueda, ha empezado a cambiar, cada vez se parece más al Demiurgo. Mientras tanto los Angeles de la Muerte persiguen destruir a la Máquina y, de paso, a la humanidad. Y los Príncipes de los Sueños continúan con su batalla particular...

Como ves, todo junto es un gran em-



brolo en el que la humanidad tiene poco que decir, aunque puede intentarlo.

Existen varias maneras para que los hombres nos demos cuenta de lo qué pasa realmente. Una de ellas es el Despertar, pero está reservado para unos pocos. También se puede explorar el Laberinto ya que algunas de sus zonas comunican con Metrópolis y con el Infierno. Las cárceles, salas de tortura y campos de exterminio que la "humanidad" ha construido son zonas donde la realidad se resquebraja y pueden abrirse portales hacia el mismísimo infierno. Los locos también pueden percibir esa realidad y, algunos, se juntan en grupos donde conviven con ella. Existen también artefactos que pueden abrir portales con los mundos, pero jugar con ellos puede resultar muy peligroso. Algunos humanos se han agrupado en diversos tipos de cultos y, algunos de estos cultos, pueden alterar la realidad y llevarte a Metrópolis o al Infierno pero quizás te pidan un precio demasiado alto por ello.

Ha llegado la hora de que tú despiertes. Has de RECORDAR. Ayer noche no bebiste realmente, es lo que los lictores quieren hacerte creer. Has de DESPERTAR. Ayer noche mataste a tu sombra, la encarnación de tus impulsos reprimidos. HAS ROTO LAS CADENAS. Empieza a mirar la REALIDAD con tus nuevos ojos. Eres LIBRE, sigue tu camino, si lo encuentras. Yo he de partir ahora. Voy en búsqueda del Laberinto. Si encuentras a Leonardo en tu viaje dile que yo, Epicúreo, he marchado. ¿qué es lo que ves ahora, amigo Sócrates...?"

Pestaño. Cuando abro los ojos descubro que la cucaracha no es más que una mancha de mi propia sangre que está siendo devorada por una masa de gusanos. Las paredes de la estación son de basalto negro que parece latir al ritmo del traqueteo del metro que está llegando. El metro es una máquina orgánica que parece viva, una comunión perfecta de acero y carne. En su interior miles de hombres están siendo descuartizados por extraños y amorfos seres, en una orgía infinita de sangre y vísceras. Vuelvo la vista. Epicúreo ha desaparecido. Ahora soy libre para continuar mi propio camino hacia ninguna parte...

La generación del personaje

Una de los detalles que más me ha gustado del juego es que la generación del personaje (necesariamente lenta y laboriosa) empieza con la creación de la historia del Personaje por parte del jugador. Esta histo-

ria ha de ser lo más detallada posible ya que, a partir de ésta, máster y jugador desarrollarán el personaje. Con ello se evita algo que, desgraciadamente, sucede con demasiada frecuencia en otros juegos: que el personaje se vea reducido a una triste suma de números y anotaciones en una hoja.

Según la historia del personaje se puede ajustar éste a uno de los arquetipos existentes en el juego, es decir a un modo concreto de ser y de vivir. Si la historia del personaje no se ajusta a ningún arquetipo en concreto nada impide que el máster y el jugador creen uno nuevo. De hecho el arquetipo sirve únicamente para dar una idea sobre la interpretación del personaje y, a la vez, orientar un poco a la hora de diseñar sus ventajas, desventajas y nivel de vida.

Con el arquetipo escogido (o creado uno nuevo) se habrán de dar las aptitudes, tanto físicas como mentales, que determinarán una serie de aptitudes secundarias como el movimiento, la capacidad de carga, etc... Las aptitudes físicas y mentales no se establecen tirando dados, sino por el sistema de repartir un número preestablecido de puntos.

Luego se ha de escoger un "secreto inconfesable" es decir algo que pone al personaje en contacto con la realidad de Kult. El secreto inconfesable puede venir dado por el arquetipo o bien puede ser pactado entre el jugador y el máster. A nivel de juego el secreto inconfesable sirve para dar algo de "salsa" a la historia del personaje y orientar al jugador a la hora de escoger las ventajas y desventajas con las que puede dotar al personaje, y que nos ayudarán a personalizarlo un poco más. El juego prevé multitud de secretos inconfesables (desde ser un loco hasta verse perseguido por un culto o ser objeto de una maldición más o menos molesta) pero, como ya he dicho, nada impide que se pacten nuevos secretos.

Con la diferencia de puntos entre las ventajas y desventajas del personaje se calculará el equilibrio del personaje (que puede ser negativo, positivo o, rara vez, igual a 0). Esta diferencia de puntos también nos servirá para saber las habilidades que podemos "comprar", ya sean básicas (las tiene todo el mundo a un nivel mínimo), generales y académicas (exigen un mínimo de educación). Todas las habilidades se basan en alguna aptitud (por Ejemplo "sigilo" se basa en Agilidad) y esta aptitud marca el máximo de puntuación de la habilidad, por encima del cual nos costará más puntos subirla de nivel.

Después de elegir las habilidades del personaje hay que escoger su nivel de vida. Este en principio ni se tira ni se escoge directamente sino que debe ser acordado

entre jugador y máster según el arquetipo del personaje o, en su defecto, según la propia historia de este. El nivel de vida (en \$ USA) sirve para saber de cuanto dinero dispone el personaje, sus propiedades y cuanto gana al mes. La posibilidad de que pueda ser elegido no significa, naturalmente, que todo el grupo de personajes sean unos Rockefeller.

Sabiendo el nivel de vida y los ahorros que posee el personaje sólo resta comprar el equipo. Y aquí puede llegar una parte conflictiva de la generación del personaje. Aparte del equipo llamémosle normal existe una amplia de armas de fuego entre las que se puede elegir. Sin embargo hay que tener en cuenta que estas armas pueden estar permitidas en USA, por ejemplo, pero que en España la mayoría de ellas (por no decir todas) están prohibidas.

Por último se le dan al Personaje diez Puntos de Héroe. Estos puntos -parecidos a los puntos de *James Bond*- permitirán al personaje modificar un efecto de la tirada (tanto si es tuya como si es de tu oponente) cuando en ello le vaya la vida.

Sistema de juego

El sistema se basa en el dado de veinte. Tanto las tiradas de aptitudes y habilidades como las tiradas en el combate se realizan con este dado. Sin embargo, el sistema de combate difiere en algunos puntos del sistema de juego normal.

- El sistema de juego: Cada vez que sea necesario usar una aptitud o una habilidad se tirará el dado de veinte. La tirada habrá de ser inferior al valor de la aptitud o de la habilidad. La diferencia entre el resultado de la tirada y el valor de la aptitud o de la habilidad se conoce como efecto. Este efecto oscila entre un valor de 0 (malo) y 30 (o más, en este caso el efecto se puede calificar de milagroso). En algunos casos el efecto no será necesario, bastará con tirar por la habilidad o aptitud (por ejemplo para encender un coche, solo cabe que este se encienda o no se encienda), en otros casos el efecto será absolutamente necesario (por ejemplo para conocer la calidad de la información obtenida con una habilidad de investigación). También se puede usar el efecto en un sistema de compensación cuando se confrontan dos habilidades.

Cabe también la posibilidad de "crítico" (una tirada muy buena) cuando sacas menos de 1/10 de la puntuación de la habilidad, este éxito suma +10 al efecto. Por el contrario cabe también una tirada desastrosa cuando se saca un 20, los efectos se dejan a discreción del máster.

- El sistema de combate: Es algo más complejo que el sistema de juego. La "ronda" de combate dura 5 segundos, primero se declaran las acciones que va realizar el personaje, se tira la iniciativa (1d10 + 1 por cada punto de agilidad por encima de 12) por el orden de iniciativa se resuelven las acciones (cada acción supone un movimiento básico como coger algo, disparar una vez, moverse...). Cada vez que se golpea o se usa un arma se tira por la habilidad correspondiente, luego se habrá de tirar una segunda vez para ver el efecto del impacto (cada arma y cada maniobra tienen una tabla de efectos propios), se resta el efecto de la protección al efecto del impacto y, según el resultado, se determina el tipo de herida. Hay cuatro tipos de heridas: rasguños, heridas leves, heridas graves y heridas mortales. La cantidad de cada una de ellas que puede aguantar un personaje viene determinada por su constitución, cuando se llega a una herida mortal el personaje muere (existen "bichos" que pueden aguantar más de 1 herida mortal, pero no son más que rumores).

El combate se complica aún más cuando "los malos" tienen un mayor número de acciones que tres (que es lo habitual) o cuando se usan las maniobras especiales (tanto en cuerpo a cuerpo como con armas de fuego) que el juego permite. Pero creo que, con lo dicho, ya nos podemos hacer una idea aproximada de como es el combate en *Kult*: rápido y salvaje (real como la vida misma)

Por último en el combate también caben críticos (tirada inferior a 1/10 de la puntuación) que suman 10 al efecto y caben también los "fumbles" (traducidos aquí como "tiros por la culata") cuando se saca un 20.

El equilibrio y el despertar

El equilibrio mental juega un papel muy importante. Este equilibrio se calcula, como ya hemos visto, con la diferencia existente entre los puntos de desventajas y los puntos de ventajas. Si la diferencia es positiva tendremos un equilibrio (o mejor dicho, un desequilibrio) positivo. Por el contrario, si la diferencia es negativa tendremos un equilibrio negativo. El equilibrio representa, ni más ni menos, que la cordura y el comportamiento del personaje. A mayor equilibrio negativo el personaje tenderá a ser más imprevisible y a dejarse llevar por sus locuras y deseos. Cuanto mayor sea el equilibrio positivo el personaje será más racional, frío y calculador.

Ciertos hechos traumáticos (que sucederán con más frecuencia de lo que el

jugador cree) pueden hacer aumentar el desequilibrio negativo. En cierta forma el equilibrio determina si el personaje sigue la senda de "la luz" o la de "la sombra", que se alejan (por defecto o por exceso de racionalidad) del comportamiento normal de una persona. Ambos extremos son peligrosos ya que, a partir de un desequilibrio de +/- 15, el personaje empieza a sufrir experiencias desagradables (y a ganar ciertas habilidades). La última consecuencia de este desequilibrio supone el enfrentamiento con un alter ego del personaje. Este antagonista será igual al personaje en todo menos en su desequilibrio (que será precisamente el inverso). El antagonista representa el lado que el personaje ha reprimido (en su locura o en su racionalidad) e intentará, primero, que el personaje recupere su equilibrio y, si no lo consigue, tratará de matarlo. Si el personaje mata su alter ego podrá conseguir "despertar", es decir, que el mundo de *Kult* se revele tal como es en realidad.

Sin embargo, antes de conseguir despertar, lo más probable es que el personaje se haya convertido en injugable (o está como un cencerro o es un puñetero maniático del orden) y sea encerrado en un manicomio o pase a ser un PNJ controlado únicamente por el máster (para desesperación del jugador).

Conclusión

Kult es un juego que bebe de muchas fuentes en general y ninguna en particular y las mezcla en un "cóctel" muy exótico. Nos pueden servir para entenderlo un poco más las ilustraciones de Giger (Alien y Necronomicón), las películas y libros de Clive Barker (sobre todo la serie de Hellraiser), las teorías de Platón sobre el mundo de las ideas y el de los sueños (La República), el descenso a los infiernos de Dante, la obra apócrifa de Leonardo da Vinci "Arcanum Metrópoli" (cuyas "explicaciones" e ilustraciones acompañan al manual), la teoría del diamante de Epicúreo y el juego de rol de *Chill* (que ya no se edita) con el que *Kult* guarda un cierto parecido (aunque no

mucho tampoco). De hecho es que el "background" es original y complejo por ello no se puede comparar con nada de lo publicado hasta el momento (y las comparaciones son odiosas). Además el tema es, en muchos casos, ambiguo, dejando mucha libertad al máster. Por ello *Kult* es un juego no apto para jugadores que acaben de empezar a jugar a rol y tampoco para másters que estén empezando a arbitrar.

Sin embargo, *Kult* corre el peligro de convertirse en un juego de "cazar al bicho" (en la mejor tradición de la, tantas veces perpetrada, *La Llamada de Cthulhu*). Este peligro se ve enormemente favorecido por las reglas de combate y las extensas tablas de armas y artes marciales. No es malo que los jugadores tengan acceso a estas armas y habilidades, pero se han de dosificar prudentemente y siempre en función de la historia del personaje (por favor, no más curas con recortadas).

Es la tarea del máster impedirlo, recreando una atmósfera de "terror psicológico" en la partida y procurando que los jugadores se enteren poco (por no decir nada) de lo que está sucediendo a su alrededor. El misterio y el miedo han de formar parte del juego. Y subrayo la palabra juego porque la propia temática de *Kult* nos puede hacer perder el horizonte de la realidad si nos lo creemos en exceso. Es mejor que los jugadores saquen sus propias conclusiones (aunque sean equivocadas) del mundo de juego. Así su aliciente para seguir jugando será aún mayor. Si es un futuro jugador de *Kult* el que está leyendo este artículo que procure olvidar su contenido lo más rápidamente posible (a lo mejor he mentado, ya se sabe que la realidad es engañosa).

Yo creo que, si se siguen estos consejos, *Kult* se puede convertir en un buen juego de terror cuyas posibilidades son casi ilimitadas. Con él abrirás la puerta a una nueva dimensión que nunca hubieras imaginado. Y esto sólo se puede conseguir jugando.

Dedicatoria: a Dani, lictor de vocación, que alteró la realidad una vez más.

FICHA TÉCNICA

Título:	Kult
Editorial:	Target Games
	M+D (edición española)
Dirección del original:	Jerker Sojdelius / Nils Gullikson
Diseño Gráfico:	Jerker Sojdelius
Traducción:	Eugenio Osorio
Adaptación maqueta:	Darío Pérez

Ravenloft: espada, brujería y ... terror

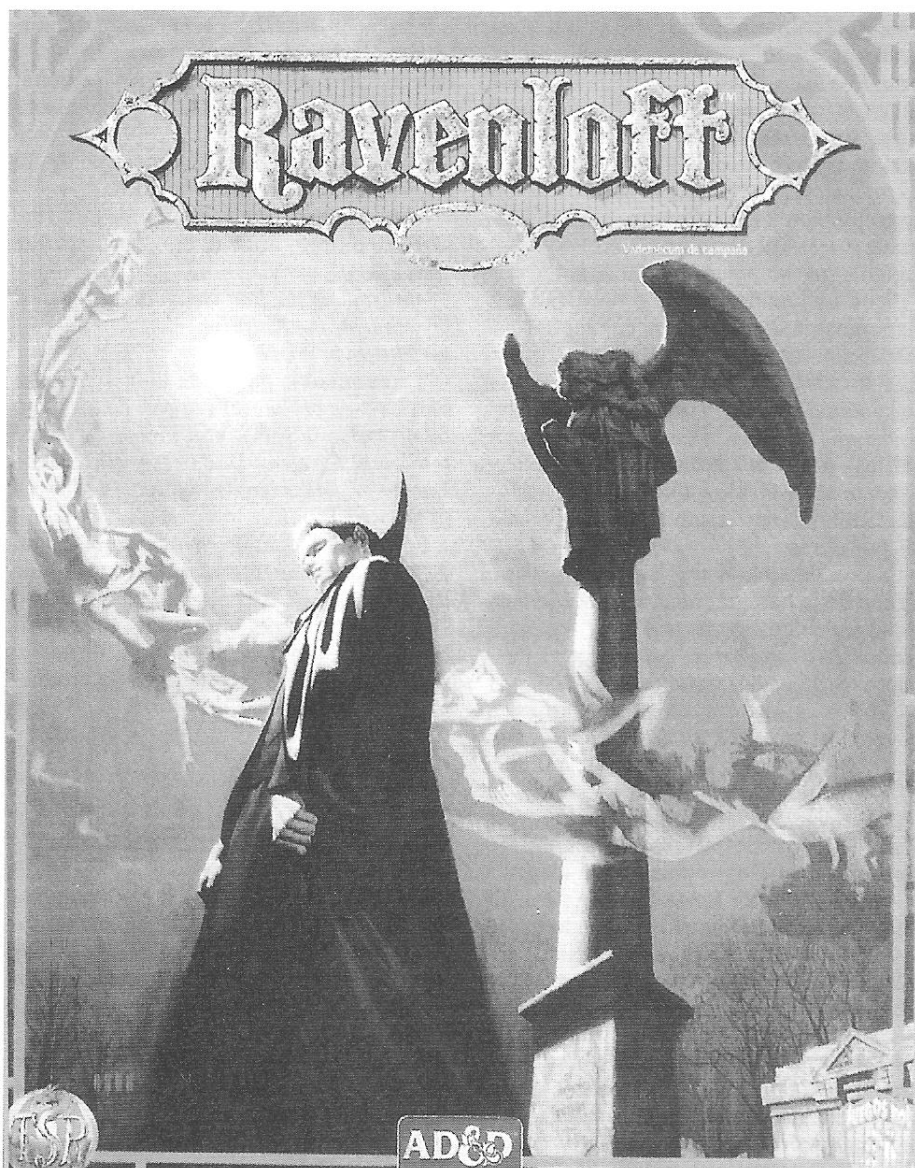
Ravenloft es actualmente uno de los mundos oficiales de AD&D. Sin embargo, el motivo de que le dediquemos unas páginas en este dossier es que es el único de todos ellos dedicado al terror. 5 Boxed Sets, 12 suplementos y 15 módulos avalan la entidad de esta línea de productos, que ha merecido una 2ª edición y su traducción al español, pero que tuvo sin embargo una gestación inusual.

por Tape

Todo empezó con una idea de Tracy y Laura Hickman (el primero de ellos famoso por su co-autoría de las novelas de la *Dragonlance*), quienes buscaban la creación de un módulo diferente para AD&D: una aventura donde imperase una atmósfera de misterio y terror diferente del habitual y encallecido profesionalismo saqueador característico de AD&D. El éxito de su empresa fue puesto de manifiesto por el renombre mítico alcanzado por éste módulo, publicado en 1983: el ambiente opresivo creado por sus autores y la posibilidad de desenlaces variables basados en los augurios de una gitana eran características innovadoras que no pasaron desapercibidas a los aficionados.

Un módulo de culto demandaba una continuación apropiada: así en 1986, los Hickman volvían a la carga con *Ravenloft II: The House on Gryphon Hill*. La trama de esta secuela era considerablemente más compleja, potenciando los aspectos oníricos e incluso ofreciendo la posibilidad de combinar ambas aventuras en una epopeya terrorífica de difícil resolución.

Ravenloft pareció quedar estancado en estos dos módulos peculiares y con reputación entre los aficionados, pero sin mayor repercusión. Sin embargo, la incesante búsqueda de productos rentables llevó a TSR a considerar la posibilidad de un mundo con la ambientación terrorífica planteada en los 2 precedentes citados. La idea cuajó en 1990, quedando reflejada en el *Ravenloft Boxed Set*. Los diseñadores integraron las citadas aventuras como "background" histórico y concibieron *Ravenloft* como una verdadera dimensión alternativa formada por pequeños dominios (de un tamaño medio equiparable a un condado) marcados por la preeminencia del elemento terrorífico. La capacidad de esta dimensión para capturar visitantes involuntarios de otras realidades completaba el panorama. A partir de este momento el mundo de *Ravenloft* quedó caracterizado como un mundo vivo, y por lo tanto en constante evolución. De un primer condado inicial (Barovia) fue aumentando el número de tierras que lo componían copiando las existentes en otros planos de juego. La niebla es algo omnipresente en él, ya que son, por así decirlo,



los tentáculos de este malvado mundo para delimitar sus fronteras y capturar incautos a los que atormentar y pervertir. Cuando alguien con suficiente poder capturado por este plano se interna en la niebla, *Ravenloft* opta o por eliminarlo (cosa que hace con los individuos comunes que intentan escapar de él) o por concederles un dominio propio dentro de sus fronteras. Sin embargo, el plano se dedicará a atormentar a

éste nuevo señor hasta llevarlo al límite de la locura.

Era necesario sin embargo algo más que una ambientación inquietante para variar el arraigado estilo de juego de las típicas aventuras de AD&D. Los suplementos de *Ravenloft* son sin duda aquellos de AD&D en los cuales se insiste de manera más repetida sobre la necesidad de cambiar el estilo habitual de arbitraje, un estilo que, para

poder extraer el máximo jugo posible al material, debería caracterizarse por la descripción detallada y la insinuación sutil del constante peligro acechante, reemplazando a la ya manida parquedad descriptiva y falta de sutileza ("Aparecen 30 orcos y os atacan...") que lamentablemente suelen imperar en las partidas de AD&D. Creo necesario resaltar (la dura experiencia personal me avala en este punto) que no todos los jugadores de AD&D resultan adecuados para el tipo de partida habitual en *Ravenloft*: el jugador promedio se sentirá desconcertado ante unas aventuras que premian un estilo de juego basado en la aproximación sutil y la necesidad de salir huyendo de manera reiterada. Algunos jugadores evolucionarán hacia una aceptación de las nuevas condiciones pero otros no podrán renunciar al habitual estilo de juego heroico y consideraran indefectiblemente *Ravenloft* como una perversión inaceptable que sólo puede agradar a másters sádicos. La realidad es que si tus jugadores disponen de esa mínima capacidad de adaptación (cualquiera que haya disfrutado jugando a *Cthulhu*, donde te encuentras aún más inerme ante las criaturas, goza de ella: no estamos hablando de jugadores masoquistas), *Ravenloft* es una experiencia ciertamente aconsejable y que deparará sesiones "inolvidables" tanto al master como a los jugadores.

La proliferación de suplementos se llevó a cabo de la habitual manera desordenada a que lamentablemente nos tiene acostumbrados TSR: módulos, suplementos descriptivos, guías de criaturas (*Van Richten's Guide to...*), *Monstrous Compendiums*, *Boxed Sets* (*Castles Forlorn* y *Forbidden Lore*). Se ha notado la falta de una política editorial coherente que controlara la proliferación reiterativa de detallismo sobre algunos territorios (Barovia es un claro ejemplo) dejando prácticamente inéditos otros, optando por la vía fácil de permitir total libertad creativa a los diseñadores. El resultado es evidente: una exuberante cantidad de material lastrada por la inevitable inconexión entre la mayoría de suplementos y aventuras.

El único intento de controlar la proliferación desbocada de suplementos e implantar una línea argumental común ha sido el conjunto de 6 módulos relativos a la Gran Conjunción: *Feast of Goblyns*, *Ship of Horror*, *Touch of Death*, *Night of the Walking Dead*, *From the Shadows* y *Roots of Evil*. Incluso esta campaña se ve afectada por la ya citada inconexión entre diseñadores, puesto que al tratarse de aventuras de niveles muy diversos resulta imposible que un sólo grupo las realice todas en el orden correcto (excepto los dos últimos módulos, concebidos como continuación directa uno del otro).

La campaña de la Gran Conjunción narra un cambio cataclísmico en la dimensión oscura de *Ravenloft*: un cambio propicio para la presentación de la 2ª edición. Dejando aparte las motivaciones estrictamente crematísticas que motivan toda política editorial de TSR, la 2ª edición del mundo de *Ravenloft* (1994) es sin duda superior a la primera y lleva a cabo una importante labor compilatoria (esencialmente del primer *Boxed Set*, del *Boxed Set Forbidden Lore* y del núcleo esencial de las guías *Van Richten*), que resultará muy útil a los recién llegados a esta oscura dimensión de juego: la recopilación de material disperso que representa esta nueva edición es un esfuerzo racionalizador de indudable utilidad.

De momento los suplementos de la nueva edición han sido limitados:

- *Monstrous Compendium* (nuevo formato tipo libro, utilizado por primera vez para *Planescape*).
- *Masque of the Red Death & other tales*.
- *Hour of the Knife*.
- *Howls in the Night*.

Y anunciados para este año: *When the black roses bloom* (el retorno de un viejo favorito, Lord Soth), *Van Richten's Guide to Fiends*, *Circle of Darkness* y *The Gothic Earth Gazetteer* (suplemento para *Masque of the Red Death*).

Sólo resta el epitafio (nunca mejor dicho) del presente comentario. La traducción de un fragmento de la contraportada del nuevo *Monstrous Compendium* de *Ravenloft* refleja perfectamente, a mi modo de ver, el particular espíritu de esta línea de productos: "si compras este accesorio, puede que tus jugadores de AD&D no te perdonen nunca"... ¡A Disfrutar!

Cinco productos indispensables

En una línea tan prolífica y mimada por los diseñadores resulta difícil destacar los cinco mejores productos. En todo caso, hay van 5 recomendaciones que con toda seguridad no defraudaran al aficionado:

1.-House of Strahd

Bruce Nesmith actualiza el mítico módulo de los Hickman que dio origen a este mundo de terror. Aquel jugador de AD&D que no haya visitado aún la siniestra morada del conde Strahd Von Zarovich no sabe lo que es sudar...sangre.

2.-Feast of Goblyns

Un magnífico módulo (curiosamente el primero de la antigua edición del Mundo de *Ravenloft*, otro ejemplo de que lo bueno no pasa de moda), obra de Allen Varney. Resume perfectamente el espíritu del mundo: los personajes son monigoteados en todas direcciones por un despiadado elenco de malvados PNJ's, a cual más taimado.

3.-Castles Forlorn

Lisa Smedman nos describe con todo lujo de detalles el dominio de Forlorn. La complejidad de la trama y del suplemento atraparán a buen seguro a tus jugadores durante múltiples e "inolvidables" sesiones de juego...

4.-Hour of the Knife

Lisa Smedman y Bruce Nesmith aúnan esfuerzos en éste módulo inspirado en los crímenes de Jack el Destripador que hará acabar literalmente paranoicos a los jugadores.

5.-Masque of the Red Death & Other Tales

William W. Connors nos obsequia con esta explosiva mezcla de conceptos, *Ravenloft* en la época victoriana, comparable a *Cthulhu by Gaslight* que incluye con un nuevo sistema de generación de personajes y tres aventuras basadas respectivamente en las andanzas de Drácula, Jack el Destripador y el relato de Poe homónimo del título de la caja.

GURPS HORROR

Gurps Horror apareció en su segunda edición en 1990, y ofrece las líneas básicas que debe contener una campaña centrada en temas terroríficos. Aunque ofrece amplias referencias para todos aquellos que juegan al juego de *Steve Jackson Games*, se trata también de un suplemento excelente para *Ragnarok*, *La Llamada de Cthulhu*, *Chill*...

Las secciones dedicadas a la creación de personajes no son demasiado extensas, pero ya se advierte que esto se debe a las amplias posibilidades que ofrece una campaña de terror. El libro ofrece tres posibilidades básicas de ambientación, que son la Inglaterra victoriana, los años 20 y el presente (y si eso no os recuerda a algún otro juego...), y da una información bastante extensa sobre los tres periodos. Además, se incluyen ideas para todos aquellos que quieran ambientar sus escenarios en el Egipto antiguo, la Nueva Inglaterra colonial o el Caribe de los piratas.

Extensos son también los apartados de monstruos, que tocan casi todos los bichos habidos y por haber. El capítulo dedicado a cómo meter miedo es muy interesante, y el de la bibliografía es completísimo. Los únicos puntos un poco flojos, si es que hay que mencionar alguno, son el capítulo sobre el Cabal (una secta típica) y las ilustraciones, algunas de ellas bastante horripilante aunque no porque dé miedo.

Wraith, the oblivion

Mientras caes desde el séptimo piso del bloque donde vivías recuerdas la cara de los que te han empujado, marcadas a fuego en tu memoria. Mientras te acercas al suelo, tu alma se retuerce de dolor, porque tu chica sigue arriba, y su muerte no será tan fácil, ni tan rápida como la tuya. Al impactar contra el pavimento, todo tu ser grita ¡Venganza!... pero sigues cayendo, hacia unas profundidades insondables y desconocidas, con el extraño pero seguro convencimiento de que...volverás.

por Andrés Valencia

Wraith debía ser el quinto juego de rol de la serie *Storyteller* que tan magníficamente comenzo con *Vampire* y que prosiguió con títulos como *Werewolf* o *Mage*, ambos de gran calidad. Pero, por un cambio de planes de *White Wolf*, ha sido editado en cuarto lugar, y se le ha cambiado el nombre, que inicialmente iba a ser *Ghost*. Con él se retoma el ambiente oscuro y la trama genuinamente terrorífica que se habían perdido un poco después de *Vampiro*, hasta el punto de que *Wraith* incluso supera a este último en lo que se refiere a lo escabroso del tema a tratar, ya que como averiguarás leyendo este artículo, no es que los personajes interpreten a no vivos, sino que los personajes son todos muertos.

Los fantasmas (Wraiths)

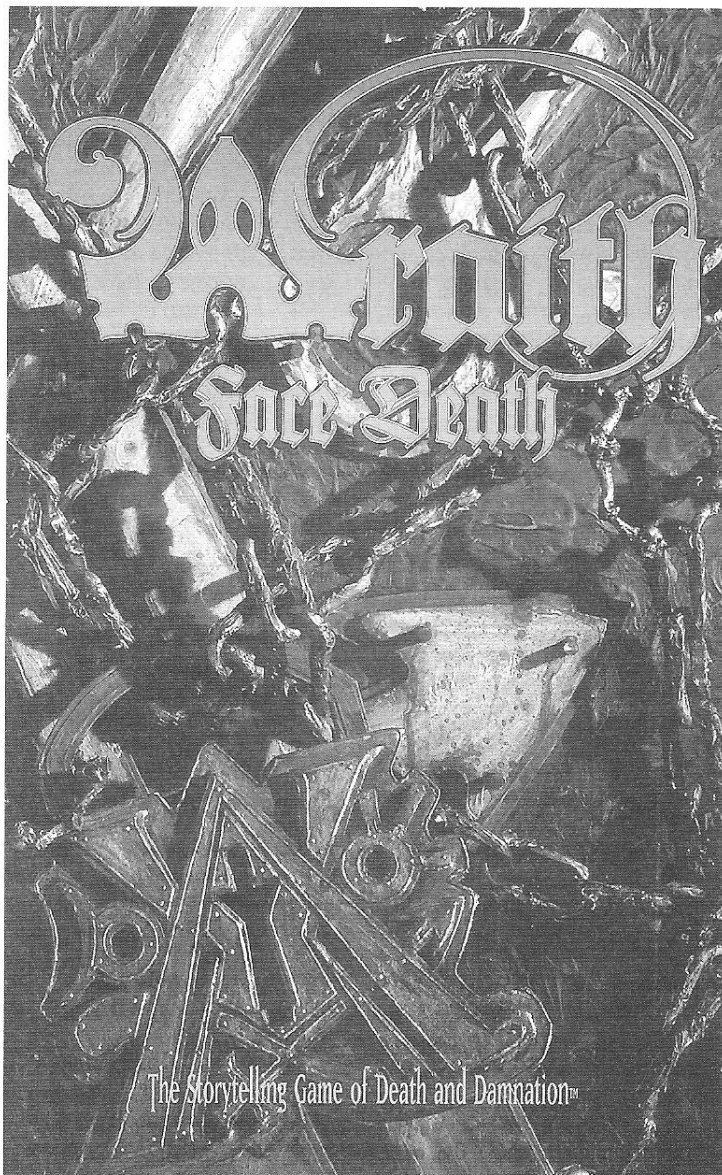
Realmente es una delicia leer los capítulos dedicados a describir el mundo en el que existen los aparecidos, fantasmas, espíritus, espectros... En primer lugar, no todos los muertos se convierten en fantasmas. Aceptemos la existencia de dos fuerzas opuestas conocidas como Trascendencia (Trascendence) y Olvido (Oblivion). Algunas almas, al morir, pasan directamente a alguna de estos dos estados, no pasando por la existencia como espíritu. Otras almas sí pasan a ser espíritus, pero son esclavizados por espectros de mayor poder, o son trasladados a alguna de las Costas Lejanas, lugar más allá de Stygia donde toman forma los diversos paraísos e infiernos alimentados por las creencias de los vivos, y de los que en toda la historia del Inframundo (Underworld) nadie a vuelto jamás.

Y finalmente están los fantasmas, que son almas que por diversos motivos se sienten todavía atadas a la vida y existen entre nosotros, interaccionando con los vivos y llevando a cabo sus misiones. Los motivos que crean a un fantasma van desde un deseo de venganza abrumador en el momento de la muerte hasta el recuerdo de un amor no correspondido, pasando por el

simple pero poderoso instinto de supervivencia. De todas estas Pasiones (Passions) extraen las fuerzas necesarias (Pathos) para realizar acciones sobrenaturales (Arcanos). Los fantasmas son criaturas tremendamente distintas, de modo que han de serlo también sus características y poderes. Estos son de lo más variado y cubren de una forma elegante todos aquellos que las leyendas atribuyen a los espíritus y alguno más. Ejemplos de Arcanos pueden ser Pandemonium (el poder de provocar alteraciones tipo Poltergeist), Fatalismo (la capacidad de vislumbrar el destino) o Phantasm (que permite tomar un alma dormida y llevarla como espíritu al Inframundo).

Además de los Arcanos, las Pasiones antes mencionadas y los arquetipos para Naturaleza y Comportamiento (Nature y Demeanor) inherentes al sistema *Storyteller* (al estilo de *Vampiro*), y junto a las características, habilidades y virtudes, hay un par de novedades que hacen a cada personaje todavía mas individual. Una

de estas son las Cadenas (Fetters), que representan las ataduras que unen el espíritu con el mundo de los vivos. Éstas pueden ser objetos personales como la foto de un ser querido, u objetos relacionados con la muerte del personaje como la cuchilla con la que se cortó las venas, o incluso lugares como el metro de Nueva York.



Estas Cadenas son de una importancia fundamental para el espíritu, ya que sin ellas no podría visitar el mundo de los vivos más que por tiempo limitado. Es por esta causa que algunos espectros codician y roban las Cadenas de otros para impedirles actuar con libertad.

La segunda y más novedosa introducción en el sistema es la Sombra. En el momento de la muerte, se produce un cambio dramático en la mente del PJ. Su parte positiva y su parte negativa ya no están atadas por el mismo cuerpo y se separan, dando lugar a la existencia de la Sombra. La mayor parte del tiempo la psique, es decir la parte positiva, tiene el control de la situación. Pero los fracasos, remordimientos y las tensiones alimentan en la oscuridad a la Sombra, que nos susurra, atormenta y tortura cruelmente, aprovechando la menor oportunidad para tomar el control de la situación y, por ende, del personaje. Así el jugador pierde el control de su ficha y ésta pasa a manos de otro jugador, el máster o de un jugador especial llamado Guía de Sombras (Shadowguide), según el sistema que se adopte. El objetivo de la Sombra es lanzarnos al Olvido (Oblivion), y para ello cuenta con poderes exclusivos suyos. Hay que resaltar que la Sombra es una personalidad definida que lleva otro jugador con su arquetipo, virtudes, defectos, fuerza de voluntad negativa (Angst) y formas de actuación individuales. Como es de esperar, la inclusión de la Sombra en el juego eleva a cotas elevadas el ambiente, la interpretación y, en suma, el buen rol que puede tener lugar en una partida.

Un viaje por el otro lado

La descripción del mundo de los muertos es compleja y fascinante. Este se divide principalmente en dos lugares: el Inframundo y el Mundo de los Vivos (Underworld y Shadowlands). El Inframundo es el mundo de los muertos. Tiene continentes, uno por cada uno de los nuestros, y su historia ha ido siempre de la mano de la nuestra. En el reglamento se nos describe principalmente a Stygia, que corresponde al mundo occidental en nuestra realidad, y la historia de esta región y su más notable poblador, Caronte el barquero. Fue él quien de la nada y el caos fundó un imperio a imagen de la Antigua Roma y creó la jerarquía que impera en Stygia en su ausencia, que tuvo lugar tras el último Maelstrom y la última batalla contra uno de los Malfians. El Inframundo es un lugar asolado por Maelstroms, una especie de desastres naturales mezcla de tifón, terremoto y erupción volcánica que tienen lugar debido a gran-

des catástrofes en el mundo de los vivos. El paisaje del Inframundo es desolador, siempre nocturno, en el que se recortan contra las brumas las torres más altas de las Necrópolis, las ciudades de los muertos.

Más allá de las costas de este tenebroso submundo se extienden las costas lejanas anteriormente citadas donde tienen cabida paraísos e infiernos, y que son punto de reunión tanto de creyentes como de desesperados. También existen lugares conocidos como Laberintos (Laberynth) que son incursiones del Olvido en el Inframundo. Aunque pueden ser de utilidad debido a que al estar conectados pueden servir de atajo entre lugares lejanos, son lugares muy peligrosos infestados de espectros y demás criaturas poco recomendables.

A otro nivel se extiende la Tormenta, que es la frontera entre el mundo de los muertos y el de los vivos. La tormenta es un limbo informe sin existencia física en los que un espíritu infortunado puede encontrarse vagando por toda la eternidad, o ser víctima incluso de algo peor, ya que en la Tormenta (Tempest) se esconden algunas de las criaturas más aterradoras del mundo de los espíritus. Afortunadamente, hay otros caminos para llegar al mundo de los vivos. Este mundo es visto por los espíritus de forma muy diferente a como lo vemos nosotros. Para ellos es un lugar gris, desprovisto de vida y donde ven la muerte allá donde miran. Es por esto que lo llaman el Mundo de las Sombras (Shadowlands). Los espíritus sólo pueden observar el mundo tal como lo veían antes de morir a través de los ojos de un ser vivo. La forma de interactuar con los vivos y su mundo viene dictada por lo poderosas que son las criaturas con sus Arcanos. Los espíritus pueden poseer a criaturas, materializarse, golpear objetos físicos, etc...

Conclusión

El equipo de *White Wolf* ha recuperado algo muy importante en su cuarto juego de la serie *Storyteller*: la poesía. Al igual que en *Vampiro*, con *Wraith* es posible crear historias épicas, de una belleza formal

MORS ULTIMA RATIO... ¿QUIÉN DIJO MIEDO?

Un pueblecito donde sus habitantes se convierten en hombres lobo... Un jefe de la mafia local que escapa milagrosamente de un atentado cometido por necrófagos anarquistas... Una terrible amenaza que puede desequilibrar peligrosamente la relación de fuerzas entre el Bien y el Mal...

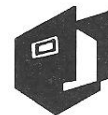
Beleth, Príncipe de las Pesadillas, ha creado un nuevo juguete: Tras leer una antología de cuentos de Lovecraft, pensó que sería buena cosa hacer un remendo de ello en una Marca virgen... Y así nació el mundo del Gothic Horror, una especie de Tierra de los años veinte, donde ángeles y demonios ven mermandos sus poderes, y los muertos vivientes son inquietantemente mortíferos. Una trampa para ángeles, un campo de entrenamiento para demonios... ¡una pesadilla mortal para todos!

¿Y si el juguete se volviese incontrolado? ¿Y si los fortalecidos Muertos vivientes encontrasen un líder que los organizase, que los convirtiera en una auténtica tercera fuerza capaz de enfrentarse al poder conjunto del Cielo y del Infierno? ¡Si eres de los que dicen que *INS/MV* no es un juego de terror, porque no hay nada más poderoso que un PJ... ¡juega este nuevo suplemento y verás lo equivocado que puedes llegar a estar!

comparable a los mejores relatos de fantasmas. Pero a diferencia de otros juegos de la serie (los dos últimos), éste sí que es solamente para jugadores de rol expertos. Sin duda, es uno de los juegos más difíciles de jugar (no en cuanto a reglamento se refiere) de los últimos años. Aúna todas las referencias sobre los fantasmas, desde "La Divina Comedia" de Dante hasta el film "El Cuervo". Y lo hace brillantemente. *Wraith* es, sin duda alguna, una experiencia que ningún jugador de rol debería perderse. ♦

FICHA TÉCNICA

Título:	Wraith the Oblivion
Editorial:	White Wolf
Autor:	Mark Rein-Hagen
Diseño Gráfico:	Chris McDonough
Fecha de Publicación:	1994



El miedo y el rol

El viejo reloj de la catedral rasga el denso velo de quietud que cubre la ciudad con una docena de fúnebres campanadas, cuyos ecos se pierden en la negrura de la noche. Una ráfaga de viento juguetea con el bajo de mi gabardina y un escalofrío me sacude de arriba a abajo, despertando en mi mente algo que siempre trato de ocultar, algo tan viejo que ya lo he olvidado..., o eso creo. Instintivamente acelero el paso. Mis pisadas resuenan escandalosamente en la inmensa soledad de la noche, marcando un ritmo verdaderamente diabólico. Quizás no sean sólo mis pasos, quizás... Me giro. Nada, tan sólo la luna que se ríe de mí y me inquieta aún más. ¿Qué ha sido eso? Me paro. Vuelvo la cabeza y...!!!

por Fernando Cartón

“Todos tenemos miedo. No es malo. Lo malo es dejarse llevar por él”. Mi buen profesor de prácticas de Derecho Penal sabía muy bien lo que se decía, al hilo de una explicación que ahora no viene al caso. Lo importante es que todos, en alguna ocasión, hemos sentido y sufrido esa sensación de repentino vacío en el estómago, de escalofrío general y de una suerte de descarga eléctrica-y-no-se-yo-cuántas-cosas-más que nos sube por la espalda. Su intensidad se encuentra íntimamente ligada a nuestra imaginación, a la capacidad que tengamos para dar forma a ensañaciones e ideas. Pero el miedo también es ignorancia, y la razón luz. Por eso donde entra la ciencia ya no hay espacio para supersticiones y leyendas, o al menos eso creen los científicos.

Pero entremos en materia. El miedo es algo omnipresente. Lo conocemos todos, desde el niño hasta el soldado, desde el bombero al actor... Cuando jugamos a rol somos todos esos personajes, vivimos todas esas vidas, sentimos lo que ellos sienten...o por lo menos lo intentamos. Pero, ¿por qué nos paseamos tan alegremente con nuestros PJs por un tenebroso bosque si en la realidad no osaríamos entrar? ¿Nada afecta a nuestros PJs? ¿Son inmunes a tan maravillosa sensación?

Es verdad que uno de los alicientes del rol es el de convertirnos en héroes, pero también éstos pasan miedo. Y reconozco que en ocasiones sentir miedo en una aventura es casi imposible y representarlo no le va a la zaga, pero si se consigue la aventura adquirirá una densidad insospechada, volviéndose inolvidable. Y si encima nos toca interpretar una escenita de pánico, tocata y fuga que suponga perder una ventaja o multiplicar nuestras posibilidades de palmarla no hay quien resista la tentación y lo del rol se lo dejamos a nuestra abuelita (que en ocasiones lo hace muy bien). Y entonces, ¿qué hace el máster? ¿Gritar como un energúmeno que los PJs tienen miedo? ¿Subirse a la mesa y bailar un zapateado

sobre sus mejores figuras? ¿Darlos por imposibles?

Me imagino que cada DJ tendrá sus propios sistemas y soluciones para conseguir que el elemento miedo funcione en una partida. En mi opinión, un sistema de referencia y buena disposición por parte de los jugadores es todo lo que se necesita para salir adelante. El objeto de este artículo es presentar un posible sistema de referencia. Espero que os sirva.

El binomio miedo/serenidad

El primer problema con el que se encuentra un máster a la hora de conseguir que los jugadores interpreten el miedo que se supone sienten sus personajes (lo de sentirlo es más cuestión de habilidad para crear atmósferas), es la ausencia de parámetros que le permitan conocer al DJ cuando un PJ tiene miedo. A fin de salvar este escollo hemos creado el binomio Miedo/Serenidad, al que desde ahora denominaremos MD/SD.

La lógica de tratar con dos valores en lugar de con uno se encuentra en que como todo en este mundo es necesario que exista el negro para poder apreciar el blanco, el bien para conocer el mal...El miedo no es algo absoluto, también tiene su antagonista, que en este caso hemos decidido representarlo en la serenidad.

Como ya hemos dicho, el binomio tiene por objeto servir de parámetro al DJ, y por eso vamos a asignarle un valor a cada uno de los elementos del mismo (te plagio la idea Ricard, espero que no te importe), teniendo en cuenta que la suma de los dos sea 100. Así mismo, y teniendo en cuenta que no hay nadie que no se asuste por nada ni personas que tengan miedo de todo, el valor de ambos elementos nunca será inferior a 25.

Ya sólo queda introducir el factor azar, mediante la tirada de 1D100, cuyo resul-

tado se ha de dividir entre dos. Esta tirada se hará en secreto pidiendo seguidamente al jugador que asigne el valor resultante (que obviamente desconocerá) a uno de los dos elementos del binomio, cuyo valor base es 25. Como ambos elementos deben sumar siempre 100, no hay más que hacer una sencilla resta para conocer el valor del otro elemento del binomio.

Para que la cosa quede clara pondremos un ejemplo. Ataulfo, PJ de Aquelarre, tiene un MD de 54 (resultado de la suma del mínimo, 25 y el resultado de la tirada de 1D100/2, 29) y una SD de 46 (100-54=46).

Aun con todo lo anterior, todavía tenemos las manos atadas en cierto sentido. El binomio MD/SD sin más tan solo sirve de criterio orientativo a la hora de interpretar. Hace falta darle un uso más amplio.

La tirada de miedo

Hasta ahora sabemos cómo de sereno o miedoso es nuestro personaje, pero nada más, nos falta el cuando. Las posibilidades en este sentido son enormes. Por eso sólo vamos a dar una serie de criterios orientativos.

Dichos criterios responden básicamente a lo desconocido, a la imposibilidad de dar explicación racional a las situaciones, o simplemente a estímulos instintivos que poseemos desde la noche de los tiempos. Veámoslos:

- Ver, oír, o tratar con una criatura fantástica, de cualquier tipo (el PJ se encuentra por primera vez, cara a cara en el sentido más literal, con un demonio).
- Presenciar los efectos de cualquier habilidad o artefacto cuyas causas no se puedan explicar racionalmente (la caja de Pandora comienza a soltar los males por el mundo delante de los PJs).
- Encontrarse en cualquier situación cuyas causas seamos incapaces de explicar o cuyas consecuencias nos sean totalmente

desconocidas (un eclipse en plena Edad Media, nuestro PJ ve en un espejo como su cara se va cayendo a pedazos).

– Al personaje le dan un susto de miedo (nunca mejor dicho).

En estas situaciones el máster pedirá a sus jugadores que tiren 1D100 por miedo, a fin de conocer si sufren tan agradable sensación. Si el valor de la tirada es igual o inferior a la MD del PJ, éste sufrirá los efectos del miedo, que veremos más tarde (en el apartado **Efectos del miedo**).

Esta tirada se halla sujeta a bonus y malus, cuyo fin es poner de relieve que el miedo no nos afecta de la misma manera según la situación en que nos encontremos. Algunos son los que explicamos a continuación, si bien también puedes establecer tus propios modificadores.

1. Los sustos: creo que está de más explicar este modificador, tan sólo señalar que añade un malus de +10% a la tirada de miedo y que, aunque se supere con éxito la tirada de miedo (es decir, sacar en 1D100 un resultado mayor que la MD del PJ), durante 1 asalto se le aplican al asustado personaje los efectos que en los respectivos sistemas de juego se recojan para la situación de sorpresa.
2. La noche: no creo que exista nadie que niegue que durante la noche todo parece distinto, que la noche encarna todos nuestros miedos, y que nos encontramos más predispuestos al miedo. Por ello entendemos que cualquier tirada que se realice durante la noche (en la aventura, por supuesto) tendrá un malus de +5%. Este modificador no se aplica cuando el PJ pertenezca a una raza que viva de noche o con una filosofía en la materia distinta de la humana.
3. El grupo: no hace falta ser un lince para caer en la cuenta de que el grupo, la gente, da confianza. Por eso, por cada persona por encima de tres que vaya en un grupo cada PJ tiene un bonus de -3% a su tirada de MD, hasta un máximo de -15%.

La tirada de serenidad

Esta tirada tiene tres funciones, dependiendo de si se usa porque el PJ tiene miedo o porque intenta controlar su aparición.

En el primer caso la tirada sirve para controlar el miedo y dejar de sufrir sus efectos. El jugador deberá tirar 1D100. Si el resultado es igual o menor que el valor de su SD el PJ se calmará en el siguiente asalto. Si falla la tirada, el jugador deberá consultar los siguientes valores para ver cuando puede hacer un nuevo intento:

Valor SD	Asaltos
25-37%	1D6
38-50%	1D4
51-63%	1D3
64-75%	1D2

Por ejemplo, si el valor de la SD del PJ se encuentra entre 25 y 37, el máster tirará 1D6, cuyo resultado será el número de asaltos que deberá esperar el jugador para intentar serenar de nuevo al personaje.

Ocurra lo que ocurra, los efectos del miedo desaparecen cuando han pasado tantos asaltos como el valor de la SD del PJ. De todas maneras, si como DJ entiendes que el sentido común exige la vuelta a la normalidad, sáltate todas las reglas y devuelve el personaje a su estado normal.

Este, aunque el principal, no es el único uso que se le puede dar a la SD. La segunda función es consecuencia lógica del significado de la propia expresión.

En ocasiones un personaje puede intentar llevar a cabo hazañas que entrañen un enorme peligro, acciones que de no poseer una gran sangre fría acabarían en desastre. También puede ocurrir que actuaciones que normalmente no entrañan ningún riesgo se conviertan en imposibles de realizar debido a la presión que recae sobre el PJ que las lleva a cabo, como por ejemplo tratar de hacer saltar el mecanismo de una trampa que corta el paso al grupo de PJs cuando sus enemigos les pisan los talones.

En estos casos el DJ puede pedir a los jugadores que tiren por SD antes de reali-

zar la tirada correspondiente a la competencia o habilidad utilizada (en nuestro ejemplo la tirada de Forzar mecanismos, Desactivar trampas o cualquier otra, según el sistema de juego) bajo presión. Si el resultado del D100 es igual o menor al valor de la SD del personaje, éste consigue realizar la acción con toda normalidad, siempre y cuando la tirada de habilidad sea un éxito. En caso contrario, se doblan las posibilidades de hacer pifia y el total de percentiles de la tirada que excedan al valor de SD se aplica como un malus a la tirada de habilidad.

Siguiendo con el ejemplo de la trampa, suponiendo que Ataulfo, nuestro fiel jugador del primer caso, intenta forzar el mecanismo y posee la habilidad al 45% y su SD es de 46. Hace la tirada de Serenidad, obteniendo en ella un 67, con lo que falla por 21 percentiles. Estos se le aplican como malus a su habilidad de Forzar mecanismos, con lo que ahora deberá sacar 24% o menos si quiere desactivar la trampa.

Se debe tener mucho cuidado al pedir esta tirada, y no abusar de ella. La idea es crear incertidumbre, nerviosismo, y por que no, miedo en los jugadores. Es un recurso de uso muy limitado, ya que además de destrozar las expectativas de tus jugadores, si se usa mucho ya no los pone nerviosos (mas bien hace que se cabreen).

Por último, el tercer posible uso de la serenidad se da en las situaciones de presión continua, casos en los que los PJs van tomando conciencia del horror que les





rodea en sucesivos golpes que minan la moral, siempre dentro de una situación crítica de extensión temporal relativamente reducida (no más allá de un día). Una situación de esta clase sería la que sirve de fundamento a la película Alien. En estos casos, cada vez que ocurra algo que haga a los PJs tomar conciencia del horror que les rodea (este algo son hechos que no lleguen a producir miedo pero que pongan sobre aviso), pide una tirada de SD. Aquellos que la fallen irán acumulando un malus temporal de -10% a posteriores tiradas de SD. Cuando su valor de Serenidad sea cero o negativo, el PJ sufrirá los efectos del miedo igual que si hubiese fallado una tirada de MD. Una vez que el PJ es afectado por el miedo los malus a la SD desaparecen.

Efectos del miedo

En los casos en que un PJ falla la tirada de MD se ve afectado por el miedo, que se puede manifestar de muy diferentes maneras. Para conocer sus efectos no hay más que tirar 1D100 y consultar los siguientes valores:

01-40%	Histeria
41-65%	Huida
66-95%	Parálisis
96-99%	Catatonía
00%	Muerte

Veamos uno por uno los diferentes efectos del miedo:

1. Histeria: el PJ afectado comienza a gritar y a gesticular como un poseído. Cualquier intento de razonar con él fracasará a no ser que se saquen una tirada de Psicología y otra de Elocuencia (sucesivas), a lo que habrá de añadirse algo de interpretación (eso de la torta para calmar histéricos, ya sabéis a que me refiero). Obviamente la otra manera de acabar con la histeria es una tirada exitosa de SD, según se explicó en *La tirada de miedo*. Un PJ histérico no es dueño de sus actos y lo único que hará si se ve atacado es huir, y si para ello tiene que luchar luchará, pero olvidándose de todo (y todos) lo demás.
2. Huida: el miedo es tan fuerte que el PJ no se lo piensa dos veces y huye como alma que persigue el Diablo (en ocasiones es así). El personaje correrá hasta quedar exhausto. La capacidad de raciocinio del PJ funciona perfectamente, pero tiene una idea fija, huir. El jugador podrá tomar algunas decisiones por su

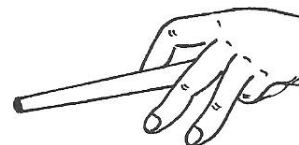
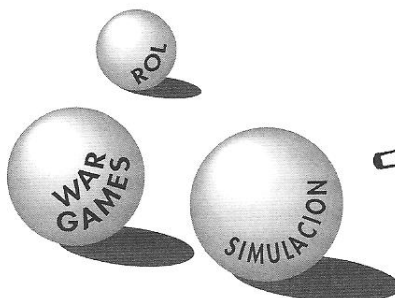
personaje, cosa que en el caso anterior no ocurre, siempre y cuando le alejen de la fuente de miedo. Cuando creas que el PJ se encuentra lo suficientemente lejos del objeto de su miedo o cuando saque una tirada de SD, volverá a la normalidad.

3. Parálisis: en este caso, a diferencia de la histeria, el extremo pavor que siente el PJ le deja clavado en su sitio, incapaz de hacer, ver u oír nada que no sea lo que le ha hecho convertirse en una estatua. En esta situación el personaje se encuentra totalmente inerte, y sólo saldrá de su atolondramiento con una tirada exitosa de SD o cuando lo muevan o molesten lo suficiente como para hacerle reaccionar. Es decir, durante un asalto (o turno) el PJ se dejará hacer cualquier cosa que se le pueda hacer en ese lapso de tiempo. Si sobrevive a este primer momento, recuperará su serenidad y el dominio de sí mismo.

4. Catatonía: no es otra cosa que la parálisis llevada a su grado sumo, junto con un montón de tecnicismos de psicólogo que por supuesto no estoy dispuesto a transcribir (cogeros la enciclopedia, caramba, que el rol también es cultura). El PJ se deja caer en el suelo y adopta la posición fetal, perdiéndose por completo en los recovecos de su cerebro y reviviendo olvidadas experiencias en el vientre de su madre (todo la mar de poético, sobre todo cuando un vampiro está a punto de darte las buenas noches a su manera). Para sacar de este estado al PJ hará falta un milagro, que se manifestará de diferentes maneras según la época en que juguemos. La tirada de SD es inútil en este caso.

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

5. Muerte: el miedo ha sido tan profundo e impactante que el corazón del pobre PJ no ha podido soportarlo. Si el jugador no saca una tirada contra su resistencia física, constitución o como se denomine en el sistema con el que juguéis, quedará frito instantáneamente.

Conclusión

Esta ayuda de juego está concebida para dar más ambiente a las partidas, y en ocasiones un poco más de realismo. Si realmente comprendéis el poder del miedo utilizaréis las reglas con mucho cuidado y de "ciento en viento". No se trata de convertir el club de fans de Juan sin Miedo en un grupo de histéricos que no paran de correr o se quedan mirando las musarañas a la primera de cambio. Se trata de divertirse, y no de ver si uno se vuelve loco, que para eso ya existen reglas.

¿Miedo, quien dijo miedo...? Vamos en su busca (*Ningunterra*). ●

El estrés en Ragnarok

Hay muy pocos juegos que sean perfectos o que no puedan ser mejorados en algún aspecto. Y, por suerte o por desgracia, Ragnarok no es uno de ellos. En estas páginas encontraras una ayuda de juego, para que los personajes de tus jugadores se mueran de miedo de una manera más reglamentada.

por Francisco Franco Garea

El sistema de estrés de *Ragnarok*, a pesar de que en algunos momentos se puede hacer un poco lento, es bastante bueno. Sin embargo, el principal problema que tiene y en el cual se habrá encontrado más de un DJ, es decidir el modificador y el multiplicador de puntos de estrés. A pesar de que en la tabla de situaciones estresantes se dan varios ejemplos, durante el transcurso de una partida se puede hacer difícil decidir cuál de las situaciones es la más adecuada. Debido a que las circunstancias posibles son muchas y de muchos tipos y la tabla es tan sólo orientativa. Por todo esto propongo el siguiente sistema para calcular los parámetros de una situación estresante. El método está basado en asignar una dificultad a las situaciones y a partir de ésta, calcular el modificador y el multiplicador. Para calcular los valores de la tabla proporcionada con esta ayuda de juego, he usado los valores que se dan en la tabla original.

Proceso

El proceso para calcular la dificultad de una situación estresante es el siguiente:

1. El DJ determinará si la situación es natural o sobrenatural.
2. Después buscará en la tabla de dificultad de situaciones estresantes el tipo de situación y esto le dará unos mínimos y máximos para la dificultad y el multiplicador. Las dificultades son las mismas que las usadas para las acciones.
3. El DJ deberá determinar una dificultad para la situación que se encuentre entre la dificultad mínima y máxima, ambas inclusivas. Después determinará el multiplicador de la misma manera. El multiplicador siempre será un número entero, no se admiten los decimales.
4. Una vez el DJ haya calculado la dificultad y el multiplicador, se pasará a realizar la tirada. El modificador que se aplicará a la tirada, será el que se indica en

la tabla para cada dificultad y el multiplicador, será directamente el calculado por el DJ.

5. Todas las reglas que no se hayan modificado, seguirán aplicándose de la manera habitual.
6. Las tiradas de estrés que se indiquen en módulos u otros suplementos y ya tengan asignado un modificador y un multiplicador, siempre prevalecerán sobre las que se puedan calcular utilizando este sistema.

Ejemplo

Durante una partida un personaje entra en la cripta de un cementerio. La cripta es el lugar de reunión de un grupo de ado-

radores del Diablo y en ese preciso momento están realizando uno de sus rituales. El ritual en cuestión consiste en sacarle las vísceras de una en una a una persona viva y sin anestesia. Cuando el personaje entró estaban sacando uno de los riñones. El DJ declara que es una situación natural, por lo que la dificultad puede ser cualquiera situada entre Muy Fácil e Imposible; decide que será Muy Difícil. El multiplicador puede ser cualquiera entre 1 y 4; decide que será x3. El jugador hace una tirada de estrés aplicando como modificador un -8 (el correspondiente a Muy Difícil). Tiene la mala suerte de obtener un resultado de inmovilidad y 4 puntos de estrés, que multiplicados por 3, dan un total de 12 puntos que el jugador deberá anotar en su hoja de personaje. Después de esto, dejo a la imaginación de cada uno lo que le sucedió al personaje. ♦

**TABLA DE DIFICULTAD
DE SITUACIONES ESTRESANTES**

<i>Tipo de situación</i>	<i>Natural</i>	<i>Sobrenatural</i>
Dif. mínima	Muy fácil	Difícil
Dif. máxima	Imposible	Milagroso
P. E. x mínimo	x 1	x 3
P. E. x máximo	x 4	x 4
<i>Dificultad</i>	<i>Modificador</i>	
Muy fácil	-1	
Fácil	-2	
Normal	-3	
Difícil	-5	
Muy difícil	-8	
Imposible	-10	
Milagroso	-15	

ALIENS™

SE ESTA
GESTANDO ...

Vinilo, vinilo (II)

El número anterior os dejó a medias con el tema de vinilo. Así que ya podéis volver a sacar vuestra figura del oscuro rincón del armario en que la habíais dejado, y ponerlos de nuevo el mono de trabajo, que tenemos bastante faena por hacer para completar vuestra querida obra de arte.

por Salvador Tintoré

Pegando la figura

Cuando tengas todas las piezas cortadas llega el momento de pegarlas. Es muy útil acudir a los esquemas de montaje que suelen venir con las figuras. Para asegurarte que las piezas encajan a la perfección habrás de hacer algunas pruebas previas, pegando (provisionalmente) las piezas con blue-tack y buscando la mejor posición. Cuando tengas las piezas bien encajadas haz algunas marcas con lápiz en los puntos que coinciden para que, a la hora de pegarlas, recuerdes exactamente la posición en que encajaban. Antes de pegar las piezas habrás de fijarte, también, si hay algunas zonas que, de pegar la figura, quedarán inaccesibles para el pincel. Estas zonas serán pintadas antes de pegar definitivamente las piezas (sobre las técnicas de pintado hablaremos en la sección siguiente).

Una vez hayamos encontrado la posición en que encajan las piezas y hayamos pintado las zonas inaccesibles llega la hora de pegar la figura. El mejor pegamento que podemos usar para ello es el de cianocrilato (o superglue) nunca el epoxídico bicomponente. Ello obedece a una curiosa razón: El cianocrilato, aparte de secarse muy rápidamente, corroe ligeramente el vinilo de modo que, una vez pegada la pieza, cuando se seca tiene la misma resistencia que una soldadura. Por ello es importante que sepamos con exactitud la posición correcta en que encajan las piezas ya que, de equivocarnos y pegarlas incorrectamente, no podremos rectificar después. Las dos piezas antes separadas forman ahora una sola pieza. Para pegar las piezas pondremos unas gotas de cianocrilato en la parte a unir de una de ellas. Nos hemos de asegurar que la cantidad sea suficiente para cubrir la superficie a unir pero sin que haya exceso de pegamento ya que, si no, este chorrearía por los lados arruinándonos una parte de la figura. Aunque si "te has pasado un poco" siempre podrás disimular la chapucilla con algo de masilla. Con el pegamento en una de las piezas unimos estas rápidamente y en la posición correcta. Mantenemos las piezas unidas durante unos segundos haciendo presión con los dedos. Cuando el cianocrilato esté seco (normalmente en unos 10-15 segundos) las piezas estarán ya definitivamente pegadas.

Algunos detalles que hay que tener en cuenta

Después de pegar la figura hemos de trabajarla un poco con masilla. Es más recomendable la masilla epoxídica que la body-putty ya que la primera se ablanda y disuelve con agua mientras que la segunda necesita como disolvente acetona o aguarrás lo que puede dañar

seriamente al vinilo. De todas formas puedes usar la segunda siempre y cuando no uses el disolvente con ella. Con la masilla repasaremos todos los huecos y grietas que pudieran quedar después de unir las piezas, tal como explicamos en su momento para las figuras de plomo (LIDER35). De igual modo retocaremos con masilla las curvas de transformación y los excesos de pegamento que hayan quedado algo chapuceros.

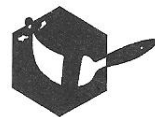
Si observamos la figura con detenimiento descubriremos que en su superficie hay algunos pequeños huecos, no mayores del tamaño de una cabeza de alfiler. Estos huecos se formaron por las burbujas del vinilo al secarse en el molde (bueno, nadie es perfecto) y se habrán de tapar también con masilla ya que, si no lo hacemos, cuando pintemos la figura se pueden notar. Para rellenar estos es más recomendable usar las masillas body-putty que las epoxídicas (pero recuerda: siempre sin disolverlas) ya que las primeras tienen una consistencia más líquida y se adaptan con mayor facilidad a los pequeños agujeros.

Limpiando la figura

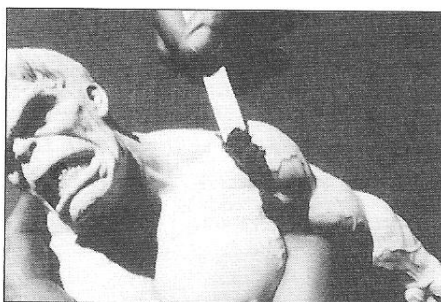
La figura pegada y enmasillada habrá de ser repasada a conciencia antes de darle la capa de imprimación. Primero hemos de lijar todas las zonas donde haya masilla para que no se note el cambio de textura cuando la figura esté pintada. Para ello es mejor usar una lima o una lija fina y procurar no rallar la superficie de vinilo (sólo la de masilla). Luego lavaremos la figura con agua y jabón, frotando con un pequeño cepillo. De este modo eliminaremos los restos de masilla, pegamento, polvo y grasa de los dedos que hayan podido quedar en la figura. Dejaremos que la figura se seque envuelta en un paño o trapo, a ser posible de algodón o lino, preservándola del polvo. A partir de este momento evitaremos en lo posible tocar la figura con los dedos, por ello es recomendable que la figura tenga el "contrapeso" o esté ya fijada a la base (consultar las secciones correspondientes). Si no es así procura apoyar la figura, durante todo el proceso de pintado, sobre una superficie limpia y estable. Podemos apoyarla en el mismo paño que hemos usado antes para envolverla.

Imprimación

Es necesario que, antes de pintar la figura, le demos una capa de imprimación. Para ello podemos usar, en principio, tanto el spray (o aerógrafo) como los pinceles, aunque es más recomendable hacerlo con spray o aerógrafo ya que nos evitará un laborioso trabajo (que, en



Juntado la figura.



Pegado de figura y retoques con masilla.



Lijando la figura.

este caso, no es necesario). Además, como la superficie a pintar es muy grande, es posible que se noten las marcas del pincel si no lo hacemos con mucho cuidado. De todas formas es necesario que la pintura que vayas a usar (de bote o de spray) sea acrílica ya que cualquier otro tipo de pintura (óleo o enamel sobre todo) puede dañar el vinilo. Si no estás seguro de que la pintura que vas a emplear pueda dañar el vinilo puedes hacer algunas pruebas previas en los restos del vinilo que te hayan quedado después de cortarlo.

PINTADO

Consideraciones previas

Como ya hemos adelantado en parte en la sección anterior, cuando pintemos una figura de vinilo hemos de tener en cuenta algunos puntos:

Primero

Que la superficie a pintar es muy grande. Por ello el pincel se habrá de usar con mucho cuidado, procurando que las pinceladas no se noten. Siempre pintaremos en la misma dirección (de abajo a arriba o de izquierda a derecha) pero nunca alternando ambas en una misma parte de la figura, ya que se pueden formar unos grumos bastante antiestéticos. Hemos de usar pinceles de diferentes números según la parte que vayamos a pintar. Cuando ésta es muy grande usaremos un Número 5 (o superior) y a ser posible de punta plana. Es preferi-

ble siempre dar dos manos ligeras de pintura que una sola capa espesa. Para ello, antes de empezar a pintar, asegúrate de que la pintura no sea muy espesa y, si es necesario, dilúyela en un poco de agua.

Cuando hagamos mezclas de colores es aconsejable guardarlas en un bote vacío o apuntar meticulosamente la composición de la mezcla. De otro modo cuando tengamos que volver a usar el color (para dar algunos retoques, por ejemplo) es posible que no nos acordemos de como lo hicimos.

Que la figura es grande también se ha de tener en cuenta a la hora de usar las técnicas de pintado. Algunas de éstas se habrán de excluir (el pincel seco si es muy exagerado), otras se habrán de cambiar un poco (los lavados) y por último usaremos alguna que otra técnica que, en números anteriores, no habíamos explicado. Todo esto lo enseñaremos en los dos apartados siguientes.

Segundo

Que el vinilo se corroe fácilmente con casi cualquier disolvente (que no sea agua, claro). Ello excluye el uso de cualquier tipo de pintura que no sea acrílica (en concreto, enamel y óleo). Además, por si no fuera poco, el óleo no se fija bien en el vinilo, por lo que su uso queda doblemente excluido. Como ya hemos dicho antes, ante la duda es mejor hacer pruebas en los restos de vinilo que hayan quedado después de cortar la figura. Que el vinilo se corroe fácilmente se ha de tener en cuenta también cuando pensemos en como hay que pintar la figura. Si cometemos algún error garrafal (una técnica mal usada o una equivocación en el color) no podremos rectificar usando disolvente (ya lo sabes, daña la figura). Como mucho podemos solucionar el error volviendo a pintar encima de la parte en la que hayamos metido la pata, aunque esto puede quedar ciertamente chapucero. Por ello, antes de empezar a pintar la figura hemos de estudiarla bien y saber con exactitud como queremos pintarla, que técnicas vamos a usar para ello y que colores utilizaremos.

(Nota: Una vez más hay que recordar que la mayoría de las técnicas mencionadas ya fueron explicadas en el LIDER 34. Aquí

NOVEDADES PLOMO

Bienvenidos de nuevo a la fastuosa sección de novedades. Pocas pero muy interesantes son las novedades que nos deparan nuestras marcas habituales.

Para empezar y como ya habíamos adelantado en el número anterior, ya esta disponible para todos los forofos de la Tierra Media la última colección de Mithril, *La casa de Elrond*, compuesta por *El señor Elrond* (MI0338), *Elrohir* (MI0339), *Elfa arpista* (MI0340), *Bilbo con libro* (MI0341), *Niños elfos subidos en un árbol* (MI0342), *La despedida de Aragorn* (MI0343), y *Doncellas elfas de las flores* (MI0344), todos ellos con la calidad y buen hacer al que nos tiene acostumbrados la marca irlandesa.

Heartbreaker es una marca a tener muy en cuenta. Se está abriendo un gran hueco en el mercado USA y Europeo. Tanto las figuras futuristas, entre ellas las de la línea de *Mutant Chronicles* (si, si las del *Doomtrooper*), como las fantástico-medievales o las figuras individuales de Kev Adams poseen ese algo que hace que se te despierte el instinto maternal y te entren ganas de adoptar a ese pobrecito orco que descansa en su blister. Además, su aire a lo viejo estilo de *Workshop* sigue dando frutos en orcos, enanos y como no, nuestros simpáticos goblins a precios muy aceptables.

Harlequin Miniatures es una marca también muy fructífera. Lo último que ha llegado a nuestros pinceles: muertos vivientes, altos elfos, celtas y otra vez los omnipresentes goblins.

Por último *Grendel*, que se ha propuesto dejar a cero el stock mundial de resina. Las novedades de esta temporada son tantas que necesitaría un par de páginas y creo que el Orco Francis no está muy de acuerdo. Os cito algunas: *Lanza Montañas* (F0067), *Torreón en Ruinas* (F0068), *Fuentes de cráneo* (F1010) o un fantástico *Trono de cabeza demoníaca* (F1011).

Para los muy forofos, comentaros que estas 3 últimas marcas han editado una magnífica revista, llamada *Anvil*, con trucos, novedades, concursos y muchas fotografías, y cuyo número 1 está ya a la venta en vuestras tiendas habituales. Hasta la próxima...

por Jordi Cánovas

únicamente desarrollaremos en profundidad algunas técnicas nuevas. Para conocer las otras es recomendable tener a mano un ejemplar de dicho número)

DETALLES EN LA ROPA

Cuando llevamos algún tiempo pintando nos empezamos a cansar de pintar la ropa de la misma manera siempre. Aquí se dan algunos consejos para variar un poco el vestuario de tus figuras y, de paso, alegrarte la vista.

Desgastes

Para simular ropa vieja y desgastada daremos un pincel seco (a lo bestia) sobre la zona que queramos envejecer o desgastar. El color que usaremos para ello será el mismo que el color base pero muy aclarado con el mismo color que hayamos usado para dar las luces.

Manchas.

Para manchar algunas zonas de la ropa (o del cuerpo) de la figura con "grasa" o "aceite" daremos sucesivos lavados de tinta negra o marrón (o en su defecto pintura muy diluida) únicamente sobre la zona deseada.

Polvo

Para simular la acumulación de polvo sobre capas, botas, abrigos o, incluso, libros o ruedas de carro daremos un pincel seco de un marrón aclarado con blanco. La intensidad del pincel seco variará según la cantidad de polvo que se haya "acumulado".

Estampados

Se pueden simular también los estampados de las telas. Antes de empezar debes hacer un "diseño" del estampado sobre un papel. Es mejor diseñar un estampado sencillo, que se base en la repetición de una o más figuras básicas (por ejemplo el cucurucho y la túnica de un mago en el que se repiten los dibujos de estrellas y lunas). Los diseños complicados pueden resultar excesivamente barrocos (cargando mucho la figura) y, también, pueden quedar muy chapuceros si luego no puedes repetir la

figura que has diseñado (no es lo mismo dibujar sobre un papel que pintar sobre la figura). Para pintar el diseño usa tinta (o pintura aclarada con agua) sobre la ropa ya pintada y, aplicándola con un pincel fino (de 0 para abajo) vas repitiendo el motivo. Puedes usar también varios colores pero procura que, tampoco, sean demasiados.

Bordados

De hecho es casi lo mismo que un estampado. La diferencia es que el bordado se supone que se ha hecho con hilo sobre la tela. Para simular el bordado habremos de usar pintura sin aclarar y, a ser posible de color negro, o de otro color que contraste con el color de la ropa. Pintaremos el bordado sobre la figura procurando que la propia acumulación de pintura imite el relieve del bordado, pero sin caer en la exageración.

Técnicas básicas

La capa de color base se habrá de dar con un pincel grande y plano (apropiado para la superficie a pintar) además, como ya hemos adelantado, siempre procurando pintar en una misma dirección, a ser posible, siguiendo los pliegues de la figura.

Los lavados pueden resultar desastrosos si abusamos de la tinta (y la proporción es difícil de calcular cuando la figura es grande). Pero aún así son necesarios para conseguir las zonas de sombras. Por ello, cuando demos un lavado, es aconsejable que lo demos zona por zona (es decir un lavado en cada pliegue o en cada sombra) y no en toda la parte a lavar directamente. Si no lo hacemos así la figura se puede cubrir de chorretones de tinta en algunas zonas, chorretones que serán muy difíciles de arreglar. Es muy recomendable acudir al enmascaramiento (ver más abajo) para asegurarnos de que la tinta no se extenderá a zonas no deseadas.

El uso del pincel seco se habrá de reservar para algunas texturas muy concretas (como puedan ser el pelo o la piedra). El pincel seco en otras texturas (piel o telas) es muy desagradecido ya que las marcas del pincel se ven a metros de distancia (y los cambios de color son demasiado exagerados). Si, aún así, no puedes prescindir de esta técnica (que es la más rápida) es

recomendable que uses el pincel seco "suavemente", es decir, dando varias capas ligeras (con poca pintura y diluida) más que una sola capa a lo bestia (recuerda, esto no son figuras de 25 mm). También es aconsejable que, una vez dado el pincel seco, se complemente con un difuminado para atenuar un poco las diferencias entre las zonas de luces y las de sombras.

Las transparencias, aunque es una técnica que siempre da buenos resultados, si se aplican en grandes superficies (las figuras de vinilo pueden medir tranquilamente 30 ó 40 cms.) pueden convertirse en una auténtica labor de chinos. Por ello las reservaremos para zonas más pequeñas y concretas (como la cara o las manos).

Una técnica especial

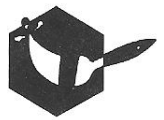
"El pincel seco-mojado"

Si el pincel seco es desaconsejable y las transparencias demasiado laboriosas...¿qué técnica hemos de usar?. La respuesta es fácil: usaremos una nueva técnica ("marca de la casa") que sea casi tan fácil como el pincel seco y que dé los buenos resultados de las transparencias. A esta técnica la he bautizado, por llamarla de alguna manera, "el pincel seco-mojado". Cuando hayas dado la capa de color base y las sombras coges un pincel plano y diluyes el color

base al 50 % con agua. Secas el pincel con un trapo (como si se tratara de la técnica del pincel seco) pero sin pasarte demasiado: el pincel ha de quedar ligeramente húmedo con la mezcla. Con el pincel así devuelves poco a poco el color a las zonas de luces y retiras la pintura sobrante de ellas con un algodón o con un bastoncillo (como los que se usan para limpiar las orejas). A medida que te vayas acercando a las zonas de luces vas añadiendo pintura más blanca a la disolución y vas repitiendo el proceso de secar el pincel, pintar y secar la figura. Si consigues hacerlo bien (al principio resulta un poco complicado) el efecto es sorprendente: hemos conseguido un acabado parecido al de una transparencia, sin dejar rastro de las pinceladas y casi con la misma comodidad que la de un pincel seco.

El "enmascaramiento"

Como ya hemos adelantado conviene proteger ciertas zonas de la pintura o tinta que estemos dando en zonas adyacentes. Sobre todo si estamos usando un aerógrafo o dando un lavado especialmente intenso. Para hacer la máscara has de cubrir la zona que quieras proteger con un trozo de tela (mejor que papel). Esta tela la sujetarás a la pieza fijándola con teflón por los extremos. El teflón es es especie de cinta blanca, muy



fina y semiadherente que se usa en muchos trabajos de fontanería. Se puede encontrar teflón en la mayoría de droguerías y supermercados. Si no puedes encontrar teflón usa como sustituto celo, esparadrapo o cinta aislante, aunque con mayores precauciones ya que al retirar la máscara puedes arrancar algo de pintura o dejar un rastro de adhesivo bastante molesto.

Una vez sujeta la máscara podemos pintar con toda tranquilidad ya que la tela se encargará de absorber la tinta o pintura que desborde. Cuando hayamos acabado de pintar retiraremos la máscara con cuidado y, si no ha quedado muy sucia, podemos usarla para proteger otra parte de la figura.

Detalles finales

Hemos de emplear la técnica del contorneado (con un pincel fino y tinta negra o marrón) sobre todos los cambios de textura. Se ha de prestar particular atención en las líneas de la cara y en los puntos en que ésta limite con el pelo.

Para pintar los ojos daremos primero color blanco sobre todo el globo. Luego pintaremos la córnea (del color que prefieras) y el iris negro. Para pintar estas partes se aconseja el uso de tintas brillantes y de un pincel fino (00 por ejemplo). Cuando acabemos con el ojo le daremos un barniz brillante, lo que acentuará su expresión.

Sobre el aerógrafo y el difusor

Su uso en las figuras de vinilo nos ahorrará mucho trabajo. Con ellos podemos cubrir rápidamente grandes superficies y, con un poco de práctica, conseguiremos unos difuminados perfectos sin tener que complicarnos mucho. Sin embargo, una vez más, me veo obligado a excluir de un artículo las explicaciones sobre su uso por un par de motivos: Son caros (no al alcance de todos los bolsillos) y yo no soy un experto en la materia (prefiero que el artículo en cuestión lo escriba alguien que sepa). Sin embargo hay que recordar que

su uso no es imprescindible ya que, si dominamos bien las técnicas antes explicadas, podemos conseguir casi idénticos resultados aunque, eso sí, empleando más tiempo en ello.

EL ACABADO

Barnizando la figura

Es más recomendable barnizar la figura con spray que aplicar el barniz con el pincel. Te has de asegurar, sin embargo, que el barniz sea acrílico y que no dañe ni la pintura ni el vinilo. Haz las pruebas necesarias antes de aplicar el barniz directamente sobre la figura, no te vayas a encontrar con alguna desagradable sorpresa. Las partes metálicas y algunas zonas concretas (como los ojos) deberán ser repasadas con un barniz brillante.

La base

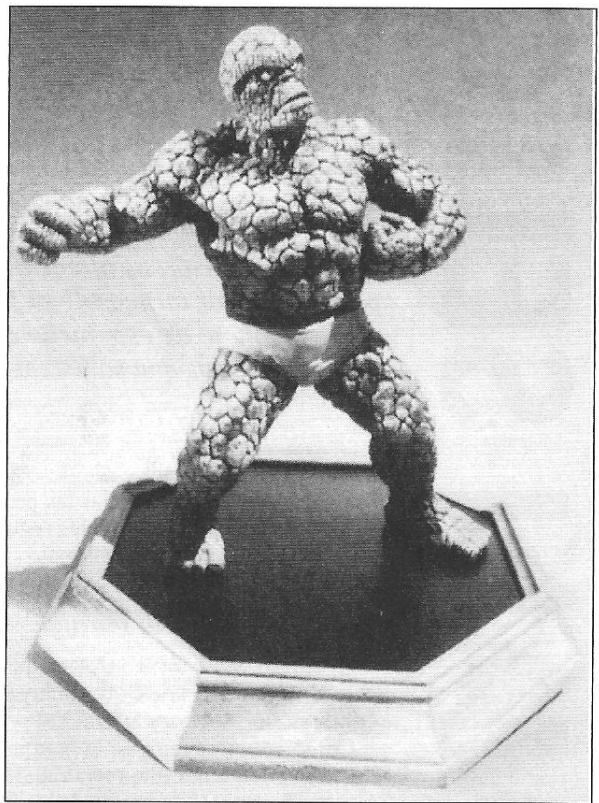
Siempre queda más estético poner la figura sobre una base. En la mayoría de tiendas de modelismo venden bases de muchos tamaños, pásate por una de ellas y elige la que más te guste. Si tienes un trozo de madera no muy grueso (4 ó 5 cms como mucho) también puedes usarlo como base. Si la base es de madera se puede lijar y barnizar (con barniz especial para madera) para que tenga un acabado más perfecto.

Es conveniente decorar un poco la base (pintándola, imitando hierba o piedra con serrín, por ejemplo) o, incluso, construir un pequeño minidiorama en ella añadiéndole unos pequeños detalles (piedrecitas o arbustos). Esto contribuirá a darle más alegría al conjunto.

Para asegurar que la base no resbala lija ligeramente el lado inferior (eso es, el que se apoya en el suelo) y luego pégale un trozo de tela (tal como hay en las copas y trofeos, por ejemplo). También venden tela autoadhesiva, parecida al "airon-fix", que es más práctica aunque también más cara.

Sujetando la figura a la base

Si la figura ya tiene un "contrapeso" bastará con pegar esta a la base (en este caso si que se puede usar el pegamento epoxídico). Si no tiene contrapeso, o queremos asegurarnos de que la figura quede

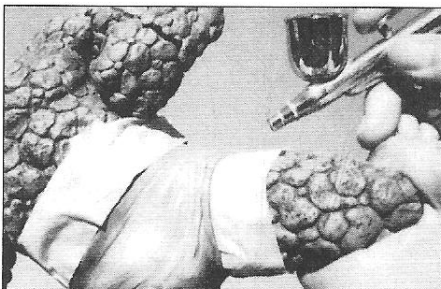


La figura en la base.

firme será mejor que clavemos o atornillemos la figura a la base (y mejor antes de pintar y preparar esta última). Para ello agujereamos la base con un taladro que la atraviese de lado a lado (de arriba a abajo). Luego colocamos el clavo o tornillo introduciéndolo por la parte inferior y dejando que la punta salga (no demasiado, basta con 2 ó 3 cms) por la parte superior. En esta punta (o puntas si queremos sujetar la figura por los dos pies) clavamos la figura por los talones, poniendo antes un poco de pegamento en la planta del pie. Hacemos presión hasta que los pies toquen la base (sin que se vea el clavo) y la dejamos secar.

Conservación de la figura

Para finalizar hay que decir que es conveniente que guardes tu figura en algún lugar donde no haya una fuente de calor próxima (el sol o una estufa) ya que el vinilo puede deteriorarse. Conviene también protegerla del polvo colocándola en una vitrina o bien construyendo una pequeña vitrina especialmente para la figura, tal como hacen los modelistas que se dedican a los dioramas o al modelismo naval. Para su construcción acude a algún manual que trate sobre estas materias aunque, ¿quién sabe?, algún día quizás lo expliquemos también en esta sección. ●



Emmascaramiento

MAGIC: THE GATHERING

Reglas de torneo

A continuación os ofrecemos las reglas oficiales que Wizards of the Coast ha confeccionado para organizar torneos de su juego estrella Magic. Es precisamente este reglamento el que regirá el campeonato de este juego que se celebrará durante Día de Joc, así como los diferentes campeonatos de los que saldrá el ranking Magic Día de Joc.

por el Portador del Sagrado Mazo

Las reglas normales de *Magic: The Gathering* se usan bajo reserva de ser aplicadas las presentes reglas. En el caso de que las reglas normales sean diferentes de las de torneo, se aplicarán estas últimas.

Construcción de la baraja

1.- La baraja de torneo (tournament deck) ha de tener como mínimo 60 cartas, que incluyen todos los terrenos, criaturas, sortilegios y artefactos.

Como complemento de la baraja de torneo, los jugadores pueden tener una reserva (sideboard) de exactamente 15 cartas. Las reglas de utilización de la reserva se explican más abajo.

2.- Una baraja (incluyendo la reserva) no puede contener más de cuatro de las cartas, con excepción de los cinco terrenos de base (Plains, Forest, Mountains, Islands, Swamps).

3.- Lista de cartas limitadas. Una baraja (incluyendo su reserva) no puede contener más de una de las siguientes cartas:

Ali from Cairo AN
Ancestral Recall
Berserk
Black Lotus
Brain Geyser
Candelabra of Tawnos AQ
Channel
Chaos Orb
Copy Artifact
Demonic Tutor
Falling Star
Feldon's Cane AQ
Ivory Tower AQ
Library of Alexandria AN
Maze of Ith DK
Mirror Universe L
Mishra's Workshop AQ
Mind Twist
Mox Emerald
Mox Jet
Mox Pearl
Mox Ruby
Mox Sapphire
Recall LE
Regrowth
Sol Ring
Sword of Ages LE

Time Walk
Time Twister
Underworld Dreams LE
Wheel of Fortune

Además, cada una de las cartas Summon Legend y Legendary Lands también están limitadas a una por baraja.

Si en una baraja (incluyendo su reserva) se encuentra más de una carta de las citadas anteriormente, será considerado por el árbitro como una falta.

4.- Lista de cartas prohibidas. Las cartas que figuran en esta lista están prohibidas en el torneo; ninguna de ellas puede figurar ni en la baraja ni en la reserva.

Bronze Tablet AQ
Contract from Below
Darkpact
Demonic Attorney
Divine Intervention LE
Jeweled Bird AN



Rebirth LE
Shahrazad LE
Time Vault
Tempest Efrete LE

Nota: algunas de las cartas de esta lista están prohibidas ya que no tienen sentido en el juego si no se juega con apuesta, y la apuesta no es obligatoria en un torneo.

Si una de estas cartas se encuentra en el juego de un jugador, será considerado por el árbitro como falta.

5.- Los jugadores pueden utilizar las cartas de *Magic* de la serie *Limited* (borde negro), *Unlimited* (borde blanco), de la *Revised Edition* y de las siguientes extensiones: *Arabian Nights*, *Antiquities*, *Legends*, *The Dark* y *Fallen Empires*.

Todas las cartas del juego han de tener el mismo dorso.

La utilización de cartas de coleccionista (*Collector's Edition* o *Collector's International Edition*) está prohibida. Incluir en una baraja de juego (o en su reserva) alguna de las cartas de coleccionista o de otro tipo no autorizado, será considerado por el árbitro como falta.

Reglas básicas

1.- El torneo puede utilizar un sistema piramidal, u otro sistema de torneo aprobado por la Dirección del Campeonato (DC). Si el torneo utiliza el sistema piramidal, se ha de preparar un diagrama con los nombres de los jugadores y sus emparejamientos.

2.- El número de jugadores del torneo ha de ser par. Si esto no fuera posible, el árbitro puede, libremente, resolver este problema como él quiera (habitualmente atribuyendo dos rondas suplementarias al azar). Los jugadores no reciben puntos de clasificación por las rondas suplementarias.

3.- El torneo está presidido por un árbitro, que puede estar acompañado por otros árbitros auxiliares. Ni el árbitro, ni los árbitros auxiliares pueden jugar en el torneo.

El árbitro tiene todo el poder para interpretar las reglas, para interrumpir una partida excesivamente larga, para declarar una falta o para tomar otras decisiones necesarias para el buen desarrollo del torneo.

El árbitro es igualmente responsable de la forma de clasificación. Él puede delegar las operaciones materiales de escritura a un

árbitro auxiliar, pero continua siendo responsable de posibles errores y de su rectificación.

Los árbitros auxiliares han de responder a todas las preguntas relativas a las reglas y están a disposición del árbitro si éste necesita ayuda. Si es necesario, el árbitro puede pasar por encima de una decisión tomada por un árbitro auxiliar.

Las decisiones del árbitro son definitivas e inapelables. Los jugadores no deben, bajo ningún pretexto ni circunstancia, faltar al respeto mutuo con el árbitro.

4.- Un duelo o desafío es un enfrentamiento completo de *Magic*. Una partida es el conjunto de tres duelos disputados consecutivamente por los mismos jugadores. Un jugador puede pasar a la ronda siguiente habiendo ganado un mínimo de dos de estos tres duelos y después de haber informado de su victoria al árbitro.

5.- Si un duelo se alarga durante mucho tiempo, el árbitro puede interrumpirlo y otorgar la victoria a uno de los dos jugadores.

En ciertos casos, el árbitro puede igualmente decidir imponer un límite en el tiempo para cada partida. En todo caso, el

JOC INTERNACIONAL
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

límite no podrá ser inferior a 45 minutos por partida.

En el caso que una partida dure excesivamente, el árbitro puede advertir a los jugadores al menos 10 minutos antes de la finalización del tiempo acordado. Si al final de este término la partida aún no se ha acabado, el árbitro otorgará la victoria a uno de los dos jugadores. Si los jugadores se encuentran en el primero duelo, se clasificará el jugador que tenga más vida. Si se está disputando el segundo duelo, se clasificará el jugador que ya ha ganado un duelo. Si están en el tercer duelo y el resultado hasta el momento es de 2-0 se clasificará el jugador que tiene los dos puntos, si el resultado hasta el momento es de 1-1 se clasificará el que tenga un total de vida mayor en este duelo.

6.- Los jugadores han de jugar a una velocidad normal. Es natural tomarse un tiempo para pensar en una situación compleja, jugar contra reloj está prohibido. Si el árbitro considera que un jugador ralentiza el juego para beneficiarse del límite del tiempo, puede darle un aviso, o a su elección declararle una falta.

7.- Los jugadores han de utilizar la misma baraja de juego durante todo el torneo. La única modificación de la baraja autorizada consiste en utilizar la reserva. Si un jugador decide utilizar su reserva durante una partida, ha de avisar a su adversario antes del inicio de la partida.

Los jugadores pueden cambiar cartas entre la baraja y su reserva antes del inicio de un duelo o partida.

La utilización de la reserva en cualquier otro momento podrá ser considerado como una falta.

No hay límite en el número de cartas que un jugador puede cambiar entre su baraja y su reserva. Antes de cada duelo, cada jugador ha de permitir a su adversario contar, boca abajo, las cartas de su reserva. Si el número de cartas no es igual a 15, se ha de consultar al árbitro para que evalúe la situación antes del inicio del duelo.

Si un jugador declara que no utilizará su reserva durante la partida, no es necesario aplicar la regla citada sobre estas líneas.

Nota: La única modificación de la baraja de juego autorizada durante el duelo es la que resulta del efecto del Ring of Ma'Ruf. El Ring of Ma'Ruf sólo puede ser utilizada sobre las cartas de la reserva del jugador que lo lanza. En este caso el Ring of Ma'Ruf se coloca en la reserva, en el lugar de la carta que el jugador ha escogido, de manera que en la reserva se mantienen 15 cartas.

Los jugadores no pueden introducir otras cartas que las de la baraja de juego y la

reserva, durante el transcurso de todo el torneo.

8.- Los jugadores no están obligados a apostar (wager ante) durante el torneo. Si los dos participantes de una partida lo desean, pueden jugar apostando, pero este hecho no los autoriza en ningún caso a utilizar las cartas prohibidas, ni a realizar ninguna otra modificación de la baraja de juego contraria al presente reglamento.

Las cartas ganadas de esta manera en el transcurso del torneo se han de conservar fuera de la baraja y la reserva. Estas cartas no pueden ser utilizadas durante el torneo, y no son intercambiables por el Ring of Ma'Ruf.

Si la pérdida de cartas apostadas reduce el número de cartas de un jugador por debajo de 60, esta baraja se considera ilegal y el jugador es automáticamente excluido del torneo.

9.- Si un jugador saca un juego inicial de siete cartas en el que no hay ningún terreno, o bien está compuesto sólo por terrenos, puede recomenzar el duelo. Para esto ha de mostrar su mano al adversario, volver a barajar su baraja, hacerla cortar por el adversario y sacar nuevamente siete cartas. En este momento el adversario puede realizar la misma operación, aunque sus cartas no cumplieran ninguna de las dos condiciones citadas.

Un jugador no puede utilizar la facultad que ofrece esta regla más de una vez por duelo.

10.- La utilización de cartas semejantes (proxy cards) en un torneo está prohibida. Una carta semejante es una carta que un jugador pone en su baraja para representar una carta que no puede o no quiere jugar por la razón que sea (p.e. utilizar un Swamp marcado con el nombre Nightmare para no jugar con su Nightmare Beta).

11.- La utilización de bolsas de plástico (plastificaciones) u otros medios de protección de las cartas está prohibido. Estas medidas de protección no permiten barajar las cartas y tienen otros inconvenientes.

12.- Los jugadores no tienen derecho a llamar a ninguna asistencia o ayuda exterior (coaching) durante las partidas. Si un jugador no cumple esta regla, el árbitro puede, por decisión propia, advertirlo o declararle falta.

13.- Los jugadores han de mantener siempre las cartas que tienen en la mano, encima de la superficie de juego. Si un jugador no cumple esta regla, el árbitro puede, por decisión propia, advertirlo o declararle falta.

14.- El hecho de no respetar este reglamento por parte de un jugador, puede ser declarado como falta por el árbitro.

Solamente el árbitro puede tomar la decisión de declarar una falta.

CAMPEONATOS RANKING MAGIC DIA DE JOC

Esta es la lista de los campeonatos de *Magic* que entrarán a formar parte del ranking *Magic* de *Dia de Joc*, según listado de *Ludic 3* elaborado el 20 de febrero. No es definitivo, ya que a partir de esa fecha es posible que alguno más se haya sumado a esta lista. No obstante, éstos que te ofrecemos a continuación son los que ya estaban confirmados oficialmente en el momento de elaborarse este número. En muchos de ellos aún no hay fechas oficiales, sino una estimación aproximada. Para más información no tienes más que pasarte por el club o establecimiento en que se celebran, o dirigirte a la organización de *Dia de Joc*.

Alicante, en *Librería Ateneo*, 3 y 4 de marzo.

Alicante (Las Virtudes, Villera), Warriors, mediados de marzo.

Algorta Bilbao, en *Guinea Hobbies*, marzo.

Barcelona, *Central de Jocs/Club de Rol* de la UPC, 24 de febrero a 25 de marzo.

Barcelona, *Silmaril/Casa del Mig*, 19 de marzo.

Berga, *El tinter* en la segunda quincena de marzo, y *Joker Jocs* el mes de marzo.

Gerona, *Librería Sant Jordi* 18 y 19 de febrero, y *Zeppelin* la segunda quincena de marzo.

Granollers, *Fantàstic Granollers*, marzo.

Leganés Madrid, *All Stars*, 1 de marzo.

Madrid, *Alfil* en marzo, *Generación X* en marzo y *Excálibur* también el mismo mes.

Málaga, *Game Land*, mediados de marzo.

Molins de Rei, *Jocs i Fantasia*, 11 de marzo.

Palma de Mallorca, *Kenia*, mayo. **Sabadell**, *Aleph/WolfRaiders*, marzo.

Santa Coloma de Gramenet, *Rolegame*, marzo.

Sitges, *Jocs d'Estrees*, segunda quincena de marzo.

Terrassa, *Carreras Jocs*, marzo.

Valencia, *Ludómanos*, marzo.

Zaragoza, *LudoZ*, marzo.

¡QUE NO SE TE ADELANTEN!

MAGIC
The Gathering™

The Dark®

Fallen
Empires®

JYHAD®

SPELLFIRE™
Master the Magic



**SUPER
DECK!**™

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

**HOBBIES
GUINEA**

¡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.

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



Guild, el juego de rol de Dune

Las novelas de Frank Herbert que tanto éxito tuvieron en los sesenta habían inspirado ya múltiples adaptaciones al mundo del juego, en su vertiente de tablero y ordenador, pero era obvio que el mayor potencial se encontraba en la difícil tarea de trasponer un universo tan rico en detalles al juego de rol.

por Mar Calpena

Más de uno (y de una, porque yo no me salvo), había fracasado en la empresa. Desde el club Kritik de Barcelona nos llega el juego *Guild*, que por fin cumple esta misión. Su autor, Ismael Moya estuvo probando el juego durante las últimas jornadas del club con un notable éxito.

La mayor dificultad en el diseño de juego, simple pero completo en su sistema basado en dados de seis acumulativos, en los que cada seis es un éxito, ha sido el de mantener la fidelidad más extrema a la obra de Herbert, adaptando y creando razas, profesiones e incluso armas que no se contradijeran con el espíritu de los libros.

Para todos aquellos puristas y fanáticos, reseñar que las Bene Gesserit tienen muy limitadas algunas acciones desde un principio por culpa de su educación restrictiva y que disciplinas tales como el dominio de la voz son muy complicadas de aprender.

El juego, no excesivamente largo, cubre muchas de las situaciones más comunes. El combate es bastante mortífero, y propicia que los personajes que se ven más apurados reciben heridas bastante desagradables.

Se encuentra a faltar, quizás una tabla de equipo y un módulo de iniciación, aspectos en los cuales su autor nos ha comunicado que está trabajando, dado que el juego que nos pasó es todavía una versión un tanto provisional. Sin embargo, esta edición ya sirve perfectamente al que quiera arbitrar un módulo, en especial si uno ha leído la primera novela de la saga, de la que el juego destila un sabor inconfundible. Es recomendable "copiar" alguna otra situación del juego de ordenador o el de tablero para inventar posibles misiones para los PJs, aunque paradójicamente Ismael nos dijo que no conocía el juego de tablero.

La premisa implícita del juego es que los personajes no dependen directamente de ninguna de las grandes casas aunque puedan trabajar encubiertamente tanto para los Atreides como para los Harkkonen, aunque el grado de implicación variará obviamente de la procedencia y la profesión del PJ (mientras un mentat puede llevar el sello del condicionamiento real, una Bene Gesserit puede muy bien servir a fines mucho más elevados).

Naturalmente, esta dependencia puede venir también alterada por la adicción a alguna droga, la más preciada de las cuales es sin duda la especia melange, cuyo control está en manos de la cofradía (en inglés "Guild", de ahí el nombre del juego) CHOAM.

Ismael no nos ha facilitado el precio de su juego. Si queréis contactar con él, escribidle al Club de Rol Kritik, Casal de Joves de Les Corts, C/ Masferrer 33, 08028 Barcelona, dónde le harán llegar vuestras cartas. ♦

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 comics 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.

Pedidos a José M. Gómez, Apdo. de Correos 1673, 33.011 Oviedo (Asturias).

Bola de Drac (comentario en LIDER45)

Juego de rol basado los mangas y la serie televisiva de animación.

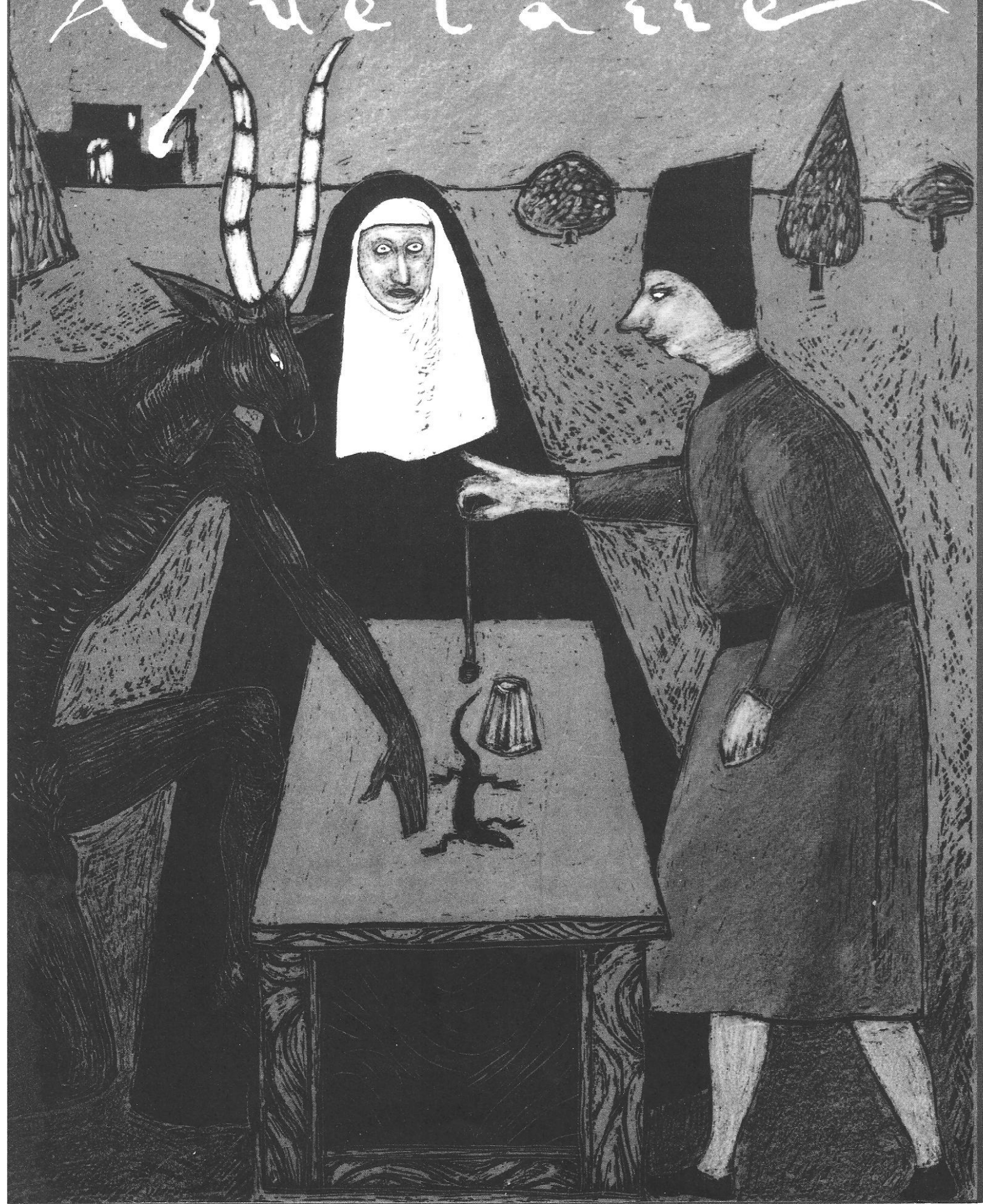
Pedidos a Gorka Justo, c/Virgen del Carmen 14, 3º B, 20.012 Donostia (Guipuzkoa).

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).

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



VAMPIRO LA MASCARADA

Barcelona by night

Quién duda que los suplementos para Vampiro centrados en Estados Unidos son fantásticos. Pero si ya estás un poco harto de la movida anglosajona y quieres ver lo que duraría tu vástago en condiciones más familiares, aquí tienes lo necesario para poder ambientar tus cacerías en Barcelona, antaño un centro con mucho poder político dentro de la Camarilla y ahora un nido de intrigas que busca la estabilidad.

por Mar Calpena

Esta descripción de Barcelona es, por razones obvias de espacio, muy esquemática, y sólo pretende servir de posible esqueleto a campañas centradas en la Ciudad Condal. Por cierto, durante el texto citaremos lugares reales. Las citas no están hechas con mala intención y a menudo los sitios se han elegido porque el ambiente parecía adecuado, así es que nadie se dé por aludido. Por otra parte, las hipótesis políticas en qué se sustenta esta ayuda no deben ser malinterpretadas. Sólo son ficción, y ya sabemos que la realidad siempre la supera.

Tema y ambiente

Dime dónde vas, dime dónde vas, al caer el sol por la puerta de atrás [...] –Y si la bossa sona te coges los zapatos y te vas por Barcelona.

Radio Futura, "La negra flor"

Barcelona tiene una larguísima tradición como asentamiento vampírico. Tan larga, prácticamente, como lo pueda ser la Yihad, por lo que siglo tras siglo la ciudad se ha visto asolada por una serie de revueltas entre clanes e intentos de manipulación del príncipe de turno. Esta situación llegó a su extremo desde el siglo pasado y hasta la mitad de éste. El punto culminante fue la guerra civil. En ella, la Camarilla de Barcelona apostó por la República, exceptuando a los Ventrue, quienes muy hábilmente jugaron a dos bandas. Los del Sabbat se hicieron con el control de la ciudad al entrar los nacionales, aunque no consiguieron estar muy ligados al régimen. La restauración de la democracia supuso una nueva vuelta de tuerca en el control de la ciudad, que los Ventrue no dudaron en aprovechar, por lo que la paz parece tan sólo haberse empezado a recuperar, tras la época de la dictadura, en la que la Camarilla vivió en un precario status quo. El Sabbat está ahora dividido, lo cual explica su debilidad (ver el apartado dedicado al tema).

El ambiente a crear, a mi modo de ver, es el de una ciudad brillante que ofrece y exige mucho, en el que los personajes deberán luchar por hacerse respetar. Aunque en los ambientes de la Camarilla la lucha siempre será soterrada, verbal y elegante, la violencia estará latente. Vivir en Barcelona puede ser el sueño de un Toreador, pero también el de un Malkavian.

Desgraciadamente, el Elíseo de Barcelona, que estaba situado en el gran teatro del Liceu, se quemó la primavera pasada, por lo que es difícil que se establezcan treguas de ningún tipo caso de surgir conflictos. Y surgirán, porque ya ha habido quién ha empezado a hacer acusaciones sobre la propia quema del teatro...

Sea como sea, una campaña en Barcelona tendrá tintes mucho más políticos que violentos. La población de Barcelona no podría absorber un número de vástagos o de asesinatos semejante al de Chicago sin que esto llamara la atención de la sociedad mortal, tanto por la frecuencia como por la estructura social barcelonesa. El censo de 1990 nos indica que la ciudad tenía poco más de 1.700.000 habitantes, lo que viene a ser suficiente para unos diecisiete vampiros. Con las desigualdades sociales aumentando, bien podría ser que en el 2000 las cosas hubieran llegado al extremo de que un número creciente de incidentes ya no sorprendiera a nadie. Quizás las partes más ricas y las más pobres de la ciudad no convivan, pero ambas existen. Barcelona, aparentemente soñolienta, pero siempre incesante, las alberga en su noche.

Amigos para siempre

Empezaremos por los personajes de la Camarilla barcelonesa, de los cuales no ofrecemos las características, para que así cada cual los altere a su gusto. Junto con los PJs, deberían llenar a duras penas el cupo que puede alimentar el rebaño de la ciudad (recuerda que Barcelona es una ciudad que ha ido perdiendo población mortal en los últimos años- sería bastante contraproducente no tener esto en cuenta a la hora de establecer políticas reproductivas). Esto ofrece, además, una cierta libertad a cada Narrador si quiere añadir PNJs propios que se adapten a sus propias previsiones en cuanto a la Crónica. Podrás observar que, para ser vástagos europeos, la mayoría son de generaciones relativamente jóvenes, debido sobre todo a la alta mortalidad de épocas pasadas y al hecho de que muchos vampiros más antiguos han emigrado a zonas más grandes y poderosas.

Ventrue

Berenguer, príncipe de Barcelona

Naturaleza: Protectora

Conducta: Hosca

Generación: Quinta

Abrazo: 820 (nacida en el 790)

Edad aparente: 35 años

Berenguer es una mujer de apariencia bastante normal, tirando a guapa. Es castaña y de pelo largo rizado. Aunque no viste de época, su ropa suele tener siempre un aire medieval...y muy caro (Purificación García, Antoni Miró). Se hizo con el poder tras la muerte de Fernando, el anterior príncipe de la ciudad (para más información, remítete al suplemente *The anarch cookbook*).



Teniendo en cuenta los tejemanejes en los que se ha visto envuelta, Berengüera ha sabido nadar y guardar la ropa bastante bien, pero ella no ignora que ha tenido una dosis de suerte superior a la que nadie podría esperar, aunque juega con fuerte ventaja por su antigüedad y por el hecho que de joven fue miembro de la misma prole que Elban, un Arconte ambicioso y bastante respetado del clan Ventrue. Elban es uno de los pocos personajes barceloneses relevantes que han ocupado un lugar importante en el seno de la Camarilla y lleva en su puesto desde 1723.

Berengüera consiguió controlar las peticiones de creación de neonatos que se sucedieron peligrosamente tras la guerra civil y con la emigración de los años sesenta, cuando todo parecía indicar que el crecimiento de la población podría mantener una colonia vampírica mayor. Esto tiene que ver con un secreto que nunca ha revelado a nadie: Cuando Berengüera recibió la sangre, perdió el hijo que estaba esperando, por lo cual nunca se niega a aceptar la progenie de un vampiro aunque no le hubiera dado permiso para crearla. Por esa misma razón, utiliza todo el poder que tiene para castigar al vampiro que cree sin permiso a nuevos vástagos, y si puede, llegará a decretar una

con un control más o menos consensuado que está empezando a debilitarse.

Berengüera vive en un enorme piso de renta antigua en el barrio de l'Eixample (el Ensanche), que afirma que pertenece a una tía anciana. Su tapadera como negocio legal delante de los demás vampiros es un bar de la Plaza Real, el Karma, que cumple un poco en Barcelona las funciones de lugar de encuentro vampírico del Succubus Club en Chicago. Berengüera se hace llamar Mónica en su contacto con los mortales. No es un personaje simpático, porque cree (y con bastante razón) que nadie en Barcelona es suficientemente de fiar. El único apoyo en el que más o menos puede descansar (aparte de Elban) es Berek Ben Hassan. Por cierto, Berengüera nunca ha creado chiquillos propios, cosa que sorprende a todo el mundo...

Berek Ben Hassan
Naturaleza: Fanático/Tradicionalista
Conducta: Solitario/Confabulador
Abrazo: 1114
Generación: Sexta
Edad aparente: 45

Berek llegó a Barcelona justo después de la caída de Granada. Siempre ha tenido grandes problemas para mantener la Mas-

carada por su apariencia foránea. De hecho, Berek es la conexión internacional de la crónica, puesto que sus estudios de idiomas lo han hecho extremadamente útil a la hora de aparecer por los cóncaves. No entiende la amistad de Berengüera y Elban, quien le parece un arribista que está en el cargo por azar (cree que él mismo hubiera sido mucho más adecuado como Arconte). Berek es extremadamente remiso a aceptar cualquier concesión de poder y le escandaliza que Berengüera pueda incluso plantearse el negociar con los anarquistas. Sólo considera a Ventrues y Tremeres dignos de dirigir la Camarilla. Aunque respeta a los Gangrel, a los Toreador y a los Nosferatu, no puede ni ver a los Malkavian ni a los Brujah, que considera un peligro para el mantenimiento de la Mascarada.

Nadie conoce el refugio de Berek, pero se insinúa que vive en Pedralbes haciéndose pasar por un petrolero rico. Berek sólo bebe sangre de creyentes.

Tremere

Ettienne Valois
Naturaleza: Fanático
Comportamiento: Tradicionalista
Abrazo: Desconocido
Generación: Séptima.
Edad aparente: 55

Ettienne llegó a la ciudad durante las guerras napoleónicas. Parece un ocultista tranquilo, lo cual le evita problemas con Berengüera, quién de todas formas no ignora que fue él quién puso a los Tremere de Barcelona contra los Ventrue durante la guerra civil (lo que a ojos de los mortales fueron los Hechos de Mayo, enfrentamiento entre anarquistas y comunistas que causó serios disturbios en la ciudad) El enfrentamiento fue ganado por los Ventrue, quienes de todas formas jugaban sobre seguro al haberse asegurado el apoyo de los nacionales. Ettienne lleva ahora una tienda de ocultismo en la Avenida del Paralelo.

De hecho, Berek y Ettienne son personajes muy parecidos, aunque Ettienne es un iluminado, cosa que no es ni por asomo Berek. Ettienne es masón, condición de la cual procura sacar el máximo provecho y es también capellán del clan Tremere en la Península Ibérica. Ettienne actúa en la práctica como sire de Marcos (ver más abajo), puesto que el sire de éste fue aniquilado en la Caza de Sangre que siguió a la guerra civil. Pretende hacerle tomar un vínculo de sangre con él, porque no le gustan sus veleidades modernas, pero como todo Tremere que se precie, prefiere persuadirlo antes que obligarlo.

Marcos Pérez
Naturaleza: Solitario/Confabulador
Conducta: Manipulador/Bizarro

Generación: Duodécima
 Abrazo: 1939
 Edad aparente: 21

Marcos es un estudioso de la magia. Tiene un concepto de los Tremere como elegidos, pero su naturaleza hace de él un solitario. Viste de negro y suele llevar colgantes de cuarzo o en forma de Ankh. Ha descubierto una cierta mística en la cultura de masas (música máquina, videojuegos) y normalmente caza por los bares de noche, donde tiene éxito por su presencia, aunque tampoco es que sea demasiado guapo. A finales de los ochenta descubrió los juegos de rol (su favorito es *La Llamada de Cthulhu*) y encuentra un placer morboso en sacar vampiros en sus partidas, lo que le ha valido alguna que otra bronca por parte de Ettienne, quien considera su actitud como extremadamente arriesgada. Vive en la Plaza Palau, cerca del puerto. Todavía no es demasiado poderoso, pero si en Barcelona hay alguien susceptible de practicar la Diablerie, éste es él. Aún no lo ha hecho, pero está empezando a interesarse seriamente por la posibilidad. Opina que la mejor manera de servir a su clan es aumentando su propio poder. Ettienne opina que su propia ambición terminará por perderlo, y de hecho, ya ha conseguido que varios de sus recipientes humanos se hartaran de sus intentos de manipulación.

Toreador

Anastasi Genís
 Naturaleza: Arquitecto
 Comportamiento: Vividor
 Generación: Décima
 Abrazo: 1908
 Edad aparente: 40

Anastasi era un poeta novecentista que se pasó de listo. Vive en un ático de la Pedrera (famosa casa diseñada por Gaudí), donde se encuentra maravillosamente bien, aunque pronto llegará el día en que tendrá que irse. Le gustan las fiestas, las mujeres y la mala vida (o mejor, la mala muerte). Escribe poemas moderadamente buenos que publica a veces bajo pseudónimos. De vez en cuando pasa largas temporadas en las que va de intelectual deprimido (especialmente si lo que busca es que le publiquen algo), pero por lo general su imagen es de literato de salón.

Cuida su apariencia con esmero, y algunas noches se le ve dar vueltas por el Parque Güell. Tuvo algún que otro problema con la Camarilla cuando se le ocurrió llevarse un cuadro del Museo de Arte Contemporáneo. Por lo demás, es un vástago muy tranquilo, que jura y perjura que su sire no es otro que Byron. Esto no ha sido nunca comprobado, porque aunque Byron es ahora un vástago, son muchísimos los que proclaman descender de él.

Nosferatu

Bernardo Torres
 Naturaleza: Mártir
 Conducta: Mártir
 Generación: Séptima
 Abrazo: Desconocido
 Edad aparente: Desconocida

Bernardo es un Nosferatu que vive entre el Carmelo y la Torre del Baró (barrios no demasiado acomodados que suben por las colinas que rodean la ciudad). Se alimenta de la chusma de la sociedad a quien nadie creará caso de hablar de vampiros. Bernardo no es originario de Barcelona y su pasado es un misterio. Por algún motivo se dedica a hacer obras de caridad y beneficencia entre los mortales. Parece ser un miembro muy discreto de la Camarilla y detesta todo lo que huelga a politiquero. Pero en realidad se trata del Monitor para Barcelona del Inconnu, cosa que aún no sabe ningún otro vástago. De momento está observando a Alexandre Doménec (ver más adelante) en su búsqueda de la Golconda.

Malkavian

Ausies Ferrer
 Naturaleza: Pervertido
 Conducta: Confabulador
 Abrazo: 1212
 Generación: Sexta
 Edad aparente: Unos treinta años

Ausies Ferrer era un soldado almogávar que tomó la sangre durante la expedición catalana a Atenas. Aunque todavía le queda algún resto de humanidad, en general tiene bastante de psicópata. Es el segundo vampiro en antigüedad de los originarios de la ciudad, pero está demasiado loco para ejercer cualquier tipo de poder. Casi todas las facciones han buscado en algún momento su colaboración y aunque él les ha dicho que sí inicialmente, luego los ha dejado tirados o les ha gastado alguna broma pesada. Está paranoico perdido, y si los PJs tienen contacto con él, intentará manipularlos para que le consigan recipientes. Tiene un sentido del humor muy

negro, y aunque siempre ha respetado las seis tradiciones, nadie lo soporta. Berenguer lo detesta, pero es una de las pocas que son conscientes de su poder. Vive en el barrio de Les Corts, relativamente cerca del Camp Nou, adonde suele ir para crear alborotos entre hinchas de distintos equipos. Sabe conducir y se dedica a atropellar animales.

Brujah

Llibertat Falguera
 Naturaleza: Fanática
 Conducta: Rebelde
 Abrazo: 1898
 Generación: Décima
 Edad aparente: 17 años

Si los anarquistas tuvieran un líder, éste papel recaería sin duda en Llibertat Falguera. Influenciada por las teorías de Bakunin, durante la guerra civil empleó el vampirismo (y su alta apariencia) para su causa política. Ex-obrera del textil, durante los Hechos de Mayo se vio vinculada, muy a pesar suyo, con los Tremere, que daban soporte a los anarquistas y al POUM. Vive en un local de ensayo en el barrio de Gràcia, y es fácil verla de noche por los bares de este mismo barrio con bandas de punks o cum-bayás. Llibertat fue convertida por Salvador García (me remito otra vez al suplemento *The Anarch cookbook*), otro anarquista que terminó por exiliarse a los Estados Unidos y con quien perdió el contacto. Si se quiere enlazar Barcelona con los grandes movimientos anarquistas de





California, ésta es la forma más simple, porque con las nuevas redes informáticas, entrar en contacto con su sire ya no le va a costar tanto. Llibertat no cuenta aún con una red y se limita a acciones a muy pequeña escala. Sus mayores éxitos, por el momento, han sido conseguir que algunos de sus ghoules apedrearán los cristales de una famosa cadena de hamburgueserías durante las manifestaciones del Once de Septiembre (Diada Nacional de Cataluña).

A ojos de Berenguera es una Brujah un tanto radical, pero hace ver que abandonó sus veleidades anarcas al finalizar la guerra civil. Y es que nadie podría creer que un anarquista sobreviviera a los “veinticinco años de paz”.

Considera a los miembros del Sabbat una panda de catetos ignorantes sin cultura, conciencia de clase o sensibilidad de ningún tipo. Para ella, la Camarilla es una organización burguesa y fosilizada destinada a extinguirse por sí misma, si bien de vez en cuando no dudará en intentar echar una manita en el proceso...

Es una asesina fría, y, aunque nunca se probó, muchos creen que las muertes de vampiros que se produjeron durante la guerra civil tuvieron algo que ver con ella. Más de uno querría que se le convocara una Caza de Sangre, pero es demasiado lista para dejarse enganchar. Aunque está de acuerdo en muchos aspectos con Marcello Bianciardi (ver más abajo), disiente en sus métodos, que considera demasiado blandos. Además, y por mucho que lo niegue, le molesta que haya venido alguien abrazado más tarde pero más poderoso de generación que le puede hacer sombra. Llibertat está sondeando a algunos mortales del extraradio de Barcelona en vista a crear algunos chiquillos que la sigan.

Marcello Bianciardi
Naturaleza: Visionario
Conducta: Juez
Generación: Octava
Abrazo: 1975
Edad aparente: 32

Ex-miembro de las Brigadas Rojas, creyó encontrar su salida al sistema cuando fue abrazado. El problema llegó cuando, a causa de sus atentados, empezó a cobrar notoriedad en Italia, por lo que fingió que una bomba le explotaba durante su colocación para que lo dieran por muerto y se exilió a Barcelona. Allí, tomó un papel muy destacado durante las revueltas de la transición. Nadie sabe por qué motivo Berenguera aceptó a albergarlo en la ciudad, aunque la razón más pausable es que le pareciera un buen revulsivo a la política mortal.

A diferencia de Llibertat Falguera, Bianciardi querría ahora olvidar su pasado terrorista, aunque no por ello ha dejado de

tomar parte en reivindicaciones o manifestaciones. Bianciardi tiene todavía un ligero acento italiano al hablar. Su tapadera es la de agente comercial de una empresa de cafeteras.

Una de las cosas en que ha tomado parte Bianciardi en los últimos tiempos es en El Reducto, algo así como lo que podría ser un “Vampiros sin Fronteras”. Se trata de una organización dentro de la Camarilla (aunque frecuentemente actúa al margen de ésta) que intenta ocuparse de solucionar las dificultades de los vampiros que viven en zonas rurales, de guerra, o donde éstos puedan verse amenazados por la sociedad humana. El Reducto ayuda también a la evacuación de los vástagos más jóvenes a zonas de menor peligro, por lo que se ha granjeado la enemistad de los Matusalenes y simpatías por parte de los Brujah y los anarquistas. Ni que decir tiene que el Sabbat considera esta organización un signo de debilidad. Bianciardi intenta redimirse a través de su labor, sin perder el sentido crítico. Extrañamente, se podría decir que este milanés desgarrado es uno de los pocos vástagos a quién el abrazo ayudó a ganar en humanidad.

Gangrel

Alexandre Domènec
Naturaleza: Conformista
Conducta: Tradicionalista
Generación: Novena
Abrazo: 1680
Edad aparente: 28 años

Este personaje no es originario de Barcelona, y antes de que lo abrazaran era un campesino. Por este motivo, sabía de los hombres lobo mucho antes de enterarse de la existencia de vampiros. Vive en el parque de la Ciutadella, junto al zoo, para poderse infiltrar cuando le venga en gana. Odia meterse en problemas, especialmente desde que la policía le empezó a buscar para que testificara sobre la muerte de un travesti que se produjo en el parque hará un par de años. Además, se ha visto a menudo cogido en las luchas internas de la ciudad, por lo que ya está a hartazgo e intenta encontrar la Golconda, sin demasiado éxito, por cierto.

Caitiff

Iván Martínez Chernomordik
Naturaleza: Solitario
Conducta: Vividor
Generación: Trece
Abrazo: 1970
Edad aparente: Unos 25 años

Abrazado en Ibiza tras un festival hippie en el que tocaba su grupo, Chernomordik (como se llama a sí mismo), ha entrado en contacto con la Camarilla muy recientemente.

Hasta entonces sobrellevó su existencia como vampiro guiándose por las explicaciones de la literatura, y había sobrevivido a base de actuar por la calle y en baretos de jazz (el Harlem, el Jamboree) del Barrio Gótico. Instintivamente, mantuvo algo parecido a la Mascarada, pero siempre se ha resentido de la soledad.

Hijo de un español y de una enfermera rusa que vino con las Brigadas Internacionales durante la guerra civil, heredó de ellos un fuerte racionalismo y una dosis nada menospreciable de crítica, que hacen que le cueste mucho adaptarse al estado de las cosas. No se ha vinculado a nadie ni piensa hacerlo. Lástima que le guste demasiado lo bueno como para ser anarquista.

Sociedad vampírica

Barcelona ha tenido tantos problemas en el pasado que no es raro que Berenguera demuestre un cierto orgullo ante la consolidación de los últimos años. Aunque la situación dista muchísimo de ser tranquila, el poder ha vuelto a estar abiertamente dominado por la mayoría de la Camarilla, lo que ya es mucho. De todas formas, existe una gran preocupación en el seno de ésta respecto a la Ciudad Condal, por lo que se nombró a Elban como Arconte especial destinado a los asuntos de la ciudad. Éste reside en Londres, pero aparecerá por Barcelona a poco que los PJs hagan demasiado ruido o las cosas se les vayan de las manos, y se pondrá muy desagradable con ellos. Berenguera prefiere seguir con su política de austeridad reproductiva, con lo que los recién llegados tendrán que ganarse su respeto a pulso, pero no les molestará en exceso si son discretos. Intentará vincular a los Caitiff que decidan quedarse, si bien esto es más una medida de seguridad que un verdadero interés por ellos. Berenguera sólo sale de la ciudad una vez cada nueve años, para asistir a la reunión de príncipes del Mediterráneo Occidental que se convoca en Marsella.

Su actitud respecto a los vampiros del Sabbat es bastante tolerante, dentro de lo que cabe, y es en cambio muy reacia a oír de cualquier veleidad anarquista. Su premisa es simple: O con ella o contra ella; cualquiera que esté dentro de la Camarilla es potencialmente más peligroso que esos incontrolados inútiles de la Mano Negra. Esto no quiere decir que Berenguera confíe en el Sabbat; ni mucho menos. Es sólo que ha aprendido a temer más que ninguna otra cosa las puñaladas por la espalda. La sociedad vampírica barcelonesa es altamente conservadora pero contiene también muchos elementos tendentes al caos, el arquetipo no viviente del *seny* y la *rauxa* catalanes (buen juicio y locura, para los que

no lo entendáis). Sus miembros están unidos más por conveniencia que por igualdad en sus intereses o motivaciones.

El problema principal del último año ha sido, como ya hemos dicho, la quema del Liceu. Barcelona estaría desguarnecida si estallara algún conflicto mayor. Se están barajando como Eliseos provisionales el Palau Montcada (sede del Museo Picasso), el Monasterio de Pedralbes y la Sagrada Familia, pero ninguno de ellos responde a las necesidades de la comunidad de Barcelona. Quién sea el responsable del incendio, o si éste fue o no provocado es algo que se deja al libre albedrío de cada Narrador. Baste decir que cualquiera que pueda controlar a algún mortal puede haber sido el potencial culpable, y ésa es una descripción a la que responden muchos...

La relación con las ciudades del resto de España puede ser la que el Narrador quiera. Con el resto de Cataluña, todo va bien respecto a las otras capitales de provincia. Similarmente a como sucede en Chicago, han surgido algunos problemas con las ciudades del Vallés (Terrassa y Sabadell) que buscan erigirse en dominio autónomo. Éste es un fenómeno relativamente reciente, vinculado a la democracia, y que de momento no ha llegado a ser acuciante. No existe ninguna razón objetiva por la cual estas ciudades no debieran tener su propio dominio. Pero sería de ingenuos creer que no va a haber intentos de imponer determinados candidatos al principado.

Los vástagos de Barcelona pertenecientes a la Camarilla consensuaron en 1968 unas leyes que les permitieran una mínima estabilidad:

-Está rigurosamente prohibido dejar señales en el rebaño del que uno se alimenta, y siempre es preferible no matarlo. Sólo la defensa propia justifica la ruptura de este precepto. El no cumplir con esta ley se considerará un ruptura de la Mascarada. Asimismo, siempre que los vampiros sean capaces de ello, deben alimentarse de víctimas dormidas o bien crear un olvido en la mente del recipiente.

-Los vástagos son libres de entrar y salir del Elíseo cuando quieran, pero esto debe hacerse del modo más discreto posible, sea a través de métodos mortales (abonos, entradas) o vampíricos. Está rigurosamente prohibido alimentarse en el Elíseo.

-Todos los movimientos del Sabbat que se detecten deben ser comunicados al resto de vástagos de la Camarilla. Por cuestiones de seguridad -la Camarilla en Barcelona tiene aún una posición muy frágil-, todos los vástagos de la ciudad deben comunicar cuantas salidas de la ciudad se hagan. No es necesario, pero sí recomendable, que se diga el destino al que se dirigen.

Aunque la primera ley sigue cumpliéndose -en algunos casos, más por

miedo que por otra cosa-, hay bastantes que no se alimentan de víctimas dormidas o les hacen olvidar, puesto que se trata de prácticas demasiado complicadas. La tercera ley se ha convertido sólo en una práctica común de cortesía. Y, no hace falta ni decirlo, la segunda ley no puede tener vigencia en la actualidad. Ninguno de los preceptos es respetado por Llibertat.

Otros clanes y líneas de sangre

Barcelona es la ciudad perfecta para el clan Giovanni (ver el suplemento *The Masquerade Player's kit*). Las posibilidades de hacer pasta gansa se han multiplicado desde la Edad Media. No en vano empezaban las grandes rutas comerciales del Mediterráneo por Barcelona. Por otra parte, la ciudad siempre ha sido un lugar de tenderos y comerciantes, con un fuerte potencial de cara al 2000.

Los seguidores de Set no suelen dejarse caer por Barcelona, aunque de vez en cuando algún atentado terrorista revela su implicación en la sociedad mortal. Por lo que se refiere a los Asamitas, éstos se cargaron a un conocido capo mafioso que esperaba en la prisión Modelo para declarar ante el juez en la década pasada, pero no aparecerán si no se les llama.

El Sabbat. Los antiguos

Gran parte de las desavenencias internas en el seno de la Camarilla en Barcelona vienen de dos factores: Uno es la Yihad, y el otro es la desafortunada costumbre de los vástagos de Barcelona a asociar su destino al de los mortales. Tras 1939, las dos cosas se vieron bastante claramente, por lo que se procuró no volver a caer en este tipo de errores. Aunque Berenguer y sus subditos parecen estar ahora más o menos libres de las luchas de los antiguos (cosa, por otra parte, que nunca será del todo posible), el Sabbat está siendo dividido y utilizado.

Esta división empezó durante los años sesenta. Inicialmente, el Sabbat de los años veinte estaba formada por jóvenes fascistas italianos, de estética moderna y muy influenciados por Marinetti, Nietzsche y las vanguardias artísticas. Durante la postguerra, hubo una escisión entre el grupo Cuchillo Negro, que tendió a convertirse en lo que hoy en día son los skin heads; y la Tormenta Radical, una facción que se dedicó a sembrar el pánico en los nuevos barrios-dormitorio de la época del desarrollismo. Esta escisión se hizo más patente según avanzaba el régimen, y el Cuchillo Negro se quedó aislado a la hora de mantener su control sobre las zonas marginales de la

ciudad. El golpe de gracia les llegó por su propia politización. Ahora se encuentran muy escasamente en algunas zonas céntricas. Suelen reunirse en el pequeño cementerio de Les Corts, detrás de campo del Barça. Una vez allí montan sus festos-rios atacando a los travestis y las prostitutas que hacen la calle por la Avenida Juan XXIII, que enlaza el estadio y el cementerio. El Cuchillo Negro ha recibido muy recientemente la propuesta de un grupo similar de Madrid para hacer alguna acción conjunta que desestabilice el gobierno de las dos ciudades. La proposición viene en realidad de un matusalén que intenta obligarlos a actuar en su favor.

La Tormenta Radical, por su parte, se dedica a hacer ruido en barrios del extrarradio como la Mina o el Polvorín, y poco a poco está haciendo incursiones por las pequeñas ciudades del área metropolitana que lindan con Barcelona. Estas ciudades como l'Hospitalet y Badalona, son teórico dominio del principado de Barcelona, pero no suelen tener un vampiro residente, puesto que la mayoría de los cainitas de la ciudad suelen preferir vivir cerca del centro, y aunque su población puede mantener la presencia de un vástago, una frecuencia de incidentes demasiado alta despertaría sospechas. La Tormenta Radical está formada en su mayor parte por Gangrel anti-tribu y Ravnos, que pretenden buscar la amistad de los gitanos de las zonas, aunque lo más normal es que produzcan el efecto contrario al deseado.

Sociedad humana, no menos vampírica.

La mayoría de las instituciones están, desde hace tiempo, controladas por los vástagos. La única excepción a esto era la policía, pero las influencias de Berek en el gobierno han conseguido que los Mossos d'Esquadra, quienes han tenido mucho menos tiempo de detectar y estudiar fenómenos de vampirismo, sean ahora quienes vayan tomando el control de Cataluña. Esta habría sido una excelente jugada de no ser porque el despliegue de los Mossos ha empezado por zonas rurales, donde la presencia de cainitas es mínima, pero se espera que sea una política que dé frutos a medio plazo.

El control sobre las instituciones llegó a su auge en 1992, cuando bajo la tapadera de los J.J.O.O. se celebró un conclave del clan Toreador (por una vez, les dio por hacer turismo). El aumento de incidentes durante ese verano fue atribuido al número de visitantes en un alarde de ironía que la mayor parte de la gente no llegó, afortunadamente, a entender.

Los medios de comunicación se han



mantenido bastante alejados de los vástagos de Barcelona. Anastasi Genís tuvo que rechazar una entrevista con la televisión local hará un par de años, cuando ganó el premio "Ceniza y arena" por uno de sus libros. El único medio peligroso es "Las Noticias del Mundo", que publicará todo lo que se produzca en el terreno paranormal, aunque no sea tomado muy en serio. Por otra parte, los anarquistas han conseguido controlar un periódico madrileño que se dedica a destapar escándalos relacionados con los ghoules de la Camarilla que trabajan para el gobierno y la policía.

Muchos de los vástagos de Barcelona controlan algunas grandes superficies comerciales, incluyendo todas las franquicias de una famosa multinacional de hamburgueserías, que es uno de los grandes negocios de la Camarilla en el mundo. Incluso se dice que hay una red de hipermercados con sucursales por toda España que en realidad pertenecen única y exclusivamente a Berek.

Los Giovanni controlaban incluso a algunos de los grandes banqueros españoles hasta hace algunos meses, cuando la Camarilla se hartó de la situación y empleó sus ghoules en el gobierno y la justicia para derribarlos. Hasta el momento se habían llevado bien, pero los Giovanni intentaron meterse en política mortal sin tener la fuerza para ello.

En cuanto a la delincuencia, el Sabbat controla el 30% del negocio de la droga en la ciudad, en especial lo que son camellos de alto standing. Hasta hace muy poco había una Toreador ejerciendo la prostitución, pero fue asesinada a manos de algún cliente loco...o eso se hizo público. Los seguidores de Set prefieren dirigir en la

sombra las operaciones delictivas que se llevan a cabo en la Costa Brava durante el verano.

Los cazadores de Barcelona

En términos generales, se podría decir que los destinos humanos han favorecido el hecho de que la Mascarada no se rompiera. Las guerras que de forma endémica asolaron al país en el pasado favorecían la proliferación vampírica sin despertar demasiadas sospechas. Aunque la dictadura propició el control de algunas zonas por parte del Sabbat, esto no quiere decir que la Sociedad Leopoldo no experimentara de una cierto auge por parte del régimen, que se concretó en la matanza de Zaragoza, en la que murieron cinco vástagos de dicha ciudad. Por suerte, la Inquisición no pudo encontrar más huellas de la Estirpe, dado que la Camarilla envió a España al Justicar Nosferatu para que castigara la más mínima ruptura de la Mascarada.

En la actualidad, el peligro principal ha sido descubierto antes que éste descubriera a la Estirpe. Ettienne descubrió que uno de sus hermanos de Logia es un mago, pero aún no lo ha comunicado a nadie, y de momento lo mantiene a raya alejándose de él. Ettienne se siente terriblemente tentado a pactar un alianza o a intentar someterlo.

Cataluña es una zona donde los lupinos tienen todavía un fuerte control, a pesar de la progresiva urbanización del territorio. La montaña de Montserrat está en disputa permanente entre lupinos, hadas y magos, pues sucede lo mismo que con Jerusalén con árabes e israelitas: para todos ellos es un centro importantísimo, pero nadie lo quiere compartir.

Ideas para módulos

– *Los muertos no descansan.* Marcello pide su colaboración a los PJs para que convengan a Berenguera de acoger a un conocido Gangrel bosnio al que ha entrado de contrabando en la ciudad. Desgraciadamente, la imagen del Gangrel, que es odiado por un antiguo bastante poderoso, sale una noche en "Quién sabe dónde...". Su familia lo reclama diciendo que está loco. Pero su familia real murió hace doscientos años, Berenguera no se quiere mojar, y Marcello insiste...

– *Transexual Transilvania.* Un artista de cabaret que actúa en "El Molino" (conocido y emblemático local del Paralelo donde se ofrecen espectáculos de variedades) se pretende un vampiro y se hace llamar el Dr Frank.N.Furter, como el protagonista de "Rocky horror picture show". Lo cierto es que sus trucos no parecen humanos, el Auspex no funciona con él, y nadie conoce su pasado...

– *Prueba de fuego* Tras un año de la quema del Liceo, se va a convocar un cóncave en Barcelona para dirimir responsabilidades. En esta situación, los PJs tienen todos los números para encontrarse en medio: Desde ser acusados directamente, a que alguien les pida que lo encubran, hasta velar por la seguridad del encuentro, pasando por ser manejados por aquéllos que quieren aprovecharse económicamente de la reconstrucción...

Cómo utilizar esta ayuda

Los PJs pueden introducirse en esta campaña de distintas maneras. Berenguera puede haber decidido terminar con su política de austeridad y permitir la creación de algunos neonatos por parte de los PNJs, lo cual puede generar envidias y odios entre los otros vástagos jóvenes, que pueden sentirse desplazados. Alternativamente, los neonatos pueden ser prófugos o exiliados de otras ciudades (o incluso espías) o pueden haber venido a recabar el apoyo de algún miembro de su clan en Barcelona de cara a las aspiraciones al principado (esto se adecuaría perfectamente si el personaje fuera de Terrassa o Sabadell). O para una crónica de anarquistas, los PJs pueden formar parte de la progenie de Llibertat Falguera.

En cuanto a precios, mapas y horarios, os recomendamos que consultéis alguna guía. Sólo recordar que Barcelona es una ciudad bastante cara, en la que casi no quedan After Hours y donde el transporte nocturno más habitual es el coche o el taxi (hay algunas líneas de autobús nocturno, pero no cubren muchas de las zonas). ¡Feliz estancia en la ciudad olímpica!.

S T O R M B R I N G E R

A través del Bosque de Troos (II)

A continuación os ofrecemos la segunda entrega de este módulo que ha convertido a los PJs en los árbitros del equilibrio político en los Reinos Jóvenes. En esta segunda parte nuestros héroes descubrirán los horrores del Bosque de Troos, explicado en el número anterior de LÍDER, en la sección La Voz de su Máster.

por Max Romero

Cabalgando hacia Troos

Cuando finalmente la ciudad de Jadmar despierta junto al radiante día, el grupo ya lleva una hora cabalgando en pos del maldito bosque y del reino de la sub-raza humana Org. Deberán cabalgar durante todo el día hasta el atardecer, en que divisarán los límites del verde y tupido bosque.

Durante este día de viaje tan sólo en una ocasión, cuando estén cruzando las estepas que separan a Vilmir de Ilmiora, el grupo puede que se percate de un punto en el horizonte que se mueve. Con un crítico de Ver podrán atisbar que se trata de un jinete que sigue sus pasos, a una distancia de unos 20 Km. Efectivamente, es Gurter el jinete ataviado en negro y escarlata, que cabalga tras sus huellas.

Después de esto, el grupo puede optar por emboscar al jinete un poco más adelante, donde hay una formación rocosa. Sin embargo Gurter tiene varios medios para detectar tales contratiempos, que van desde al gato hasta su medallón, y evitará la emboscada, haciendo ver que cambia de rumbo.

En los lindes del bosque maldito

Llegando el grupo de PJs a los límites del tupido bosque, todo signo de vida animal va quedando atrás, hasta que no hay ningún tipo de animal en los alrededores. Cayendo la noche es poco aconsejable introducirse en el bosque, así que el grupo deberá acampar (si no se le ocurre a los PJs, lo sugerirá Belal) por los alrededores, cerca de la salida del río por el bosque. Esa misma noche, en el campamento de los PJs, justo cuando se disponen a cenar, se oye claramente el ruido de unos caballos acercándose desde las llanuras. Con un éxito en Escuchar se detectará la presencia de varios caballos y algo más...una carreta. La procesión no parece que les esté emboscando, sino que viaja calmadamente por el camino. Al poco rato, tras una loma, aparece la comitiva. Se trata de cuatro jinetes enfundados en armaduras oscuras, sobre cuatro caballos negros que parece que escolten una lustrosa carreta de madera muy oscura, tirada por dos caballos más e iluminada por cuatro lámparas en sus vértices superiores. La siniestra comitiva se detiene junto al fuego del campamento de los PJs sin ni un saludo, tan sólo el relinchar de algún caballo. Los cuatro jinetes van recubiertos de magníficas armaduras metálicas negras, y tan sólo el brillo de dos ojos rojos revela que "algo" habita en el interior. Los caballos son todos ellos (6) enormes, vigorosos, y con los ojos de un color rojo intenso. La carreta de

madera lacada en negro tiene dos ventanas y una puerta con una gruesa cortina de terciopelo corrida.

Cuando el carro se detiene, de su interior emerge la cabeza de una mujer de mediana edad, con una melena roja y la piel blanquecina. Vestida con un vestido de terciopelo fino en tonos negros y granates, da las buenas noches al grupo y les pregunta "si le permitirían pasar la noche junto a vuestro fuego, ya que mis hombres y yo estamos muy fatigados, y nuestro destino aún queda lejos".

Esperando que acepten la compañía de tan bella dama, se presenta como Ishana de Ilmar. Dice ser una mercader, aunque sus mercancías no son siempre materiales. Es vidente y ofrece sus servicios a cualquiera que los pueda costear. Se dirige hacia la Fortaleza Impía, donde se encuentra el poderoso oráculo de Yeshpotom-Kalhai. Si algún PJ desea saber algo acerca del pasado o futuro y puede pagarlo, Ishana estará encantada. Quién seguro no querrá es Belal, ya que su buen olfato le dice que no debe confiar en Ishana, sacerdotisa de Caos.

Ishana no tiene nada que temer. Vestida con su vestido demonio que le proporciona protección como si llevase armadura, y escoltada por cuatro demonios a su servicio, que a su vez controlan a los seis caballos demonio, cree estar protegida contra cualquier ataque, y no está muy equivocada. En caso de que Ishana fuese atacada o ella lo ordenara, los cuatro jinetes se abalanzarían al ataque sin vacilación.

En el campamento, los jinetes desmontarán y siempre habrá uno de ellos a menos de 5 metros de Ishana, del mismo modo que de noche siempre hay dos de guardia. Si efectivamente, algún o todos los PJs deciden consultar el futuro o pasado, Ishana entrará en el carromato y cogerá unas hierbas. De regreso, susurrará algo a uno de los guardias demonio y volverá junto al fuego. Si algún PJ logra un Escuchar, oirá como Ishana le dice en Alto Melnibonés "estad preparados por si hay algún percanse". Ordenará formar un círculo alrededor del fuego, y empezará a entonar unos cantos, arrodillada frente al fuego. Al rato, extraerá un puñado de polvo de la bolsita de hierbas y los lanzará sobre al fuego, el cual se torna azul al instante. Prosiguiendo sus cánticos, el fuego empezará a elevarse hacia el cielo, para poco después, ensancharse de pronto y formar una pantalla de llamas azules y blancas. Entonces Ishana se dirigirá al PJ que había solicitado la visión, y aferrará su cabeza con sus largos dedos, al tiempo que sigue murmurando extraños cánticos en estado de trance. Entonces, en la pantalla de llamas, se empezarán a formar imágenes: una especie de castillo en ruinas, la cara de Gurter sonriendo (segura-



mente a los PJs no les sonará de nada la cara de Gurter), un esqueleto armado que se mueve, y el interior de unos túneles que conducen a una estancia en la que aparece un estuche para pergaminos, cubierto de polvo y tirado sobre unas sedas.

De pronto Ishana grita de horror y una gran explosión surge del fuego azul, impactando sobre todos los PJs, que quedarán cegados durante 1d4+2 asaltos, y recibirán un daño de 1d6 en un radio de 10 metros. Mientras recuperan la visión, los PJs descubren a Ishana levantada por uno de los jinetes de entre unos matorrales a los que ha ido a parar por la onda expansiva, a un par de metros, y el fuego extinguido. Ishana, con los ojos inyectados en sangre, empieza a maldecir a los PJs: "Malditos, malditos. Lo que pretendéis robar ahí dentro (señala al bosque) no os pertenece, tan sólo los Señores de la Entropía pueden poseerlo". Su voz se relaja, y dice: "Pero no importa, ya recibiréis el castigo que os merecéis", mientras estalla en un vil carcajada. Dicho esto, Ishana subirá al carro y ordenará a sus fieles guerreros que se pongan en marcha. Si algún PJ pretende detenerla, los jinetes se lanzarán al ataque mientras Ishana escapa con la carreta. Cuando llegue a una distancia prudencial, ordenará a sus jinetes que abandonen la lucha y regresen.

En el interior de Troos

La vegetación es abundantísima, tanto que nada más internarse (a pie, por supuesto) en el bosque deberán superar una tirada de PODx3 cada 10 asaltos, so pena

de rozar alguna planta venenosa al tacto. Cuando fallen la tirada, recibirán 1d2 puntos de daño, debido a picores, irritaciones, quemaduras y demás sensaciones que producen las variadísimas plantas tóxicas. Dentro del bosque existen algunos senderos hechos por los Orgs y rutas de gusanos Troosianos (estos últimos mucho más anchos). En concreto, en el Sur del bosque hay dos senderos que conducen al castillo Org. Uno corre paralelo al río y otro surca la espesura del bosque. Ninguno de estos dos senderos es fácilmente visible desde el exterior del bosque. Mientras los PJ vayan a través de la vegetación, tendrán un 80% de tener algún encuentro por cada hora. Cuando localicen uno de los dos senderos, las posibilidades de encuentro se reducen en un 50% cada hora. Si van por alguna ruta de gusano, habrá un 25% de encuentro con algún animal o planta, y un 80% de toparse con algún gusano. Todos ellos por hora transcurrida.

La fortaleza y el reino Org

El reino Org no es más que una fortaleza amurallada y unas cuantas construcciones más, esparcidas en un claro de unos 300 metros. Actualmente, el rey Gottan gobierna este lugar. Se trata de un muerto viviente, que despertó hace ya algunos años (Ver *La Maldición de la Espada Negra*, de Michael Moorcock) junto con sus huestes de muertos vivientes, y arrasó a la raza Org y su rey Gutheran. El rey muerto bajo la colina, Gottan, intenta acabar con toda la raza Org, y luego expandirse por todo el

bosque. Sin embargo, supervivientes Orgs viven actualmente en los subterráneos de la fortaleza, que conectan con la colina del rey muerto, antigua sepultura de Gottan, y no han salido al exterior desde hace años nada más que para cazar y siempre de noche. Creen que aquí están a salvo de los muertos vivientes y tienen razón, ya que Gottan y sus hombres temen volver al interior de la colina por temor a quedar otra vez atrapados por la maldición que un día los aprisionó, hace ya cientos de años. Además, no conocen la puerta secreta que conecta el palacio con los subterráneos y la colina funeraria.

Los supervivientes están divididos por viejas rivalidades, y mal conviven en los subterráneos, cada grupo en una de las grandes salas subterráneas y con su rey (Ver mapa "grutas" más adelante). Pese a esto, se unirán contra un intruso común.

El tenebroso claro del bosque

Después de andar varias horas bajo un tupido bosque, y suponiendo que ya hayan tenido algún tropiezo con alguna planta o animal, llegan hasta un amplio claro en el que la vegetación no está tan abarrotada. Una mediocre fortaleza, que un día estuvo amurallada y rodeada de un gran foso, es el único signo de civilización. Nada parece habitar este lugar. Es el atardecer, y los Orgs aún no salen de caza. Los muertos vivientes sólo abandonan de noche el interior del castillo, y siempre para cumplir alguna orden de Gottan.

Desde la posición de los PJs se divisa la

ISHANA, SACERDOTISA DE ARIOCO

Ishana es una bella Dharijoriana, bastante agraciada y con unos pechos salientes. Sus sinuosas caderas y su grácil andar la hacen bella y delicada. Sin embargo, es una mujer cruel, a la que le gusta engañar a la gente y subyugar mediante chantajes a sus amantes.

FUE 10, CON 11, TAM 8, POD 20, INT 17, DES 12, CAR 22, PV 10.

Armadura: Vestido demonio.

Armas AT% PA% Daño
Daga 65% 35% 1d4+2

Habilidades: Persuadir 95%, Elo-cuencia 78%, Conoc. Plantas 98%, Venenos 99%, Oráculo 78%, Invocar 50%, Armadura demonio, POD 14 CON 40, poder armadura 40 puntos.

Objetos: Ishana posee una carreta de la raza Vadagh, proveniente de un amante que tuvo en el mundo de los quince planos. Su valor es incalculable, teniendo en cuenta que en su interior hay varios objetos demonio e infinidad de plantas y

venenos de todo tipo (a discreción del DJ). Además, posee bajo su control a cuatro jinetes demonio.

JINETES DEMONIO DEL INFIERNO DISTORSIONADO

Estos demonios no tienen una forma física compacta, sino que su masa semisólida rellena por completo la armadura que les sirve de cuerpo. Entre este mar de sustancia flotan dos ojos rojos como el magma, justo a la altura del yelmo. Su auténtica forma es la de un charco de masa con ojos. Pueden adaptarse a cualquier molde y realizar sus funciones (silla, tigre, puerta, arma, etc...).

FUE 15, TAM 12, CON 20, POD 8, INT 12, DES 17, PV 20.

Armadura: Placas (1d10+2).

Armas	AT%	PA%	Daño
Espada ancha	70%	64%	1d8+1+1d6
Escudo Tarja	%	90%	1d6+1d6
Lanza	80%	45%	1d6+1+1d6
Daga Arroj.	72%	—	1d4+2+1d4

Habilidades: Ver 50%, Montar 98%, Rastrear 48%.

Nota: Tienen a su servicio a seis demonios de transporte.

CABALLOS DEMONIO

De un color negro brillante, estos demonios parecen grandes caballos de guerra. Carecen de orejas y sus pezuñas delanteras acaban en dos garras. Su única función es la de agarrarse bien al terreno para correr más. Tan sólo son demonios de transporte, sin ninguna capacidad de ataque.

FUE 30, CON 17, TAM 28, INT 7, POD 8, DES 12, PV 33.

Armadura: 4 puntos por cuero.

Habilidades: Ver 50%, Oler 50%.

Poderes: Correr (permite al demonio correr indefinidamente, sin necesidad de comer o dormir), Ver (estos demonios tienen infravisión, y pueden ver perfectamente de noche o sin nada de luz, aunque lo ven todo de color verde).

única entrada original a la fortaleza, con un viejo puente levadizo bajado, que da paso a lo que parece ser el patio de armas.

En cuanto el grupo cruce el puente levadizo, el rey Gottaan notará su presencia y ordenará a sus infernales guerreros que estén listos para una emboscada. Dicha emboscada consiste en que 15 de los 25 guerreros permanezcan esparcidos por la sala del trono, como si realmente fuesen restos de cadáveres, mientras que el rey Gottaan hará lo mismo en su trono y sosteniendo su enorme hacha y corona. Los otros 10 muertos vivientes se esparcirán por el resto de las salas y pisos. Cuando el grupo entre en la sala del trono, en el interior del palacio de la fortaleza, el rey muerto bajo la colina, sentado en su trono, hablará con su voz polvorienta y sepulcral al grupo. Gottaan intentará averiguar el motivo de su venida, ya que teme que los RJs descubran su imperio antes de estar preparado. Si ve que matar a los PJs no hará peligrar sus planes para el futuro, con una orden los esqueletos del suelo empezarán a incorporarse y atacarán al grupo.

Prácticamente, la única posibilidad de salir con vida de esta emboscada es abandonar la sala del trono e intentar montar posiciones defensivas en algún lugar más estratégico. Aquí, Belal cubrirá la retirada del grupo y será el último en permanecer luchando contra los esqueletos: "Rápido, hay que salir de la sala, replegaros, replegaros", grita mientras sega brazos y piernas.

Si los PJs encuentran la puerta secreta que lleva hasta la vivienda de los Orgs, y

siguen a través del túnel, ningún esqueleto los seguirá, ya que notan hacia dónde conduce el túnel. Si se adentran, llegarán hasta el territorio de los Orgs, y más allá las tumbas del rey Gottaan y sus hombres. En tal caso, será el DJ el que tendrá que improvisar esta parte de la aventura. El pergamino no se encuentra aquí, ya que está en la segunda planta del palacio (en la habitación donde Elric y Moomglum rescataron a Zarozinia). Por tanto lo único que los PJs encontrarán aquí será joyas, dinero, y unos Orgs dispuestos a matarlos o tal vez a intentar un ataque contra Gottaan, todo depende de ti(DJ) y tus jugadores. Lo más práctico para los PJs sería encontrar el pergamino y salir pitando del castillo aunque, claro está, si descubren antes la puerta secreta que conduce al laberinto subterráneo (Ver mapa "grutas") que la segunda planta del palacio y el pergamino, tal vez nunca salgan con vida de Troos. Si te parece oportuno, los PJs pueden realizar un tiro de memorizar para recordar que en la visión de Ishana el pergamino se hallaba encima de unas sedas, las cuales es más probable que se encuentren en el palacio que no en unas mohosas y húmedas grutas.

La fuga de Troos

Suponiendo que todo ha ido bien, y ya sea al cabo de unas horas o de unos días (esperemos sean menos de 5), los PJs huyen con el botín hacia el mundo civilizado. Mientras vuelven hacia Menii, cabe la evidente posibilidad de que tengan algún

LOS MUERTOS VIVIENTES

Se trata de 25 esqueletos semivestidos con cueros, ropas y cascos, bajo las órdenes de su rey muerto Gottaan. A algunos les faltan partes del esqueleto, pero todos pueden andar y empuñar un arma. Se alimentan de carne viva, preferiblemente humana.

FUE 12, TAM 9, INT 6, POD 6, DES 7, PV No aplicable.

Armadura: Cuero corroído(1d4-1).

Armas	AT%	PA%	Daño
Lanza	35%	—	1d6+1
Escudo	—	25%	1d6

Nota: Es imposible matar a los muertos vivientes, sólo la mutilación puede detenerlos.

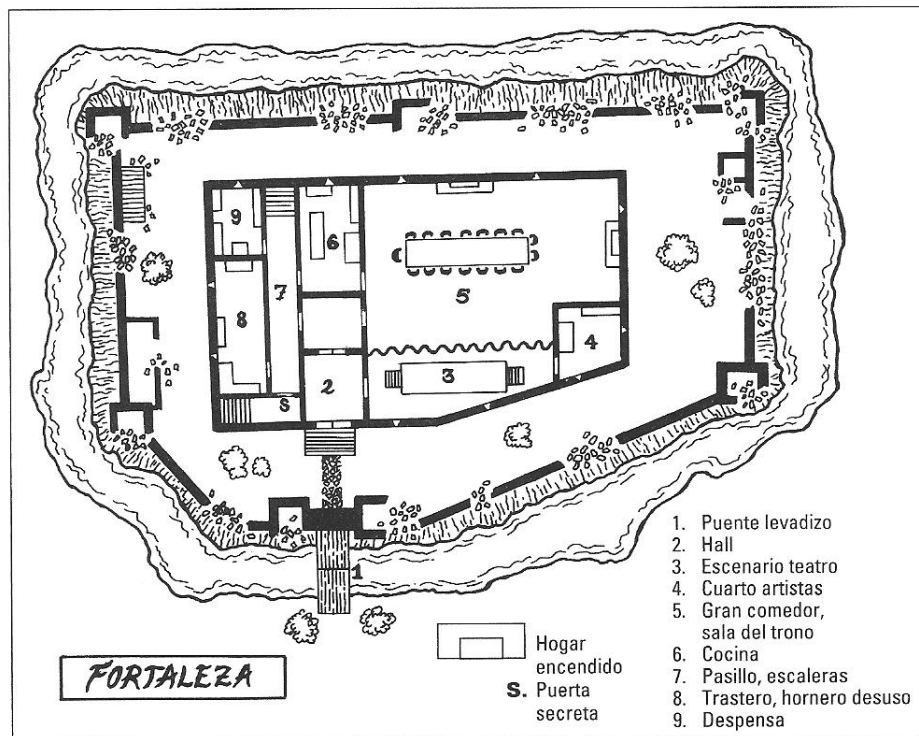
El rey Gottaan tiene las mismas características, y sus habilidades son un +15% superiores. Posee un hacha demonio (POD 10, CON 10, Arma +15%, +2d6 daño) y una corona de platino y turquesas, valorada en unos 600 GB.

encuentro desagradable que retrase aún más su salida del maldito bosque (si todavía no los han visto, recomiendo una patrulla Org, y tal vez un gusano Troosiano que interrumpa el combate para darse un festín).

Cuando por fin alcancen la salida, una desagradable sorpresa les espera. Gurter, el hechicero de Pan Tang, lleva desde la mañana que se internaron preparando una trampa para el grupo. Como es de esperar que se haya enterado ya de toda la misión del grupo (gracias a su gatito), Gurter espera apresarse al grupo y robarles el pergamino para luego sacrificarlos a Pyaray. Para ello, Gurter lleva varios días de rituales y por fin ha logrado la ayuda de un poderoso demonio de control emocional. Este demonio será el encargado de apresarse al grupo de PJs, para que Gurter pueda robarles el pergamino.

El plan de Gurter es el siguiente: gracias al hechizo de la marca, Gurter sabrá con bastante precisión dónde y cuando va a salir el grupo de aventureros, ya que su gatito demonio es un demonio rastreador y detecta la marca. Una vez calcula el momento y lugar, ordenará al Rarlem que se sitúe invisible en el lugar. Entonces, Gurter se dejará ver por los PJs como si estuviera sólo retándolos, con la esperanza de lograr que el grupo se detenga al menos unos asaltos mientras investigan el grado de amenaza. Durante ese lapsus de tiempo, el Rarlem los apresará con sus fuertes e invisibles tentáculos. Una vez el grupo está apresado, les quitará el pergamino y con el Rarlem visible, entregará a todo el grupo menos 2 como paga prometida al demonio, y los otros dos los sacrificará a su dios Pyaray.

Si las cosas se ponen feas, el Rarlem se





hará visible inmediatamente, y si en 4 asaltos no logra apresar a ningún PJ, se volverá contra Gurter, quien intentará huir. Si Gurter logra escapar y no ha conseguido el pergamino o acabar con el grupo, intentará prepararles otra emboscada antes de que lleguen a Menii, o de no poder, incluso en la misma Menii, aunque el DJ deberá preparar este posible encuentro.

EL RARLEM, demonio grotesco

Este gran demonio posee una docena de enormes tentáculos, que surgen de su grotesca cabeza y le sirven para aplastar a sus víctimas y succionar a través de las ventosas que poseen la sangre y alma de su presa. En la cabeza hay 20 ojos, todos ellos distintos aunque del mismo color verde fósforo. El Rarlem tiene la facultad de levitar sobre cualquier superficie, y todo él está recubierto de una supurante piel verduzca. También tiene la facultad de volverse invisible, y su principal arma de combate es el control emocional, debido a su elevado poder.

FUE 20, CON 45, POD 30, INT 9, DES 15, TAM 14, PV 45.

Armadura: 10 puntos de piel gruesa.

Armas AT% PA% Daño
Tentáculos (x12) 70% 25% 2d8+2

Poderes: Control emocional, Depresión (4d6, 25 metros alcance), Levitar (automático).

Nota: Cuando está invisible, apresa a sus víctimas por sorpresa, y las retiene mientras las ataca con el control emocional. Si la víctima resiste, intentará aplastarla con un tentáculo.

El Rarlem ha aceptado, a cambio de almas humanas, ayudar a Gurter a capturar a los PJs. Si algo sale mal, el demonio se volverá contra Gurter.

algún PJ que sepa de hechicería y tenga el amuleto de Belal (entregado por él mismo antes de expirar su último suspiro), podrá intentar invocar al barco de Domblas. Si tras repetidos intentos el PJ no logra invocar a la virtud, ésta acudirá por orden de Domblas, quien ha podido ocupar unos breves momentos su atención en el grupo. Naturalmente, si Belal muere asesinado por algún PJ o el grupo de PJs entero, la barca acudirá y los llevará hasta Menii, ya que Domblas está muy interesado en ayudar al Consejo de Menii en su lucha contra el Caos. Pero Domblas no olvida, y en cuanto cese la batalla, se tomará exprofeso un tiempo de vacaciones en sus asuntos cósmicos para vengar la muerte de Belal.

El caos surgiente

Al poco de abandonar las costas de Vilmir, Belal (o los PJs) ordena a su embarcación que adquiera velocidad. Después de navegar velozmente durante una hora aproximadamente, la barca junto con el grupo se introduce en una gigantesca mancha roja en el agua. Como es de noche, no es fácil verla, y deberá superarse un tiro de Ver para darse cuenta de que en realidad se trata de sangre que tiñe las aguas del viejo océano.

Sin otra opción que continuar, de pronto surge de entre las aguas carmesíes una horrible criatura inmensa con infinidad de bocas dentadas que babean sangre, y decenas de tentáculos, algunos acabados en pinzas, agujones, manos con armas, etc... Tal demonio ha sido enviado desde las profundidades por el mismísimo Pyaray, con la intención de acabar con la virtud, Belal y el grupo que lo acompañan y así hacer fracasar su misión.

La criatura es 20 veces más grande que la barca, pero mucho más lenta. Sin embargo, el gigantesco demonio abalanza sus tentáculos contra la minúscula embarcación y sus tripulantes. Entonces, Belal desenvaina su espada y mirando orgullosa pero angustiada a los PJs, se lanza contra el demonio, mientras la valiente virtud esquiva los numerosos tentáculos que la intentan apresar. Sobrepassa velozmente a la horrible criatura, dejando atrás los gritos de guerra de Belal enfrentándose al demonio. Apresado Belal por la

cintura y entre un mar de tentáculos, el grupo de PJs se aleja rápidamente y no logran ver el desenlace del combate. Si algún PJ decide acompañar a Belal o es apresado por algún tentáculo (el DJ decidirá si ataca y con cuantos tentáculos), dispondrá de ese mismo asalto y del siguiente para librarse del tentáculo. De lo contrario, la barca proseguirá su rumbo y la víctima correrá el mismo destino que Belal, morir en las fauces del terrible demonio, no sin antes dañarlo lo suficiente como para que abandone el hostil plano de los RJs, y regrese a su plano del Infierno Submarino.

Una vez superado el horrible demonio, ya nada impedirá al grupo llegar hasta Menii, la cual divisarán a las pocas horas.

Nota: Este encuentro es opcional y tan sólo pretende ser un elemento de tensión para el viaje de regreso, por lo que no se detallan en este módulo las características del demonio. Sin embargo, si algún PJ acompaña a Belal, aconsejo al DJ que recree un poco el combate hasta que el PJ se de cuenta que ha herido profundamente al demonio. Luego será devorado o aplastado o ahogado, ...

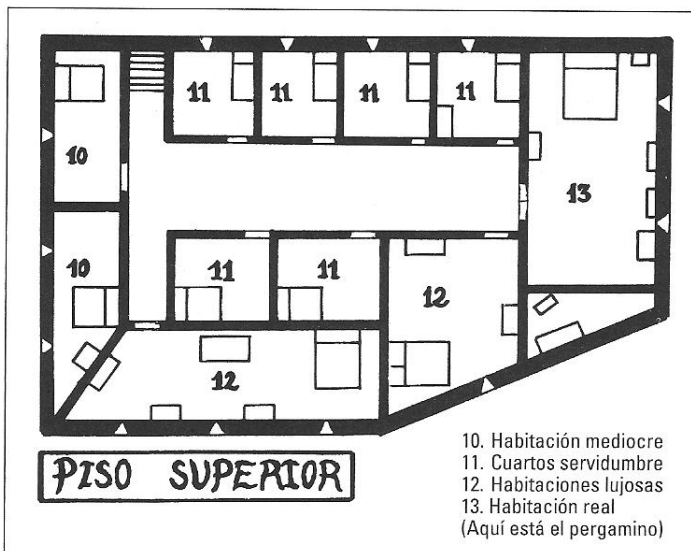
Menii. Las ciudades púrpura

La barcaza de Domblas se dirige directamente hacia el embarcadero secreto en la torre de vigía. Allí los esperan una pequeña comitiva, compuesta por seis sacerdotes menores, con las túnicas ceremoniales y portando cada uno una vela plateada encendida.

Conduciendo al grupo por pasadizos y escaleras, llegan al templo de Goldar. Allí los esperan el Noveno y Rashell, la misteriosa enviada de los dioses, esperando que

Cruzando Vilmir

Tan sólo si el líder del grupo o el noble o el PJ más carismático consigue un tiro bajo su PODx1, todas las monturas estarán en el sitio en que las abandonaron. De lo contrario, hallarán los restos de los caballos y los rastros de una bestia horrible y enorme. En tal caso, y es lo más probable, el grupo de PJs tendrá que cruzar a pie todo el camino hasta la costa de Jadmar, donde con la ayuda de Belal (si aún acompaña a los PJs), podrán invocar la barcaza de Domblas para que los lleve rápidamente hasta Menii. Sin embargo, sin monturas les llevará 24 horas completas llegar hasta Jadmar. Una vez aquí, es de suponer que el grupo partirá de inmediato hasta la playa donde desembarcaron y esperar a que anochezca para que Belal invoque a la virtud. Si por aquellas cosas del rol, Belal ha muerto, tan sólo



les entreguen el pergamino. En cuanto se lo entreguen, desaparecerán con el pergamino toda la comitiva, excepto el Noveno, que se mostrará muy esperanzado. Ordenará que les sirvan de inmediato una succulenta cena y preguntará a los PJs si desean cobrar ahora o quedarse, participar en la inminente batalla y cobrar.

Si los jugadores deciden cobrar y no participar en la batalla naval, para ellos el módulo finaliza aquí. Sin embargo y esperando que no sea así, la aventura acaba de empezar.

Por tanto, al grupo se le asignará un buque en el que embarcarse para la batalla, o si tienen conocimiento y/o experiencia en tales batallas, serán conducidos hasta el cuartel general, donde aún se discute la estrategia para la batalla.

Los mariscales que componen la flota de las Ciudades Púrpura y otras naciones como Tarkesh, Shazaar y Lormyr son: Baram, Tobias, Zarok, Teliam-nak-topur, Porto, Ulter, Jogan, Coromir, y Lestas, todos ellos hombres. Y Martrea, Lasné y Márian son las tres mujeres. El plan que discuten es donde van a colocar al buque insignia donde irá Rashell, la cual ha de ultimar la invocación en el mismo momento de la batalla. La flota consta de 10 birremes de guerra y 2 mercantes con algunas modificaciones, mas un montón de todo tipo de barcos y barcazas. Para las características de los barcos, se tomarán las mismas que las naves de guerra Tarkeshitas para los birremes, y las naves comerciante Tarkeshitas para los mercantes, descritas en LIDER31, en el artículo "Reglas de navegación para un universo medieval". El resto de embarcaciones sólo intervienen a nivel figurativo, o sea, son

elementos del decorado para la batalla naval, a fin de darle más magnificencia.

Mientras aclaran la estrategia a seguir (ver mapa batalla naval) y ultiman los detalles (eso incluye saber en que barco irán los PJs), un mensajero interrumpe la reunión e informa que la flota enemiga partió esta misma tarde de la ciudad de la Costa Amarilla, lo que significa que la flota debe partir mañana al amanecer. Inmediatamente empiezan los preparativos.

Nota: Es importante que tengas a mano el nombre del mariscal y saber cada PJ en que barco está. Para simplificar, los barcos llevan como distintivo la inicial del nombre de su capitán (por ejemplo: Coromir). Durante la batalla, algunos barcos se hundirán y otro serán abordados. Todos ellos han sido seleccionados previamente, por lo que si un PJ ha elegido un barco que supongamos que, por cuestiones de guión, caerá bajo el fuego del enemigo, sólo la astucia del jugador y la benevolencia del DJ pueden salvar al PJ de una muerte segura. Otro método será persuadir a través de los PNJ al PJ que decide ir con algún mariscal que tú (DJ) ya sepas que caerá sin opción.

Con rumbo fijo y destino incierto

Esa misma noche, la multitud de nativos y refugiados acude a despedir a la flota de Menii, que con los primeros rayos del sol zarpa rumbo a la guerra, entre los vítores de los miles de civiles y soldados que custodian la ciudad.

Durante todo el día navegan con el viento en contra hacia el Sur, rumbo a

Pykaraid. Hacia el atardecer, los vigías divisan a la flota enemiga y detienen la marcha, ya que la batalla no será hasta el amanecer.

La flota enemiga está compuesta por 6 buques de guerra birremes de Pykaraid, 3 trirremes de Pan Tang, varios barcos pesqueros de Pykaraid y una espesa niebla en la retaguardia. Todos los barcos tienen las mismas características que las descritas en LIDER31. Durante la noche, habrá mucho trajín a bordo de ambas flotas, cargando catapultas, preparando los cubos de agua, etc... Nada más ocurrirá, exceptuando que Rashell permanecerá toda la noche en proa, con su mirada puesta en el horizonte.

La flota se colocará en posición, según lo planeado.

La batalla por los reinos jóvenes

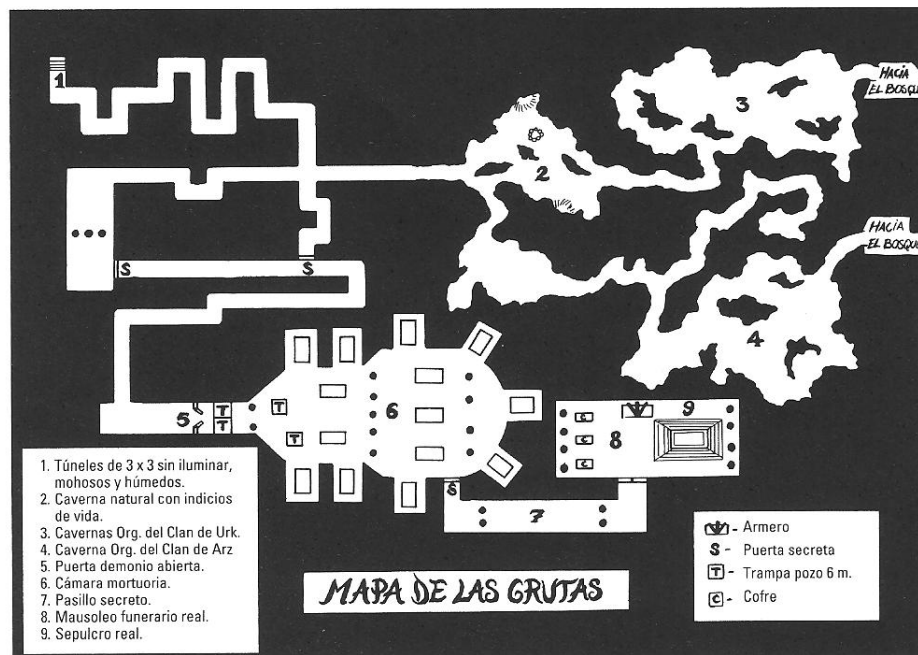
Cuando todavía no ha salido el sol, los cuernos que llaman a la batalla suenan de barco en barco, hasta formar un ruido atornador, capaz de despertar a los mismísimos dioses (y de hecho, algunos están pendientes de la batalla, ya que esperan sacar provecho de ella).

Nota: A partir de este momento, se narrarán los sucesos de la batalla sin tener en cuenta la posición de los Personajes. Se explica toda la batalla en general, desde un punto de vista objetivo, por lo que el DJ deberá estudiar los acontecimientos antes de jugarlos, y enfocarlos para cada PJ (si es que van separados). Además si el grupo va en el barco con Rashell, durante la batalla y mientras ésta está invocando a la innumerable criatura, será atacada por un demonio de combate enviado desde el barco insignia de Pan Tang.

Porto, Jogan y Ulter se lanzan hacia el enemigo, mientras empieza a divisarse con los primeros rayos de un tímido sol la espesa niebla que empieza a avanzar hacia la delantera. Cubiertos por esta mortífera niebla, viajan dos buques fantasmas de la flota del Caos de Pyaray, repletos de muertos ahogados. Sin embargo, hasta que no se empieza a penetrar en la niebla oscura no es posible ver a sus infernales moradores.

Todos los barcos, exceptuando a la flota de Pyaray, deberán superar una tirada de navegación antes de efectuar cualquier maniobra con el buque (Para más información sobre reglas de navegación y combate naval, ver LIDER31).

El cielo se cubre de proyectiles ardiendo y todos los barcos empiezan a maniobrar. Sorteando los cometas, los barcos de Porto,





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
09004 **BURGOS • HEDY** - Gral. Sanjurjo, 38 Tel. 947.27 10 45
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
24006 **LEÓN • ROL PLAY** - Batalla de Clavijo, 39 Tel. 987.20 01 51
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 —

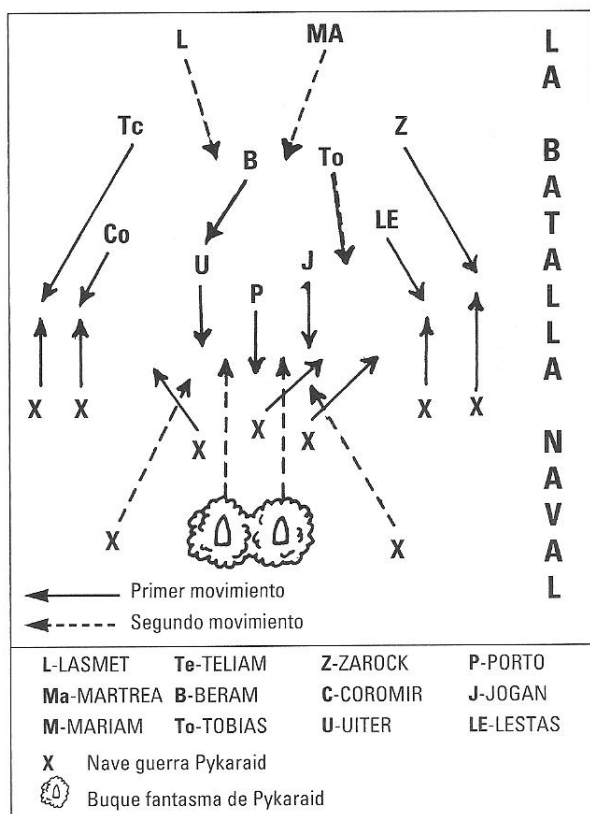
JUEGOS Y FIGURAS

◆ **WARGAMES**

◆ **ESTRATEGIA**

◆ **ROL**





Jogan y Ulter se encaran directamente contra el enemigo mientras Lastas y Coromir cubren su puesto y Teliam y Tobias vigilan los laterales de la flota. Zaroch empezará a maniobrar para situarse en posición de abordar al buque insignia de Pykaraid. Beram, Mariam (en cuyo barco viaja Rashell), Martrea y Lasmét mantendrán posiciones hasta que Rashell finalice el conjuro.

La flota enemiga empieza a maniobrar abriéndose en abanico, con los buques del Caos en primera posición junto a los trirremes de Pan Tang. Los barcos de Pykaraid realizarán una maniobra envolvente, para impedir que las naves de Menii retrocedan.

Porto y Jogan descubren demasiado tarde la magnitud del enemigo e intentan inútilmente maniobrar para evitar los fatales barcos de Pyaray. Ulter, que iba un poco retrasado, logra eludir los buques del Caos, para ser abordado por un trirreme Pan tangniano que le espolea en la línea de flotación, abriéndole una gran vía de agua.

Entonces, Baram ordena a los barcos que ataquen a los buques insignia del enemigo y eviten los buques del Caos, al tiempo que pone rumbo hacia uno de los barcos de Pyaray. Antes de perder al buque de vista entre la asfixiante niebla negra, Baram grita desafiante: "¡Por Menii, que no quede ninguno con vida, muchachos, a por ellos...!". Desgraciadamente, Baram y sus hombres pasarán a formar parte de la legión de muertos vivientes al servicio de lord Pyaray.

Todo el mar está cubierto de fuego, san-

Sin Luz se abalanza contra la batalla y arrasa con todos los barcos que encuentre, indistintamente del bando que sean. Únicamente no alcanzará con seguridad al barco de Mariam, ya que Rashell su invocante viaja en él. Los buques de Pyaray serán alcanzados y destruidos así como los trirremes de Pan Tang.

Todo ocurre muy rápidamente. El inmenso demonio devasta totalmente todo a su paso, y ambas flotas intentan desesperadamente eludir al mundo monstruo. No hay prácticamente luz y sólo se oyen los gritos y crujidos de los buques y sus soldados. Pasado este caótico minuto el Kyrenee desaparece para regresar a su plano. Tras él, queda una estela de destrucción sobre el viejo océano.

Desaparece la tormenta y vuelve a brillar el pálido sol. Ambas flotas han quedado diezmadas drásticamente. Tan sólo dos barcos de Pykaraid y un trirreme de Pan Tang, junto con el buque de Mariam, Martrea, Zaroch y algunos barcos pescadores han sobrevivido. El resto de los barcos y hombres flotan esparcidos por el mar.

Hay bastantes supervivientes de ambos bandos que se aferran a los pedazos de madera que flotan entre un mar de sangre y cadáveres. Los dos bandos recogerán a sus supervivientes, exceptuando el trirreme de Pan Tang, que intentará abordar al barco que lleve más PJs a bordo.

Maniobrando hábilmente, el trirreme de la isla endemoniada espolea al buque y

gre, muertos, restos de barcos y remos. La batalla está totalmente perdida, pero entonces Rashell, que ha permanecido toda la batalla en la proa invocando al Kyrenee, logra culminar con éxito la llamada del mundo monstruo.

De pronto, el sol desaparece bajo las grises nubes y un fuerte torbellino se forma en el océano. Los barcos del Caos siguen destrozando a la flota de Menii y Lastas y Coromir sucumben ante los terroríficos buques fantasma. Uno de los trirremes de Pan Tang se hunde junto al buque de Ulter, y varios barcos de Pykaraid han caído hundidos por Lasmét y Martrea.

Una potente tormenta se desata y avanza velozmente hacia la batalla. Sin embargo no es una tormenta normal, ya que de inmediato se forma una nube grande y agitada llena de tentáculos negros que flota sobre las aguas del océano, el Kyrenee. Esta letal criatura del plano del Infierno

baja la rampa de asedio, haciendo trizas la popa del barco. De inmediato se lanzan al ataque 50 soldados de Pan Tang.

Naturalmente, los otros dos barcos de la flota de Menii acudirán a auxiliar al compatriota y destruirán a los Pan tangnianos, que no conocen la rendición, mientras los barcos pesqueros recogen a los supervivientes. Así pues, los PJs tendrán que abordar al buque trirreme y hacerse con el barco, acompañados por unos 30 mercenarios y soldados de las Ciudades Púrpuras.

Los restos de la flota de Pykaraid pondrán rumbo a la Ciudad de la Costa Amarilla e huirán rápidamente, abandonando al buque de Pan Tang.

Finalmente, los restos de la flota vencedora vuelven a Menii, donde son recibidos con una gran fiesta que durará al menos una semana, en la cual habrá un descontrol histórico en la legal ciudad de Menii.

LOS PAN TANGNIANOS

Son un grupo de 50 soldados profesionales, especialmente entrenados para abordar barcos. Son tipos duros y sólo se rendirán si sus superiores caen, y su desventaja es clara.

FUE 13, CON 12, DES 13, TAM 12, INT 10, POD 12, PV 12.

Armadura: Placas(1d10+2).

Armas	AT%	PA%	Daño
Hacha Mares	65%	50%	2d6+2
Maza ligera	65%	50%	1d6+2
Escudo Torre	20%	65%	1d6+2

Habilidades: Evitar 50%, Saltar 45%, Equilibrio 65%.

Nota: De los 50 soldados, 3 de ellos son sargentos y tienen POD 18 e INT 16, y tienen atados cada uno un demonio de combate a su arma. Para la descripción de los demonios, consultar el libro de reglas *Stormbringer*, DEMONIO ARMA.

El capitán tiene las mismas características y las mismas habilidades con un +20%. Además posee un demonio en su escudo y arma. Ver *Stormbringer*.

Conclusión

El grupo de PJs, o lo que quede de él, vuelve hasta Menii, y en el templo serán cubiertos de oro por el consejo. En total recibirán una suma de 250.000 P. Oro, a repartir entre los que estén, además de cualquier otra cosa que deseen. A partir de aquí, tienen una semana para pasárselo "bomba" en Menii, donde no falta de nada.

Finalmente solo cabe decir que, si durante la batalla y antes del Kyrenee, la flota del Caos logra vencer a la flota de Menii, cambiará totalmente este final, que por cierto deberá montárselo cada DJ según su gusto. ◆



Te amaré hasta que te mate (Casi una historia de amor)

Ahora que todos tenéis este angelical (o diabólico, según se mire) juego, y sabéis como funciona, ha llegado el momento de empezar a jugar. Y esta es nuestra propuesta: una partida de Magna Veritas para un grupo de 3 a 5 ángeles sin demasiada experiencia, que se acaban de encarnar en nuestro mundo.

Introducción

A diferencia de los demonios, que se encarnan en cuerpos recién muertos, los ángeles lo hacen en cuerpos de humanos vivos, y de forma temporal. El alma del auténtico dueño del cuerpo, mientras tanto, se encuentra en el Paraíso. Para que la tapadera sea perfecta, el ángel debe conservar la apariencia de que nada ha cambiado. Esto incluye convivir con la familia del humano, que pueden o no tener noticia del hecho. Suele estar bien visto, pues, que el ángel se preocupe de su familia humana, vele por su bienestar y por su seguridad, y procure que no reciban... bueno, "malas influencias"

1. Esos locos bajitos...

Los Pj reciben notificación de que deben presentarse ese mismo día a las 18 h. en casa de Félix Montardo, ángel de Christopher de 3º grado. Si los PJ se mueven en los medios adecuados, tienen contactos o

simplemente hacen algunas averiguaciones, se enterarán que Félix Montardo es el principal accionista una importante empresa de juguetes (lógico, tratándose de un ángel de Christopher).

La casa de Montardo se encuentra en una zona residencial de lujo, en las afueras de la ciudad. Cuando los PJ vayan a llamar a la puerta, ésta se abrirá de repente, saliendo por ella una bollycao rubia vestida con algo de cuero negro, muy ceñido, que sin dignarse a mirarlos atravesará en dos zancadas el cuidado jardín que rodea la mansión, saltará limpiamente la valla, le dará un beso de tornillo a una especie de mastodonte peludo y tatuado que espera montado en una Harley Davison y después de acomodarse tras él, ambos saldrán disparados calle abajo en medio de un ruido ensordecedor.

Los PJ encontrarán a Montardo en una habitación enorme, de rodillas en el suelo, jugando con un enorme Scalextric. Se trata de un tipo de unos cincuenta años, grandote y con barriga prominente, nariz colorada y

por Cristina Peregrín y Ricard Ibáñez

abundante pelo y barba blanca. En otras palabras, el perfecto Santa Claus. Saludará a los personajes algo negligentemente, sin mostrar su aura (cosa que suelen hacer todos los ángeles y demonios de cierto poder, para fardar) y les invitará a echar unas carreritas con los coches. Mientras tanto, les explicará lo siguiente:

Veréis, chicos, sois unos recién llegados del Paraíso y aún no habéis terminado vuestro entrenamiento, así que he decidido daros una misión no oficial muy sencilla, que en circunstancias normales haría un grupo de investigadores humanos normales. No se trata de nada relacionado con Demonios ni nada parecido... sino de la niña. Ultimamente está saliendo mucho con un chico bastante raro, y me tiene algo preocupado. ¡Y está en esa edad en que las niñas se sienten unas mujercitas, y se niega a dar explicaciones de sus actos! Así que pensé que no sería mala cosa que investigarais unos días a ese chico, a ver si es una mala influencia para la niña o no...





Si algún PJ aún no lo ha entendido... la bollycao de cuero negro era "la niña", y la bestia peluda tatuada de la moto, "el chico".

FÉLIX MONTARDO,
ángel de Christopher (grado 3)

FU 4, VO 4, AG 4, PE 2, PR 4, AP 2, PP 24

Talentos: Negocios +2, Contar cuentos +1, Hacer Ho,ho,ho +0, Videojuegos +0

Poderes: Hechizar +2 (A131), Absorción de la Cólera +1 (A145), Sueño +2 (A165), Inmunidad (Rayos, 225), Percepción +2 (A246), Rebote +2 (A255) Casa unifamiliar (A445), Contacto (A563, Político), Gordo (A614), Perea (A661), Suerte (Especial).

2. Uno de mi calle me ha dicho...

Según Montardo, la "niña" (que, por cierto, se llama Mónica, aunque ella prefiere que la llamen "Ika"), se ha ido al Instituto. Evidentemente, si los PJ se trasladan allí para hablar con ella o vigilarla se encontrarán con que ha hecho unas soberanas campanas, pero pueden aprovechar el viaje para hablar con algunas de sus compañeras de clase. Una tirada Media de Elocuencia les permitirá enterarse que *Ika hace ya mucho que decidió pasar de los niños hijos de papá que no saben comerle*

el chocho a una como Dios manda, y que últimamente le gusta enrollarse con machos de esos que te dejan frita a polvos sin sacarla. Últimamente salía con un tal Colmillo (cuya descripción coincide con el mastodonte que vieran los PJ). Solía frecuentar un lugar que se llama Heavy Hammer, un local situado en la peor zona de la ciudad, donde ni la bofia se atreve a entrar. El tuguirio abre por la noche y cierra hacia las siete de la mañana, así que los PJ tienen algo de tiempo por si quieren vestirse de cuero (para no cantar demasiado en el tuguirio) o bien volver a casa de Montardo para hablar con la chica. En ese caso les contestarán que, evidentemente, aún no ha vuelto.

3. Las malas compañías...

El Heavy Hammer es uno de los peores lugares que se puedan imaginar, lleno de tipos duros capaces de marcarte la cara si los miras dos veces y de niñas que van de mujer fatal devoradora de hombres. Alguna pequeña demostración de fuerza (recorremos que un valor de 3 es alto para un humano y bajo para un ángel) o llevar una vestimenta apropiada pueden ser muy útiles para inspirar algo de respeto o simplemente no llamar demasiado la atención.

Si algún Pj pregunta de buenas a primeras por Ika o Colmillo les saldrá al paso una bestia parda llamada Erick, un tipo con una pinta de bruto que espanta, amigo

íntimo de Colmillo y que se meterá con el PJ preguntón, pensando que se trata de un poli (ya sabes, lo típico de *¿Quién los quiere, y para qué?* En caso de pelea, buena parte de los matones que frecuentan el Heavy (pongamos tantos como los Pj + 2) se sumarán alegremente a la refriega. Si los PJ ganan la pelea el mismo Erick, escupiendo los dientes rotos y diciendo aquello de *un tío que pega así no puede ser un madero, no señor* les dirá la dirección de Colmillo, diciendo que es raro que él y su chica no estén hoy en el Heavy.

ERICK, matón de poca monta.

FU 3, VO 1, PR 2, PE 1, AG 2, AP 1, PP -

Talentos: Pelea +2, Esquivar +0, Beber cerveza +0

HEAVYS JUERGUISTAS

FU 2, VO 1, PR 2, PE 1, AG 3, AP 1, PP -

Talentos: Pelea +1, Esquiva +1, Meterse en líos +1

Caso que los PJ eviten la pelea, reciban una buena paliza o neutralicen a Erick antes que pueda hablar, será una chica (bastante bebida) llamada Tina, la que les dirá la dirección de Colmillo, al cual odia porque la dejó por esa niña. Cree que son enemigos de la pareja, y espera que les hagan daño. Mucho daño.



4. La mujer de mi vida

Colmillo vive en un ático destartado, en la parte vieja de la ciudad. Al llegar allí los PJ, se encontrarán con la sorpresa de que la puerta ha sido hundida a golpes, y el interior todo patas arriba, con los muebles volcados y rotos, como si alguien bastante fuerte y violento hubiera entrado a saco y se hubiera ensañado con el mobiliario en un ataque de ira brutal. En mitad de esta destrucción hay un tipo que se lanzará contra los PJ sin mediar palabra. Se trata de Koko, y es un Familiar bastante agresivo.

KOKO, familiar con problemas de relación.

FU 4 VO 3 AG 4 PE 1 PR 1 AP 1 PP 6

Talentos: Pelea +1, Esquiva +1

Pelea: Cuernos +1 (D116), Telepatía (D321)

Una vez solventadas las diferencias con Koko, una voz femenina empezará a gritar histéricamente tras la puerta del baño. El pasador está echado, y la chica no abrirá por muchas tiradas de Elocuencia o similar que se hagan (por otra parte, la puerta

saltará con una patada). Dentro del baño se encuentra Ika, totalmente histérica, a la que habrá que calmar (un par de bofetadas pueden ser muy convincentes) para que explique que Colmillo la trajo a su casa, diciendo que iban a follar, que le tenía preparada una sorpresa y que le iba a vendar los ojos. Entonces oyó cómo abría la puerta, soltaba una risita, dejaba pasar a alguien y se iba. Se quitó la venda justo a tiempo de ver a ese energúmeno que se lanzaba contra ella para violarla. Por suerte logró encerrarse en el lavabo a tiempo.

5. Cada loco con su tema

Esta historia sería muy bonita, y lo explicaría todo... si fuera cierta. La realidad, desgraciadamente, es muy otra. Mientras los PJ y Montardo se entretenían jugando a cochecitos Colmillo e Ika también hacían carreritas con la moto... con tal mala fortuna que el vehículo derrapó, y la chica salió despedida del asiento. Cuando Colmillo llegó cojeando junto a ella... la encontró sin vida. La estrechó en sus brazos, loco de dolor, y de pronto sintió que volvía a respirar, que regresaba a la vida. La miró lleno de esperanza a los ojos... y se dio cuenta que no era ella. Esos ojos que lo miraban estaban llenos de odio y malignidad. Colmillo no tenía por qué saber que un Demonio de Baal acababa de poseer el adorado cuerpo de Ika, pero un sexto sentido lo impulsó a correr, huir con la moto, alejarse de allí ahora que aún estaba a tiempo. Ika, atontada por la encarnación y aún sin el control pleno de sus poderes, lo dejó marchar... pero no por mucho tiempo, claro. Su misión era eliminar a Félix Montardo, y ese testigo inoportuno podía aguarle la fiesta. Lo primero que hizo fue contactar con Koko, el familiar a sus órdenes, que pasó a recogerla y la escondió mientras se acomodaba a su nuevo cuerpo. Unas horas después empezaron a buscar a Colmillo, empezando por su casa. Por desgracia, no estaba en ella. Koko se entretuvo destrozándola, mientras Ika, más metódica, buscaba algún rastro. Y en esto estaba cuando llegaron los PJ. Su poder de Detección del Bien la avisó a tiempo, y como aún no domina completamente sus poderes de combate, decidió representar el papel de bollycao aterrorizada, para engañar así a estos angelotes novatos.

6. No hay historia que tenga un final feliz...

Si los PJ se tragan el rollo, sin caer en cómo puede ser que un pestillito de nada detuviera a Koko, Ika les suplicará con

IKA, alias Maniac,
Demonio de Baal (Grado 2)
FU 5, VO 5, AG 3, PE 2, PR 2, AP 3 PP 26

Talentos: Camelar +2, Esquivar +1, Karate +2.

Poderes: Garras +2, (D113), Cola +2 (D115), Cuernos +2 (D116), Fuego +2 (D121), Armadura corporal +2 (D211), Indetección (del Mal, D222), Detección del Bien (D311), Fuerza (D351), Voluntad (D353), Arte de Combate +1 (Especial).

lágrimas en los ojos que la lleven a casa. Una vez allí se encerrará en su habitación, sin querer ver ni hablar con nadie, mientras espera a tener pleno control sobre sus poderes y pueda atacar a Montardo. Mientras tanto, éste encargará a los PJ que vayan a por Colmillo, ya que es evidente que tiene contactos con el Infierno ¡si hasta puede que sea un Demonio en persona!

Encontrar a Colmillo no tendría que ser demasiado difícil. Basta con que los PJ recuerden a Erick, su mejor amigo, y vuelvan al Heavy Hammer. Allí se enterarán que Colmillo llegó al poco de marchar ellos, muy nervioso, se llevó aparte a Erick y estuvo hablando con él un rato. Luego se fueron juntos. ¿La dirección de Erick? Todo el mundo la sabe.

Evidentemente, Erick ha llevado a su amigo a su casa. No sabe si creerse la historia o no, pero como mínimo intentará tranquilizarlo, ya que está muy nervioso. Si los PJ entran no demasiado a saco, y le dejan hablar, hasta es posible que entre todos se den cuenta de lo que realmente ha sucedido... ¡y quien sabe, a lo mejor hasta pueden impedir que Ika se cepille a Montardo!

COLMILLO, un tipo que se creía duro.

FU 2, VO 2, AG 1, PE 2, PR 1, AP 2, PP -

Talentos: Conducir motos +2, Psicología femenina +2

Condiciones de victoria

Eliminar a Ika	+50 puntos
Eliminar a Erick	-20 puntos
Salvar a Montardo	+50 puntos
Victoria marginal	50 puntos
Victoria normal	80 puntos
Victoria total	100 puntos
Fallo	30 puntos
Defecto	0 puntos o menos.

• La única en la zona Norte •

ESPECIALISTAS EN:

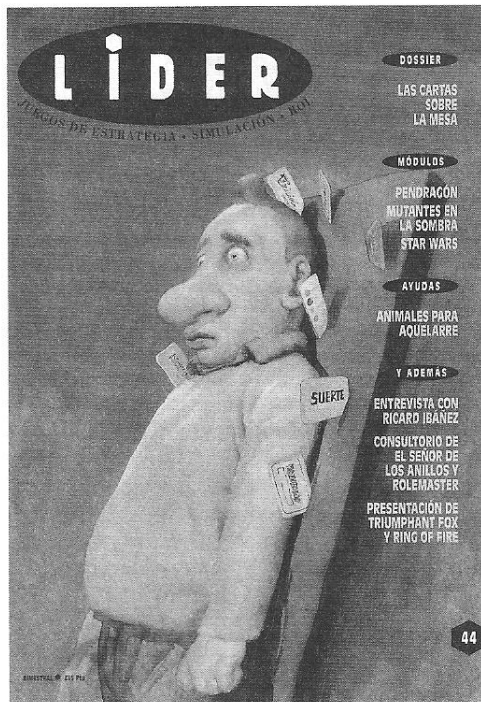
- JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN
- WARGAMES
- WARHAMMER 40.000
- PARTIDAS DEMOSTRACIÓN
- VENTA POR CORREO, SOLICITA CATÁLOGO GRATUITO

... 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

¡¡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 contrarrebols, 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 45 ☐
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.

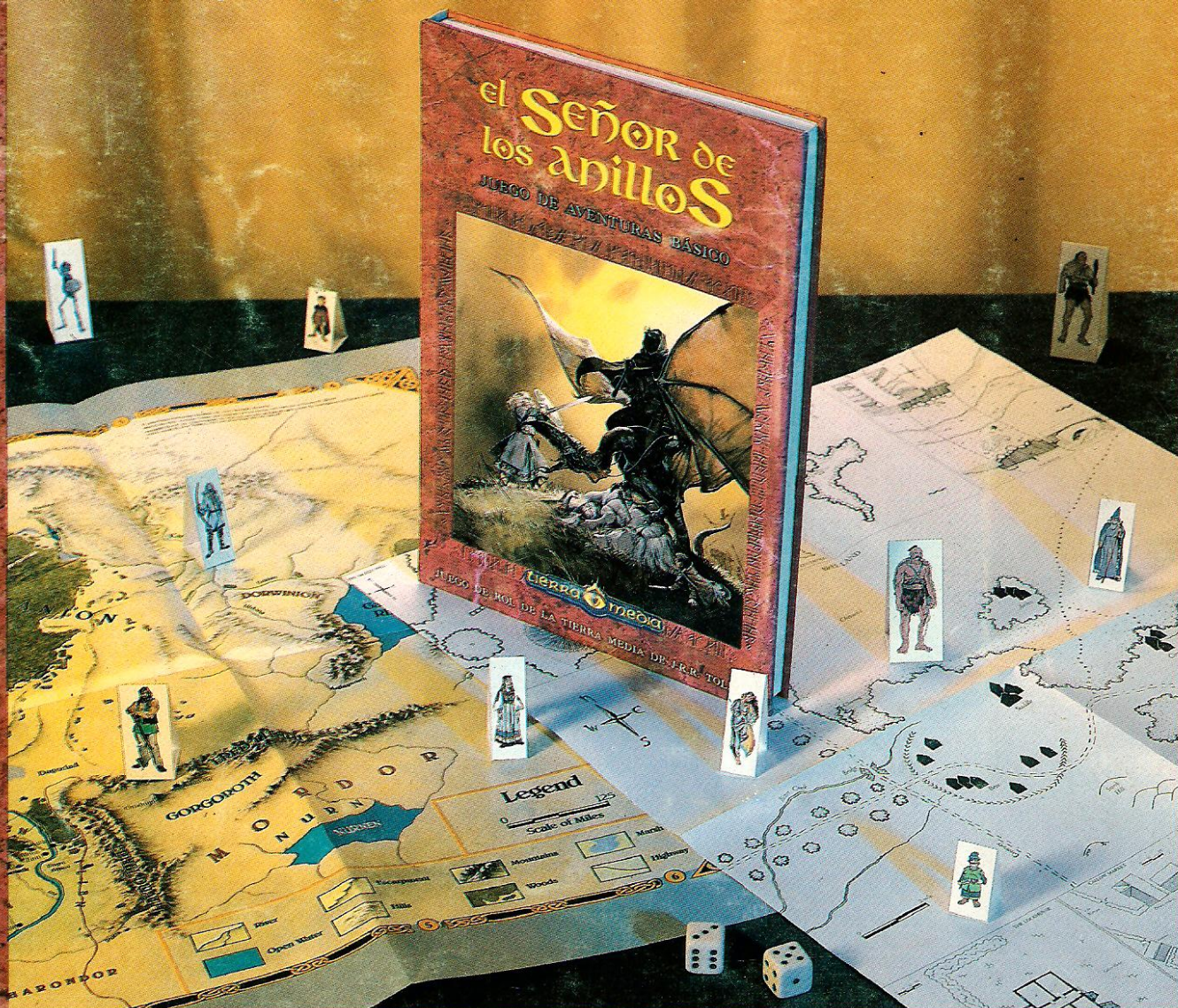


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



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