

LÍDER

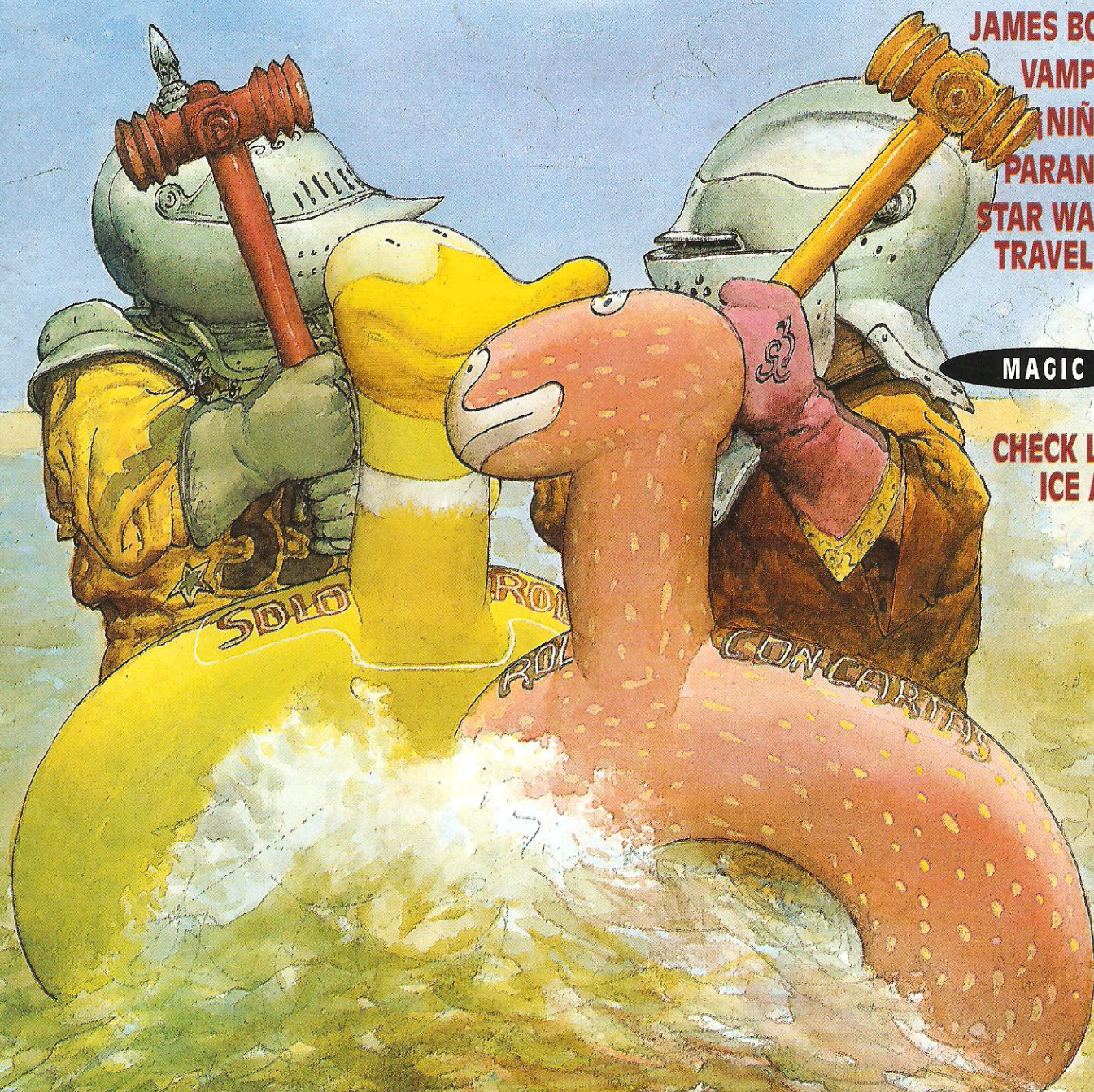
JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

MÓDULOS

EL SEÑOR DE
LOS ANILLOS
RUNE QUEST
FAR WEST
JAMES BOND
VAMPIRO
¡NIÑOS!
PARANOIA
STAR WARS/
TRAVELLER

MAGIC

CHECK LIST
ICE AGE



¡Al fin, podrás jugar Magic : The Gathering completamente en español!



MAGIC El Encuentro™

Juego Magic : El Encuentro

Explorando el multiverso de Dominia encontrarás aventuras infinitas.

* Empezando con una variedad de cartas ilustradas, puedes construir una baraja con tu propia estrategia — sin igual. ♣ Otros jugadores tendrán cartas las cuales nunca hayas visto y por medio del intercambio puedes incrementar la fuerza de tu baraja. ♠ ¡Juegue Magic: El Encuentro, jamás jugarás dos partidas iguales!



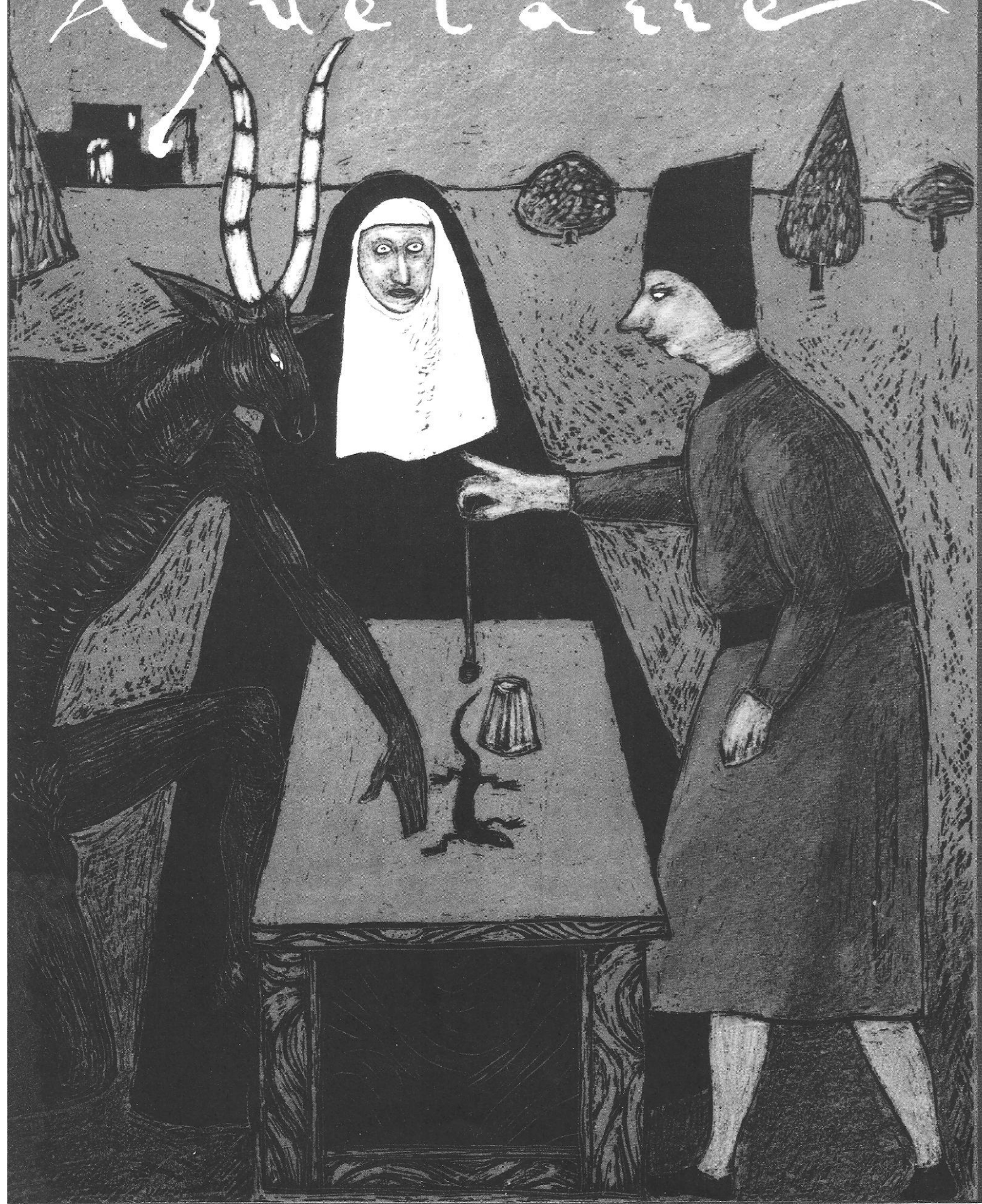
Wizards of the Coast, Belgium, P.O. Box 16, B-2140 Borgerhout 2, Tel: +32.(0)3.272.1880

Wizards of the Coast, Magic : The Gathering, Magic : El Encuentro, y Deckmaster son marcas registradas por Wizards of the Coast, Inc. Arte ©1995 Pete Venters.

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



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.

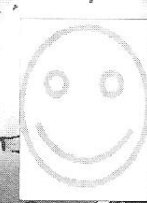
El Juego de Rol de los Superhéroes del Comic.



SUPERING 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!

SUMARIO

Lider 48
Julio 1995

E	I Estado de la Afición	6
	Agenda	6
	Novedades nacionales	6
	Novedades internacionales	7
	Comunikado	7
	Revistas	11
	Fanzines	11
	Actualidad	11
	Actividades	11
	Clubs	12
	Desafíos y Mercadillo	12
	Cómic	13
	A primera vista	14



E	I Consultorio del Orco Francis	18
	Jornadas, campeonatos y otros culebrones veraniegos	18
	El día que se hundió Magik	19



Y	no llevan sello	20
	Ice Age	20
	Magik: la 4ª Edición	23
	La Ira del Dragón	25



M	ódulos	26
	El Señor de los Anillos: Espías en Mordor	26
	RuneQuest: El Sátiro Maligno	32
	Far West: Hooka Hey	36
	James Bond: Operación Sword	38
	Vampiro la Mascarada: Hermanos de Sangre	46
	¡Niños!: El secuestro	52
	Paranoia: Los cuentos del abuelo ordenador:	
	Caperucita-R-OJA	56
	Star Wars/Traveller: El viaje del Walquiria	60



Edita: EDILUDIC
 Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà Planas -tesorera-, Mª Asunción Vilà Planas -secretaria-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez -vocal-, Eduard García Castro -vocal-
Director: Enric Grau
Redactor Jefe: Daniel Alento
Redactores: Mar Calpena, Jordi Cánovas, Francisco Franco Garea
Secretario de Redacción: David Villanueva
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Montoya y Alex Fernández
Colaboradores: Pedro Aliacar, José López Jara, Miguel Ángel Vázquez, Antonio Martín, Roberto Barciela, José Villanueva, Rafa Cama
Redacción y administración:
 c/ Recaredo, 2, local 20, 08005 Barcelona
 Tel. (93) 457 73 34
Composición y maquetación: Edilúnia, S.L.
 St. Bernat de Menton, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.L. Recaredo, 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
Edición Argentina
Director: Alejandro Fernández
Redactor jefe: Mónica Torres
Redacción y administración: Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal
 Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.
 Magic: The Gathering es un juego de Wizards of the Coast. La Ira del Dragón es un juego de Heracleo Fournier. El señor de los Anillos está editado por JOC Internacional bajo licencia de ICE. RuneQuest está editado por JOC Internacional bajo licencia de Chaosium. Far West es un juego de M+D. James Bond está editado por JOC Internacional bajo licencia de Victory Games. Vampiro está editado por La Factoría bajo licencia de White Wolf. Niños! es un juego de Francisco Franco Garea. Paranoia está editado por JOC Internacional bajo licencia de West End Games. Star Wars es un juego editado por JOC Internacional bajo licencia de West End Games. Traveller es un juego editado por Diseños Orbitales bajo licencia GDW.

NOVEDADES NACIONALES

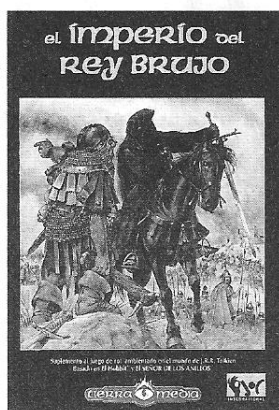
Cronópolis

Para antes del verano esperan poder ofrecerte *Colditz*, el primer suplemento para *Comandos de Guerra* centrado en los prisioneros de guerra, y para después del verano, tienen previsto poner a la venta *C.I.A.*, campaña para *Universo* que transcurre durante los años de la Guerra Fría.

Y para los que ya estáis engan-
chados a la matriz, avisaros de que ya podéis contactar con *Cronópolis* a través de Internet. Su dirección es cronos@servicom.es, y a través de ella puedes acceder a su servicio de noticias, a su boletín *Cronosfera*, y a ayudas de juego gratuitas.

Joc Internacional

Ya tienes a tu disposición *El Imperio del Rey Brujo*, suplemento para *El Señor de los Anillos* que dedica toda su atención al



reino de Angmar, con descripciones del Rey Brujo, sus generales y los dragones Scorba y Corlagon. Incluye mapas a color del Norte de las Montañas Nubladas y de la ciudad de Carn Dûm, capital del reino. Ofrece, además, una completa explicación sobre los ejercicios al servicio del Rey Brujo.

Para antes del verano esperan poner a tu disposición *Monte Gundabad*, otro suplemento para *El Señor de los Anillos* que incluye 3 guías básicas para aventuras en este monte, situado entre las Montañas Nubladas y las Grises, y habitado por hordas de orcos.

Por otra parte, desde el día 6 de junio está en funcionamiento InfoJoc, el servicio de información telefónica al jugador. Llamando al (93)345.85.65 de martes a jueves, entre 3 y 5 de la tarde, podrás resolver todas las dudas que tengas sobre los juegos editados por *Joc Internacional*, así como sobre *Magic* y otros juegos de cartas coleccionables, además de poder estar al día de las novedades que prepara *Joc Internacional* o de las próximas jornadas a celebrarse, o de los clubs que hay en tu zona.

Y como primicia podemos deciros que *Joc Internacional* será la encargada de la producción en castellano del juego de cartas de *El Señor de los Anillos*, que realizan ICE y *Wizards of the Coast*. El juego está ahora en fase de playtesting y se calcula que estará en el mercado hacia finales de año. Las ilustraciones correrán a cargo de Angus McBride y otros ilustradores de *Magic*.

La Factoría

Hace su aparición *La guía del jugador para Vampiro* en la que

destaca la descripción de algunos de los clanes que no están en *La Camarilla* y un sistema de méritos y defectos que permite desarrollar más a fondo las personalidades de los personajes.

M+D

Para este mes tienen previsto ofrecerte las nuevas pantallas de *Far West*. Y hacia finales de mes, según sus cálculos, estará a la venta *Apache*, suplemento elaborado por Joaquín Ruiz con información acerca de la vida y costumbres de esta tribu de indios, con nuevos PJs, más hechizos, y 3 módulos, obra del autor, Ricard Ibáñez y Jordi Cabau, respectivamente.

En breve esperan ampliar la línea de *Cyberpunk* con el ya anunciado *Soldados de Fortuna*, guía con nuevas reglas de combate para vehículos, y *Informe Corporativo 1*, primero de los suplementos destinados a describir las diferentes corporaciones del juego.

También este mes de julio esperan poner a la venta un nuevo *Sinkadus*, dedicado a *Doomtroo-*

AGENDA

Barcelona, julio

I Jornades de Joc

Campeonatos y demostraciones de muchos juegos de rol, tablero y cartas, torneo de pintado de figuras, concurso de narración fantástica.

Organiza: El Drac club, C/ Martí i Alsina, 26 Telf. 420-99-99

El Puerto de Santa María (Cádiz), 18 al 21 de julio

IV Jornades de Rol

Organiza Asociación Juvenil Círculo Stonehenge.

Concurso de módulos, torneo de Magic, rol en vivo, exposición figuras.

Información: A.J. Círculo Stonehenge, Plaza del Polvorista, 3º 3ª, 11.500 El Puerto de Santa María (Cádiz).

Ávila, 24 al 28 de julio

I Jornades Ciudad de Ávila

Organizan: Club de Rol Municipal y Ayuntamiento de Ávila.

Palacio de los Serranos, C/ Estrada, 21, Ávila.

Partidas de juegos de rol y simulación.

Barcelona, 17 de julio

Torneo de Almogàvers

Organiza El Drac Club, C/ Martí i Alsina 26.

Barcelona, 26 y 30 de julio

Torneo de Civilización

Organiza El Drac Club.
Las semifinales se realizarán el día 26 y la final el día 30. C/ Martí i Alsina 26.

Montmeló (Barcelona), hasta el 30 de agosto

I Concurso de Módulos del Club Pendragón

Organiza club Pendragón. Entrega de módulos, hasta el día 30 de agosto, en las dos tiendas de Central de Jocs de Barcelona, o en el mismo club, c/Vic 30, 08160 Montmeló del Vallés. Los módulos han de tener una extensión máxima de 15 páginas. Hay 5 categorías para los premios: medieval, ciencia ficción, especial (para juegos no incluidos en las otras categorías), premio a la originalidad y Montmeló 1.050 años (ambientados en la

localidad de Montmeló). Los ganadores recibirán un lote de libros de juegos.

Más información, telefonéad al (93) 568.23.56, preguntando por José Miguel o Paco.

Palencia,

31 de agosto al 3 de septiembre

Jornades de Rol

Organiza Círculo de Rol de Palencia y Círculo Católico de Palencia.

Partidas varias, campeonatos y demostraciones de juegos.

Más información, c/Queipo de Llano 12, C.P. 34.001 Palencia.

Barcelona,

29 de septiembre al 1 octubre

Cartamanía'95

Organiza Club de Rol de la UPC.

Primeras Jornades de juegos de cartas coleccionables. Campeonatos de *Magic* oficiales (tipos I y II de *WoTC*), *Ice Age*, "Wild" *Magic*, *Magic* Un Color, "Common" *Magic*, *Magic* por parejas, *Jyhad*, *Doomtrooper*, *Star Trek*, *Spellfire*, etc... Bazar del Intercambio.

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 20 de agosto a LÍDER, c/. Recaredo, 2, local 20, 08005 Barcelona.



per, con las checklist de la edición Revisada y de *Inquisición*.

Para después del verano esperan poder disponer de las miniaturas de *Soldiers & Swords* para Far West. Las 5 primeras referencias serán pistoleros, forajidos, soldados de caballería, indios de las praderas y sheriffs. También para después del verano se retrasa la aparición de la traducción de *Mutant Chronicles*.

Simtac

Esta empresa nos presenta un nuevo juego que plantea la reproducción de una de las batallas más famosas de la historia de España: *Los Arapiles*, en la estela del ya clásico *Sagunto*.

Ediciones Zinco

Con la llegada del verano bajan el ritmo de su producción y se toman un ligero descanso. Así, la única novedad que nos anuncian es *El Desafío del Clérigo*, segundo módulo de la serie *Uno con Uno* (el primero estaba dedicado a los guerreros).

En otro orden de cosas, existe la posibilidad de que, según fuentes de esta editorial, para las *Gen Con* de este año presenten la traducción de *Planescape*, la ambientación más mimada por *TSR* en la actualidad.

En la onda de los *Atlas de la Tierra Media* y demás virguerías para los forofos de una determinada ambientación, *Zinco* nos ofrece *Los mundos de TSR*, un libro profusamente ilustrado por gente tan relevante como Jeff Easley, Larry Elmore y otros. El volumen contiene gran cantidad de ilustraciones a todo color y encantará a los que querrán revivir sus escenas de gloria.

Por otra parte, esta empresa publica también su primer módulo oficial para *Ravenloft*, *Fiesta de goblins* (dudosa traducción del conocidísimo *Goblin's feast*), con un mapa y una nueva hoja de personaje.

NOVEDADES INTERNACIONALES

AEG

Legend of the Five Rings es uno de los muchos juegos de cartas coleccionables que inundarán el mercado este verano. Está ambientado en un mundo de magia y secretos prohibidos, y donde el Honor es una fuerza más poderosa que el acero. Un mundo en el que conviven ninjas y samurais, y en el que se conspira para conseguir el trono del emperador.

Atlas Games

The Myth of Selfes un trío de aventuras para *On the Edge*, mientras que *Surviving on the Edge* es una guía para los jugadores de este mismo juego. Finalmente, y para la versión en cartas del juego del que te estamos hablando, este verano debería aparecer *Arcana*, expansión con 150 nuevas cartas.

Avalon Hill

Empire of the Rising Sun es un suplemento para *Advanced Third Reich* que expande el juego al teatro de operaciones asiático, con sus kamikazes y las bombas atómicas.

Black Dragon Press

Tempest of the Gods es un juego de cartas coleccionables ambientado en la religión. Cada jugador actúa como un representante de su dios, sea del Bien o del Mal, y debe conseguir imponer sus

creencias y conseguir que sean las dominantes, sea convirtiendo a tus oponentes a tu credo, ganando suficiente poder como para convocar a tu dios al campo de batalla, o destruyendo por completo a tus enemigos.

Black Gate

Legacy: War of Ages es un nuevo juego de rol (si, parece mentira pero aún se editan nuevos juegos de rol) en el que los personajes son inmortales, e intentan sobrevivir a un mundo cambiante y al ataque de otros inmortales. Recuerda que sólo puede quedar uno.

Calibur Game Systems

Si hace unos meses te anunciábamos la aparición de un juego de tablero basado en los cómics del superhéroe *Spawn*, los fans de esta saga pueden aumentar ahora su colección con un juego de cartas coleccionables dedicado también a las andanzas de este personaje.

Card Shark

Esta marca editará a finales de este mes de julio una nueva ampliación para su juego *Super Deck!*, que se llamará *Slim*. Se podrá adquirir tanto en mazos como en sobres. Lo novedoso de esta ampliación, aparte de la aparición de una serie de cartas muy poderosas, es que ahora podrás jugar con superhéroes o villanos, y no con ambos a la vez como hasta ahora.



COMUNIKADO

48

La magia podría ser definida como una forma de entrar en un estado especial de consciencia mediante el cual percibimos la realidad de forma sutilmente diferente. De hecho nosotros mismos pasamos continuamente por diferentes estados de ánimo que nos hacen ver la realidad de acuerdo con nuestros sentimientos. Estos cambios pueden estar motivados por problemas internos pero, la mayor parte de las veces, se originan por estímulos externos como escuchar una melodía, oler un perfume o leer un párrafo especialmente sensible de una novela. Así, el juego de rol y sus módulos o aventuras, pueden ser definidos como elementos mágicos para entrar en un mundo donde la realidad es diferente, a veces sutilmente diferente. Intentamos recrear un ambiente determinado y sentir unas emociones concretas cuyo límite es sólo nuestra capacidad de imaginar. ¿No es eso magia?

Este número está dedicado a la magia de las aventuras. Esperamos que caigáis irremisiblemente en las distintas realidades alternativas que te ofrecen. Y ya sabéis... sólo la imaginación es vuestro límite.

**Mágicamente vuestra,
La Redacción**

Clash of Arms

Esta marca te ofrecerá este verano tres nuevos wargames ambientados en la Guerra de la Independencia española contra las tropas de Napoleón. Se trata, en concreto, de las batallas de La Coruña, Albuera y Talavera.

Columbia Games

Shiloh es la primera expansión para el wargame en cartas *Dixie*, ambientado en la Guerra Civil americana. Con 300 cartas, esta dedicada a esta batalla, ocurrida en abril de 1862. Estará a la venta este verano.

Comic Images

Star Wars: Regency Wars es un juego de cartas coleccionables ambientado en el espacio galáctico que presenta ilustraciones de artistas de tanto prestigio como Frazetta, Whelan, Royo, Hildebrandt, Stout y Barr, entre otros.

Comico Gaming

Chrysalis es el primer producto que publica la división de la editorial de comics *Comico* dedicada a los juegos. Este nuevo juego de cartas combina elementos de Fantasía, Ciencia Ficción y Superhéroes. A diferencia de otros juegos del mercado, en *Chrysalis: Borne of the Supernature* el jugador no



controla otros personajes, sino que él mismo lo es, siendo las cartas sus poderes y hechizos. Este juego saldrá al mercado formando parte de la promoción de *Oblivion*, una nueva serie de cómics de *Comico*. En las cartas de este juego hallamos autores tan prestigiosos como Simon Bisley, Jill Thompson, Tony Daniels o Dave Gibbons, entre otros.

Decipher

Los fans de *Star Wars* están de enhorabuena este año. Primero, la reedición de las bandas sonoras, luego los rumores sobre el rodaje de nuevos films, y este verano, la aparición del juego de cartas coleccionables, con todos los personajes habituales de la saga.

FASA

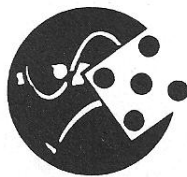
Mechwarrior Companion es una guía para *Mechwarrior* Segunda edición con nuevas habilidades, ventajas y equipo, así como un sistema para com-

binar *Mechwarrior* y *Battletech*. *Battletech Technical Readout* contiene ilustraciones y fichas de juego de un montón de vehículos armados para los forofos de *Battletech*. *Cybertechnology* es un suplemento para *Shadowrun* con nuevos accesorios cibernéticos. Y ya para acabar con esta marca, *Sky Point and Vivane* es una campaña con mucha información de background para *Earthdawn*.

Fleer

Marvel Overpower es un nuevo juego de cartas ambientado en el universo de superhéroes creado por la editorial *Marvel*. Los Starter Decks estarán predeterminados, así que cuando compres uno (hay 6 diferentes) ya sabrás que cartas contiene. Cada uno de ellos incluirá 55 cartas de juego (superhéroes, cartas de poderes, universos...) y 9 de misiones, y con ellos podrás desarrollar una aventura típica de los cómics *Marvel*. En los sobres encontrarás, entre otras cartas, 21 héroes que no aparecerán en las barajas. En total, la colección se compondrá de 300 cartas.

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



CENTRAL DE JOCS

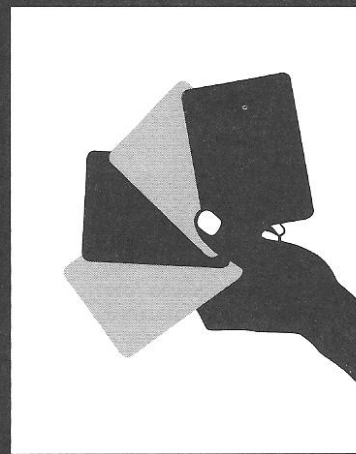
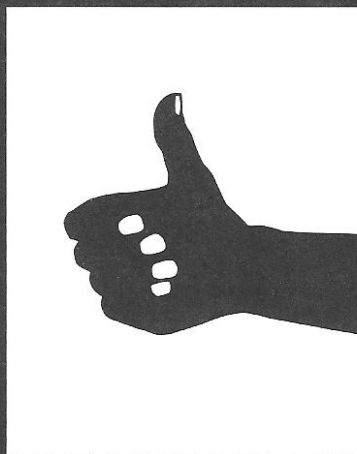
Provença, 85
08029 BARCELONA
Tel. (93) 439 58 53

TUS TIENDAS ESPECIALISTAS

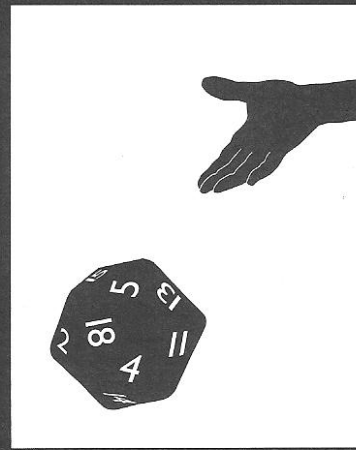
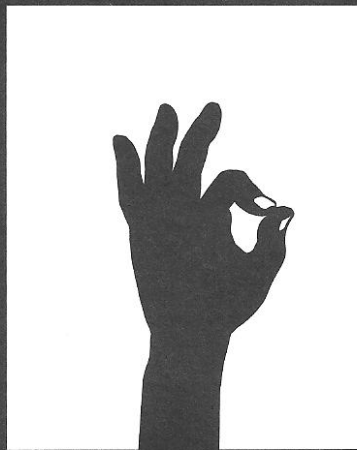
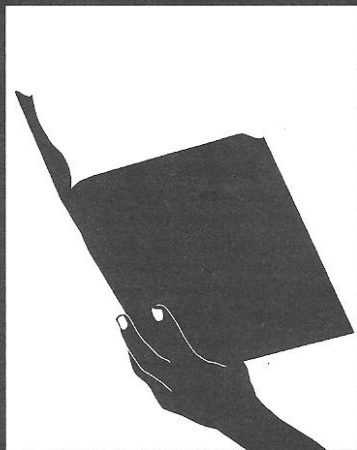
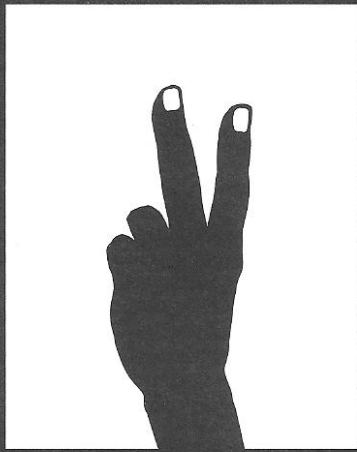
- Todo lo que necesitas en juegos de rol y miniaturas.
- Expertos en wargames.
- Cursos de pintado de figuras y maquetismo, campeonatos y actividades.
- Recibe gratuitamente nuestros boletines de información.

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

GRUPO TIENDAS JOC INTERNACIONAL



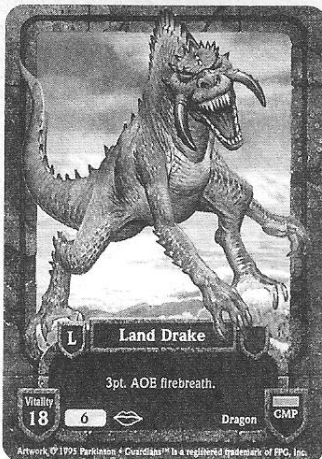
más de veinticinco tiendas



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

FPG

Guardians es un nuevo juego de cartas que debería aparecer este verano, diseñado por Keith Parkinson y Luke Peterschmidt. Si bien también estará ambientado en un mundo medieval-fantástico, sus creadores han querido crear una mecánica de juego propia y totalmente diferenciada de la del *Magic*. La *Limited Edition* de este nuevo juego constará de 270 cartas.



GMT

Typhoon: The Drive on Moscow, 1941, es un wargame histórico basado en el intento alemán de conquistar Moscú, y que culminó con una derrota de la *Wermacht* que nunca fue capaz de conseguir su objetivo. *Three Days of Gettysburg* es una reedición del clásico *Terrible Swift Sword*, pero dotándolo de un aspecto mucho más atractivo. *Diadochoi* es una ampliación para *Alexander* que incluye 4 nuevas batallas (Paraitacene, Gabiene, Gaza e Ipsus) disputadas por Alejandro Magno. Y finalmente, *Eighth Air Force: Down in Flames* es una expansión para *The Rise of the Luftwaffe*. Todas estas novedades están previsto que vean la luz este verano.

The Gamers

Y seguimos con más wargames. *Black Wednesday* pertenece a la serie *Tactical Combat* y se centra en la actuación de la División Azul española en el norte de Rusia, durante la II Guerra Mundial. *Tunisia*, por su parte, pertenece a la serie *Operational Combat*, y cubre las postrimerías de la campaña del Eje en el Norte de África y el fin del Afrika Korps.

Aparece ya el cuarto juego de su serie de iniciación *Standard Combat* y la verdad es que tiene tan buena pinta como los anteriores. Esta vez el conflicto reflejado es el de la guerra del

Yom Kippur. Nos encontramos en 1973 y, bien llevando a Israel, bien llevando a sus enemigos, podremos jugar en el contexto de la batalla por el Sinaí. El nivel de la unidad es de compañía o batallón. La escasa complejidad del juego lo hace muy adecuado para jugar en solitario.

Heartbreaker

Supernova es el segundo juego de cartas de esta marca, y en él los jugadores compiten por descubrir y controlar nuevos planetas. Asimismo, para su otro juego de cartas en el mercado, *Doomtrooper*, este verano esperan lanzar una nueva ampliación, *Warzone*. Y también están trabajando en un juego de cartas ambientado en la película *El Cuervo*.

ICE

The Shire-Realm es una guía que te introducirá en la tierra de los hobbits. *Arcane Companion* es un suplemento para *Rolemaster* que te descubrirá los secretos de la magia arcana.

Jeux Descartes/Eurogames

Menace sur Ter (Amenaza sobre la Tierra) es un juego de cooperación en que los jugadores tienen como objetivo conseguir el equilibrio ecológico de nuestro planeta. Ha sido realizado en coproducción con UNICEF.

Mayfair

Sim City Unlimited Edition es la segunda edición de este juego de cartas, y en esta ocasión los Starter Deck se centran en la ciudad de Chicago.

Palladium

Nightspawn es un juego de rol contemporáneo, por supuesto con el sistema de juego habitual de esta marca. Los Señores de la Noche son seres sobrenaturales que quieren dominar el mundo, y que pueden adoptar la forma y el aspecto de los humanos. Sus rivales son algunos humanos, los vampiros que rivalizan por ellos en el control de la humanidad, y la prole de la noche (*Nightspawn*), que han decidido ayudar y proteger a la humanidad.

Así mismo, este verano deberían aparecer los suplementos de *Rifts* dedicados a Japón y a Sudamérica (el segundo que le dedican al continente).

R. Talsorian

The Lost Notebook of Leonardo da Vinci es un suplemento para *Castle Falkenstein*, que te explica como construir motores mágicos.

TSR

Labyrinth of Madness, aventura diseñada para celebrar el 20 aniversario de esta marca, es uno de lo más difíciles dungeons a los que se haya enfrentado jugador alguno, repleto de monstruos y trampas. *Player's Option: Skills & Powers* incluye, a partir de las sugerencias de los jugadores de *AD&D*, reglas avanzadas para el uso de habilidades y poderes, más razas, etc.. Y para los másters, *DM Option: High-Level Campaigns* da consejos acerca de como arbitrar una campaña de alto nivel. *Complete Ninja's Handbook* será un manual que permitirá introducir a estos personajes como PJs en tu campaña, mientras que *Chronomancer* es una guía que nos introduce en los secretos de los magos que arriesgan sus vidas explorando los viajes en el Tiempo.

Y por lo que respecta a los diferentes mundos del *AD&D*, decir que *Planescape* se amplía con *Harbinger House*, *Ravenloft* con *Van Richten's Guide to the Vistani* y *The Evil Eye*, *Forgotten Realms* con *Volo's Guide to Cormyr*, *The Secret of Spiderhaunt* y *Giantcraft*, mientras que la saga de *Lankhmar* continúa con *Avengers in Lankhmar*. *Birthright*, un mundo de reciente creación, aumenta su línea con tres suplementos dedicados a explicar los dominios de Ilíen, Medoere y Tuorinen, y una aventura, *Sword and Crown*.

Thunder Castle Games

Highlanders es un juego que traslada al mundo de los cartas coleccionables la temática de la saga de películas *Los Inmortales*.

Vesi

The Everlasting es un juego de rol con un enfoque distinto al tan de moda en la actualidad de crear ambientaciones "oscursas" y atormentadas. En este juego, el objetivo no es abrazar el mal o aprender a vivir con él, sino conseguir que triunfe el bien (que tierno) sobre el mal.

West End Games

Galaxy Guide 12: Alien Races es una nueva guía para *Star Wars* que describe

razas alienígenas. *Darkstryder Campaign* es una campaña para este mismo juego que incluye una historia introductoria de Timothy Zahn.

Compatible con su nuevo sistema de juego *West End* lanza un nuevo juego, tal como hizo con *Indiana Jones* y *Bloodshadows*. Se trata de *Necroscope*, en el que encontraréis agentes secretos psiónicos, comunicaciones del más allá y vampiros.

White Wolf

Ya está en el mercado *Rage*, juego de cartas ambientado en *Werewolf*, cuando esta marca anuncia su primera expansión, *Umbra*, con 90 nuevas cartas. *The Inquisition* es un suplemento que te ayudará a integrar a los Inquisidores en tus campañas de *Vampiro*, mientras que *Project Twilight* te informará sobre las organizaciones gubernamentales que investigan y persiguen a los no muertos. Asimismo, ya está a tu disposición el *Clanbook* dedicado a los Seguidores de Set, mientras que *Antagonist* te ayudará a incorporar a los enemigos de la Camarilla a tus partidas.

Immortal Eyes: The Toybox es una aventura para *Changeling: The Dreaming*, juego del que en breve aparecerán las pantallas. *Wraith: The Oblivion* aumentará su colección con *The Hierarchy*, que explica la burocracia del Underworld (Inframundo, Submundo o como queráis traducirlo). *Outcast: A Player Guide to Pariahs* es una guía útil tanto para *Vampiro*, *Werewolf* o *Mage*.



Wildstorm

Otra editorial de cómics que se lanza al ruedo de los juegos de cartas coleccionables. Y, para variar, lo hace con un juego basado en sus productos, es decir, los superhéroes. El juego, en un alarde de originalidad, se llama *Wildstorm*.



REVISTAS

Alea 22

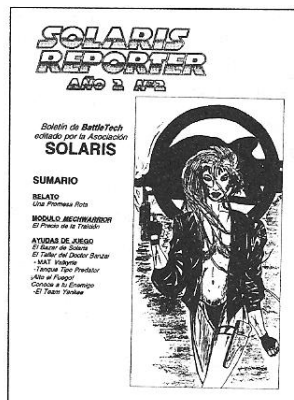
La revista wargamera ofrece en su número 22 un montón de escenarios para juegos de guerra y diplomáticos, así como una campaña no oficial situada en la guerra civil española para *The Rise of Luftwaffe*.



FANZINES

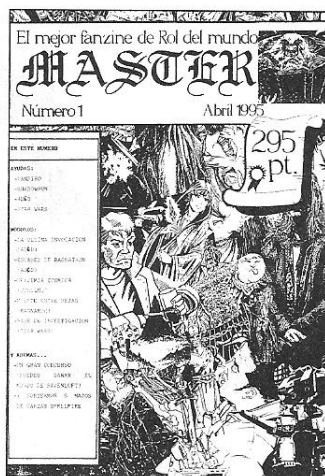
Solaris Reporter

Ya nos ha llegado el número 2 de este fanzine centrado exclusivamente en *Battletech*, y que elabora la Asociación Solaris. En este número incluyen información y material sobre la época de la invasión de los clanes. El plato fuerte de este número 2 es un módulo de *MechWarrior 2ª* versión que incluye 4 nuevos modelos de Mechs y una situación de combate para *Battletech* (que puede jugarse independientemente del módulo). Interesados en conseguirlo os recordamos que el precio de la suscripción por 4 números (del 0 al 3) es de 1.000 pesetas, que hay que enviar en un giro postal a Roberto Ferrero Martín, Avenida Tres Cruces 29, 6º C, 49.009 Zamora.



Máster

Si no sabías con que ocupar tu tiempo libre durante el verano, aquí tienes la solución. Primero te acabas las aventuras de este LIDER especial módulos, y luego sigues por las que contiene este fanzine (*AD&D* (2), *La Llamada de Cthulhu*, *Ragnarok* y *Star Wars*). Además de aventuras, incluye ayudas de *Vampiro*, *Star Wars*, *AD&D* y *Shadowrun*. Interesados en conseguirlo escribid pidiéndolo a contra reembolso a Román Eguizabal, Avenida Estación 44, 2º, 26.500 Calahorra (La Rioja). Os costará 295 pesetas más gastos de envío.



o giro postal. Los autores no obtienen ningún beneficio, ya que estas 300 pesetas es la suma de lo que les cuestan las fotocopias y el envío por correo.

ACTIVIDADES

Jornadas en Granollers

Los días 13 y 14 de mayo se celebraron en el Centro Cívico de Can Basa, de Granollers, unas jornadas gestionadas por *La Companyia dels Jocs* y en las que colaboraron los clubs Menrood, Pendragón, Wizards&Warriors, y el grupo de rol del propio centro cívico. A lo largo de los dos días se desarrollaron campeonatos de *Universo*, *Civilización* y *Jyhad*, demostraciones de *Warhammer Fantasy*, *Command Decision* y *Super Deck!*, así como un concurso de disfraces medieval-fantásticos en dos categorías, Magos y Aventureros.

II Campeonato de Magic de Golferichs

El pasado 20 de Mayo se celebró en el Annex de Golferichs de Barcelona, el II Campionat de Magic de l'Annex de Golferichs, válido para el Ranking MAGIC DIA de JOC. En este torneo jugaron un total de 84 duelistas que se enfrentaron durante todo el día, según el sistema suizo y con emparejamientos generados por ordenador. El hecho de que la inscripción fuera gratuita hizo que las tres salas destinadas al evento se quedaran pequeñas, y que algunos jugadores no pudieran participar en el torneo. Al final del día y después de cinco rondas las puntuaciones fueron estas:

David Blanco	13 puntos
David Baños	13 puntos
Daniel Tomás	12 puntos
Ricardo Pérez	12 puntos
Miguel A. Moreno	11 puntos
Daniel Aguilar	11 puntos
Ramón Boada	11 puntos

Ante este empate la organización decidió realizar una final que diera un campeón. David Baños empezó rápido y fuerte, pero finalmente fue David Blanco y su espectacular baraja quien decidiera la final a su favor. Tras esta final se repartieron los premios que consistieron en una caja de sobres de *Magic* de la tercera edición.

Tras comprobar la gran atracción que generó la convocatoria l'Annex de Golferichs decidió poner en marcha un nuevo campeonato que se desarrollará durante este mes de Julio. Este será de lo más divertido que se ha celebrado en *Magic*. Solo cartas comunes y tres infrecuentes, en ligüilla con apuesta "ante" y con una baraja de 40 a 70 cartas. Lo que seguro que será es rápida; mono, goblin, goblin granada, lighting bolt, te pego te pego y ya está.

ACTUALIDAD

Concurso de Zeppelin

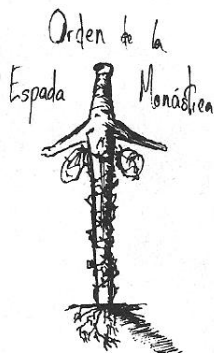
La tienda Zeppelin de Girona organizó un concurso de dibujo de cartas de *Magic: The Gathering*. Las bases indicaban que los textos debían estar escritos en catalán, y los dibujos debían ser originales y no podían ser copia de nada, al igual que el texto o el nombre de la carta presentada. El pasado 23 de Abril se procedió a la entrega de premios en la misma tienda, que nos ha enviado algunas de las cartas que fueron presentadas, y que son las que aquí reproducimos.



CLUBS

Orden de la Espada Monástica

Los cinco miembros de este club que no dispone de local desean intercambiar módulos de *Aquelarre* y *La Llamada de Cthulhu*, o bien escenarios de *Battletech* con otros clubs de toda España. Interesados escribir a Club Orden de la Espada Monástica, José Oliver Marroig, Apartado 135, 07.080 Palma de Mallorca (Balears). Pd: Otros que no se han enterado que hay en marcha un concurso de juegos de club...



Asociación Juvenil L&T

El nombre de este club corresponde a las iniciales de los Arboles de Valinor, Laurelín y Telperián. Dicho esto, podéis imaginar cual es el juego preferido de los miembros de este club de La Coruña (Aupa Depor). Disponen de local propio, son unos 20 socios, se reúnen casi todas las tardes y tienen sus puertas abiertas para cualquiera que desee unirse a ellos. Interesados escribir a Asociación Juvenil L&T-Asociación de Vecinos del Ventorrillo, c/Alcalde Salorio Suárez 26, bajos, 15.010 La Coruña.

Nivel 36



Para empezar, felicitar por anticipado a este club, que el próximo 1995 cumplirá diez años de funcionamiento. Nos alegra saber que en Córdoba se está preparando algo grande con la partici-

pación de todo el mundo, y esperamos que nos aviséis de ello. Asimismo, anunciar a todos nuestros lectores que este club de Córdoba está abierto a todo el mundo. Su dirección es Club de Rol Nivel 36, Asociación de Vecinos Amargacena, Polígono del Guadalquivir Manzana 11, Bajos, 14.013 Córdoba.

Círculo de Rol Palencia

El club Acup-Rol de Palencia desaparece, pero su lugar es ocupado por este club con las puertas abiertas de par en par para todo el que quiera jugar y divertirse en su compañía. Sus miembros son jugadores veteranillos, con local propio y amantes de Tolkien. Interesados escribir a Alberto Urbón, Avenida Modesto Lafuente 1, 7º Izquierda, 34.002 Palencia.

Los Rohirrim se van al Campo

Otro Club, éste de Majadahonda (Madrid), cuyos miembros sólo se interesan por el rol. Disponen de un local en la Casa de la Juventud, gentileza de su Ayuntamiento. Respecto a lo de donde podéis dirigiros para legalizaros, os recomendamos que lo consultéis en el Area de Juventud de vuestro Ayuntamiento. Interesados en contactar con R.S.V.C., escribir a Alvaro Martín, c/Severo Ochoa 12, 28.220 Majadahonda (Madrid).

Underground

Este nombre corresponde a una asociación juvenil de Sevilla dedicada exclusivamente a los juegos de Rol. Su dirección es c/Santa Clara 35, 2º B, 41.002 Sevilla.

UnderGround
Club de Rol
Independiente



A Veces: Club de Rol

Club de Alcoy compuesto por doce miembros aficionados al rol, los wargames, los juegos temáticos, los libros de Stephen King, el rock y las chicas. En breve esperan disponer de local propio. Interesados en contactar con ellos escribir a J. Lucas Guerrero, c/Oliver 23, 03.802 Alcoy (Alicante).

Última Frontera

Nuevo club de Sanlúcar en trámites de legalización y buscando un local,



cuyos socios son aficionados básicamente al rol. Les gustaría contactar con otros clubs, a poder ser de Cádiz, para intercambiar opiniones y material. Su dirección es Club de Rol Última Frontera, Israel Gómez de Celis, Urbanización Jardines del Botánico 10 (antiguo 22), 11.540 Sanlúcar de Barrameda (Cádiz). Postdata: hacéis bien en no fiarte de correos. Me temo que no nos llegó tu listado.



DESAFIOS

Rolero semiroco desea **cartearse** con personas o criaturas de cualquier especie para hablar (o escribir) de cualquier cosa: rol, wargames, juegos de cartas, etc... Interesados escribir a Carlos Córcoles Toledo, c/Valencia 25, 062.640 Almansa (Albacete).

Rolero recién llegado de Argentina busca jugadores que prefieran la ambientación y el "rol" a la masacre indiscriminada de PNJs para jugar a *El Señor de los Anillos* y *La Llamada de Cthulhu*. Interesados escribir a Hernán Castillo, c/Trinidad 10, Pta 1, 12.415 Gaibiel (Castellón).



MERCADILLO

Compro el módulo *El Fantasma del Clavo de Plata* de Ragnarok en buen estado. **Vendo** el *Manual del Jugador* de AD&D por 2.500 pesetas y el juego de rol mitológico *Oráculo* por 1.500. Interesados contactar con David Llorente Cortés, c/José Perseguer 12, 03.610 Petrel (Alicante).

Vendo o cambio suplementos *El Señor de las Runas*, *Dioses de Glorantha*, *La Isla de los Grifos*, *Genertela*.

Applelane, *RQ Avanzado* y *El abismo de la Serpiente* en muy buen estado (sin usar). También un *Stormbringer* fotocopiado. Sólo para Vizcaya, precio a convenir. Preguntar por Jorge Segoviano, teléfono 444.03.70.

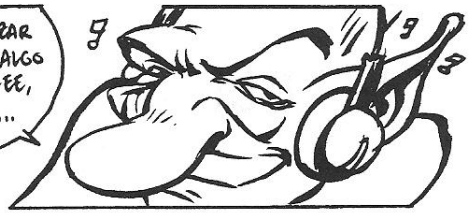
Apasionado de todo lo relacionado con *Star Wars* desearía **comprar** el *Star Wars* rriors. Si alguien desea venderlo, puede escribir a Antonio Gil, c/Desarrollo 44, 1º B, 28.938 Móstoles (Madrid).

EL TIOTRASGO

PRESENTA:
TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL

¡MÚSICA MAESTRO!

¿TE GUSTA AMENIZAR
TUS PARTIDAS CON ALGO
DE MUSIQUILLA? LEE,
LEE Y VERÁS...



¡ESA MÚSICA...
¡QUE MODO DE
REALIZAR LA SEN-
SACIÓN DE HO-
ROR!

¡POR FAVOR!
¡NO QUIERO MORIR
SIN HABER ALCAN-
ZADO EL NIVEL
DIECIOCHO!

¡ESTAMOS
FRITOS!



¿QUIÉN ME HA TOCADO
LOS CASSETTES?

¡INCLUYE
EL REVIVAL!

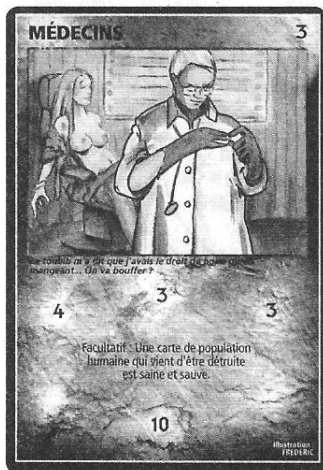
© ALBERT M. 1995

A primera vista

Esta sección dedica su atención, principalmente, a diversos juegos de cartas coleccionables que nos han llegado, y todos ellos con un denominador común: son europeos, la alternativa a lo que llega de más allá del océano. Dos de ellos están basados en juegos de rol traducidos al castellano, y provienen del mercado francés. Se trata de *Intervention Divine* (In Nomine Satanis) y *Kabal* (Nephilim). También del mercado francés nos ha llegado un juego de tablero de lo más interesante, *Europa Universalis*. Echando un vistazo por el mercado yanqui, al que por otra parte no podemos olvidar, encontramos *Steam Age*, un suplemento para *Castle Falkenstein*.

por la Redacción

Intervention Divine



Así ha bautizado *Halloween Concept* a la versión en cartas del juego *In Nomine Satanis*. En él se recoge la eterna batalla protagonizada por las fuerzas de Dios y Satán, en la Tierra de los años 90.

Ambos grupos luchan entre sí para controlar a la mayor cantidad posible de población humana. En consecuencia, el ganador de la partida será aquel bando que controle un mayor número de cartas de población humana.

Las cartas se estructuran en tres tipos, según su reverso: angelicales (aquellas con una representación del cielo), neutras (con una representación de un rayo en su reverso) y demoníacas (representadas por la Tierra). Cada jugador podrá tomar cartas de uno de los dos bandos más las neutras para construir su mazo, en el cual incluirá a ángeles o demonios, servidores, equipo, eventos y poderes, además de población humana.

Cada carta de población tiene

un valor según su debilidad hacia ese campo en Sexo, Dinero y Poder. También poseen un valor de Integridad que reflejará su fidelidad una vez pertenezcan a un bando.

En consecuencia, los personajes poseerán también un valor en las 3 habilidades básicas citadas en el párrafo anterior más otros en Sigilo y Combate, que sólo afectan al combate entre ellos. Será con sus valores en las habilidades básicas con los que podrán controlar a las poblaciones humanas, si poseen una o más características más altas que la población.

Su presentación es muy sencilla, aunque no por ello deja de ser muy atrayente debido a, como en el juego de rol en que se basa, su humor negro, presente en las ilustraciones de las cartas y las citas que las acompañan.

Kabal

Otro juego de rol que ha sido transformado en juego de cartas (y van...) es *Nephilim*, que en baraja cambia su nombre por *Kabal*. La ambientación es, evidentemente, la misma del juego de rol: seres paranormales que buscan convertirse en divinidades, pero para ello deben evitar a sociedades ocultistas humanas o a algunos de su especie que han sido tentados por el mal, los Selenim.

Kabal tiene un sistema de juego parecido al de *Jyhad* (rebautizado por Wizards como *The Eternal Struggle*) o *Star Trek*. Cada jugador crea su



baraja alineándola con cartas de uno o varios de los 3 bandos posibles: los Nephilim, las diferentes sociedades que aparecen en el juego o los Selenim, aunque también existen algunos personajes no alineados con ningún bando.

A partir de bases, lugares a los cuales se asignan los personajes, estos realizarán acciones, tanto para atacar las bases del

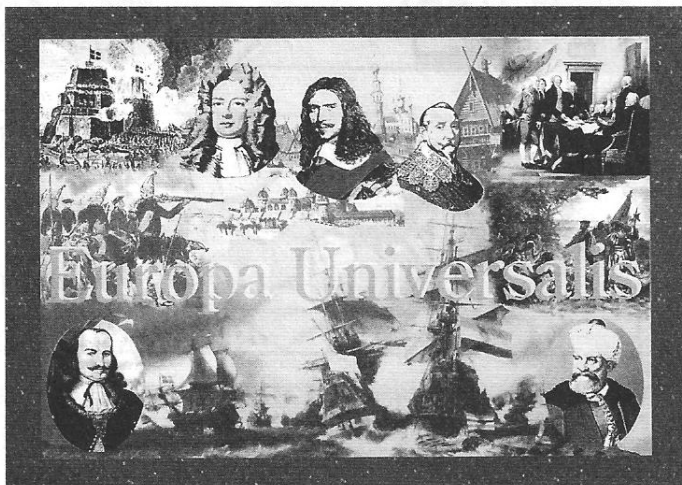
contrario como para defender las propias o solucionar misiones. El objetivo del juego es solucionar misiones para así acumular los puntos de victoria necesarios para ganar.

La mecánica del juego, aunque no es complicada, requiere de cierta familiaridad con ella para agilizar las partidas. Las cartas de *Kabal* reproducen fielmente los diferentes aspectos del juego original, como son los rituales mágicos, diferentes eventos o efectos, lugares mágicos o equipo.

En sus próximas ampliaciones está previsto que aparezcan más ramas de las sociedades secretas. Resumiendo, un juego recomendable para cualquier amante de lo desconocido.

Dark Force

De los alemanes *Schmidt Spiele* nos llega el juego de cartas coleccionables *Dark Force*,





muy similar a *Magic* en cuanto a concepción. *Dark Force* tiene las habituales cartas de territorio, bichos y guerreros. *Dark Force* no es un juego en exceso original ni conseguido, pero su reglamento puede aportar una serie de variantes a *Magic* dignas de mención: la primera son las variaciones del sistema de combate que pueden aportar un nuevo elemento de complicación a las partidas al contemplar el ataque a distancia y por los flancos, de una manera muy similar al de *Challenge* (juego del que te hablamos en *LIDER* 44). Por otra parte, temas como la capacidad de los ejércitos y la conquista de territorios nos dan un cierto regusto de wargame a la historia. En el apartado gráfico, el juego es correcto sin ser ninguna maravilla. Recomendado para los fanáticos de *Magic* en busca de nuevos alicientes que tengan un buen dominio de la lengua de Goethe.

Europa Universalis

Diseñado por Philippe Thibaut y editado por Azure Wish Edition (AZW), nos llega este juego estratégico, que cubre tres siglos de la expansión europea, en concreto entre los años 1492 y 1792. Pueden jugar hasta 6 jugadores, llevando a alguno de los grandes poderes europeos. Pueden representar a los reyes de España, Francia, Portugal o Inglaterra, al zar de Rusia, al gobernante de las Provincias Unidas, al dux de Venecia o al Sultán del Imperio Otomano.



Los jugadores tienen un buen número de cosas que hacer. Desde implicarse en guerras y conquistas de territorios a elaborar sutiles estrategias diplomáticas, pasando por desarrollar su industria, el comercio interior o exterior, colonizar nuevos territorios, o desarrollar y mejorar su tecnología militar, tanto terrestre como naval.

En las campañas con varios jugadores, cada turno representa 5 años. Al inicio de cada uno de ellos se hace la tirada para ver si cada uno de los monarcas sobrevive o muere. En caso de que muera, hay que determinar los valores de su sucesor. Después vendrían la fase de eventos, de diplomacia, económica y militar. El vencedor de juego se determina por los puntos de victoria que acumule cada jugador.

El juego incluye 20 escenarios de batallas, que van desde un combate (alguno tan

interesante como la batalla de Lepanto) hasta grandes campañas militares. Así mismo, hay 5 escenarios para jugar en solitario, con unas reglas más simplificadas para introducirse poco a poco en la mecánica de juego. En cuanto a las campañas, encontramos 5 de corta duración y, como no, la Gran Campaña, que va desde 1492 a 1792.

El juego, disponible también con las reglas traducidas al inglés para aquellos que no dominen el francés, está muy bien presentado, e incluye 1412 fichas y contadores de una hermosísima factura, además de 2 mapas (uno representa Europa y el otro el resto del mundo conocido y colonizable a lo largo de este período histórico). A los aficionados a los juegos estratégicos, decirles que *Europa Universalis* es un juego que está en la línea de otros tan conocidos a *Imperium Romanum II* o *Empires in Arms* (sobre todo guarda

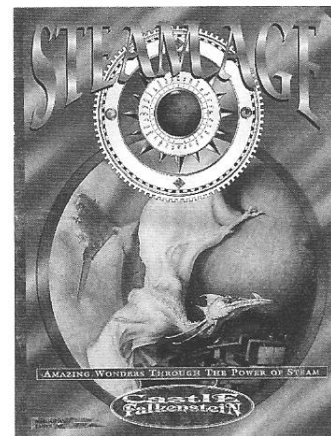
bastante similitud con este último, lo cual ya es toda una garantía).

Azure Wish Edition tiene su sede en 9 rue Mandar 75.002 Paris (por si hay algún interesado en conseguir u obtener más información del juego), y dispone de un amplio surtido de juegos de tablero. Por ahora el único traducido al inglés es *Europa Universalis*, aunque proyectan traducir el resto de sus referencias a este idioma, e incluso alguno al castellano.

Steam Age

En el mundo de *Castle Falkenstein*, el vapor es la poderosa fuerza que mueve los motores de las innumerables invenciones que pueblan esta ambientación. Este volumen editado por *R. Talsorian Games* es una guía indispensable que te presenta un buen número de inventos movi-

dos por la fuerza del vapor, tanto de tierra, como de mar y aire, así como artefactos de difícil clasificación como los proyectores de rayos magnéticos o los automatas. Incluye, además, fichas y entrevistas de algunos de los más destacados inventores, que nos hablan de los artículos que han diseñado y los que están proyectando. ♦



CREAR

un juego es la forma
más fascinante
de jugar.
Ahora ya puedes
liberar tu
imaginación con ...

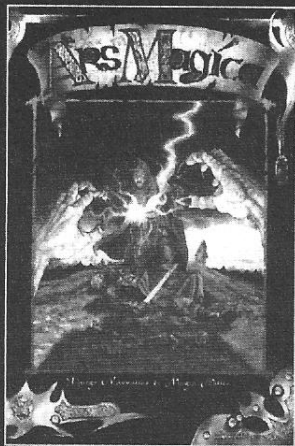


Si quieres saber cómo, haznos llegar tus datos personales por correo, fax o teléfono y recibirás, completamente gratis, una detallada información.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____
DIRECCIÓN: _____
C.P.: _____ POBLACIÓN: _____
PROVINCIA: _____ TELÉFONO: _____

EDICIONES PLÉYADES, S.A. (Ref.: Quadrivium) Pz. Conde Valle de Suchil, 20 28015 MADRID
Teléfono: (91) 447 27 00 Fax: (91) 448 62 02

Si no compraste tu Ars Magica... ...ya es demasiado tarde.



ARS MAGICA. Nueva reimpression corregida y revisada del juego del año. Ambientado en la Europa Mítica, donde todas las supersticiones y creencias de las gentes del Medioevo son reales. Podrás ser un verdadero Mago y no un simple "lanzahechizos" y urdidor de encantamientos. Tu esencia misma es la magia y tu dedicación a ella te otorga un inmenso poder. Tu vida está entregada al Arte de la Magia, así que cultivas tu maestría con cada fibra de tu ser. También podrás ser el compañero de estos Magos; pero como Compañero no eres un simple vasallo. Tu capacidad para moverte entre la sociedad mundana y la mágica dice de ti que compartes la esencia de los héroes. Seas un mercenario alcohólico, un raterillo astuto, un fraile itinerante o cualquier otro que quieras, formarás parte de la leyenda... Todo un mundo os aguarda.



EL JINETE DE LA TORMENTA. Sobre los vientos de la tempestad una criatura de leyenda nacida de las entrañas de la tormenta, acecha. Se le puede ver galopando sobre los grises nubarrones, imprimiendo a los vientos mayor fiereza. Unos dicen que fue un hombre que se vio sobrepasado por sus pasiones, otros que se trata de uno de los Jinetes del Apocalipsis. El Mago Grimgroth insiste en que se trata de un elemental, una encarnación mágica de la propia tormenta. Pero todos le llaman... el Jinete de la Tormenta. Un relato especialmente creado para que todos los personajes sean partícipes de una emocionante aventura. Con este suplemento podrás iniciar tu primera sesión de Ars Magica en menos de media hora ya que incluye 8 personajes creados y detallados con su propia historia personal y resúmenes de las reglas más importantes explicadas de manera sencilla y concisa. Si todavía no dominas el Ars Magica, este es tu suplemento.



PARMA FABULA. Las Pantallas para el Narrador. Las más grandes de la historia del rol. Un desplegable de nada menos que 6 hojas que recopila absolutamente todas las tablas y resume la mayoría de las reglas de Ars Magica que todo buen Narrador necesita. Imprescindible para que tus relatos tengan la fluidez que necesitas. Ya no volverás a perder ni un segundo buscando en tu Ars Magica. Es más, serás capaz de narrar cualquier relato con solo el Parma Fabula, tengas o no el libro de reglas de Ars Magica; aunque, de este modo, no podrás disfrutar del marco de la Europa Mítica y del glamour del Medioevo que hacen que Ars Magica sea un juego único en su clase.

En definitiva, Parma Fabula es el complemento a Ars Magica que necesitas y que incluye un set compuesto por 15 fantásticas hojas de Mago y 10 hojas para Compañero y/o Grog, para que tus personajes tengan el aspecto que se merecen.

De Reciente Aparición:

MISTRIDGE. Este suplemento detalla al máximo la Alianza de Mistridge, toda la comarca de Val du Bosque, sus míticos y mágicos lugares, sus gentes pueblos y ciudades, sus más oscuros secretos y complejas intrigas, describe la heregía Cátera y como fue "purificada" a manos de la Cristiandad. Juegues o no en Mistridge, te será muy útil para narrar cientos de relatos.

De Inminente Aparición:

LA ALIANZA ROTA DE CABLEAIS. Cincuenta años atrás, la Alianza de Cableais fue destruida, y en ese tiempo nadie ha sido capaz de descubrir cómo o por qué. Ahora, será explorada y se revelará por fin cómo una Alianza tan poderosa y tan bien defendida pudo caer. El misterio de esta historia es la gran pregunta: ¿por qué? ¿que fuerza causó la caída de la hermosa Cableais y donde se oculta ahora?

De Próxima Aparición:

Duendes. El Sueño de una Noche de Verano.
Alianzas. La Tempestad. La Orden de Hermes.
Heka em Kemit: Magia en Egipto.

...no esperes a que se vuelva a agotar.

"...Como ya sabréis, finalmente nuestro proyecto de extender los dominios de la Orden de Hermes en Iberia está dando grandes resultados. Infinitud de nuevos aprendizajes están experimentando el poder del Ars Magica. Sus conocimientos y dedicación son notables. Tengo todas mis esperanzas puestas en ellos. Se que les esperan grandes retos y que serán capaces de superarlos con éxito. Ya hay quien ha desarrollado su primer conjuro tras meses de esfuerzo en sus, todavía poco surtidos, laboratorios. Incluso hay quien ha conseguido forjar los lazos con un familiar. Pienso que la Orden experimentará una nueva primavera. Pero ahora el reto es nuestro. Hemos de conseguir que se relacionen, que sepan que el mundo no acaba en sus laboratorios o en sus Sancta. Que sus Alianzas no son las únicas. Que sus nobles propósitos son compartidos por otros. Es nuestra misión que se conozcan los unos a los otros, que compartan sus hechizos y sus conocimientos con los nuestros, que florezcan bajo la protección de la Orden de Hermes, para que juntos experimentemos el revitalizante impulso de la nueva primavera. Ahora a pocos años de la nueva Era de Acuario iremos atrás en el tiempo y volveremos a ver nuestro resurgir, olvidemos nuestras rencillas pasadas y vivamos en comunidad y esplendor..."

(Extracto de una carta de Bes de Ex-Miscellanea y de Tanit de Merinita, dirigida a Pauper Magister de Bonisagus, Aura de Jerbiton, Gladius de Flambeau, Thorn de Tyttalus, Lex de Quaesitor, Lupus de Bjornaer, Rex de Tremere, Focus de Verditius, Enigma de Criamon, Misser de Mercere y, en secreto, a Ellyllon de Diedne).

¡Bienvenidos a la Orden de Hermes!

¡Salve Sodalis!

La Orden de Hermes ha nacido, y sólo tú puedes conseguir que viva. Queremos reunir a todos los jugadores de Ars Magica para que juntos podamos organizar y preparar Jornadas de Rol: Tribunales en Vivo: Nuevos Hechizos: Contactos con otros Magos: Comentarios, Información y Ayudas a Ars Magica... y sólo Hermes sabe cuántas cosas más.

No importa que todavía no conozcas el juego o que no estés metido a fondo, seguro que con nosotros conseguirás no sólo esto sino que ¿Quién sabe? puede que seas el autor de un suplemento oficial de Ars Magica. La Orden de Hermes no conoce límites y Kerykion junto con La Compañía dels Jocs hará cualquier cosa (siempre que el código hermético lo permita). Recibirás información sobre el mundo Ars Magica y conocerás a nuevos jugadores. ¿has inventado un fascinante hechizo y quieres darlo a conocer? ¿Quien sabe! hasta puedes ganar ¡unos peones de vis! ¿Crees poder mejorar la Teoría Mágica de Bonisagus? ¿Deseas aprender a jugar al Ajedrez Tremere?

¡No esperes más! ¡Únete a la más prestigiosa hermandad de conocedores de las Artes Místicas!

Escribe a:

La Orden de Hermes
Apartado de Correos 23116,
08028 Barcelona

Recuerda: los Magos que no pertenecen a la Orden no están protegidos por el Código... y, además, inscribirse es gratis.

No te olvides de hacer tu Pedido, por telefono, fax o por correo:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ars Magica 3.950pts. | <input type="checkbox"/> El Jinete de la Tormenta 1.850pts. |
| <input type="checkbox"/> Parma Fabula 1.250pts. | <input type="checkbox"/> Hojas de Personaje (10-Mago) 400pts. |
| <input type="checkbox"/> Mistridge 2.750pts. | <input type="checkbox"/> Hojas de Personaje (20-Otros) 400pts. |

Nombre y Apellidos: _____
Dirección: _____
Población: _____ C. Postal: _____
Teléfono: _____ Edad: _____

Padre Bayo, 9. 07008-Palma de Mallorca. Tel/Fax: (971)271830



Jornadas, campeonatos y otros culebrones veraniegos

Llega el verano, y cómo me suele pasar por estas fechas (a veces también me ocurre en otras, pero no hablaremos de eso ahora), me asaltan la pereza y las ganas de tomarme un descanso. Sin embargo, tampoco me olvido de vosotros, así que cedo mi palestra por este número a otro estudioso de esos temas que tanto os preocupan, para que siga adelante con mi labor de ser vuestro guía espiritual.

por el Doktor Konká

Me han pedido que explique cómo se puede organizar un campeonato de juegos de rol. Bien, para ello empezaremos considerando las cosas desde un principio:

- ¿Cuanta gente esperamos que asista?
- ¿De que medios disponemos?
- ¿Cómo ha de ser el módulo del campeonato y cómo puntuaremos a la gente?

Las preguntas a) y b) están evidentemente relacionadas. Si esperamos que vengan 400 personas necesitaremos unos medios mucho mayores que si esperamos que vengan 50-100 (que acostumbra a ser lo normal en un campeonato local). Supondré que se trata de un campeonato reducido y que sólo van a venir entre 50 y 100 personas.

Ahora podemos pasar a la segunda cuestión: ¿De que medios disponemos?. La respuesta a esta pregunta está relacionada con la tercera. Es decir: ¿Cuanta gente se sentará a jugar el módulo?. Esto tiene relación con el tipo de módulo. En principio parece lógico unas 5-6 personas por mesa. Esto nos da entre 8 y 20 mesas. O sea: entre 8 y 20 másters. Supongamos un campeonato al que asisten 60 personas, que sentamos 6 por mesa y que tenemos 10 másters. Necesitamos 10 veledas (no es indispensable pero sí útil), 10 copias del módulo (que ha de haberse leído y jugado entre los másters) 10 mesas, 70 sillas y un local o locales con espacio suficiente para todo esto. Además hay que tener previsto cuantos premios se van a dar: uno solo es muy poco, quizás 6 o 7 premios de distinta importancia sea lo más adecuado.

Por fin pasamos al núcleo de la cuestión: el módulo y la puntuación. Recomendando de forma efusiva que el módulo sea *corto*. O sea, que se pueda jugar en una sola sesión de 4-5 horas. Por otra parte es útil que tenga cosas que se puedan decir que se han conseguido o no, ya que así podremos puntuar al grupo que lo está jugando de una forma más automática y menos subjetiva. Pero la parte más delicada es la puntuación de los jugadores de forma individual. Para ello recomiendo:

- Que el master anote las acciones individuales que sean útiles para la resolución del módulo.
- Que al final del módulo cada uno de los jugadores puntúe a los otros jugadores (de 1 a 5 si son seis, por ejemplo) de su

mismo grupo teniendo en cuenta la interpretación del personaje y su comportamiento y éxitos en la consecución de la aventura.

- Que el master haga otro tanto (de 1 a 6 si son seis en su caso) para cada jugador y que también dé una puntuación al grupo por el *comportamiento* como equipo (aparte de las puntuaciones que el módulo conceda de forma automática según las cosas conseguidas).

Entonces sumaremos las puntuaciones para cada jugador y para cada grupo según:

- El grado de éxito de módulo más el comportamiento como equipo (igual para todos los jugadores de un mismo grupo).
- Las puntuaciones otorgadas por los compañeros.
- La puntuación dada por el master.

De esta forma no sólo tendremos al grupo ganador sino que también tendremos clasificados los jugadores independientemente del resultado de su grupo (aunque éste evidentemente afecte). Podremos tener, por tanto, un grupo ganador y un jugador ganador.

Espero que este breve comentario sirva de ayuda a vuestros clubs cuando intentéis organizar este tipo de cosas. ¡Suerte!.





El día que se hundió Magik

Y siguiendo con la tónica de relax de este número veraniego, vuestro apreciado orco sigue cediendo el espacio de su sección a gente altruista que me ayuda a no trabajar haciendo ellos mi trabajo. Ahora os presento lo que para algunos será un cuento de terror, para otros el fin de una pesadilla y, quien sabe, si algún día una realidad.

por Pepe López Jara

I don't believe in Magic!
De la canción *God*, John Lennon y la Plastic Ono Band, 1971

Noviembre de 1997

9.00 a.m.

Con la edición de Cartacambalache-Gencon 97 (CG 97) a punto de celebrarse, Ceferino Cifuentes Corcovado (CCC), internauta y coleccionista de cartas (concretamente de Magik, the Bartering) enchufó su ordenador y entró en la red. Destino: el de siempre; la bolsa de valores de cartas que no hacía más que subir. Su preciado Black Potus, guardado en la caja de seguridad que la abuelita Corcovado tenía en la sucursal de La Caixa se cotizaba ya a \$1500. Eso en la última consulta, realizada la noche anterior. Si el índice Pristimagen no mentía, hoy podría revalorizarse \$50 más, aunque los sondeos de Melavesh eran un poco menos optimistas, mientras que ZOC Generacional prefería esperar la evolución de CG 97 para emitir un comunicado). El pequeño cerebro de CCC bailaba de contento en la inmensidad de su cráneo, provocando ligeros tics faciales que convertían por momentos a CCC en algo parecido a una ardilla epiléptica con gafas, en el vivo retrato del Honorable Nafrís Berra, presidente de la Generalitat, declarando que no sabía nada de escuchas telefónicas. Pero cuando vio lo que indicaba la pantalla, su cerebro se escurrió hasta refugiarse junto al oído interno izquierdo, enviando señales de alarma al sistema nervioso, señales que se tradujeron en farfalleos bucales: "GGG FFFF MMMM..." y luego, cuando su lengua consiguió despegarse del paladar, en una monótona frase que había escuchado a su padre, veterano jugador de bingo, el día en que consiguió línea por primera vez en su vida: "No es posible, no es posible, no es posible, no es posible..."

10.00 a.m.

Como cada mañana, Filiberto Fonseca Fallido (FFF) abrió la puerta de Cartamania, tienda especializada en la venta de cartas y manías. Como cada mañana, ya tenía clientes esperando. Chavales que se inicia-

ban en el coleccionismo de cartas (y manías). Como cada mañana, intentó colocarles algunos de los muchos saldos que tenía: "El maravilloso juego de cartas del Comandante Cousteau", "The Guns and Roses Cardgame" (con videoclip incluido), o "El Joc de Cartes del Castellors" (by gentle agreement of the Generalitat of Catalonia and Lizards of The Toast). Como cada mañana, fue imposible. Querían the real thing: Magik. FFF suspiró y vendió tres Omega Sets de la enésima edición y una veintena de sobres. Los chavales que todavía no tenían manías, pero acababan de conseguir las cartas, abrieron los sobres allí mismo. FFF puso ojos como platos: sólo llevaban abiertos 4 sobres y FFF ya veía en sus manos 5 Black Potus, 5 Tos Esmeralda, 6 Shivan Dragon... un vale del 50% de descuento en el Pizza Hut de Renton, estado de Washington... ¡y la carta del Veintisiete-avo de Virginia del juego Pixie! ¿Qué demonios estaba ocurriendo?

11.00 a.m.

El despacho del comité organizador de la CG 97 era un infierno de actividad. A sólo 24 horas de la apertura del magno acontecimiento, la crisis había estallado. El correo electrónico y los faxes estaban saturados con mensajes de todas partes y en todos los idiomas. Curiosamente, todos decían lo mismo: Magik se hundía. La cosa (por el asunto horario) había comenzado en Los Angeles y San Francisco, luego había pasado a Tokio y ahora llegaba a la Inmunidad Europea (IE). El estudiado sistema de valores monetarios de las cartas, basado en su rareza, se venía abajo. Las cartas más raras eran ahora tan comunes como el maná. Lizards of the Toast argumentaba que un fallo en el sistema de producción y manipulado era el causante de la catástrofe (no se puede confiar en los belgas, decía su fax). Miguel Avón, director de la CG, descolgó el teléfono una vez más, y, una vez más, se arrepintió de haber abandonado el arbitraje del juego por correo *En Garde* para dirigir aquel cotarro. Tras media hora de debate con los patrocinadores, había conseguido arrancarles una decisión: no se suspendería la CG 97. Pero, desde luego, no habría cartas. Se volvería a las viejas

costumbres. Ya había hablado con Ildefonso Mánovas, Patín Lorca y Tete Gómez Lara: llevarían su escenario de figuras napoleónicas Aspern Essling a la CG. Claro que pedían una mesa de 30 metros cuadrados dividida en módulos de 4 metros cuadrados para facilitar el acceso a las diferentes secciones (wargameros que no sabían dividir, Dios me asista, pensaba Miguel) y podrían jugar 40 personas, siempre y cuando pronunciaran dignamente la frase "Vive l'Empereur!" y supieran el nombre del cuarto caballo que perdió el mariscal Ney en la campaña de Waterloo. También había montado con urgencia una liga de Subtuteo y un campeonato de Magia Nomás. Quedaban por asegurar las mesas y monitores para recordar cómo se jugaba a Advanced Plungeons & Flagons y el ciclo de conferencias sobre personajes de la saga de la Klingondance en la sala de actos. Pero seguro que Bendiciones Plinton y Mimun Zas no le fallarían.

17.00 (8.00 a.m. en el cuartel general de Lizards of the Toast, Renton, estado de Washington)

Los hermanos Garfield sonreían ante la máquina de fax. Todo marchaba según lo planeado. Magik, the Bartering estaba quemado, arrasado, hundido. Había llegado la hora de Nickelswing, the Frenzy, el nuevo diseño de Richard, que combinaba un ancestral juego ibérico (las chapas) con los personajes de Dragon Ball y otros mangas japoneses. En aquel mismo instante, tres fábricas en Taiwán trabajaban a toda máquina para lanzar la primera edición del set básico de 150 chapas de personajes distintos, empaquetadas en nickelboxes (packaging especial de Lizards of the Toast), y que se diferenciaban en el peso. Un concepto sencillo pero genial: un mismo personaje como Son Goku podía tener hasta 400 chapas con pesos distintos (cuestión de gramos, desde luego, pero el coleccionismo estaba asegurado: las chapas más pesadas derrotarían siempre a las ligeras en los combates). Una nueva era acababa de empezar.

Nota del autor: cualquier parecido con personas, organizaciones o juegos reales no es ninguna coincidencia. ●

Ice Age

Y para evitar que nos aburramos, WoTC no sólo nos obsequia con la 4 edición de Magic (de la que te hablaremos más adelante), sino que además nos ofrece Ice Age, una nueva expansión para este juego que presenta la particularidad de que también se vende en barajas, y no sólo en sobres (como hasta ahora había ocurrido con las anteriores expansiones). Es para quedarse helado.

por La Reina del Invierno

El equipo creativo de WoTC vuelve al ataque con *Ice Age*. Esta nueva edición limitada (por tanto con borde negro) intenta recrear un ambiente y una época totalmente diferentes al que nos tenía acostumbrados MTG, un mundo completamente helado, sumergido en un profundo caos, siglos después de la guerra entre Urza y Mishra, donde los pocos seres vivos que quedan luchan cada día por su supervivencia.

La colección consta de más de 300 cartas, parte de las cuales han sido extraídas de la cuarta edición y constituyen su esqueleto básico (aunque, eso sí, con diferentes ilustraciones), mientras que el resto de cartas que componen la serie son cartas inéditas.

La gestación de esta ampliación para jugarse de forma independiente ha sido cuidada en extremo, evitando caer en la tentación de volver a editar cartas, como hicieron en *Arabian Nights*, que desentonan con el color al que pertenecen.

Al igual que en la reciente cuarta edición, el maná se halla en los Started Decks (o sea, mazos) y no en los Booster Packs (sobres para los amigos). Además, han introducido 2 nuevas reglas: el mantenimiento acumulativo (cumulative upkeep) y las tierras nevadas (snow-covered lands). El mantenimiento acumulativo es un coste que se ha de pagar igual que en el mantenimiento normal que todos conocéis, pero que se duplica turno a turno (es decir, que si cierta carta tiene un coste de mantenimiento de 2 vidas, el primer turno deberás pagar 2 vidas, el segundo 4, el tercero... Divertido, ¿eh!). Las tierras nevadas son simplemente tierras pero que pueden afectar al juego por el mero hecho de si son nevadas o no, pues hay cartas que potencian a las criaturas si estas son nevadas o encantamientos sólo utilizables si el contrario tiene tierras nevadas, etc...

Espero que os guste este tipo de ampliaciones porque piensan hacerlo cada año. Y un consejo: jugadla como un juego independiente.

Y para que vayáis haciendo boca, aquí tenéis la checklist de esta nueva ampliación. Que ustedes la disfruten bien.

Tierras Raras

Adarkar Wastes	R
Brushland	R
Glacial Chasm	U
Hells of Mist	R
Ice Floe	U
Karplusan Forest	R
Lave Tuves	R
River Delta	R

Sulfurus Springs	R
Timberline Ridge	R
Underground River	R
Veldt	R

Artefactos

Adarkar Sentinel	U
Snow Fortress	R
Soldevi Golem	R
Soldevi Simulacrum	U
Walking Wall	U
Wall of Shields	U

Aegis of the Meek	R
Amulet of Quoz	R
Arcum's Sleigh	U
Arcum's Weathervane	U
Arcum's Whyistle	U
Barbed Sextant	C
Baton of Morale	U
Celestial Sword	R
Crown of the Ages	R
Despotic Scepter	R
Elkin Bottle	R
Fyndhorn Bow	U
Goblyn Lire	R
Hematite Talisman	U
Ice Cauldron	R
Icy Manipulator	U
Infinite Ourglass	R
Jester's Cup	R
Jester's Mask	R
Jewelet Amulet	U
Lapis Lazuli Talisman	U
Malachite Talisman	U
Nacre Talisman	U
Naked Singularity	R
Onyx Talisman	U
Pentagram of the Ages	R
Pit Trap	U
Runed Arch	R
Shield of the Ages	U
Skull Catapult	U
Staff of the Ages	R
Sunstone	U
Time Bomb	R
Urza's Bauble	U
Vexing Arcanix	R
Vibrating Sfere	R
War Chariot	U



Whalebone Glider U
Zuran Orb U

Azul

Balduvian Conjurer U
Balduvian Shaman C
Glacial Wall U
Illusionary Forces C
Illusionary Presence R
Illusionary Wall C
Illusions of Grandeur R
Krovikan Sorcerer C
Magus of the Unseen R
Mist Folk C
Musician R
Phantasmal Mount U
Polar Kraken R
Sea Spirit U
Shyft R
Silver Erne U
Sibilant Spirit R
Soldevil Mechanist U
Thunder Wall U
Wind Spirit U
Zuran Spellcaster C

Anjlot Ascent C
Binding Grasp U
Brainstorm C
Breath of Dreams U
Clairvoyance C
Counterspell C
Deflection R
Dreams of the Dead U
Enervate C

Errant Mission C
Essence Flare C
Force Vold U
Hidroblast C
Iceberg U
Icy Prison R
Illusionary Terrain U
Infuse C
Mesmeric Trance R
Mystic Might R
Mystic Remove C
Portent C
Power Sink C
Ray of Command C
Ray of Erasure C
Reality Twist R
Sleight of Mind U
Soul Barrier U
Snow Devil C
Snowfall C
Updraft U
Winter's Chill R
Word of Undoing C
Wraith of Marit Lage R
Zuran Enchanter C
Zuran Spellcaster C
Zur's Weirder R

Blanca

Adarkar Unicorn C
Artic Forces C
Elvish Healer C
General Jarkeld R
Hipporion U
Kelsinko Ranger C

Kjeldoran Elite Guard U
Kjeldoran Guard C
Kjeldoran Knight R
Kjeldoran Skycaptain U
Kjeldoran Skyknight C
Kjeldoran Phalanx R
Kjeldoran Royal Guard R
Kjeldoran Warriors C
Lost Order of Jarkeld R
Mercenaries R
Order of the Sacred Lord R
Order of the White Shield R
Seraph R
Shield Beares C
Snow Hound U

Arenson's Aura C
Armor of Faith C
Battle Cry U
Black Scarab U
Blinking Spirit R
Blessed Wine C
Blue Scarab U
Caribou Range R
Circle of Prot:Black C
Circle of Prot:Blue C
Circle of Prot:Green C
Circle of Prot:Red C
Circle of Prot:White C
Cold Snap U
Cooperation C
Death Ward C
Disenchant C
Druugth U
Energy Storm R
Enduring Revewal R
Formation R
Fyigia C
Green Scarab U
Halloween Groond U
Hidl C
Justice U
Lighting Blow R
Prismatic Ward C
Rally C
Red Scarab U
Sacked Boon U
Swords to Plowshares U
Warning C
White Scarab U

Dorada

Centaur Archer U
Giant Trap Door Spider U
Kjeldoran Frostbears U
Merleke Ri Berit R
Mountain Titan R
Skeleton Ship R
Storm Spirit R

Altar of Bone R
Chromatic Armor R
Diabolic Vision U
Earthlink R



Elemental Augury	R
Essence Vortex	U
Fiery Justice	U
Fire Covenant	U
Flooded Woodlands	R
Fumarole	U
Ghostly Flame	R
Glaciers	R
Hymn of Rebirth	U
Monsoon	R
Reclamation	R
Spectral Shield	U
Stormbind	U
Wings of Aesthir	U

Negra

Abyssal Specter	U
Ashen Ghoul	U
Brine Shaman	C
Dread Wight	R
Drift of the Dead	U
Flow of Maggods	R
Foul Familiar	C
Gangrenous Zombies	C
Hoar Shade	C
Hyalopterous Lemure	U
Infernal Denizen	R
Kjeldoran Dead	C
Knight of Stromgaid	U
Krovikan Elemental	U
Krovikan Vampire	U
Legions of Lim-Dul	C
Lim-Dul's Cohort	C
Minion of Leshrac	R
Minion of Tevesh Szat	R
Mole Worms	U
Moor Fiend	C
Norritt	C
Pestilence Rats	C
Stromgald Cabal	R
Burnt Offering	C
Cloak of Confusion	C
Dance of the Dead	U
Dark Banishing	C
Dark Ritual	C
Demonic Consultation	U
Fear	C
Gaze of Pain	C
Gravebind	R
Hecatombe	R
Howl from Beyond	C
Icequake	U
Infernal Darkness	R
Krovikan Fetish	C
Leshrac's Rite	U
Leshrac's Sigil	U
Lim-Dul's Hex	U
Mind Ravel	C
Mind Warp	U
Mind Whip	R
Necropotence	R
Oath of Lim-Dul	R
Pox	R

Seizures	C
Songs of the Damned	C
Soul Burn	C
Soul Kiss	C
Spoils of Evil	R
Spoils of War	R
Stench of Evil	U
Touch of Death	C
Withering Wisps	U

Roja

Balduvian Barbarians	C
Barbarians Guides	C
Bone Shaman	C
Balduvian Hydra	R
Chaos Lord	R
Flame Spirit	U
Grizzled Wolverine	C
Goblin Mutant	U
Goblin Sappers	C
Goblin Sid Patrol	C
Goblin Snowman	U
Karplusan Giant	U
Karplusan Yeti	R
Marton Stromgald	R
Mountain Goat	C
Sabretooth Tiger	C
Stone Spirit	U
Tor Giant	C
Orcish Cannoners	U
Orcish Conscripts	C
Orcish Farmer	C
Orcish Healer	U
Orcish Librarian	R
Orcish Lumberjack	C
Orcish Squatters	R
Agression	U
Anarchy	U
Avalanche	U
Battle Frenzy	C
Barnd of Ill Omen	R
Conquer	U
Curse of Marit Lage	R
Chaos Moon	R
Dwarven Armory	R
Errantry	C
Flare	C
Game of Chaos	R
Glacial Grevasses	R
Inposig Visage	C
Incinerate	C
Jokulhaups	R
Lava Burst	C
Melee	U
Melting	U
Meteor Shower	C
Mudslide	R
Panic	C
Pyroblast	C
Pyroclasm	U
Shatter	C
Stonehands	C
Stone Rain	C

Total War	R
Vertigo	U
Word of Blasting	U
Wall of Lava	U

Verde

Aurochs	C
Balduvian Bears	C
Brown Ouphe	C
Chub Toad	C
Dire Wolves	C
Elder Druid	R
Folk of the Pines	C
Freyalise Supplicant	U
Fyndhorn Brownie	C
Fyndhorn Elder	U
Fyndhorn Elves	C
Gorilla Pack	C
Johtull Wurm	U
Juniper Order Druid	C
Lhurggoyf	R
Pale Bears	R
Pygmy Allosaurus	R
Pyknite	C
Rime Dryad	C
Scaled Wurm	C
Shambling Strider	C
Tarpan	C
Tinder Wall	C
Wall of Pine Needles	U
Woolly Mammoths	C
Wooly Spider	C
Yavimaya Gnats	U
Blizzard	R
Earthlore	C
Essence Filter	C
Fanatical Fever	U
Forbidden Lore	R
Forgotten Lore	U
Foxfire	C
Freyalise's Charm	U
Freyalise's Winds	R
Fyndhorn Pollen	R
Giant Growth	C
Hot Springs	R
Hurricane	U
Lure	U
Maddening Wind	U
Nature's Lore	U
Regeneration	C
Ritual of Subdual	R
Snowblind	R
Stampede	R
Stunted Growth	R
Thermokarst	U
Thoughtleech	U
Touch of Vitae	U
Trailblazer	R
Whiteout	U
Wiitigo	R
Venomous Breath	U
Wild Growth	C



Magic: la 4ª Edición

Sigue adelante el fenómeno (o la fiebre, como prefiráis llamarla) de Magic, el juego que revolucionó el mercado lúdico mundial e hizo temblar los cimientos de la estructura industrial del sector. Ahora, a pesar de la avalancha de nuevos juegos de cartas, Magic continúa adelante con paso firme una vez consolidada su lugar hegemónico en este remodelado mercado lúdico, como lo demuestra la aparición de esta cuarta edición.

por Borbin Assater (la leyenda continúa)

Y vuelven a la carga otra vez. Hace tan sólo unas semanas que *WotC* presentó su nueva y ultrarevolucionaria cuarta edición, que como pasó con ediciones anteriores (*Limited*, *Unlimited* o *Revised*) incorpora un montón de nuevas cartas de ediciones anteriores como *Antiquities*, *Arabian Nights*, *Legends* y *The Dark*, aunque en contrapartida han vuelto a retirar otras (lo siento por ellas). Así, esta nueva edición de *Magic: TG* está constituida por un número superior de cartas, debido a la distribución de las tierras que sólo saldrán de ahora en adelante en las barajas (a causa de eso, un servidor ha visto, con sus propios ojos, cambios de tierras por Shivan Dragon, 15 por 1 para ser exactos). Además, en las barajas se presentan unas nuevas reglas mejor estructuradas, revisadas para la comprensión del lector.

Es de mencionar que al igual que sus antecesores, la cuarta edición tendrá el borde blanco que la identifica como colección no limitada. Además, las cartas extraídas de

otras ediciones no conservarán su símbolo identificativo (aunque tampoco llevarán ningún otro ahora). Esto cambiará, sin embargo, con la traducción al castellano de *MTG* preparada, según *MTG*, para este mes de julio, y que estará basada en esta cuarta edición. En ella las cartas tendrán borde negro, y la primera remesa será limitada.

La presentación del juego ha mejorado un 200%. Los sobres poseen un nuevo look que los hacen más atractivos y opacos. Esto último lo digo por los mirones (ellos ya saben porqué). Esta vez el color de las cartas es el idóneo, y ya no aparecerán cartas descoloridas como estaba sucediendo en los últimos envíos de la *Revised Edition*.

En definitiva, lo que *WotC* intenta con esta purga es acabar con las cartas más destructivas, equilibrando así el juego. A continuación os ofrecemos la lista de las cartas que han sido retiradas, así como las nuevas incorporaciones de esta cuarta edición.

Pd: ¿De verdad os gusta el nuevo símbolo de maná blanco? ●

Cartas Retiradas

Tierras

Badlands, Bayou, Plateau, Savannah, Scrubland, Taiga, Tropical, Island, Tundra, Underground Sea, Volcanic Island.

Artefacto

Basalt Monolith, Jandor's Ring, Rocket Launcher, Sol Ring, Juggernaut, Living Wall.

Azul

Braingeyser, Clone, Copy Artifact, Reconstruction, Serendib Efreet, Vesuvan Doppelganger.

Blanco

Farmstead, Guardian Angel, Lance, Resurrection, Reverse Polarity, Veteran Bodyguard.

Negro

Contract from Below, Darkpact, De-

monic Attorney, Demonic Hordes, Demonic Tutor, Nettling Imp, Sacrifice.

Rojo

Atog, Dwarven Weaponsmith, Earthbind, Fork, Granite Gargoyle, Kird Ape, Mijae Djinn, Roc of Kher Ridges, Rock Hydra, Sedge Troll, Shatterstorm, Wheel of Fortune.

Verde

Fastbond, Kudzu, Regrowth.

Cartas añadidas

Tierras

Mishra's Factory (4 variantes)(AQ), Oasis (AN), Strip Mine(AQ).

Artefactos

Amulet of Kroog (AQ), Ashbod's Battle Gear (AQ), Battering Ram (AQ), Black Mana Battery (LE), Blue Mana Battery

Ranking MAGIC DIA de JOC

Nombre	Puntuación
1. Manel Tulla	917
2. David Blanco	879
3. David Ubeda	858
4. Ramón García	791
5. Enrique Velásquez	791
6. Ramón Boada	791
7. Carlos de la Morena	783
8. David Tevar	781
9. Antonio Padilla	775
10. Óscar González	769
11. Pau Carceller	765
12. Bernardo Alonso	765
13. Xavier Casals	763
14. Dionisio Barrasa	761
15. Lucio Moratinos	761
16. Xavier Pubill	755
17. Ricard Salvaña	751
18. Julio García	747
19. Xavier Pérez	747
20. Sem Rubio	745
21. Francesc Castellanos	745
22. Javier Velasco	745
23. Manuel Mazo	745
24. Luis Miguel Vázquez	743
25. César Ibáñez	743
26. Carlos Miralles	741
27. Joan Verdugo	739
28. Isaac Ruiz	738
29. Eduard Llorens	737
30. Iván Sánchez	734
31. Guillem Ragull	719
32. Miguel Ragull	717
33. Marc Corominas	717
34. Carlos Jiménez	715
35. Borja Cabezas	710
36. José M. Álvarez	707
37. July Baronat	701
38. Javier Gómez	701
39. Nicolás Ciruela	697
40. Marcos Pérez	695
41. Arnau Calduch	693
42. David Fernández	692
43. Jordi Monraba	688
44. Antonio Aroca	688
45. Francisco Gálvez	685

(LE), Bronze Tablet (AQ), Clay Statue (AQ), Clockworm Avian (AQ), Colossus of Sardia (AQ), Coral Helm (AQ), Cursed Rack (AQ), Diabolic Machine (DK), Fellwar Stone (DK), Grapeshot Catapult (AQ), Green Mana Battery (LE), Red Mana Battery (LE), Shapeshifter (AQ), Tawno's Wand (AQ), Tawno's Weaponry (AQ), Tetravus (AQ), Triskelion (AQ), Urza's Avenger (AQ), Wall of Spears (AQ), White Mana Battery (LE), Yotian Soldier (AQ).

Azul

Apprentice Wizard (DK), Backfire (LE), Energy Tap (LE), Erosion (DK), Flood (DK), Gaseous Form (LE), Giant Tortoise (AN), Ghost Ship (DK), Leviathan (DK), Mind Bomb (DK), Psionic Entity (LE), Relic Bind (LE), Segovian Leviathan (LE), Sindbad (AN), Sunken City (DK), Time Elemental (LE), Twiddle (UN), Zephyr Falcon (LE).

Blanco

Alabaster Potion (LE), Amrou Kithkin (LE), Angry Mob (DK), Brainwash (DK),

Circle of Prot: Artifacts (AQ), Divine Transformation (LE), Elder Land Wurm (LE), Fortified Area (LE), Kismet (LE), Land Tax (LE), Morale (DK), Osai Vultures (LE), Piety (AN), Pikemen (DK), Seeker (LE), Spirit Link (LE), Tundra Wolves (LE), Visions (LE).

Negro

Abomination (LE), Ashes to Ashes (DK), Blight (LE), Bog Imp (DK), Carrion Ants (LE), Cosmic Horror (LE), Cyclopean Mummy (LE), Greed (LE), Junum Efreet (AN), Lost Soul (LE), Marsh Gas (DK), Murk Dwellers (DK), Pit Scorpion (LE), Rag Man (DK), Spirit Shackle (LE), Uncle Itsvan (DK), Vampire Bats (LE), Word of Binding (DK), Xenic Poltergeist (AQ).

Rojó

Ali Baba (AN), Ball Lightning (DK), Bird Maiden (AN), Blood Lust (LE), Brothers of Fire (DK), Cave People (DK), Crimson (LE), Detonate (AQ), Eternal Warrior (LE), Fissure (DK), Giant Strength (LE), Goblin Rock Sled (DK), Hurr Jackal

(AN), Immolation (LE), Inferno (DK), Ironclaw Orcs (UN), Mana Clash (DK), Pyrotechnics (LE), Sisters of the Flame (DK), Tempest Efreet (LE), The Brute (LE), Wall of Dust (LE), Winds of Change (LE).

Verde

Carnivorous Plants (DK), Durkwood Boars (LE), Elven Riders (LE), Killer Bees (LE), Land Leeches (DK), Marsh Viper (DK), Nafs Asp (AN), Pradesh Gypsies (LE), Radian Spirit (LE), Rebirth (LE), Sandstorm (AN), Sylvan Library (LE), Untamed Wilds (LE), Venom (DK), Whirling Dervish (LE), Winter Blast (LE).

Claves de las abreviaturas

AN: Arabian Nights

AQ: Antiquities

DK: The Dark

LE: Legends

UN: Unlimited



DISTRIBUIDOR OFICIAL
MAGIC: EL ENCUESTRO

Magic
Joc

MAGIC: EL ENCUESTRO

OPEN MAGIC JOC - RANKING ESTATAL MAGIC JOC

Participa en tu localidad

Organiza con tu club la fase parcial puntuable
para el I Torneo estatal

OPEN MAGIC JOC

Envía tu inscripción al fax: (93) 346 53 62 - (93) 401 98 71

1985-1995 DIEZ AÑOS DE JOC INTERNACIONAL



La Ira del Dragón

La fiebre de los juegos de cartas coleccionables hace tiempo que llegó a nuestro país. En una primera fase se ha absorbido todo lo que nos ha llegado desde fuera de nuestras fronteras. Poco a poco la afición ha ido seleccionando, quedándose con los productos de mayor calidad. Tras esta fase llegó la primera reacción de las empresas nacionales, centrada en la traducción de los juegos de éxito en el extranjero. Y ahora llega la segunda reacción de la industria española ante este nuevo mercado: la creación de juegos autóctonos para competir con la masiva importación.

por El Mercenario

El primer juego de cartas coleccionables en castellano, aparecido hace poco, es *La Ira del Dragón*, bajo la paternidad de *Nai-pes Heracleio Fournier*, empresa dedicada hasta ahora al mundo de las barajas "clásicas". El juego aparece a la venta en mazos básicos de 50 cartas cada uno y, conjuntamente, con su primera ampliación, *Mercedarian*, de 90 cartas (20 raras, 30 infrecuentes y 40 comunes) en sobres de 10 cartas. En total, la colección consta de 242 cartas diferentes.

Las ilustraciones han sido tomadas de diferentes portafolios ya existentes. Al igual que *Spellfire*, que también se nutrió de dibujos ya creados, en su caso de la línea AD&D, *La Ira del Dragón* no presenta dibujos originales en sus cartas, sino que pertenecen a trabajos ya aparecidos de prestigiosos dibujantes como Royo, Segrelles, Bolton o Tim White.

La mecánica de juego es muy similar a la que todos estamos acostumbrados, cierto juego que no mencionaremos, lo cual permite a los ya familiarizados con los juegos de cartas coleccionables aprender rápidamente la mecánica de este nuevo juego. Sin embargo, como comprobaremos introduce algunas novedades.

Cada jugador empieza la partida con 21 puntos de poder (otra manera de referirse a los puntos de vida), y una mano inicial de 5 cartas. El objetivo de cada jugador es reducir los puntos de poder de tu enemigo a 0.

Las cartas están divididas en tres grupos: las cofradías, las criaturas y la magia. Las primeras te darán el poder necesario para utilizar los otros dos tipos de cartas. Las criaturas son un medio para atacar a tu oponente y defenderte de sus criaturas. En este apartado se puede decir que como novedad han introducido la resistencia mágica. Cuanto mayor sea la de una criatura más difícil será dar con un conjuro que le afecte. Por último, el grupo de las cartas de magia engloba los objetos mágicos, los instantáneos, los encantamientos y los hechizos, tipos de cartas ya conocidos por los aficionados.

La Ira del Dragón también incorpora cartas de diferentes colores, en concreto

cuatro: el azul, el verde, el rojo y el negro (miembros de la redacción encontramos a faltar el blanco, sniff...).

Dentro de un turno se hallan las siguientes fases:

- Robar:** Al principio de cada turno deberás robar una carta. Si tienes más de 6 en la mano deberás descartarte.
- Poner cartas en juego:** Cada carta necesita un número de cofradías activas para jugarse. Este número oscila entre 1 y 4, de normalmente distintos colores. Además, puedes activar 5 cofradías para robar una carta secreta, que se pone en

juego y actúa cuando más te convenga.

- Ataque a larga distancia:** Sólo utilizable por guerreros equipados con objetos que se lo permitan. Como se efectúa antes del combate cuerpo a cuerpo, te permitirá debilitar a tu enemigo o acabar con criaturas con las que normalmente no podrías.
- Ataque cuerpo a cuerpo:** Todas las criaturas tienen dos características: el ataque y la defensa. El ataque es el daño que infligen en combate al mago contrario o a sus criaturas. La defensa es la cantidad de castigo que aguantan antes de ser destruidas. ♦



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Espías en Mordor

Este es un módulo perfecto para acabar con la buena amistad de un grupo de jugadores. Si estás harto de que te agobien con sus preguntas y quejas interminables, si no hay manera de arbitrar una partida tranquila, aquí te ofrecemos la solución. Hazles este módulo y relájate mientras se hacen la vida imposible entre ellos.

por Miguel Ángel Vázquez

La acción se desarrolla en el 2475 T.E., unos días antes de la caída de Osgiliath en manos del Señor del Anillo, y 473 años después de la caída en el 2002 T.E. de Minas Ithil (Torre de la Luna), conocida a partir de dicho momento como Minas Morgul, "Torre de los Espectros".

Lo cierto es que desde 1640, el año del traslado del trono de Osgiliath a Minas Arnor, Minas Ithil y todo Mordor estaban sin vigilancia. Así pues, tras aguantar dos largos años el sitio de las tropas del oscuro, Minas Ithil cae en el 2002. La caída de la ciudadela le abrió a Sauron la puerta de las ricas tierras de Ithilien. Por otra parte, en el 2460 Sauron regresa a Dol Guldur reestableciendo su presencia en el Oeste.

Esta falta de vigilancia por parte de los Reyes (y de los senescales a partir del 2050), hizo que en el 2475 Gondor recibiera otro duro golpe: la toma de Osgiliath por parte de los Uruk recién salidos de laboratorios de Sauron. Aunque sería recuperada, Osgiliath nunca se iba a recuperar del golpe.

El 2475, momento de juego de la partida, es una época difícil para Gondor. Desde el 1432 la decadencia se iba asentando en el reino, y en los años del 2460 al 2545 parece que ésta va a acabar definitivamente con Gondor: se dice que los haradrim se están recuperando, los corsarios están asolando las costas, un nuevo pueblo de bárbaros (los Balchtot) están apareciendo en el este y el Señor Oscuro sigue preparando quién sabe qué argucias. Amparado en el Anduin, Gondor se defiende como puede (igual como lo haría mucho después, durante el siglo IV D.C. de la era del dominio de los hombres, Roma, amparada en el Rin y el Danubio). Pero Gondor está sola ante el resto del mundo (igual que lo estuvo Roma), por lo menos hasta que Eorl el Joven venga en su ayuda en el 2545.

Comenzar la aventura

Recomendación musical: "Las mil calorías" o "Sevillanas de los bloques" (Martirio).

Nuestros PJs empezarán en Osgiliath, "Ciudadela de las estrellas", a un día de camino

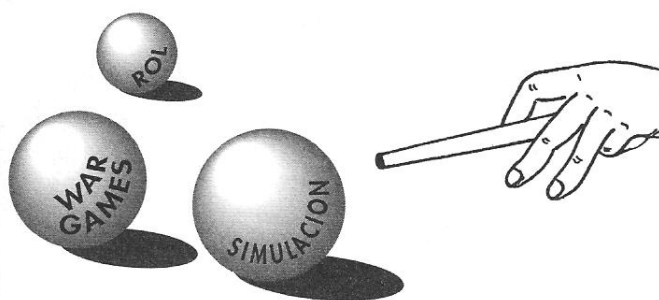
hasta Minas Ithil, en el 2475, unos días antes de la caída de la ciudad. En ese momento reina en Minas Arnor (la Torre del Sol), posteriormente llamada Minas Tirith, el senescal Denethor I (no, no es el que estás pensando), padre de Boromir I (no, tampoco es el mismo Boromir), e hijo de Dior (†2435). La población de Gondor está desmoralizada, la crisis militar llega a todas partes. Nadie respeta el poder de Gondor y El Oscuro se está recuperando. Los rumores de guerra están en boca de todos.

Los PJs empezarán la partida trabajando para el ejército de Gondor bajo el mando de Lantham Gerembal, un



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



capitán estricto pero razonable. En estos momentos forman parte de la guarnición de la ciudad. Además del equipo propio, dales a todas una cota de malla con la insignia del árbol blanco (que tienen que llevar cuando estén de servicio), un escudo oval (+25 BD), una lanza y una espada ancha, así como un uniforme de Gondor que incluye botas buenas, capa y pantalones. Los exploradores recibirán un arco y flechas y una espada corta en vez de la lanza y el escudo, y su armadura será de cuero endurecido. Animistas, magos y bardos no tienen porque empezar como guardias de la ciudad, sino como amigos y conocidos de los guerreros, exploradores y montaraces del grupo.

Uno de los PJs que empieza como guardia de la ciudad, aunque sea un soldado es un espía a sueldo de Mordor (elígelo con cuidado; ya sabes, el que te caiga peor, el que mejor pueda fastidiar a sus compañeros, el más odiado por el resto de jugadores o cualquier otro motivo de índole personal). Este PJ es el único que está al tanto de que se está preparando un ataque contra la ciudad, y sabe bastante sobre la relación de fuerzas con Mordor, por lo que si los PJs lo capturan durante la aventura y le obligan a hablar ya tendrán información más que suficiente para volver a Osgiliath.

Déjales un rato libre a los personajes para que hagan lo que tengan que hacer: compras (a propósito, el cambio actual es de 50 mo. por una moneda de mithril), paseos, bebida, mujeres. Déjales que jueguen el personaje un rato.

Si bebes...

Rec. mus.: Cualquier pieza country o, mejor aún, una polka.

A medio día, los personajes deben volver al cuartel, y se les asignará la guardia de la parte baja de la ciudad. Cuando estén paseando por las callejuelas se darán cuenta de que un gran griterío y alboroto viene de una taberna llamada "El orco borracho". Si entran allí verán que hay una gran pelea al más puro estilo Far West; todo el bar se está peleando mientras el bardo del cuchitril (que puede ser un PJ) se cubre con su bandurria y el barman esconde botellas. Si los guardias intentan imponer orden nadie les hará caso. Es más, una botella volará hacia los personajes. En estos momentos los PJs pueden hacer dos cosas: (a) ir todos a llamar más guardias, con lo que no quedarían demasiado bien ante el capitán o (b) intentar poner orden a puñetazo limpio mientras uno va a buscar ayuda. Una variante de (b) puede ser imponer orden a espadazos, cosa no recomendable porque el PJ quedaría como un cobarde y puede matar a alguien, en cuyo caso no le queda-

ría mucho tiempo en el ejército y yo no daría una moneda de cobre por su vida.

En medio de la pelea un grupo de veinte guardias más llegarán por la puerta acompañados por un tío rechoncho y bajito (no es un enano) y se meterán también en la pelea sin mucho más éxito que los PJs. El tío bajito se aproximará a uno de los personajes. Si el PJ le ataca antes de que diga nada el tío caerá sin ni siquiera defenderse y dirá algo así como "el cap..." antes de caer inconsciente. Si el PJ deja que el gordo le hable éste le dirá a gritos que el capitán les llama y que quiere que vayan inmediatamente.

La cosa se va a poner complicada, puesto que en mitad de la pelea los PJs seguramente se habrán separado y alejado de la puerta, y la comunicación hablada es muy difícil debido al ruido. El que recibió el mensaje deberá pasearse por toda la taberna esquivando y parando para poder comunicárselo a sus compis, dado que el gordo caerá allí mismo víctima de un tabureteazo.

Si los PJs logran salir en menos de 1,5 minutos (15 asaltos) de la taberna podrán llegar a tiempo al cuartel; si no recibirán un puro por parte de Lantham directamente proporcional a la tardanza.

La misión

Rec. mus.: "Misión imposible" B.S.O.

Aquí empieza la parte importante. Los PJs serán enviados a la zona enemiga para estudiar los movimientos del Oscuro. Deberán recoger cualquier información sobre número de tropas, equipo, mandos, etc...Para ello se harán pasar por haradrim u hombres del Este. Se les dará unos harapos para vestirse, se les quitará todo el equipo que tenían como guardias y se les proporcionará una crema para hacer que las manos y la cara parezcan más oscuras. Saldrán a las seis de la siguiente tarde. Los PJs que no pertenezcan a la guardia podrían acompañar a sus amigos por compañerismo.

Desde ese momento, la misión del espía de Mordor (comunicada por un contacto) será intentar enviar al traste la operación de los PJs y evitar por cualquier medio que éstos vuelvan a Osgiliath con la información. De todas formas, es preferible que el grupo sea capturado con vida para poderlos interrogar.

El camino

Rec. mus.: "El carnaval de los animales. Cucús en el bosque" de Saint-Saëns.

A los PJs se les dejará una barcaza para cruzar el río un poco más al sur de la ciudad. Puedes usar las descripciones que apa-

recen en el libro cuarto de "El Señor de los Anillos", capítulos cuatro y cinco. Los personajes tendrán que viajar a pie puesto que en la ciudad hay escasez de caballos y éstos son necesarios para los correos.

A que no me pillas...

Esta escena tiene que ocurrir de noche mientras los PJs andan por el camino y es tú deber arreglártelas para que no se acuesten hasta que haya anochecido. Léales lo siguiente (o improvisa algo semejante):

"Después de diez horas de camino desde el río, de las cuales dos fueron de descanso, el camino sigue recto por una colina. Subís la colina en cuestión, la bajáis, y el camino sigue recto unos 400 metros para luego ascender por otra colina en la cima de la cual hay un bosquecillo que oculta el camino. Cuando estáis casi en la cima, a unos 300 metros, oís unas voces y un griterío en el grupo de árboles. De pronto, del bosquecillo salen unos veinte orcos y cinco o seis trolls corriendo colina abajo en vuestra dirección. ¿Qué hacéis?" (Ahora mirálos con una sonrisa maquiavélica).

Míratelos uno a uno y preguntales qué van a hacer. No les des mucho tiempo para responder. Si un PJ no empieza a decir algo coherente en lo que se tarda en decir "esternocleidomastoideo" sáltalo. No les permitas rectificar... de esta forma serán pocos los que se echen a un lado del camino y se pierdan la diversión. A continuación lee:

"Veis que los orcos van dejando caer mochilas y armas mientras se dirigen hacia vosotros a toda velocidad pegando tremendos gritos y que pasan a vuestro lado sin haceros el más mínimo caso. De entre los árboles de la colina veis salir unos treinta orcos y unos siete trolls más...(deja una pausa dramática)... y detrás de ellos una catapulta del tamaño de una casa que está rodando a toda velocidad colina abajo. Encima de la catapulta hay un enorme orco





(un Uruk, pero los PJs no lo saben pues no se conocieron hasta la caída de Osgiliath) dando latigazos en el aire. Grita en orco algo semejante a ¡no os vayáis, idiotas! mientras se agarra a una cuerda para no caerse. Detrás de la catapulta aparecen unos cuantos orcos y trolls más encadenados que intentan correr al ritmo de la máquina”.

Cualquiera que no diga que se gira y corre a toda mecha camino abajo será pillado y recibirá 1D8 críticos de aplastamiento D (ánimo, conozco a uno que sobrevivió doce críticos de aplastamiento en una trampa de Moria). Saltar hacia un lado no es solución, puesto que el chisme

está muy cerca y les alcanzaría igual. Además, si sirviera ya lo habrían hecho los orcos, que no son tontos. Si no te gusta que la única opción que tengan los PJs sea correr ladera abajo porque la catapulta está muy cerca haz que el camino transcurra por un desfiladero o algo por el estilo. De este modo ya no tienen la excusa para echarse a un lado.

¡Somos los combatientes uruk!...

Ver S.A., libro 3º, cap 3. S.M.: “En un mercado persa” (Ketélbey)

Después del susto y de la carrerilla que llega hasta la segunda colina donde la catapulta se parará (y es ahora cuando los jugadores se arrepentirán de todo el equipo extra que llevan), y de intentar arreglárselas mal que bien con el uruk furioso, los jugadores podrán seguir su viaje. A propósito, encontrarse con una catapulta y unos orcos por el camino que lleva a Osgiliath debería hacer sospechar a los jugadores de lo que se avecina. Diviértete escuchando sus elucubraciones.

Al cabo de unas horas más de viaje llegarán a eso de la medianoche (o si decidieron dormir el resto de la noche y seguir al día siguiente, llegarán a media mañana) a la encrucijada que forman el camino de Osgiliath, de Ithilien y el de Minas Morgul. Delante se alzan las majestuosas Montañas de la Sombra, las Ephel Duath. A un lado de la encrucijada se ve una estatua decapitada alrededor de la cual se amontonan varios orcos escupiéndole y pintarrajeándola (La piedra de Argonath. Ver S.A., libro 4º, final del capítulo 7). En la encrucijada hay un gran campamento de orcos y haradianos. Varios de éstos avanzarán de pronto amenazadoramente hacia los PJs, ya que los han tomado por desertores, por lo cual los llevarán ante el capitán del campamento. A menos que se inventen de una buena excusa y no sean contradictorios, los PJs irán directos al calabozo. Montar bulla no sería muy recomendable, estando los PJs en un campamento con no menos de 2000 haradianos y por lo menos el doble de orcos. Por supuesto el capitán les hablará en haradaico, y si nadie es capaz de responderle en ese idioma en grado 4 por lo menos ya no habrá excusa que valga, irán directos al calabozo por espías. Este sería el momento oportuno para el espía de delatar a sus compis...si sabe algo de haradico, claro, porque no habrá ningún traductor ni nada por el estilo y el capitán no entiende ni papa de otras lenguas.

Si nuestros amigos son capturados, los PJs serán atados con cadenas a un poste clavado en el suelo. Junto con los personajes habrá quince prisioneros dúnedain y un elfo de Lórien. Si el grupo no es detenido se les dejará ir por el campamento y se les comunicará que al día siguiente irán a Minas Morgul escoltando a un grupo de prisioneros. Pasarán la noche en el campamento (si intentan salir por la noche habrá un 70% de posibilidades de que los pesquen, por lo que irán a parar a un calabozo).

A la mañana siguiente, tanto si son prisioneros como si no, partirán hacia Minas Morgul escoltando/acompañando a los demás prisioneros. Junto con ellos irán diez orcos, un uruk y cuatro haradianos a caballo. Si los PJs son prisioneros sería la ocasión para escaparse. Sin contar a los PJs,



son dieciséis contra los enemigos, aunque el grupo de prisioneros carece de armas.

Por otra parte, los PJs podrían aprovechar la ocasión para introducirse en Minas Morgul y espiar a lo grande.

Derleb (Capitán haradiano)

Nv: 4; CA: CM +5MM; BD (sin escudo): +10; BO +100 (espada +15). Serio e inteligente.

Arantar (Bardo elfo prisionero)

Nv:1; CA: SA +30MM, CE +0MM; BD (sin escudo): +25, BO +26 (de filo), +56 (proyector), +66 (arco +10); PV: 12. Tiene un arco +10 (que llevan los orcos) y es alegre e inteligente.

Bond, James Bond

R.M: Música de James Bond

No sé si te acordabas de lo que es llevar un espía en el grupo. El manejo de éste es un poco complicado, ya que el espía tiene un problema muy serio: no puede demostrar de ninguna manera que trabaja para Mordor. De este modo, si el grupo de PJs es capturado por cualquier motivo que no sea el haber sido delatados por el espía irán TODOS prisioneros. Esto lo tienes que tener en cuenta, por ejemplo, cuando son capturados al principio por desertores y es también importante cuando entren en Minas Morgul más adelante.

Minas Morgul

R.M: Cualquiera de Sociedad Alcohólica.

Si los PJs llegan como prisioneros serán llevados a un profundo calabozo y allí tendrán que estar hasta la escena del juicio. Si el espía fue la causa de la captura, éste tendrá un tiempcito libre mientras los demás están el calabozo; que lo use como quiera.

No dejes que se escapen por ahora. Pon cinco o seis uruks y algún troll de guardia, y una celda con una buena cerradura (digamos que -30). Si llegaron como soldados les mandarán escoltar a los prisioneros hasta sus celdas y luego les dejarán hacer lo que quieran. Será el momento adecuado para espiar, y también para ser traicionados por algún malvado que hasta entonces consideraron su amigo. Si ocurre así encácelalos como se ha descrito antes. A propósito, si va algún elfo en el grupo, tendrá que andarse con muchísimo cuidado, porque no creo que haya muchos hombres del sur de 1,85 metros, cuerpo de palillo y orejas puntiagudas.

Los PJs estarán, prisioneros o no, dentro de la torre donde más tarde iba a estar

Frodo, y los guardias no les dejarán salir de ésta. De todos modos no creo que les apetezca salir sabiendo que Shelob (Ella-Laraña) anda suelta por ahí. Si tienes el libro "Atlas de la Tierra Media" (Ed. Timún Más), hay varios mapas que pueden serte útiles.

Si el grupo se va a dedicar a espiar terminarán por encontrar una sala de reuniones donde entre dos y cinco minutos después de llegar ellos se juntarán unos ochenta uruks, así como algunos haradianos, hombres del este y variags -todos ellos altos rangos de sus correspondientes pueblos- alrededor de una mesa redonda. Y también estará el Rey Brujo (y ya puestos, porque no también la boca de Sauron).. Toda estas personas estarán discutiendo un plan de ataque sobre Osgiliath. Si los PJs escuchan sólo un poco de esta información ya se podrán ir a casa. En la puerta de la sala (que está abierta) hay cuatro grandes Olog-hai que les impedirán el paso o los matarán sin pensárselo dos veces apenas creen el menor problema. Sin embargo, los PJs podrán escuchar la conversación desde bastante atrás en el pasillo sin ponerse a la vista, ya que, en su confianza, el Nazgûl ha dejado la puerta abierta. Además, parece que hay discusiones sobre ciertas partes del plan, por lo que hablan bastante alto.

También podrían morir en un acto heroico (y estúpido) intentando matar al Nazgûl. En este caso dales un tacote de puntos de experiencia, invéntate una canción sobre los héroes que murieron intentando salvar su pueblo y diles a los PJs que en el futuro será una canción épica muy famosa que se cantará junto a la del rescate de los Silmarils.

La cárcel

R.M: Cualquier música aburrida.

Tarde o temprano los PJs habrán recopilado la suficiente información para querer marcharse. Esto sería muy difícil, ya que si logran salir de la torre (cosa harto improbable) tendrían que cruzar la zona de Ella-Laraña o el paso que circula el alto de la Ciudadela. Y si consiguen hacer esto quítale entre 1000 y 3000 Px al traidor por inútil.

Cuando los PJs sean finalmente capturados irán a parar a una mazmorra en la parte baja (no en la alta como Frodo) de la torre. Como antes, si la causa de la captura no es el traidor, éste sufrirá el mismo destino. Si los PJs llegaron ya como prisioneros a la torre diles que pasan cuatro horas y luego ve al apartado "El juicio".

El juicio

R.M: Elige tú alguna o "Perry Mason" B.S.O.

Finalmente, después de una pequeña estancia en la cárcel, los PJs serán conducidos a un habitación donde hay dos pequeños clanes de orcos reunidos. Un gran uruk está sentado en una silla a un lado de la sala. Los PJs y el resto de los prisioneros serán juzgados por lo que hayan hecho.

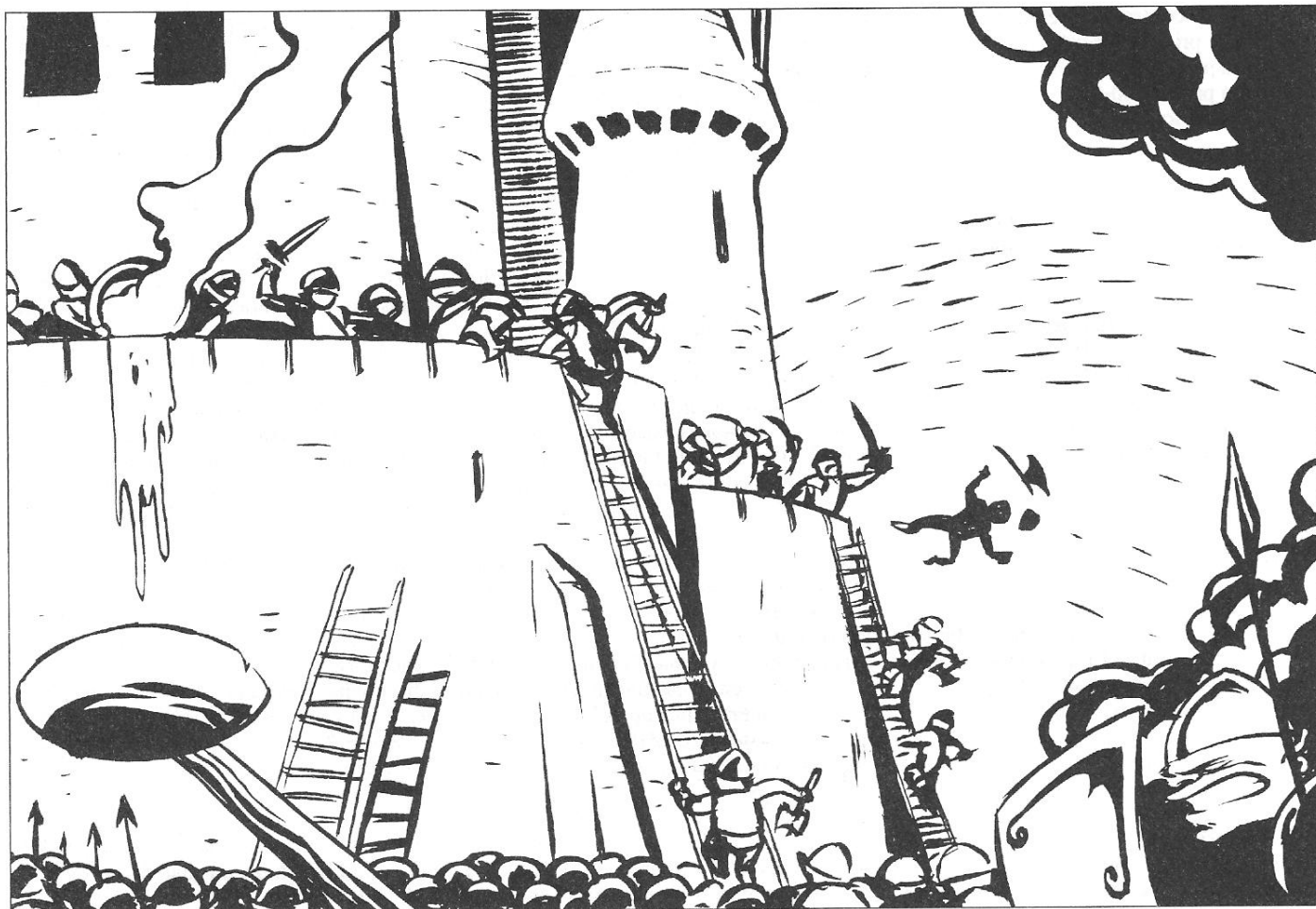
El uruk empezará a interrogar a los tipos. Les preguntará por todas y cada una de las cosas que lleva, incluido determinado frasco con crema oscura...Si el espía fue la causa de la captura de los PJs éste será llamado a testificar contra ellos.

Al cabo de media hora de juicio otro uruk presente en la sala empezará a discutir con el que está sentado y terminará por armarse una terrible pelea entre los dos clanes. Esmérate aquí, que una pelea orca es siempre vistosa. El orco que llevaba un saco con el equipo de los PJs caerá atravesado junto a ellos. Esto debería permitirles hacerse con algo de material.

En estos momentos el grupo puede intentar escaparse. La sala sólo tiene la puerta por la que entraron y para salir por ella hay que atravesar una habitación llena de orcos discutiendo. Veo muy difícil que los PJs se escapen y me parece más bien que se verán irremediabilmente enzarzados en la pelea. Este episodio es interesante y puede dar bastante de sí. Piensa que son treinta minutos en los que los jugadores sólo tienen un objetivo: salir de la sala...pero entre ellos y la salida hay todo un mar de orcos y un espía de Mordor.

Al cabo de media hora (por eso decía antes lo de los treinta minutos) de pelea habrá ganado el clan del Uruk que estaba sentado, y del otro sólo habrá sobrevivido el jefe. El uruk que está sentado dirá que se lleven a los prisioneros (incluyendo al otro uruk y al traidor) a una mazmorra para ajusticiarlos al día siguiente. A los orcos (orkos para los fans de GW) no se les da muy bien pensar y les cuesta un poco comprender como un humano puede estar aliado con ellos. No se detendrán a





registrarlos, por lo que un PJ podría ir a la cárcel con un buen montón de equipo.

Burksha Mumrak

Este es un PNJ muy interesante y que puede dar mucho de sí. Se trata del orco que empezó la pelea durante el juicio, y será enviado a una celda anexa a la de los PJs con todo su equipo, que describimos brevemente a continuación.

– **Armas:** Burksha Mumrak es un arsenal con patas. Lleva dos manguales, un látigo, una cimitarra, una maza, dos lanzas en un carcaj grande a la espalda, una ballesta, un arco corto, una red, un martillo de guerra, una honda, una espada ancha, tres dagas, una alabarda y un escudo. ¿A que impresiona? Los manguales los lleva a ambos lados del cinturón, la cimitarra en la espalda junto a la espada ancha. La maza de guerra va en la mochila (colgada en alguna parte); el arco cruzado también en la espalda. La ballesta cuelga del cinto por detrás, junto al látigo. La red y una de las dagas están guardadas en la mochila, y las otras dagas van una en cada bota. La espada corta va colgada por la parte delantera

del cinto y el martillo de guerra por la parte trasera. La honda la guarda en el bolsillo y la alabarda va a la espalda. Quizás tenga un -35 por carga pero, francamente, él puede permitírselo.

- **Juego de ganzúas:** Robado a quién sabe qué víctima de su cimitarra.
- **Vara de 2m de madera:** De la punta de esta vara cuelgan los restos de lo que algún día debió ser un estandarte. La lleva a la espalda al más puro estilo samurai.
- **Rata muerta:** La lleva colgada en el cuello por una cadena. Aparte de amuleto puede servir de comida en caso de necesidad.
- **Manta de lana:** Debe ser el paraíso de las pulgas y las polillas.
- **Botas de hierro:** De 5 kg cada una.
- **Anillo en la oreja:** Igual que una que lleva en la nariz pero más pequeña.
- **Colgante de oro:** Rapiñada de alguna víctima de los orcos, lleva marcadas las letras “C” y “G”.
- **Anillo:** Si le preguntan, dirá que lo encontró, aunque seguramente también sea rapiñado. Es un anillo +10 a la BD y una vez al día permite respirar durante 4d10 asaltos en cualquier medio.
- **Cimitarra +15:** Según él, es un premio de Ludgburz (Sauron) por una misión, pero dudo que sea cierto.

– **Otros:** Veinte pivotes de ballesta en un carcaj en la pierna izquierda, veinte flechas de arco corto en un carcaj en la pierna derecha; cinco cantimploras de algo que en su origen debió ser agua, tres cantimploras con licor típico orco; treinta metros de cuerda; yesca, Mochila; grebas, brazaletes y yelmo de metal.

Burksha Mumrak es un inmenso uruk de 1,90 metros absolutamente peludo de la cabeza a los pies.

Burksha Mumrak (Guerrero uruk)

Nv: 2 Características: FUE 100 (+35), AGI 76 (+5), CON 96 (+35), INT 25 (-5), I 30 (-5), PRE 20 (-15), APA 23 (-5). CA: SA +5, C -10, CE -10, CM +15, COR -20.

Armas: Filo +76/+91 (depende del arma); Contundentes +56; 2 Manos +41, Arrojadizas +21; Proyectiles +26, Asta +41.

Generales: Trepar +7, Montar -3, Nadar -23, Rastrear +12.

Subterfugio: Emboscar +10, Ac/Es -10, Cerraduras -25, Trampas -30.

Percepción: -5

Pv: 125



La cárcel: Tocata y fuga

R.M.: Pues eso, la "Tocata y fuga" de Bach.

Una vez en la cárcel explícales cómo van pasando las horas. Burksha se encargará de la "tocata" aburriendo a los PJs con historias de sus hazañas. Cuando intenten escapar pónselo fácil. Sólo habrá un estúpido orco vigilándolos y pronto se quedará dormido. El resto de los vigilantes estará preparándose para salir de camino a Osgiliath.

Apenas abran la reja (la fuga) Burksha empezará a pedirles que le saquen de allí, porque él puede llevarlos fuera de la fortaleza por un lugar secreto. Si los PJs le piden información él dirá que les dará toda la que quieran. Si lo dejan abandonado, lo más probable es que los PJs perezcan en el intento de fuga. Si los sueltan, el uruk les hará seguirlo en la dirección contraria, pasadizo abajo. Si le preguntan, dirá que les va a llevar por una serie de túneles debajo de la montaña que él conoce. Los que hayan leído "El Señor de los Anillos" pueden darse cuenta de que Burksha los piensa llevar por el camino que tomaron Frodo y Sam. No hay orcos... pero sí otras cosas.

Los túneles

R.M.: Algo con tambores.

Los túneles son el típico lugar donde sólo un enano o un orco podría orientarse... si se han acordado de coger antorchas.

Después de media hora andando podrán oír tambores detrás de los PJs ("típical" Tierra Media). Escapar de unos tragos por los túneles no es tarea fácil. Los orcos pueden correr mucho tiempo sin cansarse, y tienen gran capacidad de orientación bajo tierra. Haz sufrir a los PJs: tiradas de constitución, tambores cada vez más cercanos, ruidos extraños, caídas, murmura algo sobre el nivel de colesterol en la sangre, etc. Puedes hacer incluso que les alcance alguna que otra avanzadilla.

Después de varias horas de correr, los PJs se encontrarán ante un lago que obstruye el camino. El uruk dirá que en la parte más profunda cubre hasta la barbilla del jugador más alto. Pero ¡Oh! querido máster, no sé si te habrás fijado que Burksha Mumrak tiene -20 a nadar y que el agua le cubre por completo por lo que es poco probable que pueda cruzar. De todas formas, se negará a ello por completo. Sabe que su anillo se lo permitiría, pero prefiere ver doblegarse a los PJs. Además a los orcos no les gusta el agua, cuando se mojan quedan ¡LIMPIOS!, ¡QUÉ ASCO!. Sería la perdición de un orco. Las amenazas no servirán, Mumrak sabe que dependen de él. La única solución es cruzarlo a caballo

caminando por el fondo. Para aligerar el peso, el uruk dará sus botas y algunas de sus armas a otro personaje. Por cierto, que el que haga de porteador tendrá que hacer una TR venenos nivel 1 para resistir los efluvios de los pies del orco. Si no la pasa, quedará mareado durante 1d100 asaltos.

Disfruta del cuadro. Ríete del PJ. Además, Mumrak aprovechará para hacer comentarios sarcásticos y burlas (arre mula...). Si el PJ se harta y dice algo de hacer caer al orco, enséñales a los jugadores un laberinto tan complicado como puedas encontrar y diles que están ahí. En ese momento todo el mundo le pedirá/amenazará al PJ para que no deje caer al orco. Si a pesar de esto, el orco termina en el agua, hazlos sufrir un rato; Burksha se ahoga y chapotea (aunque en realidad no le pasa nada gracias al anillo). Si no hay nadie que se decida a salvarlo, Burksha cruzará sin demasiados problemas para enfado del que lo estaba llevando.

Después de cruzar el lago hay que seguir ya que los orcos están cerca. Por los pasadizos puedes poner algo para entretener a los PJs o dar puntos; o incluso algún objeto mágico perdido. Si quieres incluso... podrías poner a Ella-Laraña, pero si por una tirada milagrosa o una chorra estúpida consiguieran matarla la historia de la Tierra Media quedaría terriblemente alterada... y como eso no puede pasar, deja que Shelob los mate. Lo decía en broma (o quizás no; je, je, je).

Ithilien de nuevo

Después de cruzar el antro de Ella-Laraña viene el tramo de las escaleras y después, por fin, Ithilien al anochecer.

Cuando estén fuera de las montañas pueden intentar matar al orco. Si eso es lo que hacen, házselo pagar caro. El orco tiene las armas suficientes para darles un buen trabajo. ¡Los PJs deben acostumbrarse a ser menos violentos, caray! Esta partida la hice dos veces para grupos distintos y en una de ellas atacaron al orco con el PJ que lo cruzó a la cabeza. De los cuatro que lo atacaron sólo sobrevivió uno que a su vez fue asesinado por la espía de Mordor a la que habían perdonado a cambio de ciertos "favores" (tenía APA 93). Así pues no pudieron cumplir con su misión y la espía fue condecorada... La violencia se paga. Si, en cambio, los PJs se muestran nobles y lo dejan escapar, les dará toda la información que queda.

Los puretas de la obra de Tolkien (entre los que me acostumbro a encontrar aunque a veces hago excepciones) dirán que es imposible que el orco quiera cooperar con los PJs y que estos deberían matarlo en cuanto pudieran puesto que se trata de un ser despreciable que los atacaría nada más salir

etc, etc, etc. Transforma al orco en un hombre del sur o un semi-orco y asunto resuelto.

Ahora toca correr hacia Osgiliath. La verdad es que a pie y cansados tardarán bastante. A propósito, se podrán fijar que en la encrucijada ya no está el campamento.

Apoteosis final

Cuando lleguen a Osgiliath considera el tiempo que tardaron en llevar a cabo la misión. Si lo hicieron todo con extrema celeridad, ágilmente y sin problemillas (algo rarísimo en un grupo normal, y más contando con que hay un traidor), llegarán unas horas antes del ataque. En ese caso podrán comunicar todo lo que saben al capitán de la ciudad por lo que recibirán una condecoración y, si quieres, serán ascendidos. Sin embargo, todo es inútil ya que las fuerzas del Oscuro sobrepasan con mucho a los defensores y la ciudad está irremediablemente condenada. El capitán enviará a los PJs a sus unidades y participarán en la batalla.

Si te parece que más o menos tardaron lo normal en resolver la misión, llegarán cuando las tropas oscuras estén atacando la ciudad. Ahora la situación es difícil: Para llegar a sus líneas los PJs tendrían que atravesar toda la zona enemiga y, aunque lo hicieran... ¿cómo los iban a reconocer los suyos?. Acuérdate de que van disfrazados de haradianos. Será un momento interesante.

Si los PJs participan en la batalla... esmérate; una inmensa batalla en la que se enfrentan el bien y el mal es una estupenda ocasión para que se luzca el máster o incluso para desempolvar aquel viejo wargame.

De todos modos, la unidad de los PJs será aniquilada. Así, los PJs, aunque sobrevivan, serán considerados muertos por sus mandos, por lo que pueden dejar la vida castrense si así lo desean. ♦



R U N E Q U E S T

El Sátiro Maligno

He aquí un módulo de un juego que teníamos olvidado desde hace bastante tiempo. Esperamos, si no recuperar el tiempo perdido, si al menos dedicarle algo más de atención. Pero esto es un compromiso doble, ya que también esperamos vuestros módulos y ayudas para poder seguir dedicándole a RuneQuest el espacio que se merece.

por Antonio Martín

La aventura empieza en una posada de camino. Su situación queda a discreción del máster, según le convenga para el desarrollo de su campaña. Así tenemos al grupo sentado en una mesa buscando descanso después de una fatigosa jornada. Es en ese momento cuando se les acerca una peculiar figura

El elfo

El personaje que se les acerca es un elfo llamado Jugnar. Parece de la nobleza por la calidad de sus ropas. Es bastante bajito, por lo que ha recibido el apodo entre los suyos de Jugnar, "el elfo enano" (sí, aunque parezca extraño, un elfo pequeño es un "elfo enano").

Después de presentarse explicará a los PJs que necesita de sus servicios para

escortarle hasta su poblado, a unos 3 ó 4 días de viaje, ya que ha de transportar una mercancía importante.

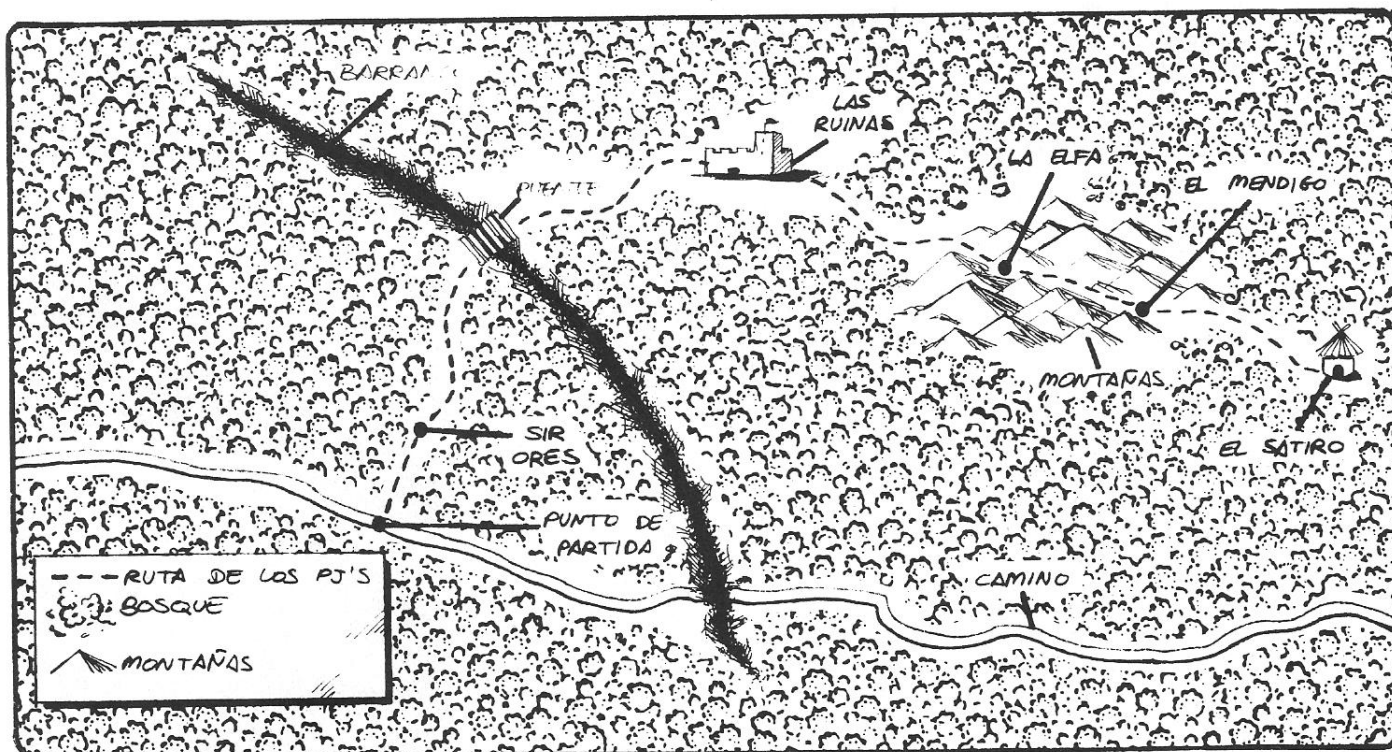
El objeto en cuestión es una bola de oro de 10 centímetros de radio. Un examen riguroso por parte de los PJs revelará que no tiene un gran valor, apenas 100 p., ya que únicamente la superficie es de oro, siendo el interior de otro material. Jugnar, si se le dice algo sobre el valor de la esfera, responderá que todo lo que le dicen es cierto, pero que para él el objeto no tiene un valor económico sino mágico, ya que, según el elfo, se trata de una poderosísima fuente de poder. No obstante, un Detectar magia no detectará magia alguna dentro de la esfera, lo cual debería de servir de base al grupo para no confiar demasiado en su nuevo patrón.

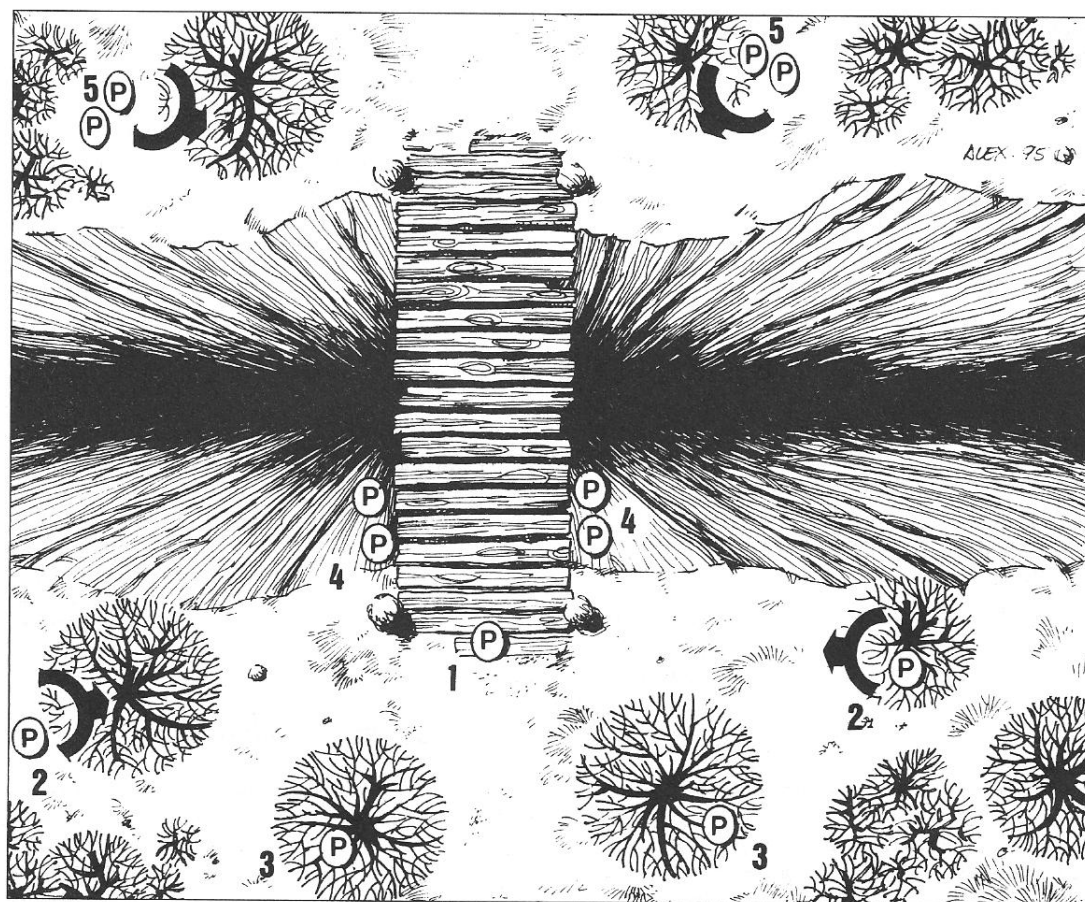
La recompensa que Jugnar ofrece por realizar el trabajo es de 150 p. a cada PJ en

el momento de aceptar el encargo, y 300 p. al llegar al final del viaje (que no piensa pagar, como veremos más adelante).

En realidad este elfo es un servidor de un malvado sátiro que vive en los bosques de los alrededores, llamado Ock. Ock tiene como propósito encontrar seres vivos, a ser posible inteligentes, para matarlos y aniquilarlos si se trata de seres de sexo masculino, o para reproducirse si se trata de seres de sexo femenino. Para ello ordenó a Jugnar ir a la posada y atraer hacia él a un grupo de aventureros. Entonces el elfo ideó el cuento de la bola, para poder llevar a los incautos hasta el bosque.

Durante el recorrido Jugnar usará tanto el medallón como las pociones de las que dispone para ayudar al grupo en sus dificultades, en caso de que la cosa se ponga fea, ya que su jefe desea a las futuras víctimas vivas.





CLAVE DEL MAPA:



BALLESTA PESADA



PATO



ARBOLLES Y ARBUSTOS



PUENTE SOBRE EL BARRANCO



Jugnar, el elfo "enano"

FUE	8
CON	12
TAM	5
INT	15
PER	10
DES	13
ASP	13

Puntos de Golpe	9
Puntos de Fatiga	20
Puntos Mágicos	10

Armas: Rapier (MR 8, A% 50, Daño 1D6+1, D% 20), Daga (MR 9, A% 30, Daño 1D4+2, D% 50), Arco élfico (MR 3/9, A% 55, Daño 1D8+1).

Armadura: Cuero blando.

Habilidades: Esquivar 50%.

Equipo: Bola de oro, 300 p., pociones curativas (+10 PG, 5 dosis), medallón rayo (2D6+6 de daño, sólo realizable una vez, con un gasto de 4 puntos mágicos).

principal para internarnos en los acogedores bosques de la zona.

Después de una hora de viaje el grupo se encontrará con un PNJ a caballo que parece un caballero. Éste se presentará como Sir Ores, y va vagando en busca de aventuras. Se unirá de buena gana al grupo. De hecho, está investigando la desaparición de aventureros a lo largo del camino, y sus pesquisas le han llevado hasta Jugnar. El caballero no explicará nada de esto a los PJs, ya que no sabe realmente si ellos están de parte del elfo o no. Sir Ores es una persona de gran nobleza, y acompañará a cualquier PJ que le salve la vida con objeto de devolverle el favor. Si hay una mujer en el grupo la tratará como si fuera una dama y tratará de cortejarla.

Una vez se conozcan todos y prosigan su camino, serán atacados por sorpresa por una patrulla de 5 orcos. El ataque comenzará con un flechazo sobre el caballero que le causará 2 puntos de daño en el pecho.

El puente

El siguiente encuentro se dará en el puente del barranco, en el que hay preparada una emboscada por unos bandidos que intentan robar a los PJs. Los asaltantes son 11 patos que están situados según el esquema de la emboscada.

Sir Ores, el caballero

FUE	12
CON	13
TAM	11
INT	10
PER	15
DES	10
ASP	13

Puntos de Golpe	12
Puntos de Fatiga	25
Puntos mágicos	15

Armas: Lanza de torneo (MR 5, A% 65, Daño 1D10+1, D% 29), Escudo heraldo (MR 8, A% 30, Daño 1D6, D% 70), Espada ancha (MR 7, A% 50, Daño 1D8+1, D% 45).

Armadura: coraza.

Habilidades: Saltar 40%, Tregar 50%, Esquivar 60%, Habla Fluida 50%, Oratoria 70%, Primeros Auxilios 25%, Conocimiento del Mundo 50%.

El encuentro con Sir Ores

Puesto ya todo en orden, nos ponemos en dirección hacia nuestro destino. El viaje comienza con una desviación del camino

1. Este pato es el jefe de la banda y el primero que da la cara ante los PJs (el resto por ahora están escondidos). Cuando estén a punto de cruzar el puente les saldrá al paso y les dirá: "Para pasar este excelente puente tendréis que hacer un pequeño donativo a la comitiva general de trans-

portes. Sólo tendréis que pagar 1000 p. por cabeza. No aceptaré una negativa”.

Si se niegan a pagar, que es lo más probable, los demás patos se pondrán en acción en cuanto su jefe les haga una seña.

2. Cuando el pato jefe les de la orden estos dos patos dispararán sus ballestas pesadas contra un mismo adversario, y después las soltarán para luchar cuerpo a cuerpo contra los PJs.
3. Estos dos patos están escondidos en unos árboles, justo detrás de los PJs. Tras dos asaltos de combate saltarán sobre el grupo.
4. Estos 4 patos están debajo del puente, esperando que los PJs lo crucen para atacarles justo cuando estén a la mitad del mismo.
5. Atacan a la vez que los patos de la posición 4. Se colocan en el extremo final del puente y cada uno de ellos dispara su ballesta pesada (son cuatro), para después pasar a atacar cuerpo a cuerpo.

Patos

FUE	10
CON	11
TAM	7
INT	15
PER	11
DES	14
ASP	10

Puntos de Golpe	9
Puntos de Fatiga	21
Puntos Mágicos	11

Armas: Gladius (MR 8, A% 57, Daño 1D6+1, D% 40), Ballesta pesada (MR 3/AC, A% 75, Daño 2D6+2, D% 15).
 Armadura: Cota de anillos.
 Habilidades: Esquivar 60%, Saltar 90%, Primeros Auxilios 45%, Escondarse 79%, Deslizarse en Silencio 50%.

hay un agujero (3) de unos 10 metros de profundidad al que pueden caer. Las paredes del agujero son totalmente lisas (-60 a Trepas), y en el fondo no hay nada.

Junto al edificio central del castillo en el que acampan los PJs hay una torre (4). Las piedras de la parte superior de ésta se hallan junto al edificio central, ya que la estructura de la torre se desplomó sobre él. Por tanto, lo poco que queda de la torre es su base. En ella hay una varita que aparentemente no tiene ningún valor, pero lanzará un rayo (daño 2D6+3) al primero que pronuncie la palabra elfo en cualquiera de sus géneros y formas (es decir elfo/a/os/as...).

Pero las ruinas, por muy desoladas que parezcan, no están deshabitadas, ya que en ellas moran unos campesinos que han construido sus casas (5) al abrigo de los restos de las murallas. Tratarán con mucho respeto y obediencia a Sir Ores, ya que en un pasado este castillo perteneció a la familia del caballero.

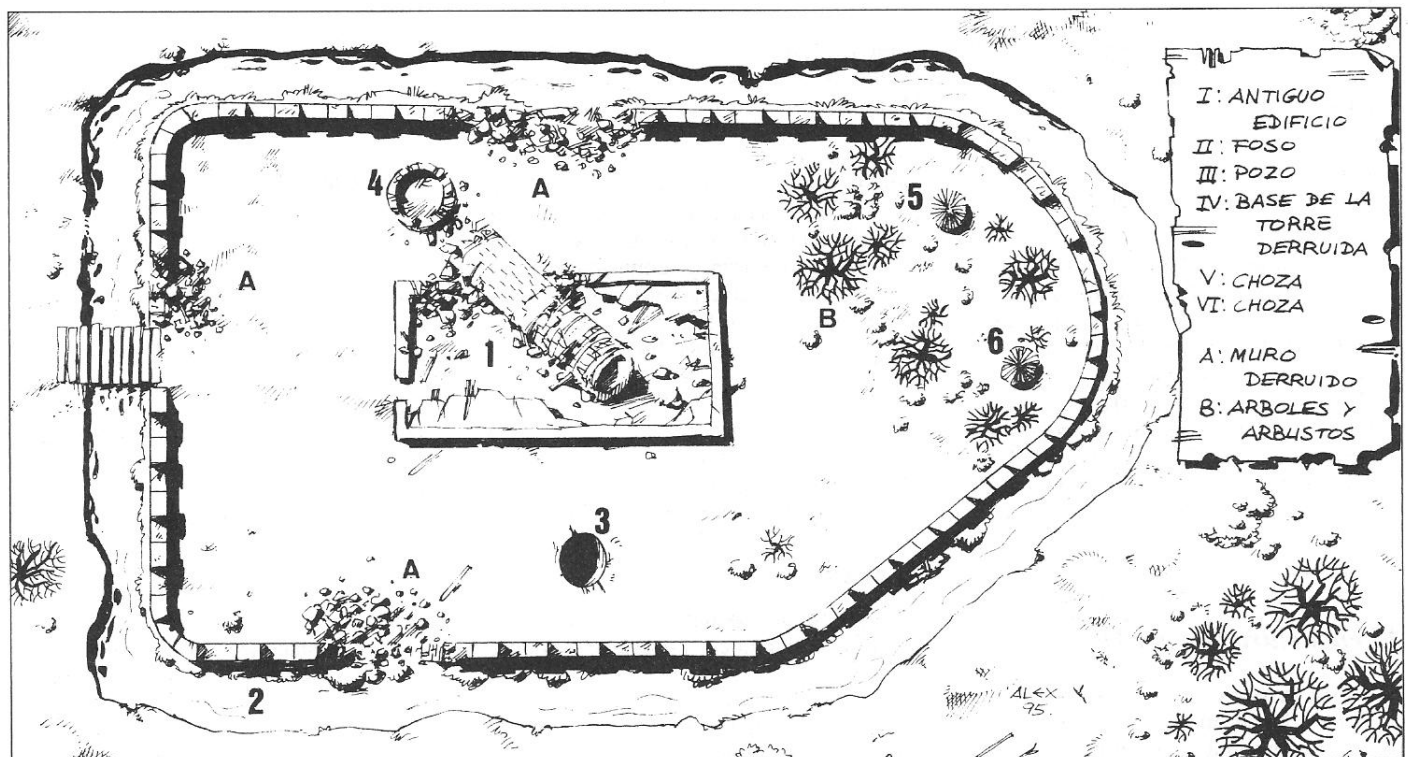
En plena madrugada, sobre la 1 de la mañana, Sir Ores intentará raptar por la fuerza a Jugnar para interrogarle. Jugnar hará suficiente ruido para despertar a los PJs. Si estos actúan contra el caballero, Sir Ores cesará en sus propósitos y llamará a los campesinos para que le ayuden. El caballero, aprovechando la intervención de los antiguos súbditos de su familia, montará en su caballo y huirá. Planea volver más adelante, pero aún no sabe si puede confiar en el grupo o si son cómplices de Jugnar. Los campesinos huirán al bosque en cuanto vean que Sir Ores ha conseguido escapar, y volverán cuando se hayan ido los PJs.

Las ruinas

Cuando los PJs lleguen a las ruinas ya será de noche. Jugnar decidirá acampar en la parte central del antiguo castillo (1), tan destrozada como el resto del conjunto. Rodeando los restos del castillo hay un foso (2) con agua, pero que no es potable. Los PJs que beban de ella sufrirán 5 puntos de fatiga para el día siguiente, a causa de la indigestión. Los PJs deberán andarse con cuidado por las ruinas, ya que en ellas

La elfa montadora de grifos

El siguiente día de viaje transcurrirá sin demasiados problemas para los PJs, que se irán acercando a una pequeña montaña. Hacia el final de la jornada, ya subiendo las laderas de esta colina y preparándose para pernoctar, observarán algo en el horizonte. Los que acierten una tirada de Otear verán a un grifo que se acerca, y que lleva a una mujer sobre su lomo.





El grifo aterrizará justo delante de los sorprendidos PJs, interponiéndose en su camino. Ahora los aventureros podrán darse cuenta de que quien montaba a la criatura alada es una bella elfa, que les sonreirá, desmontará y con toda calma ordenará al grifo que les ataque. Mientras dure el combate la elfa no dejará de hacer comentarios sarcásticos y burlones hacia la actuación del grupo y sus actitudes para la lucha.

Si los PJs vencen al grifo, Jugnar les ordenará que no maten a la elfa. Deben apresarla viva para llevarla a la ciudad, donde será juzgada por los muchos crímenes que se supone ha cometido. La elfa, por supuesto, intentará huir.

Una vez solventado el tema, es posible que tus PJs opinen que ya es hora de dormir. Déjales que acampen, aunque oirán aullidos de lobos durante toda la noche. Quien sabe, si crees que no han tenido suficiente acción, podrías organizar un ataque de lobos hambrientos contra su campamento.

Zumia, la elfa

FUE	5
CON	14
TAM	12
INT	15
PER	14
DES	16
ASP	19
Puntos de Golpe	13
Puntos de Fatiga	19
Puntos Mágicos	14
Armas: Puño (MR 8, A% 35, Daño 1D3, D% 35).	
Armadura: Ninguna.	
Habilidades: Esquivar 40%, Primeros Auxilios 90%.	

El mendigo

Después de una noche de sueño y descanso (o quizás simplemente una noche), en el tercer día de viaje, les saldrá al paso un viejo y apuesto mendigo que quiere vender a los PJs un anillo que según él es mágico. Pide por el anillo 50 p. Si no se lo compran, se irá protestando. Pero si se lo compran se irá, para, cuando esté a unos 10 metros del grupo, convertirse en un demonio volador, e irse volando en vuelo rasante sobre las cabezas de nuestros asustados héroes.

Aquel que haya comprado el anillo verá que lo tiene colocado en su dedo y no puede quitárselo de ninguna manera. El objeto crea una maldición que resta -30% a todas las acciones que impliquen movimiento. La maldición se rompe si el anillo es besado por una guapa elfa.

Grifo

FUE	30
CON	20
TAM	25
INT	6
PER	12
DES	21
Movimiento	5/12
Puntos de Golpe	23
Puntos de Fatiga	50
Puntos Mágicos	14
Armas: Mordisco (A% 70, Daño 1D6+2D6), Garras (A% 70, Daño 1d6+2D6).	
Armadura: 6.	
Habilidades: Esquivar 40%, Otear 89%, Oler 90%.	

Cacería de PJs

Llegado el grupo a las proximidades de la aldea cubil del sátiro, tendrán que intentar atravesar un claro del bosque, que está lleno de trampas. Estas capturarán a la presa en una red sin posibilidad de escape. Hay un 50% de posibilidades de cada PJ de caer atrapado en una de ellas.

Aquellos que escapen a las trampas se habrán de enfrentar a un grupo de 10 elfos, con lo que una buena salida sería la rendición. En el caso de que el grupo intentara escapar combatiendo contra los elfos, Jugnar traicionaría al grupo y ayudaría a los suyos.

Los Pjs capturados serán llevados al poblado de los elfos y presentados ante su jefe, el sátiro Ock. Este ordenará encerrar a todos los varones del grupo (menos a Jugnar que es su sirviente), mientras que hablará amablemente y tratará con consideración a cualquier mujer humana o elfa del grupo (aquí se incluye a Zumia, la elfa que montaba en un grifo).

Al día siguiente el sátiro usará a todas las mujeres que iban con el grupo para reproducirse. Este acto será motivo de fiesta en el pueblo, y todo el proceso de apareamiento se podrá presenciar públicamente en la plaza del lugar. Las hembras que hayan estado con el sátiro quedarán embarazadas. Tras esta ceremonia, se ejecutarán a todos los varones del grupo, también en la plaza. Si tus PJs han llegado hasta este punto, no tienen salvación. Sería bueno que idearan un plan de fuga durante la noche, o que pensasen la manera de neutralizar a los elfos mientras liquidan a Ock, momento en el que los habitantes del pueblo se liberarían del control del sátiro. Si se da esta última alternativa, los elfos recompensarían a los PJs con 250 p. para cada uno.

Queda a tu elección hacer aparecer a Sir Ores en estos momentos de apuros, si crees

que el grupo lo ha hecho bien, o simplemente si te son simpáticos los jugadores. El caballero ha estado siguiendo a distancia al grupo, y después de ver lo ocurrido al llegar los PJs a la aldea, se ha dado cuenta de que también han sido engañados por Jugnar, quien por cierto no está dominado por el sátiro, sino que lo sirve por propia voluntad, traicionando a los de su especie. ♦

Ock, el sátiro maligno

FUE	23
CON	15
TAM	15
INT	16
PER	20
DES	18
ASP	12 (+10)

Puntos de Golpe	15
Puntos de Fatiga	38
Puntos Mágicos	30

Armas: Cornada (A% 55, Daño 1D6+1D6), Garrote (A% 70, Daño 1D10+1D6, D% 50).

Armadura: mirar "Sátiro" (RQ avanzada).

Habilidades: esconderse 50%, Deslizarse en silencio 80%, Tocar Flautín 100%, Bailar 90%, Esquivar 80%.

Magia (100%): Posee un flautín con Curación (4), Desmoralización, Extinguir Fanatismo, Vista Mágica, además de los conjuros especiales Sueño (3 PM), Hipnotizar (2 PM) y Locura (4 PM). Dispone de un anillo mágico, que sólo puede utilizar él, que le da +10 ASP (todas las hembras quedan enamoradas de él) y +10 PM (Matriz).

Elfos guerreros

FUE	12
CON	16
TAM	12
INT	16
PER	12
DES	16

Movimiento	4
Puntos de Golpe	14
Puntos de Fatiga	28
Puntos Mágicos	12

Armas: Espada Ancha (A% 50, Daño 1D8+1, D% 40), Daga (A% 49, Daño 1D4+2, D% 70), Arco élfico (A% 79, Daño 1D8+1, D% 15).

Armadura: Cuero duro.

Habilidades: Esquivar 80%.

Magia (60%): Curación (5).

F A R W E S T

Hooka Hey

Es posible que ya estés harto de vagar por ahí pegando tiros sin parar contra hordas infinitas de indios. Ahora te ofrecemos la posibilidad de cambiar de punto de vista, y convertirte en uno de los que hasta hace poco eran los objetivos de tus disparos, con esta aventura basada en el cómic del Teniente Blueberry "El General Cabellos Rubios", vista, eso sí, desde el lado de los indios.

por Roberto Barciela

Año 1875. En las montañas de Wyoming una tribu de indios Cheyennes se prepara para pasar el invierno. Para ello es necesario recopilar comida para la tribu, y algunos de sus guerreros han partido del campamento para cazar algunos ciervos en los bosques cercanos.

Sin embargo, los "casacas azules" han decidido que hay que acabar con el peligro que representan los pieles rojas y han enviado contra ellos al 7º regimiento de voluntarios de Iowa.

De caza

El grupo de PJs indios está de caza lejos de su campamento, intentando conseguir los alimentos que su tribu necesita para poder pasar el duro invierno que se avecina. La caza parece que les será favorable, ya que están persiguiendo a un ciervo al que han conseguido herir unos pocos minutos antes. Sin embargo, cuando parece que están a punto de alcanzar a su presa, sentirán un crujido de ramas a su espalda (tirada de Escuchar para no verse sorprendidos), y un enorme oso se abalanzará sobre ellos. Al parecer, han invadido su territorio.

Cuando acaben con el oso (esperemos que lo consigan), podrán seguir buscando al ciervo, al que encontrarán tumbado en el suelo, totalmente desfallecido, unos metros más adelante. Con él completarán la carga que pueden llevar sus caballos y entonces podrán volver a su campamento. El retorno se realizará sin problemas, pero al atardecer del segundo día, cuando los PJs se encuentren a un par de kilómetros de su poblado, verán como en el horizonte se elevan grandes columnas de humo.

El campamento destruido

Al llegar al campamento se encontrarán con que todo está destruido y que parte del lugar ha sido incendiado. Por todas partes

hay cadáveres de indios, y todos los caballos están muertos en los rediles. Entre los muertos también se hallan los familiares de los PJs.

Un momento después verán que algo se mueve entre los restos de un tipi. Si se acercan verán que es el jefe Dos Alces que está herido y trata de hablarles. Si le ayudan a incorporarse, el jefe les explicará lo sucedido:

"Llegaron hace tres lunas y nos atacaron mientras dormíamos. Los bravos trataron de defender el poblado pero había cientos de rostros pálidos y todo fue inútil. Después mataron a los caballos, incendiaron el poblado y se llevaron a algunas squaws con ellos. Tenéis que avisar al resto de tribus y acabar con los casacas azules antes de que abandonen las montañas. Los soldados se llevaron mi bastón de mando. Recuperadlo y llevádselo al jefe Nariz Rota. Contadle lo ocurrido, él sabrá que hacer."

Con estas palabras el jefe Dos Alces abandona este mundo para ir a cazar bisontes a las grandes praderas del cielo al lado del gran Manitu. A partir de este momento, los guerreros están solos, con una misión que cumplir y sin familia ni tribu.

La búsqueda de los "cuchillos largos"

Los PJs se darán cuenta de que hay un rastro de caballos y de carros que se dirigen hacia el sur. Sin embargo, la nieve caída en los últimos días lo ocultan en parte. Además, si los personajes emprenden la persecución en ese mismo momento (no pueden perder más tiempo si desean cumplir su propósito), hay que añadir la dificultad de que es de noche, por lo que deberán superar una tirada de Rastrear para no perder el rastro de los soldados.

Con una buena tirada podrán notar que los caballos van despacio. Restos de sangre sobre la nieve indican la presencia de heridos. También podrán descubrir huellas de algunos caballos sin herraduras, segura-

mente pertenecientes a la montura de algún scout indio.

Durante la mañana del primer día de persecución encontrarán a un lado del camino los cuerpos semicubiertos por la nieve de varias mujeres indias (violadas y asesinadas por los soldados). Momentos después escucharán a los lejos ruido de cañones y rifles. Con una tirada de Orientación podrán localizarlos más o menos a medio día de camino, cerca del río Bighorn. Un par de horas después dejarán de oírse los ruidos de la batalla.

Si deciden acercarse al lugar de donde provenían estos ruidos, podrán (con una tirada de Escuchar) oír unas voces y algunos disparos que provienen de detrás de unos árboles. Con unas tiradas de Esconderse y Movimiento Silencioso podrán acercarse sin ser vistos. Se hallan ante los restos de otra batalla: varias decenas de guerreros muertos (indios Arapahoes) y también algunos cadáveres de soldados. Las voces provenían de 4 soldados que están enterrando a sus compañeros muertos. Se han quedado atrás con órdenes de enterrar a los militares y están "entreteniéndose" un rato disparando a los cadáveres de los indios.

Si los PJs deciden atacarles, tienen un 10% de bonificación por sorpresa en el primer disparo (sólo si consiguieron acercarse sin ser vistos). Los soldados sólo tienen 3 balas en sus revólveres. Después tratarán de sacar sus sables. En sus caballos tienen sus Winchester 73, munición, una manta, comida y agua.

Ese mismo día, pero al atardecer, los PJs verán gran número de hogueras en el fondo de un valle, señal inequívoca de la situación del campamento de la caballería. Una tirada de Ver les desvelará la presencia de guardias repartidos por todo el valle. El campamento se compone de un centenar de tiendas. En el centro del mismo se distingue una tienda algo más grandes en la que ondean la bandera de los Estados Unidos y la del regimiento. Junto a ella hay dos guardias con rifles. Dentro de ella duerme el



general Corben, pero en estos momentos no está en ella porque está revisando el campamento con algunos de sus oficiales. El bastón del jefe Dos Alces se halla en su interior, guardado en un pequeño baúl de madera.

Si no hacen grandes animaladas, los PJs podrán llegar hasta la tienda del general sin demasiadas complicaciones (aunque eso ellos no lo saben, así que hazlos sufrir un poco). Cuando recuperen el bastón y traten de huir, entonces si que serán descubiertos a no ser que preparen un plan excelente. Los guardias realizarán un primer disparo al aire para despertar al resto del regimiento, y después comenzarán a disparar y correr tras los PJs, que deberán ir a toda velocidad si quieren salvar su piel (roja, por supuesto).

Al llegar los PJs a sus caballos, se encontrarán con que algunos soldados también montados les saldrán al paso para intentar detenerles. Si no lo consiguen en unos pocos asaltos, abandonarán la persecución para no perderse de noche en el bosque.

Camino del campamento

Ahora los PJs podrán seguir su camino sin dificultades, pero al llegar la mañana llegarán a la orilla de un río que está totalmente helado. Con una tirada de Conocimiento del terreno descubrirán que el hielo que tienen delante es muy débil, y puede resquebrajarse en cualquier momento si pasan por encima suyo. Con otra tirada de Orientación sabrán que el vado más próximo está a más de 6 horas de camino, con lo que sería imposible llegar al poblado del jefe Nariz Rota y alcanzar a los soldados antes de que abandonen las montañas.

Por cada caballo que pase por el hielo hay un 20% acumulativo de que el hielo se rompa. Entonces el caballo y su jinete caerán al agua. Para llegar a la otra orilla son necesarias 3 tiradas de Nadar y además otras tres de CONx3. Si se fallan dos, el PJ notará como su cuerpo comienza a entumecerse por el frío y le será imposible con-



tinuar nadando, por lo que necesitará ayuda para salir del agua. El caballo saldrá por su propio pie.

Tres horas de camino más tarde llegarán a las cercanías del poblado de Nariz Rota. En ese momento se les acercarán unos guerreros, les preguntarán por sus intenciones y les llevarán a presencia del jefe, en su tienda. Este les escuchará y rápidamente saldrá al poblado, mandará algunos emisarios y ordenará que se realicen señales de humo a otros poblados. En menos de media hora todos los guerreros del poblado (unos 150) estarán preparados para la batalla y comenzarán a marchar, con el jefe Nariz Rota al frente, hacia el valle por donde trata de huir el regimiento de caballería.

Por el camino se les unirán grupos de guerreros de otras tribus cercanas (Arapahoes, Pies Negros y Cheyennes) hasta juntarse un grupo de unos 1.300 guerreros.

La batalla

Cuando los indios lleguen cerca del valle verán como la columna de caballería avanza por el centro del mismo. Sólo quedan unos 700 soldados que se apresuran en abandonar las montañas.

A una orden del jefe Nariz Rota los indios se lanzarán contra los soldados. Estos tratarán de huir al galope hacia el final del valle, pero los indios les cortarán el paso y, tras una dura batalla, la mayoría

de los soldados yacerán muertos en el valle junto con varios cientos de guerreros indios.

Durante la batalla los PJs tendrán un par de encuentros con soldados armados con sables y revólveres. Si le quieres dar un poco de emoción al asunto, puedes hacer que el jefe Nariz Rota encargue a los PJs eliminar a los exploradores avanzados de la caballería, para que no alerten al resto del regimiento del inminente ataque indio.

Tras el combate, sólo un puñado de soldados logrará escapar. Sin embargo, la victoria se ha pagado a un precio muy alto, y quizás las represalias del ejército norteamericano no se hagan esperar.

Personajes

Esta partida creo que deberían jugarla 3 o 4 PJs indios. Uno de ellos debería ser un explorador y los demás guerreros. Si algún PJ quiere jugarla con un hombre medicina, se podría cambiar el hecho de estar de caza por el de ir a buscar alguna hierba extraña o componentes para algún hechizo curativo.

Recompensas

Todos los PJs reciben 15 puntos de experiencia, y 10 más si consiguen salir vivos de la batalla. ♦

J A M E S B O N D

Operación Sword

Si en el número anterior de LÍDER, y más concretamente en nuestro dossier, te hablábamos de las posibilidades de que la saga Star Wars continúe con un nuevo film, la que sí que es seguro que se amplía con una nueva película es la saga Bond, en esta ocasión con Pierce Brosnan, alias "Remington Steele", en el papel del agente 007. Y para que tu también amplíes tu saga de módulos Bond, aquí te ofrecemos éste.

por el Superagente 86

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

Poniendo el cebo

Una fría mañana de invierno el agente es llamado al despacho de "M". Cuando entra, el jefe del M.I.6 cierra una carpeta que estaba leyendo y en la que se puede ver: "Operación Sword. Sólo para sus ojos".

"Agente... su próxima misión tendrá lugar en Irak. Hemos sabido que científicos al servicio del gobierno iraquí están desarrollando una arma bacteriológica, que recibe el nombre clave de Proyecto Sargón. El laboratorio secreto donde se realizan los trabajos está cerca de la ciudad de Mosul, al norte de Irak. El gobierno de su Majestad no puede enviar un comando de las SAS u ordenar un ataque aéreo para que destruyan el lugar, porque se encuentra en el mismo lugar que unas excavaciones arqueológicas y además el búnker es casi inexpugnable. En cambio, un agente infiltrado bajo la cobertura de un científico mercenario podría obtener información del Proyecto Sargón y destruirlo. Y si se diera el caso que los iraquíes tienen alguna cantidad almacenada en otra parte, tal vez se pudiera conseguir una muestra que nos permita elaborar una vacuna. Este complejo secreto, en la Mesopotamia septentrional, ocupa el mismo lugar que unas excavaciones arqueológicas de la cultura de Tell-Hassuna (4500 a. C.) cerca del río Tigris, en las cercanías de la ciudad de Hassuna, que está a 25 kilómetros al sur de Mosul.

Para infiltrarse en el equipo que se ocupa del Proyecto Sargón, adoptará la identidad del profesor Richard McDermot de la Universidad de Edimburgo, con el que tiene un parecido más que razonable. Pasará dos meses en Edimburgo asimilando las cos-

tumbres y todos los datos biográficos del profesor. Además, para hacer más real su parecido con el profesor le someteremos a un cambio de imagen que le haga más semejante aún.

Para terminar, en el M.I.6 hemos estado trabajando durante cierto tiempo con el auténtico profesor en una labor que le convierta, a ojos del servicio secreto iraquí, en una persona derrochadora y con una ética que no le impediría trabajar para un país que pagara unos altos honorarios por sus conocimientos."

Con esto termina el primer informe y el agente es enviado a Edimburgo. Durante dos meses el agente estudia los hábitos y la biografía del profesor para proporcionarse la adecuada cobertura. Transcurrido este tiempo, el M.I.6 se pone en contacto con el agente para que acuda a recibir nuevas instrucciones de "M", en una casa de seguridad que el servicio secreto tiene en las cercanías de Edimburgo.

"Estamos muy contentos con su actuación como el profesor McDermot, por lo que en breve partirá hacia El Cairo. Los servicios secretos iraquíes han picado el anzuelo y tienen una cita con usted. En El Cairo deberá dirigirse al Casino Baraka, propiedad de Marcos "Tiburón" St. John, un ex-mercenario que trafica con información y que desconoce su verdadera identidad. Este hombre le pondrá en contacto con el agente encargado de reclutarlo. Si no tiene preguntas, Q tiene equipo especial para usted".

Equipo Q

Reloj de Fuga:

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

Evaluación Q: Posee tres útiles complementos. Al pulsar el botón central sale de ambos lados de la esfera una cuchilla tan afilada que es capaz de cortar metales sin

perder su filo. Apretando el botón lateral superior, destellea de la esfera un brillante flash, capaz de cegar a quien lo vea durante unos preciosos segundos. El otro añadido es un localizador en miniatura, modelo Avram, que se activa presionando el botón lateral inferior. -Q

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

Dentonita

Se trata de un explosivo de gran consistencia pero muy dúctil, que se asemeja a la pasta dentífrica, de ahí su nombre. Sólo estallará con el uso de un detonador, por lo cual es muy seguro. Hay tres de estos detonadores con frecuencias diferentes, que tienen el aspecto de pequeñas pilas para la máquina de afeitar. El control remoto está camuflado en la propia máquina (posee memoria para activar los detonadores simultáneamente) y activa los detonadores a una distancia máxima de 50 m. También, puede ser programado como un temporizador para dar la señal en el momento preciso.

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

Pluma Microcámara

Tiene el aspecto de una pluma corriente, pero en realidad, además de utilizarse para escribir, contiene una cámara de muy reducidas dimensiones. El objetivo se esconde en un lateral de la tapa y cerca del final de la pluma. Al colocar la tapa al otro extremo de la plumilla los dos objetivos coinciden, permitiendo ver lo que se va a fotografiar.

Evaluación Q: Su accionamiento se realiza descubriendo la plumilla y colocando



la tapa detrás, a continuación se presiona la tapa en dirección a la plumilla lo que dispara el mecanismo. Tiene capacidad para diez instantáneas de película a color de alta velocidad. -Q

Infor. juego: La microcámara sólo puede ser recargada por un técnico cualificado, que además necesita de un laboratorio disponible en estaciones de nivel 3. No es necesario el uso del campo de experiencia de Microfotografía.

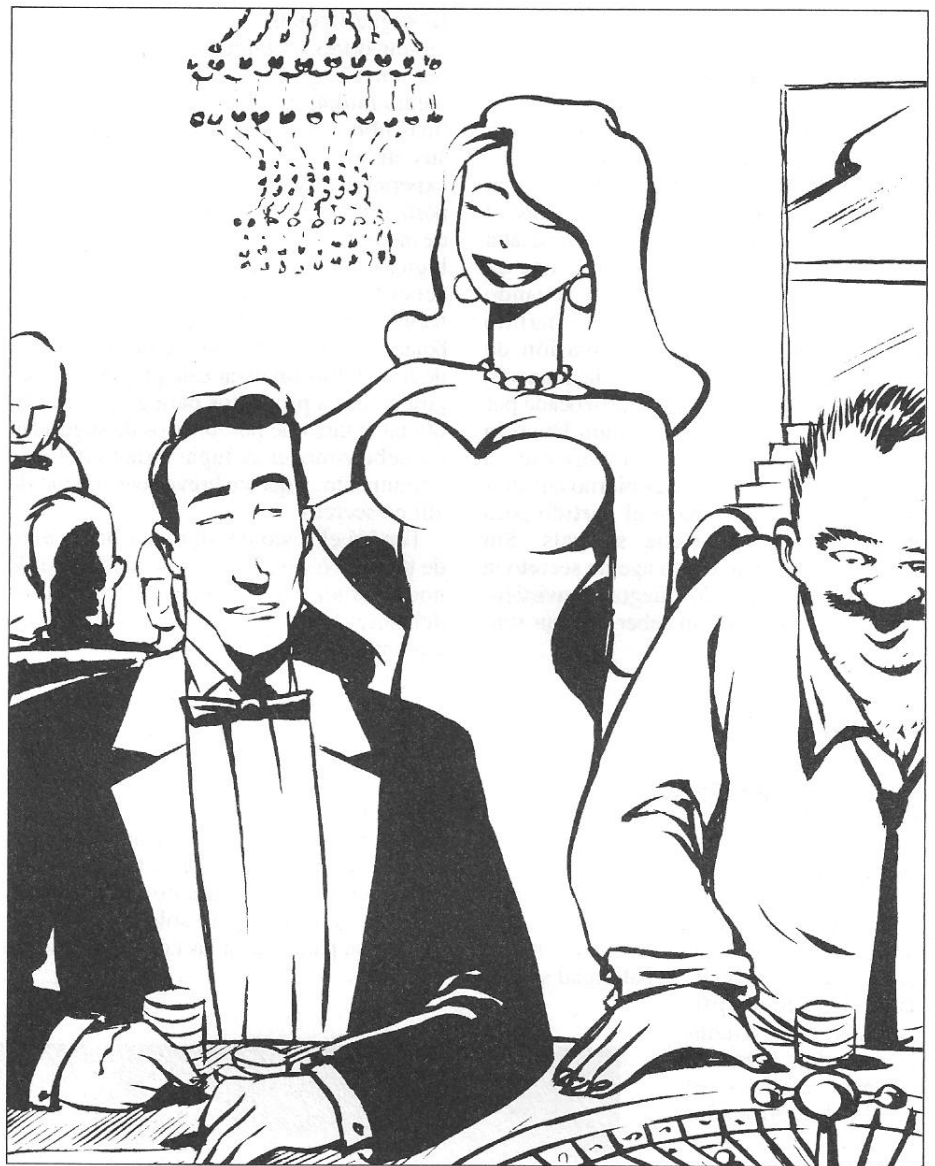
El Cairo

El agente llega al aeropuerto de El Cairo por la tarde, y se aloja en el Hotel Nilo Hilton donde se hizo una reserva a su nombre. Este hotel dispone de piscina, canchas de tenis, cafetería durante las 24 horas del día, discoteca, casino, servicio directo de teléfonos (para llamar fuera del país sin necesidad de operadora), y restaurantes. Entre ellos está El Nilo Rotisserie, cuya especialidad son las carnes a la parrilla, es uno de los mejores de Egipto y combina la cocina del cercano oriente con la continental. Después de la cena, los clientes pueden tomar uno de los dos botes (llamados Isis y Osiris) y subir Nilo arriba para visitar las pirámides.

Después de haberse repuesto del viaje deberá dirigirse al Casino Baraka de "Tiburón" St. John. Este casino sí permite la entrada a ciudadanos egipcios, aunque esto es algo prohibido en este país. Después de ser recibido por St. John, éste le acompañará a la ruleta donde le indicará que espere a su contacto, que se presentará a él diciendo: "No parece ganar esta noche, monsieur", a lo que deberá contestar "No, pero la baraka puede cambiar".

Su contacto será una hermosa mujer que se presentará como Jadicha Talib. Después de permanecer un poco más de tiempo en el casino, le sugerirá ir a cenar para poder empezar a tratar de negocios. Se pondrá al corriente de su especialidad y de algunos datos biográficos para constatar que es quién dice ser. En algún momento de la noche le dirá que partirán a la mañana siguiente temprano en avión hacia Amman (Jordania), para continuar por carretera hacia Bagdad, a donde espera llegar por la noche.

Naturalmente ella se dejará seducir o le seducirá para obtener más información sobre sus motivaciones o si oculta algo. Si el agente posee Atracción por Miembros del Sexo Opuesto deberá hacer una tirada de VOL a dificultad 3. Si falla, el interrogatorio encubierto al que le someterá Jadicha será a dificultad 8, lo que estimará la información que pueda obtener ella con un tiempo base de 1 hora. Ella revelará a sus superiores cualquier dato relevante obtenido del interrogatorio, a no ser que haya ocu-



rrido una seducción exitosa por parte del PJ con una reacción posterior amistosa o cautivada de la agente en cuyo caso no revelará nada a sus superiores.

Jadicha Talib

FUE: 6 DES: 10 VOL: 9 PER: 8 INT: 9
Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas):
Carisma (6/15), C.A.F (4/13), C.C.C. (3/9),
Conducir (5/14), Criptografía (2/11), Evasión (4/12), Interrogar (3/12), Manipulación Ce/CF (4/14), Montar (8/16), Seducción (5/12), Sigilo (5/14).
Habilidades Básicas: Distinción, Fotografía, Primeros Auxilios.
ALTURA: 1,65 m, PESO: 54 kgs
EDAD: 30 años, APARIENCIA: Seductora
PTOS. FAMA: 25
PTOS. SUPERVIVENCIA: 4
VELOCIDAD: 2
CORRER/NADAR: 25 minutos
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 kgs

NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO:
A

RESISTENCIA: 28 horas

Campos de Experiencia: Legislación Internacional, Microfotografía.

Debilidades: Vínculo personal.

Modificadores de Interacción: Reacción (-1/+1), Persuasión (0), Seducción (-1), Interrogación (-3).

Historial: Hija de un antiguo alto cargo del Ministerio de Asuntos Exteriores iraquí. Jadicha Talib vivió desde muy joven fuera de su país, acompañando a su familia en los destinos a los que era enviado su padre. Posee un excelente inglés fruto de su paso por colegios británicos y una gran pasión por los caballos, todo ello fruto de su estancia de 10 años en Gran Bretaña, cuando su padre estuvo destinado en la embajada de Irak en Londres. Con el regreso de su padre a su patria, tanto Jadicha como su hermano ingresaron en el partido Ba'ath. Después de

su regreso, su hermano, al que estaba muy unida, ingresó como oficial en el ejército muriendo dos años después durante la guerra contra Irán. Su madre no tardaría en morir mucho más tarde víctima de una larga enfermedad y de la tristeza ocasionada por la muerte de su hijo. Ella misma fue reclutada por el servicio secreto casi al mismo tiempo que su hermano ingresaba en el ejército. Su padre, al que le une un gran cariño, cayó en desgracia cuando empezó a cuestionar dentro del partido Ba'ath la necesidad de la invasión de Kuwait. Todos estos sucesos y la situación que vive actualmente su país provocada por la dictadura que ejerce Saddam Hussein sobre el pueblo iraquí, han empezado a minar su confianza en el gobierno cuestionándose su lealtad hacia el partido para pasar a enfocarla hacia su país. Sin embargo su trabajo como agente secreto la tiene atrapada entre dos fuegos, convirtiéndose en prisionera de su deber y de sus sentimientos.

Bagdad

Tras haber descansado por la noche, por la mañana se le conducirá al Ministerio del Ejército donde se le someterá a una revisión médica de rutina y luego a un interrogatorio también rutinario. El interrogatorio será mucho más estricto si Jadicha informó de algún desliz del agente. Si es un interrogatorio leve el nivel de la habilidad será de 10 y el grado de dificultad 4, con un tiempo base de 2 horas. Si es más estricto, el nivel del interrogador será de 13, y con el uso de luces intensas y la participación de otro interrogador el grado de dificultad se situará en 7, siendo el tiempo base de 18 horas. Si el interrogatorio da como resultado el descubrimiento del agente su final será el pelotón de fusilamiento.

Una vez haya acabado el interrogatorio, le conducirán ante un coronel que le informará de su trabajo y su sueldo. Es imprescindible que el agente posea para el éxito de la misión las habilidades de Electrónica y/o Ciencia, y de alguno/s de los siguientes campos de experiencia:

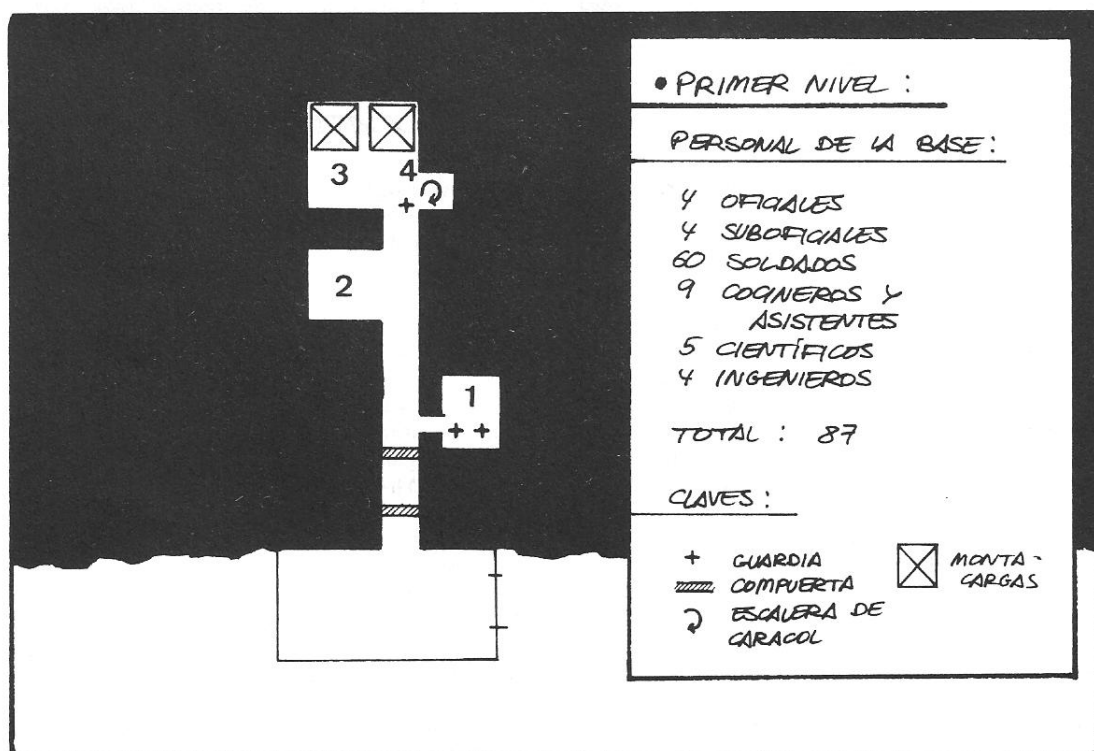
Biología/Bioquímica, Ingeniería Mecánica, Ordenadores o Química. Su contrato será por un año y su sueldo estará entre el medio millón y el 1 millón de libras esterlinas libres de impuestos (dependiendo de sus niveles de habilidad y campos de experiencia). Se le informará que trabajará para el Proyecto Sargón, en el que se está desarrollando una nueva arma bacteriológica. Su puesto en el proyecto estará de acuerdo con su campo de experiencia y habilidades. Durante su año de contrato trabajará en un laboratorio secreto en el norte de Irak, y tras finalizar este proyecto trabajará en otros proyectos para el ejército. El oficial le dirá que por motivos de seguridad no debe conocer el lugar exacto del emplazamiento, y que en breve será conducido allí en secreto.

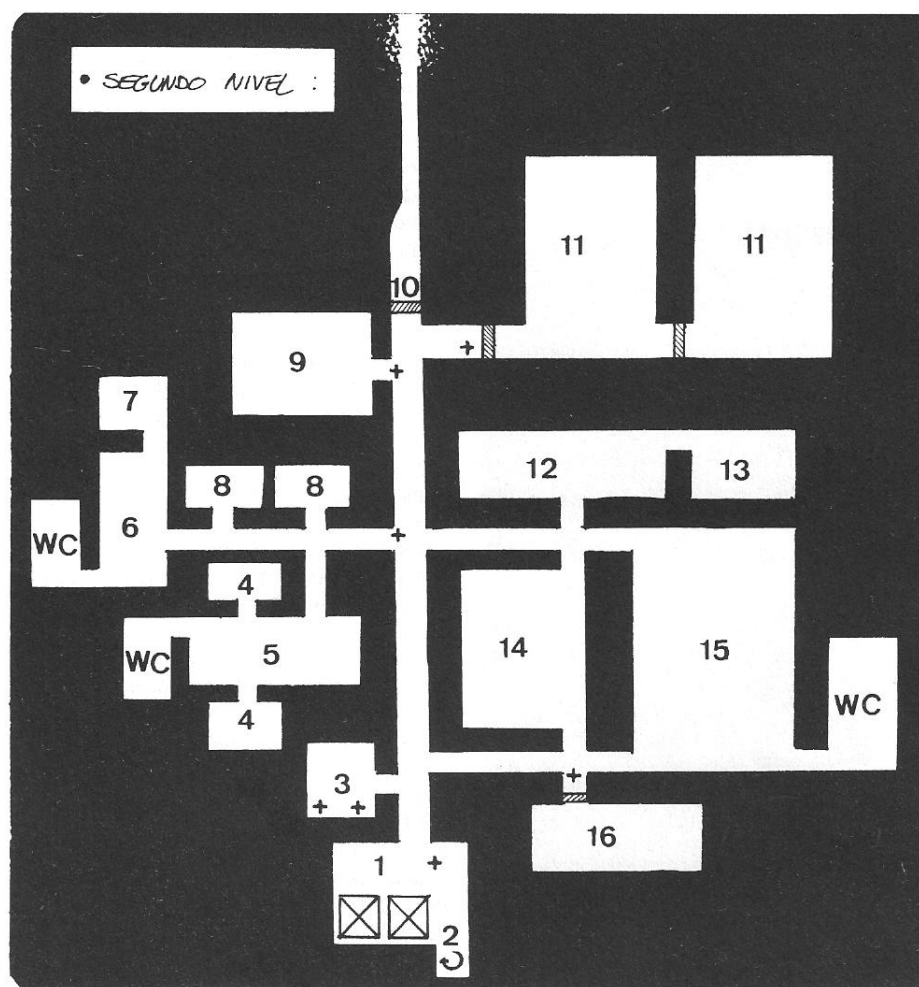
Tendrá el resto del día para hacer algo de turismo o descansar en la capital. Por la noche acudirá a una cena para miembros del ejército y del partido Ba'ath. Su acompañante será Jadicha, que en teoría debe vigilarle, pero si la reacción a una seducción con éxito fue amistosa o cautivada le confesará su desprecio hacia la tiranía que gobierna su país. Pero solamente le confesará sus pensamientos íntimos si sospecha o sabe que no es un mercenario a sueldo de los iraquíes. Le ofrecerá su ayuda, y si la reacción a la seducción fue de cautividad, además se fugará con el agente al final de su misión, pero sólo si puede evitar que su padre sufra las consecuencias de su huida.

Hassana

Hassana es una pequeña población a 25 kilómetros de Mosul, en sus cercanías se encuentra un yacimiento arqueológico que comparte espacio con el búnker laboratorio. El agente realizará el viaje de Bagdad a Mosul por carretera. En este tramo le acompañará su "reclutadora". Luego, desde esta última ciudad, viajará sin ella en la parte trasera de un camión sin poder ver por donde va y a donde se dirige. Los iraquíes darán algunas vueltas para despistar el sentido de orientación del agente, al que habrán vendado los ojos, para finalmente llegar por la noche al yacimiento arqueológico. Como el agente fue informado en Londres de la situación del lugar, esta precaución no dará resultado.

Tras pasar por una puerta que oírás cerrarse tras él, le quitarán la venda y se encontrará en el interior de un pequeño edificio de madera. Debajo de una gran puerta de madera, que parece dar al exterior, pasan unos raíles que continúan hasta la pared de roca, que es donde el edificio se apoya. Hay dos guardias armados a ambos lados de un túnel, que es donde se adentran los raíles. A dos metros, en el interior de la roca, hay una compuerta de acero que impide el acceso al complejo secreto. El grupo recién llegado y el agente montarán en unas vagonetas arrastradas por una pequeña locomotora eléctrica que les introducirá en las entrañas de la roca por un túnel bien iluminado, tras pasar la





gruesa compuerta de acero que se abrirá a su paso.

Descripción del Búnker Laboratorio

Primer nivel:

1. Cuarto de vigilancia: hay permanentemente aquí dos soldados, relevados en turnos de cuatro horas, para controlar las entradas y salidas del búnker.
2. Área de maniobra: en este lugar maniobran y se aparcen las vagonetas eléctricas que se utilizan para trasladar personal y material por todo el búnker y el exterior.
3. Montacargas: dos grandes montacargas que comunican los tres niveles.
4. Escalera de caracol: comunica los tres niveles.

Segundo nivel:

1. Montacargas
2. Escalera de caracol
3. Control y comunicaciones: dos soldados, relevados en turnos de cuatro horas, observan los monitores que vigi-

lan el complejo, excepto el área de los laboratorios, y se encargan de las comunicaciones con el exterior.

4. Dormitorio de suboficiales: en cada uno duermen dos suboficiales.
5. Sala de suboficiales: lugar de reunión y descanso de los suboficiales del búnker.
6. Sala de oficiales: lugar de reunión y descanso de los oficiales del búnker.
7. Dormitorio del Comandante del búnker: posee un terminal de ordenador conectado en red con el resto de terminales. Tras una clave de seguridad (Grado de Seguridad 4) que impide el acceso no autorizado, se encuentra información referente al complejo, turnos de guardia, etc.
8. Dormitorio de oficiales: en cada uno duermen dos oficiales.
9. Mantenimiento: aquí se encuentra el sistema de renovado del aire y la planta principal y auxiliar que da energía al búnker.
10. Túnel de emergencia: túnel que sale al exterior, a un kilómetro de distancia al norte de las excavaciones.
11. Depósitos: aquí se almacena la comida, el agua, los materiales necesarios para los laboratorios, y otros materiales y productos necesarios para el buen funcionamiento del búnker.

12. Cocinas: donde se prepara el rancho de todo el búnker.
13. Almacén: aquí se almacenan los productos perecederos y los congelados.
14. Comedor de la tropa.
15. Dormitorio de la tropa: con capacidad para 60 soldados.
16. Armería: hay rifles, fusiles de asalto y pistolas de fabricación rusa.

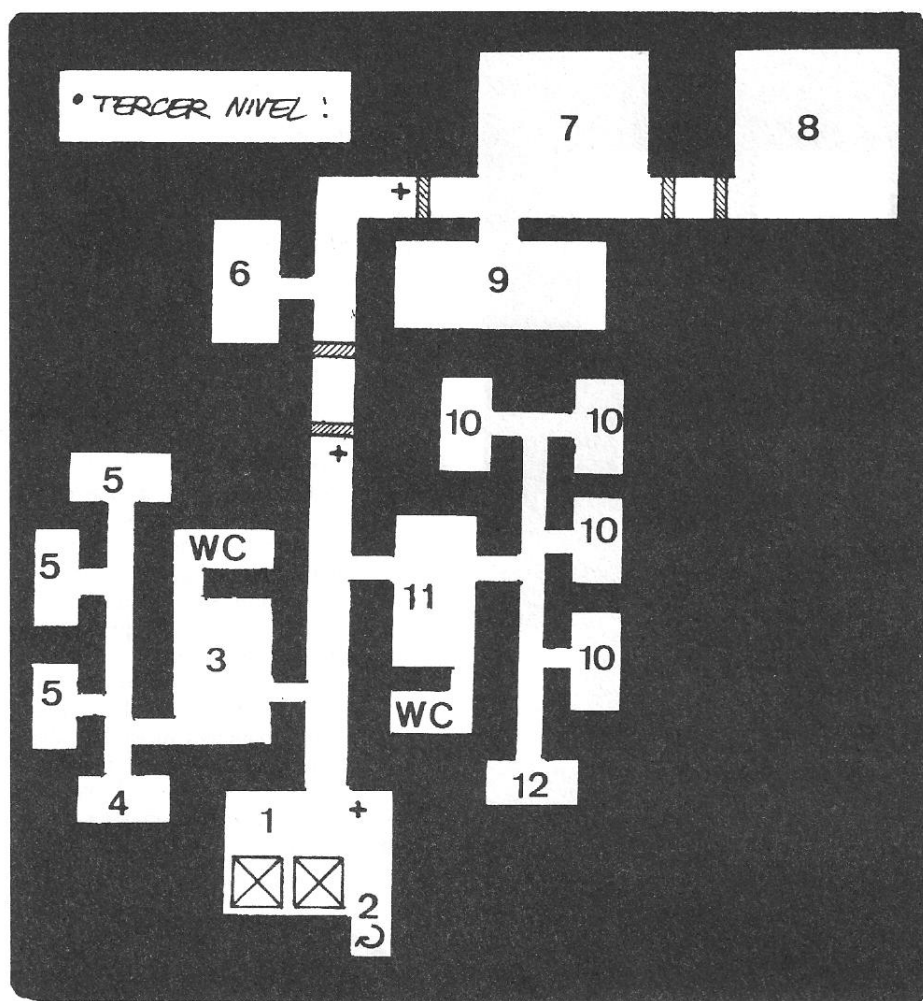
Tercer Nivel:

1. Montacargas.
2. Escalera de caracol.
3. Sala de ingenieros: lugar de reunión y descanso de los técnicos e ingenieros del búnker.
4. Dormitorio del Ingeniero Jefe: posee un terminal de ordenador conectado en red con el resto de terminales. Tras una clave de seguridad (Grado de Seguridad 4 y 3) que impide el acceso no autorizado, se encuentra información referente al complejo y el trabajo realizado en el virus informático.
5. Dormitorios de los ingenieros: son dormitorios individuales dotados con terminales informáticos y mesa de trabajo.
6. Control: aquí dos soldados, relevados en turnos de cuatro horas, observan los monitores que vigilan el área de los laboratorios.



- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- ESPECIALISTAS EN MAGIC
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCAS
- WARGAMES
- ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

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



7. Laboratorio: equipado con todo el material necesario para diseñar y estudiar virus químicos y bacteriológicos.
8. Laboratorio de pruebas: equipado con los controles y elementos necesarios para probar las distintas mutaciones y virus y, una vez ensayados, elaborarlos.
9. Laboratorio informático: aquí los técnicos e ingenieros del proyecto trabajan en virus informáticos, y se estudian modelos informatizados de virus químicos y bacteriológicos.
10. Dormitorios de los científicos: son dormitorios individuales dotados con terminales informáticos y mesa de trabajo.
11. Sala de científicos: lugar de reunión y descanso de los científicos del búnker.
12. Dormitorio del Científico Jefe: posee un terminal de ordenador conectado en red con el resto de terminales. Tras una clave de seguridad (Grado de Seguridad 4, 3 y 2) que impide el acceso no autorizado, se encuentra información referente al complejo y el trabajo realizado en los virus. Además, contiene pruebas sobre la relación entre Chebrikov, Irak y TAROT con el proyecto Sargón.

Los malos malosos

En el interior del complejo, será presentado a Abu Hassan (comandante del búnker), a Vladimir Chebrikov (científico jefe) y a Ahmed Abdullah (ingeniero jefe) responsables del Proyecto Sargón; dependiendo de las habilidades y campos de experiencia del agente, uno u otro será su anfitrión durante la siguiente visita al complejo. Durante la visita tanto Chebrikov como Abdullah le confesarán que le esperaban con impaciencia para avanzar con mayor rapidez en las investigaciones. El virus "Sargón" tiene una doble vertiente como virus bacteriológico e informático. Después de la dura lección aprendida durante la Guerra del Golfo, los iraquíes iniciaron trabajos e investigaciones para desarrollar virus informáticos y vacunas contra ellos.

Tras las presentaciones Chebrikov tomará la palabra, para comentarle al agente que en los trabajos del virus bacteriológico se hayan en un punto delicado de la investigación. En este virus se está trabajando en una mutación muy vilarenta que al introducirse en un organismo animal

vivo, y mientras lo destruye, lo utilizaría como plataforma de contagio de otros organismos. Más que un virus utilizable en una guerra bacteriológica, se trata de un virus que se utilizaría en actos terroristas, y cuyo "modus operandi" sería la inoculación inadvertida. El virus, con un período reducido de incubación de 2 ó 3 días, provocaría la muerte de sus víctimas tras una o dos semanas de creciente agonía. Una vez incubado en el organismo receptor tomaría el aspecto de un resfriado, para pasar a ser una gripe que desencadenaría toda una serie de complicaciones que terminarían finalmente con la vida del paciente. Este aspecto inofensivo en sus comienzos favorecería el contagio de multitud de individuos, provocando posiblemente la eliminación de la vida en una ciudad entera.

Finalizado el informe referente al virus bacteriológico, Abdullah tomará el relevo para informar al agente sobre el virus informático. Su modo de operación sería la aparición de las palabras "Alá es grande" en la pantalla, tras lo cual procedería a destruir todos los archivos existentes en un ordenador y a transmitirse por la red para destruir la información contenida en otros ordenadores conectados con el infectado.

El trabajo en el virus bacteriológico está aproximadamente a mitad de camino de su finalización, ya que la mutación en la que se trabaja es muy difícil e inestable. Respecto al virus informático, está aún en la fase de diseño, aunque se estima que se terminará antes que el virus bacteriológico.

Vladimir Chebrikov

FUE: 4 DES: 4 VOL: 7 PER: 8 INT: 14
 Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas):
 Carisma (4/11), Ciencia (14/28), C.C.C. (2/6), Conducir (1/7), Electrónica (4/18).
 ALTURA: 1,77 m, PESO: 84 kgs
 EDAD: 52 años, APARIENCIA: Normal
 PTOS. FAMA: 40
 VELOCIDAD: 1
 CORRER/NADAR: 25 minutos
 CAPACIDAD DE CARGA: 25-45 kgs
 NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO: A
 RESISTENCIA: 28 horas
 Campos de Experiencia: Ingeniería Mecánica, Ordenadores, Protocolo Militar, Química.
 Debilidades: Codicia.
 Modificadores de Interacción: Reacción (-1), Persuasión (0), Seducción (0), Interrogación (-3).

Historial: Vladimir Chebrikov es otro científico ruso, que tras la desaparición de la URSS, la liquidación de muchos programas científico-militares y la falta de recursos económicos para pagar a los encargados de realizarlos, ha decidido pasarse a la clandestinidad y trabajar como mercenario. Así que TAROT no tuvo más que ponerse

Info JOC

Martes, miércoles y jueves
de 15,00 h. a 17.00 h.

Tel.: (93) 345 85 65

¡Infórmate! ¡Pregunta!
... sobre novedades, sobre los sistemas de juego,
sobre las jornadas.

Magic: El Encuentro
Ice Age – Chronicles
Rol – todas las colecciones JOC –
Civilización y Diplomacia
Estrategia, Simulación histórica



SIGUE LA FIEBRE...

Dibujo de Koldo Serra



MAGIC

El Encuentro™

Todo en Cartas, Rol y Wargames
Series básicas y ampliaciones
Partidas y cambios en la tienda

HOBBIES GUINEA

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Nuevo Teléfono / Fax (94) 460 16 43

en contacto con Chebrikov y ofrecerle un trabajo con ellos. Chebrikov, carente de otras motivaciones que las económicas, no dudó en aceptar los emolumentos que le ofrecían por realizar para otros la misma clase de trabajo. En la actualidad está "cedido" a Irak para trabajar en el Proyecto Sargón, del cual también se beneficiará TAROT. Chebrikov tiene una personalidad egoísta y desconfiada, y aunque trabaja sin problemas con colaboradores no duda en proclamar continuamente quién es el jefe y artífice del proyecto.

Ahmed Abdullah

FUE: 6 DES: 9 VOL: 6 PER: 7 INT: 9
Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas): Carisma (5/11), Ciencia (6/15), C.C.C. (3/8), Electrónica (10/19), Evasión (2/9).
Habilidades Básicas: Primeros Auxilios.
ALTURA: 1,64 m, PESO: 65 kgs
EDAD: 27 años
APARIENCIA: Agradable
PTOS. FAMA: 30
PTOS. SUPERVIVENCIA: 1
VELOCIDAD: 2
CORRER/NADAR: 25 minutos
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 kgs
NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO: A
RESISTENCIA: 28 horas
Campos de Experiencia: Ingeniería Mecánica, Ordenadores.
Debilidades: Ninguna.
Modificadores de Interacción: Reacción (0), Persuasión (-1), Seducción (+1), Interrogación (-3).

Historial: Brillante ingeniero, Abdullah, como otros muchos ciudadanos acomodados de Irak, ha sido adoctrinado desde pequeño en el pensamiento socialista de corte dictatorial del partido Ba'ath y en la obediencia casi ciega hacia su líder Saddam Hussein.

Abu Hassan

FUE: 9 DES: 11 VOL: 10 PER: 10 INT: 8
Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas): Carisma (2/12), C.A.F. (6/16), C.C.C. (6/15), Conducir (3/13), Evasión (5/14), Interrogación (3/11), Tortura (4/13).
Habilidades Básicas: Primeros Auxilios.
ALTURA: 1,75 m, PESO: 78 kgs
EDAD: 42 años
APARIENCIA: Desagradable
PTOS. FAMA: 38
PTOS. SUPERVIVENCIA: 3
VELOCIDAD: 2
CORRER/NADAR: 25 minutos
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 kgs
NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO: B
RESISTENCIA: 28 horas
Campos de Experiencia: Ingeniería Mecánica, Protocolo Militar, Wargames.
Debilidades: Sadismo, Superstición.

Modificadores de Interacción: Reacción (-1), Persuasión (-3), Seducción (+1), Interrogación (0).

Historial: El Coronel Hassan de la Guardia Republicana estuvo, durante la Guerra del Golfo, al mando de las fortificaciones que rodeaban la ciudad de Basra (Basora). Estos búnkers servían de protección y fuente de suministro a las unidades blindadas de la Guardia Republicana, y como silos de almacenaje de misiles tierra-tierra (de carga convencional y química). Cuando la derrota del ejército iraquí se hizo evidente, Hassan ordenó el traslado de los misiles a las cercanías del Bagdad. Esta derrota le ha provocado un odio visceral hacia Occidente (la debilidad de sadismo se dirigirá únicamente hacia occidentales).

Trabajo y más trabajo

Tras visitar someramente las instalaciones, pero con más detalle el tercer nivel en el que trabajará el agente, le conducirán a su dormitorio para que se acomode y descanse del largo viaje por carretera. El cuarto se compone de un cómodo camastro, un armario para sus efectos personales, una mesa de trabajo y un terminal de ordenador sobre ella. El terminal está conectado a la red independiente del búnker. Su régimen de trabajo será de casi 12 horas diarias, con un descanso hacia el mediodía para comer, el resto del día lo podrá utilizar para relajarse y descansar. Las luces de las áreas comunes se apagarán automáticamente a las 23.00 PM para dormir, y se encenderán a las 07.00 AM. Una vez a la semana, en días alternos, le acompañarán a la superficie dos soldados, para que visite las excavaciones arqueológicas, y pueda tomar el sol y respirar un aire distinto al reciclado del búnker. Este día de descanso lo compartirá cada vez con diferentes científicos o ingenieros del proyecto.

La información que puede encontrar en el búnker es la siguiente:

- Información sobre las personas que componen el proyecto.
- El tiempo estimado para la finalización del proyecto tras su llegada es de 4 a 6 meses (esta información está tras los códigos de seguridad 4 del comandante del búnker, el ingeniero jefe y el científico jefe). Esta información será proporcionada si la tirada de Criptografía da una Categoría de Éxito 4 o mejor.
- Información detallada sobre ambos proyectos, la composición, modus operandi, efectos, etc (esta información está tras los códigos de seguridad 3 del ingeniero jefe y el científico jefe). El ordenador del científico jefe dispone de toda la información mencionada anteriormente, el del ingeniero jefe sólo la referente al virus

informático. Se proporcionará libremente información referente a uno u otro proyecto dependiendo del trabajo que realice el agente. El resto dependerá de una C.E. 3 o mejor.

- En el ordenador de Chebrikov (tras un código de seguridad 2) se encuentra la información relativa a la relación entre Irak, el Proyecto Sargón, el propio Chebrikov y TAROT.
- Cuando el agente comience a planear la destrucción del Proyecto Sargón y su fuga, se enviará a Bagdad una muestra del virus bacteriológico (que luego será remitida a TAROT para su estudio). No se especificará el destino final, ni el destinatario.

La muestra no será tan peligrosa al no tratarse del virus final. El agente sabrá del envío a Bagdad de una muestra del virus, pero si desea saber el destinatario final deberá entrar en el ordenador de Chebrikov (y romper el código de seguridad 2).

TAROT cedió a Irak los servicios de Chebrikov para trabajar en el Proyecto Sargón. A cambio Irak debe darle toda la información respecto a las investigaciones, algunas muestras de los virus que se vayan produciendo en los trabajos y una muestra del virus final cuando se elabore. También, deberá efectuar un pago de 50 millones de dólares en una cuenta suiza por la cesión de Chebrikov. Las muestras son enviadas a Bagdad y de ahí parten a un laboratorio que posee TAROT, donde trabaja la Dra. Isa Nakahara (El Mago) que es la responsable de Investigación y Desarrollo de TAROT. En el laboratorio de la organización de Skorpis también se trabaja en el desarrollo simultáneo de otras variantes del virus del Proyecto Sargón. En el terminal de Chebrikov (tras el código de seguridad 2) habrán pruebas de esta relación en forma de breves cartas sobre los trabajos y sobre futuros envíos.

El gran final

Las maneras de destruir el Proyecto y de escapar son variadas, pero un método sería provocar un accidente en el laboratorio junto con la inutilización de la red informática y el sistema de mantenimiento, todo ello mientras al agente le toca su período de descanso en el exterior. En el exterior deberá deshacerse de sus dos guardianes y su acompañante, y también enfrentarse durante la confusión a otros dos guardias antes de poder escapar del recinto exterior. Sin embargo, se deja a juicio del jugador la mejor manera de cumplir su misión, escapar del búnker y del recinto.

Su contacto le encontrará a mitad de camino de Mosul un día después, gracias al rastreador que el agente lleva en el reloj.



Tras el intercambio de la preceptiva clave ambos se dirigirán en un viejo camión hacia una pequeña aldea en las cercanías de la frontera con Siria y Turquía. Su contacto, de origen kurdo, le proporcionará durante el viaje papeles y ropas que le harán pasar como ciudadano iraquí (si pasa una tirada de Disfraz y Usos y Costumbres, con grado de dificultad de 4, y siempre que no hable). Antes de llegar a la aldea por la tarde, ambos deberán pasar un control militar. Si les descubren serán fusilados al momento.

En la aldea el agente se reencontrará con Jadicha (pero sólo si con anterioridad el agente conquistó la amistad o el amor de la atractiva espía). Ella lo ha abandonado todo para reunirse con él y escapar de la tiranía que existe en su patria. Para escapar de Bagdad elaboró un plan de fuga que ha puesto a salvo a su padre de futuras venganzas. Este plan se basaba en que su padre denunciase su traición para alejar de él las sospechas de la policía secreta. Para salir de Irak partirán por la noche en dirección a un paso por las montañas. El lugar elegido no tiene mucha vigilancia a causa de la inactividad de la guerrilla kurda. Saldrán a pie de la aldea para evitar el control del toque de queda, y les acompañará un guía. Tras un kilómetro de marcha llegarán a un pequeño corral donde hay caballos para continuar. Acompañados por el guía kurdo se dirigirán hacia el paso por las montañas, intentando evitar las pocas patrullas fronterizas iraquíes.

Al amanecer, sin embargo, toparán con una patrulla que viaja en un todo terreno, y que tomándoles por guerrilleros kurdos les atacará. El combate no debería ser muy feroz, para darle oportunidad al agente de escapar. La persecución, con el agente y sus compañeros a caballo y los iraquíes en un vehículo, podría tener los siguientes obstáculos: un árbol caído bloquea parte

del camino (5), el camino termina en una pendiente con un fuerte desnivel que conduce a otro camino inferior (4), este segundo camino bordea un barranco y se corta por una grieta de 2 metros de anchura que deben saltar para continuar su huida (3).

Soldados iraquíes (4)

FUE: 7 DES: 8 VOL: 9 PER: 7 INT: 6
Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas)
C.A.F. (5/12), C.C.C (3/10), Conducir (5/12)

VELOCIDAD: 1 ARMA: AKM

NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO: A

El final debería muy descriptivo, con la patrulla detenida por la grieta y disparándose con sus fusiles de asalto, mientras ellos huyen a galope tendido con el barranco a su izquierda. El guía kurdo debería morir en el transcurso de la huida, cayendo al barranco mientras se oye relinchar de terror a su caballo que cae junto a él; las balas chocando y entrechocando contra las rocas o silbando junto a ellos. Una vez hayan conseguido escapar del acoso de la patrulla, y en un final dramático, el agente descubrirá con horror que Jadicha ha sido herida de gravedad y que se está muriendo ante sus ojos. Ya sólo le queda tiempo para una emotiva escena de despedida.

Tras enterrar con cierta dignidad a su amada (o amiga) espía, y tras cuatro horas de viaje el agente llegará hasta una pequeña ciudad turca, donde podrá ponerse en contacto con el MI6 para ser recogido. Si el agente consiguió destruir el complejo y las investigaciones iraquíes la misión será un éxito, y recibirá 1000 puntos de experiencia. Si además consiguió llevarse una muestra y copia de los virus recibirá 500 puntos extras de experiencia. ♦

MAGIC WORLD CUP CHAMPIONSHIP

CAMPEONATO MUNDIAL DE MAGIC: THE GATHERING

Tiendas colaboradoras
con el patrocinio de la delegación de
Duelistas de España a la fase final
en Seattle (USA)
4-6 de agosto de 1995

ALFIL	Madrid
ATENEO	Alicante
CAOS	Ciudad Real
CARRERAS jocs	Terrassa
CENTRAL DE JOCS	Barcelona
EXCALIBUR	Madrid
FANTASTIC	Granollers
GENERACIÓN X	Madrid
GUINEA HOBBIES	Algorta
JOCS I FANTASIA	Molins de Rei
KENIA	Mallorca
LUDÓMANOS	Valencia
LUDO Z	Zaragoza
METRÓPOLIS	Madrid
ROLEGAME	Sta. Coloma de Gramenet
SANT JORDI	Girona
STUKA	Cartagena
ZEPELIN	Girona



VAMPIRO LA MASCARADA

Hermanos de Sangre

Esta aventura transcurre en Barcelona, por lo que se supone un cierto grado de conocimiento de la ayuda de Barcelona by night (LIDER 46). De todas formas, es fácilmente adaptable a cualquier otra ciudad que al narrador se le antoje. Convendría que en el grupo hubiera al menos un personaje con un nivel razonable de callejeo o de contactos con la policía.

por Mar Calpena

Hermanos de sangre es una aventura destinada a hacer que los jugadores traben conocimiento con el Sabbat de Barcelona.

Tema y ambiente

¿Existen las relaciones personales desinteresadas? ¿Quién es tu verdadero amigo, el que te da lo que le pides o el que mira por tu bien? ¿Tienen derecho tu familia y amigos a elegir tu destino? ¿Qué ocurre cuando tus lealtades están divididas? ¿Cuándo se convierte el cariño en dependencia? En *Hermanos de sangre* la intriga está protagonizada por gente que da la respuesta más negativa posible a estas preguntas.

El ambiente debe ser de continua desorientación y dudas por parte de los personajes. ¿Están siendo manipulados? ¿Qué se esconde detrás de cada asesinato? ¿Cómo hay que solucionar la cuestión?

El corazón de un poeta

Duerme la ciudad y en un lugar oscuro junto al mar está tocando un músico de jazz. Miras hacia mí, y en tus ojos cansados puedo ver que hay un nombre escrito de mujer... (El último de la fila: "Son cuatro días")

Poco tiempo después de la presentación de los PJs en Barcelona, éstos recibirán una llamada de teléfono de Anastasi Genís, un Toreador que es posible que conozcan de oído o hayan visto alguna vez. Éste los convocará al Peregrino, un minúsculo bar justo al lado de la Plaza de San Jaume (en la que están el Ayuntamiento y la sede del gobierno de la Generalitat) en pleno Barrio Gótico. Una tirada de inteligencia hará caer a los personajes en la cuenta de que el bar en cuestión está muy cerca del Karma, que suele ser el lugar de encuentro de la mayoría de vampiros de la ciudad, por lo que es extraño que Genís no los haya convocado en el propio Karma...

El Peregrino es un bar bastante pequeño y oscuro situado en una estrecha calle lateral y parcialmente tapado por el cartel de un restaurante chino. Los asientos son de bambú, y en las mesas de madera hay colocadas velas. Un póster anuncia que los lunes se tira el tarot, pero hoy es martes y en el bar sólo hay un pequeño grupo de guiris y un borracho que apoyado en la barra destroza una versión de "Feelings". Los trinos del borracho son, por suerte, bastante moderados y no impiden oír la música de fondo, una potpourri de jazz, música celta y new age en plan siniestro del estilo de los "Dead can dance" o incluso danzas de los indios norteamericanos.

En la última mesa del bar está sentado un hombre de mediana edad bastante guapo con el pelo rubio engominado y una larga gabardina oscura sobre ropa hippie de diseño. El tipo en cuestión tiene una pinta sofisticada que contrasta un poco con el encanto del local. Se trata de Anastasi Genís, quién les recibirá con la mirada perdida y aspecto de impaciencia. Si en el grupo hay algún Toreador, tú debes juzgar cual será su relación con Genís y Tatiana y hacer las alteraciones pertinentes. En cuanto los PJs tomen asiento les dirá lo siguiente:

"Supongo que alguno de vosotros ya debe conocerme —dice con un tonillo ligeramente vanidoso— Yo, en cualquier caso, he oído que lleváis poco tiempo en la ciudad por lo que quizás podáis ayudarme con una cierta discreción. Para ser sincero, preferiría que esto no llegara a ser conocido por Berenguera a no ser que sea muy necesario.

En 1924, y en premio a mi comportamiento discreto, el

anterior príncipe de Barcelona, Fernando, me dio permiso para crear un chiquillo. Yo hacía tiempo que tenía los ojos puestos en la modelo de un pintor amigo mío. Ella decía llamarse Tatiana, y afirmaba que descendía de los Romanov. Tuvimos una relación, y aunque su comportamiento provocó que rompiéramos, siempre hemos mantenido una cierta amistad, así como negocios comunes por lo que aún nos veíamos de vez en cuando. A mí ella me daba mucha pena. Nunca supo conservar el dinero que ganaba y cuando su cara empezó a ser demasiado popular tuvo que dedicarse a la prostitución para pagar un sitio donde dormir durante el día. Las cosas le fueron muy mal durante una temporada, pero nunca quiso aceptar ni un duro de mí y prefirió vender su cuerpo.

Ahora había empezado a remontar; vivía





Anastasi Genís, poeta

Clan Toreador
 Décima generación (abrazado 1908)
 Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 4 (sofisticado), Manipulación 2, Apariencia 4 (fascinante), Percepción 3, Inteligencia 4 (creativo), Astucia 3.
 Habilidades principales: Empatía 3, Actuar 1, Alerta 1, Intimidación 2, Etiqueta 4 (mundillo intelectual), Poesía 3, Lingüística 4 (alemán), Conducir 1, Sigilo 2.
 Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 1, Presencia 2.
 Trasfondos: Fama 1, Recursos 2, Posición 2, Rebaño 1, Criados 1.
 Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 4, Coraje 4.
 Fuerza de voluntad: 3. Humanidad: 8. Reserva de Sangre: 13/ IPS por turno.
 Interpretación: "Se trata de una situación propia de tragedia griega. Me veo muy afectado por el tema y desearía que gente más...práctica lo llevara".

Berenguera, príncipe de Barcelona

Clan Ventrué
 Quinta generación
 Abrazo: 890
 Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4 (aristocrática), Percepción 5 (perspicaz), Inteligencia 5 (astuta), Astucia 4 (aguda).
 Habilidades principales: Actuar 3, Empatía 2, Liderazgo 3, Conducir 2, Etiqueta 5 (mundillo medieval, la habilidad no le servirá de mucho a no ser que no se encuentre con otro antiguo), Sigilo 3, Burocracia 3 (no está especializada pero se trata sobre todo de burocracia municipal), Finanzas 3, Informática 1, Leyes 1, Ocultismo 3, Política 4 (política dentro de la Camarilla), Historia 4 (historia de Cataluña).
 Disciplinas: Fortaleza 5, Potencia 2, Auspex 3, Dominación 4, Celeridad 1
 Trasfondos: Posición 5, Rebaño 3, Influencia 1, Recursos 3, Criados 2 (guardias de seguridad ghoules).
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.
 Fuerza de voluntad: 6 Humanidad: 6.
 Interpretación: "¿Cual es tu problema, neonato?"

con una compañera con la que trabajaba algunas veces a dúo, en fin, ya me entendéis...

Yo las iba a visitar de vez en cuando. El caso es que el domingo fui a ver a Tatiana y me encontré con la puerta del aparta-

mento mal cerrada. Lo que había detrás era horrible. Allí estaba ella desangrada, en un sopor que yo sólo conocía por las historias. En todas partes había señales de lucha. Thais, que así es como decía llamarse su compañera de piso, no estaba. Ahora Tatiana está en mi casa. Si quiero que se recupere del sopor sé que debo hablar con Berenguera, pero temo que me acuse de no cuidar de mi progenie y además no quiero que sepa por qué fui a ver a Tatiana. Por eso necesito que descubráis que pasó exactamente".

Si los PJs han seguido la parrafada con atención, aparte de pactar un precio por sus servicios (como unas cien mil pesetas más el libre uso del coche de Genís) querrán informarse de algunos detalles más sobre la movida, aunque deberán vencer las reticencias del poeta.

Los negocios conjuntos que tenían Genís y Tatiana eran que ésta actuaba como su camello. La noche de los hechos, Genís fue a buscar material para hacerse una rayitas antes de largarse a la última fiesta intelectual. Genís no quiere que Berenguera se entere ni remotamente de esto, pues ya tuvo problemas cuando se llevó un cuadro "accidentalmente" del museo de Arte Contemporáneo años atrás. A Berenguera le ha dicho que Tatiana se ha ido a pasar una temporada a París, y aunque sabe que le tendrá que decir la verdad bastante pronto, quiere intentar resolver todo el asunto antes de que a nadie se le ocurra acusarlo.

Anastasi sabe muy poco de Thais. Sólo hacía unos meses que ella y Tatiana trabajaban y vivían juntas. Tatiana es una rubia de rasgos delicados, mientras que Thais es la típica morena explosiva. Se habían conocido mientras hacían la calle por la Avenida Juan XXIII, y por lo que Anastasi sabe, Thais es huérfana. Su única familia consiste en un hermano legionario que estaba en un hospital militar de Ceuta. Genís no la cree capaz de haber reducido a Tatiana en una pelea, y, en realidad, tampoco se le ocurre ningún motivo por el que las dos pudieran haberse peleado.

Tras esto, les dará la dirección de las dos chicas, un pisito situado relativamente cerca de los alrededores del campo del Barça. Por lo que Genís sabe (si es que a los PJs se les ocurre hacer la pregunta), no solían atender a sus clientes en su propia casa, motivo por el que es muy probable que el agresor supiera lo que estaba haciendo. Genís les dará las llaves del piso para que empiecen a investigar esa misma noche.

La verdadera historia

Tras una temporada de compartir piso, Thais descubrió que Tatiana era una vampira y le pidió que la convirtiera en su chi-

quilla. Tatiana no quiso acceder inmediatamente y la convirtió en su ghoule, pero esta situación no era del agrado de Thais, que ya entreveía en el vampirismo una salida a su vida de pobreza, y escribió a su hermano para contarle lo ocurrido dando por hecho que Tatiana la iba a abrazar. En el transcurso de una de sus salidas nocturnas, Thais entró en contacto con el Cuchillo Negro (una de las facciones del Sabbat de las que te hablábamos en el LIDER 46), quienes le ofrecieron la inmortalidad que tanto buscaba. Thais sobrevivió a los ritos de los Sabbat y ahora da vueltas con ellos cerca de la zona donde solía trabajar, pero ha roto el contacto con Tatiana. Su hermano, por su parte, es una verdadera bestia parda y estaba recluido en un hospital militar en observación preventiva por su carácter psicótico. Ello no le impidió huir cuando vio que lo único sano de su vida, su querida hermana, se le escapaba para siempre para convertirse en una no-muerta. Viajó hasta Barcelona y entró en el piso de las dos chicas con la llave que su hermana le había dado por si alguna vez volvía a la ciudad y ella no estaba. Como era casi al amanecer, encontró sólo a Tatiana, quién le comunicó que su hermana se había ido, si bien no sabía adónde. El hermano de Thais enloqueció aún más y atacó a Tatiana. Llevado por el deseo de ser como su hermana y ayudado por la inminente salida del sol, consiguió reducirla y bebió su sangre creyendo que ésa era la manera de convertirse en un vampiro. A la noche siguiente es cuando Anastasi Genís fue a ver a Tatiana y se la encontró en sopor. A partir de ahora, el hermano de Thais, ya definitivamente enloquecido, irá en pos de la sangre de las prostitutas que trabajaban cerca de su hermana, empezando por las que se le parezcan. Sólo los PJs o el Sabbat pueden pararlo, pero en cualquier caso es una seria amenaza para la Mascarada. Para el hermano de Thais utiliza los atributos del libro de reglas para un agente de SWAT.

Mi casa es tu casa

El piso donde vivían las dos chicas está situado en unos bloques cercanos a la Avenida de Juan XXIII donde hacían la calle. Una tirada de idea revela que a pesar de que por la noche la Avenida es un sitio chungo, el barrio es claramente de clase media/media-alta (el club de polo está a un tiro de piedra). En el piso hay poca cosa relevante, y sin ser lujoso en absoluto, no está mal decorado y podría pensarse que es un piso de estudiantes. Tatiana y Thais preferían ahorrar que dejarse el dinero en lujos, pero no querían trabajar en ningún sitio donde se las pudiera controlar.

Si los PJs son tan inútiles como para no

haber pedido la llave a Genís (en las tres veces que probé la partida, jamás se les ocurrió), déjalos que despierten a los vecinos, revienten la cerradura... Total, en la casa hay pocas cosas que aporten ninguna información. Si se fijan, verán alguna que otra foto de Thais y su hermano, así como alguna agenda con la dirección del cuartel dónde éste residía (si tus jugadores no te dicen explícitamente que eso es lo que andan buscando, no la verán). En el cuartel podrían informarlos de que ahora el hermano de Thais es un prófugo. Debajo de una silla hay algo así como dos kilos de coca repartidos en varias bolsas. Deja que los jugadores se coman el tarro pensando que es un asunto de drogas, perderán el tiempo lastimosamente. La opción clara a seguir es ir a investigar a la zona donde Thais y Tatiana hacían la calle.

El oficio más viejo del mundo

La Avenida de Juan XXIII describe un amplio círculo que enlaza la Avenida Diagonal con algunas de las facultades de la Universidad de Barcelona (cerradas durante la noche), el pequeño cementerio de Les Corts, un pequeño campo de fútbol para los equipos de tercera regional del barrio y el estadio del F.C. Barcelona. Se trata de una avenida con dos carriles de circulación y una acera central que no está asfaltada.

Aunque es una zona relativamente segura por dónde pasar de noche, siempre hay un número considerable de prostitutas y travestis apalancados junto a barriles con

hogueras. Deja que los personajes investiguen aquí y allá un ratito. El chulo de Tatiana y Thais era "Er Didi", quién ofrecerá a los PJs otras chicas mejores. La información que éste puede aportar sobre ellas es muy poca. Trabajaban juntas a menudo desde que se conocieron, y eran, con mucho, las más independientes de todas las que estaban por la zona. Él recibía una parte de los ingresos de ellas sólo por hacer que se llevaran a los mejores clientes, pero nunca por defenderlas o como resultado de amenazas, ya que eran claramente diferentes al resto de las chicas y tenían una especie de aura que imponía respeto.

"Er Didi" es un tipejo similar a Maki-navaja, pero con un brillo bastante más peligroso en la mirada. Lo mismo les puede proporcionar armas u otro material difícil de conseguir a los PJs, como intentar atracarles, pasando por todo tipo de ofertas (los PJs masculinos pagando y los femeninos cobrando). "Er Didi" tiene un nivel bastante alto en callejeo y arma blanca. Rolea la escena un rato y haz que los personajes intenten averiguar la reacción de las compañeras de Thais y Tatiana. La mayoría las consideraban bastante raras por hacer la calle, dado que hubieran podido encontrar trabajo en una sauna con facilidad. Cuando lleven un tiempo husmeando por la zona y ya los hayas agobiado a proposiciones guarrras, haz que tengan una pequeña sorpresa.

Cara al sol con la camisa negra...

"Skins y chupones ¡Qué grima!"

(El playtester revientapartidas por excelencia)

De repente, las prostitutas empezarán a correr, al tiempo que en lontananza se atisba el brillo de algo semejante a las bolas de billar. Aparecen un número de vampiros del Cuchillo Negro (cómprate el LÍDER 46 de una vez) equivalente al de los PJs+1d6, armados con navajas y bates de béisbol. Se impone una ligera carrerita. De todas formas procura que los skins rodeen a nuestros héroes, porque si no se perderán la oportunidad de hacer una tirada de percepción. Si la pasan, se darán cuenta de que una de las tres chicas del grupo es Thais...con el pelo bastante más corto. Para ser exactos, de su impresionante melena morena sólo queda el flequillo y un par de greñas en la nuca. ¿Que los PJs quieren que venga con ellos?...¿no lo dirás en serio?. Si los PJs se encuentran en el coche de Anastasi Genís, éste será rayado y sacudido. El encuentro con el Sabbat puede tener lugar más tarde o en alguna de las noches siguientes, pero siempre será en los tonos más desagradables. Los miembros del Sabbat conminarán a los PJs a dejar su zona o a ponerse *cara al sol* (graciosillos, los chicos). En cualquier caso, unas pocas cosas pueden deducirse del encuentro si éste se lleva de la forma más diplomática posible y se utilizan disciplinas como Auspex:

- Thais no sabe nada de lo que le ha ocurrido a Tatiana ni de la fuga de su hermano.
- No hay otra forma que la violencia de convencer a Thais de que se aleje del Sabbat. Los considera su verdadera fami-





lia y no quiere saber nada más del resto del mundo.

- Los skins consideran los daños y destrozos contra los personajes y el coche una advertencia. Si los PJs se meten en el cementerio de Les Corts ya pueden ir pensando en afeitarse. Los miembros del Sabbat son vampiros de generaciones 13 y 14 (rebaja los atributos) y tienen casi todos un mínimo de 2 ó 3 en arma blanca y pelea. Uno o dos pueden tener una arma de fuego.

Si los PJs no han huido, la discusión (o la pelea) se interrumpirá por el sonido de una sirena. Los skins huirán (gastando puntos de sangre en Celeridad si fuera necesario) hacia el cementerio. Por cierto, que si el encuentro se ha producido en el interior de éste, el Cuchillo Negro será todavía más ruidoso y desagradable, rompiendo alguna de las lápidas de la zona judía y cantando a grito pelado mientras juegan al gato y al ratón con los personajes (con lo que la sirena sólo se oír con una tirada de Percepción a dif. 8).

Un taxi con luces azules

Un coche de la policía (Policía Nacional es lo más probable) pasará por el lado de los PJs e irá a meterse en el descampado que hay detrás del complejo deportivo Juan XXIII (es decir, el cutre-campo donde juegan equipos de la talla del Giné-Car o la Joventut Castells). El descampado, que teóricamente sirve de aparcamiento los domingos por la mañana y durante los partidos del Barça, es el sitio más frecuentado a la hora de realizar "servicios" durante la noche. Una tirada de Callejeo en normal permite darse cuenta de que es extraño que la policía efectúe una redada si no pasa algo gordo o no se está en período electoral. Por otra parte, si el problema eran los skins, la policía ha ido en otra dirección. ¿No tenéis curiosidad?

Una llamada anónima ha alertado a la policía de que se ha encontrado un cuerpo prácticamente desangrado en el campillo. Si los PJs consiguen acercarse a la zona (y te aseguro que no es imposible) se encontrarán a un par de maderos (policías nacionales) con cara de desconcertados. En el suelo yace una chica con una larga melena negra, similar a la que solía lucir Thais. Tiradas de medicina o posteriores contactos con la oficina del forense revelarán que murió por una hemorragia causada por un objeto punzante en el cuello. No hay marcas de colmillos sino una incisión hecha con un objeto punzante, por lo que no parece obra de un vástago (el hermano de Thais comprobó, tras morder a Tatiana, que el método no era sencillo y prefirió usar un estilete). Si los PJs se han ido, en la

edición de los periódicos de dos días más tarde (puesto que las ediciones del día siguiente ya están cerradas) aparecerá una noticia corta (un breve) relatando la aparición de un cadáver desangrado. El breve no aporta mucha información y viene de la agencia EFE, que a su vez ha sido informada por la policía. Los PJs pueden enterarse de los hechos por Anastasi Genís o por Berenguera.

Que viene la seño

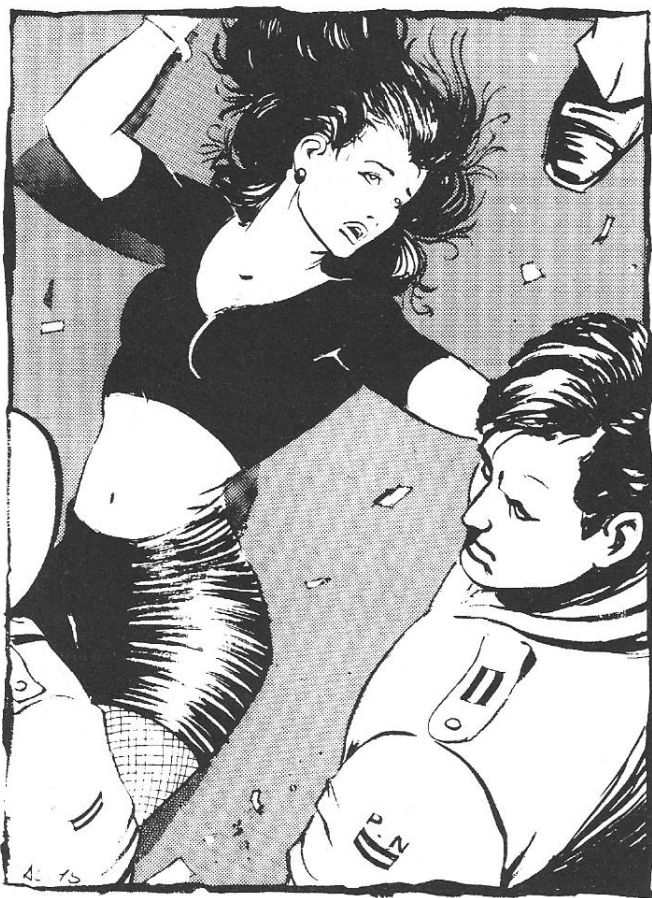
En algún momento, y dependiendo de lo que suceda en los encuentros con el Sabbat o en las investigaciones de los PJs, Berenguera se enterará de lo que ocurre. Si es Anastasi Genís quién le cuenta la misión de los PJs le representará como a un mal hijo y se preocupará por la suerte de Tatiana, pero se negará rotundamente a administrarle la sangre necesaria para que salga de su sopor hasta no tener pruebas de si hubo una ruptura de la Mascarada.

Si Berenguera se entera por alguien ajeno al asunto de la curiosa coincidencia de la aparición de los PJs en una zona del Sabbat donde además se van sucediendo los cadáveres desangrados...sé creativo con el castigo. Desde una bulla masiva, hasta hacerles tomar un vínculo de sangre, pasando por un destierro temporal si no se conducen con más discreción. Recuerda que Berenguera fluctúa siempre entre la manía persecutoria y el ansia de sobreprotección a los neonatos.

Es preferible para los PJs que Berenguera sepa lo que sucede lo antes posible si es que quieren evitarse problemas y poder utilizar los contactos de ella.

Caldeando el ambiente

El orden en que sucedan los acontecimientos a partir de ahora depende de cada Narrador. Cada una o dos noches aparecerá otro cadáver desangrado (el hermano de Thais se cree ya un vampiro, y como tal supone que debe cazar) por alguna zona cercana a la avenida. Mira el mapa, que por una vez me lo he currado. La zona se irá



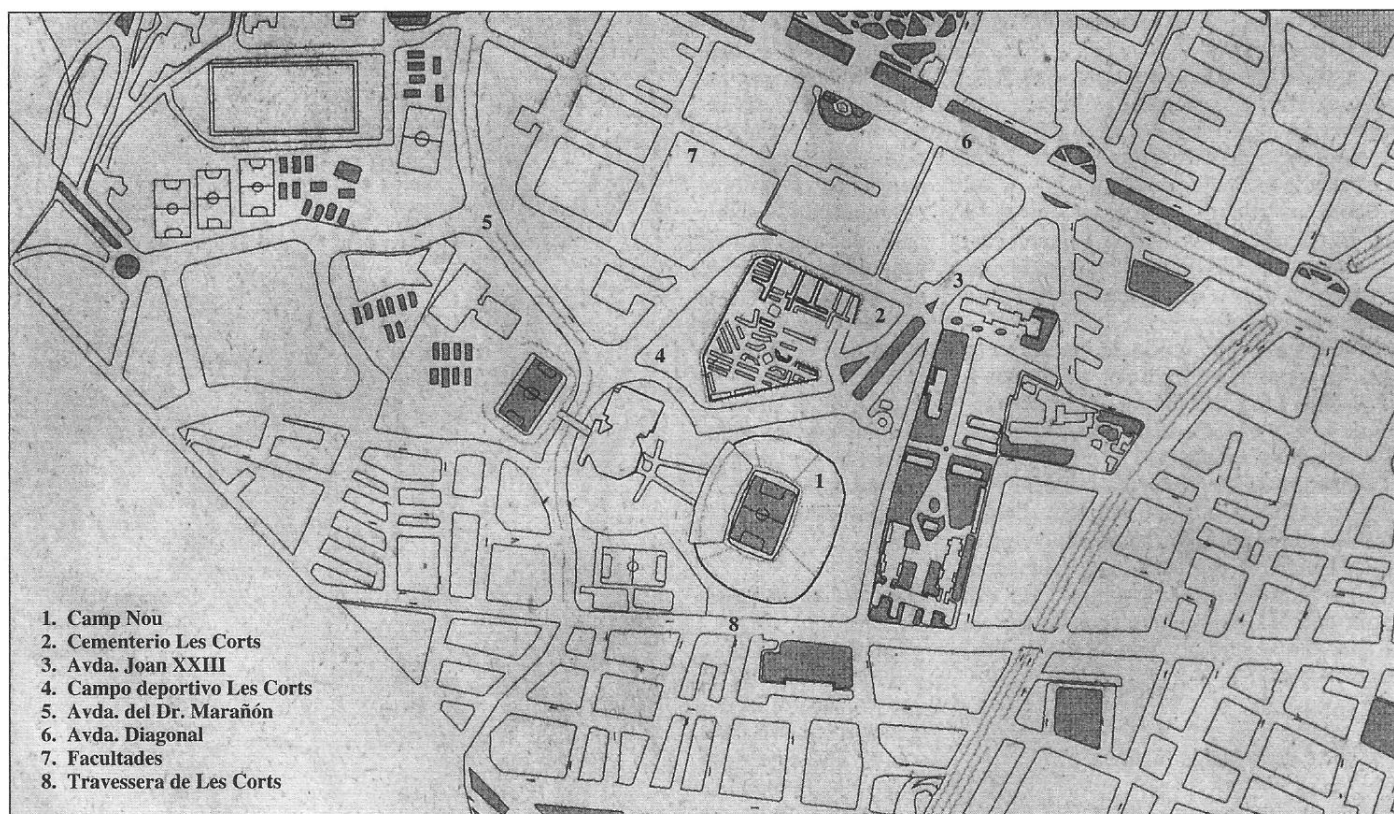
vaciando progresivamente de prostitutas, quiénes empezarán a exigir mayor seguridad y vigilancia. Los medios de comunicación le irán dedicando mayor espacio al tema y Berenguera se pondrá cada vez más nerviosa. El Sabbat tampoco va estar nada contento, pues creerán que hay alguien disputándoles la zona, lo mismo que "Er Didi", quién ha relacionado la aparición de los PJs con el descubrimiento de los cadáveres.

Lo más lógico es que los personajes se aposten en los alrededores, disfrazados o no, para intentar encontrar al asesino antes de que alguien los culpe.

El ataque de los cazavampiros adolescentes

Si los PJs se esconden por la zona del descampado donde se encontró el primer cadáver, se tropezarán con una desagradable y más bien patética sorpresa.

Dos niños en edad acnéica y con poco cerebro se han hecho un atracón de leer sobre vampiros, hartos ya de tanto jugar a Magic. Armados con el ajo de la cocina de mamá y un par de cantimploras de agua bendita se creen que van a cazar al vampiro que aterroriza Barcelona. Para interpretar estos personajes sólo tienes que fijarte en



determinados elementos que en todo club existen (sí, esos que no saben ni como se deletrea “interpretación” y que te revientan tus amados módulos con sus estupideces). Pueden dejar empapados a los PJs de agua bendita y demostrar que tienen un soberano aliento a ajo al tiempo que gritan “¡MUERE, MARDITO!” mientras hacen una cruz con los dedos. Son inofensivos, pero se lanzarán sobre los pobres personajes gritando cual horda de orcos, por lo que solicita unas tiraditas de Coraje para que los PJs no salgan huyendo pensando que se trata de algún peligro real. Pasado el primer susto, los PJs son muy libres de reírse en la cara de los niños y mandarlos a casita a ver *Expediente X* antes de que se hagan daño. Por cierto, ¿no me estarás pidiendo en serio los atributos de los cazavampiros adolescentes? Tienen 4 en coleccionar cartas (*Magic*) y 1 en coraje.

Finale

Al final, lo más probable es que alguna prostituta (o más probablemente, algún travesti) pueda resistirse al ataque del hermano de Thais. Los PJs pueden verse alertados por los gritos de éste y salir en su persecución. En la mayoría de las partidas de prueba sincronice este hecho con el ataque de los cazavampiros adolescentes, con lo que los PJs tuvieron que huir de forma harto sospechosa...

Si en algún momento los PJs se enfrentan al hermano de Thais sin estar siguiendo su pista, haz que tiren Percepción a dif. 8 para identificarlo como el chico que salía en las fotos del piso.

Las consecuencias de este módulo deben enfrentar a los PJs con unos cuantos dilemas morales:

- Si el asesino huye, seguirá matando de manera impune. Olvídate de los PX.
- Si es capturado por los PJs, lo más probable es que Berenguera ordene que sea ejecutado, por lo que los PJs tendrán otra muerte más sobre sus conciencias, lo mismo que si se lo cargan ellos directamente. La pérdida de Humanidad es previsible.
- Si es el Sabbat quién descubre al hermano de Thais, éste habrá obtenido lo que quería y se convertirá en un magnífico miembro del Cuchillo Negro. Los PJs pueden empezar a rezar para que esto no llegue a oídos de Berenguera si no se las quieren cargar con todo el equipo.
- Si el asesino es capturado por la policía, Berenguera intentará tapar todo el escándalo. De todas formas, poca gente creerá a un loco fugado de un hospital militar que va diciendo que los vampiros existen. Sin embargo, siempre puede haber quién sí lo crea. En principio, esta es la mejor solución.

En cuanto a Tatiana, si se prueba que rompió la Mascarada, se la mandará a Londres para que Elban tome una decisión

sobre su futuro. Pase lo que pase, Anastasi Genís se volverá más amargado y su nuevo libro de poemas, llamado “Hermanos de sangre”, recibirá excelentes críticas por el hondo pesar y los agudos sentimientos que expresan.

Agradecimientos, fe de erratas y nota final

Gracias a los siguientes playtesters: A Víctor, Jaume, Eva y Juan por interpretar soberbiamente lo que entonces sólo era un nombre y una vaga idea del escenario. A David, Francisco, Miller y Marga, por no pillar un cromo de la historia y hacerme dudar sobre mis módulos y mi capacidad como máster. Y a los playtesters de *Dia de Joc* por demostrarme que la culpa no había sido del módulo sino de los jugadores, al resolver la misión con rapidez y sin liarse. Gracias también al grupo de la Facultad, sin cuya insistencia tiránica y sus prisas por jugar no existiría Barcelona by night: Larga vida a las partidas guri-guri y a las sesiones de creatividad en el césped.

Fe de erratas de Barcelona by night: Ausies Ferrer tomó la sangre el año 1305 y no el 1212.

Si os gusta esta ayuda mandadnos vuestros escenarios y contribuciones para ampliarla a la dirección de siempre. Nos apetece publicarlos, y aún nos apetece más jugarlos. ♦



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
28004 **MADRID** • METROPOLIS, S.L. - Luna, 24 Tel. 91.521 63 00

08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Provença, 85 Tel. 93.439 58 53
08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Numancia, 112 Tel. 93.322 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. 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
Bolívar, 355, 1 C Tel. 54.01.331 32 22
76070 **QUERETARO-QRO-MÉXICO** • JUEGOS & GAMES, S.A.
JOC INTERNACIONAL MÉXICO
Tomaso 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



¡ NIÑOS !

El secuestro

El día en que decidí sacarme de la manga un juego de rol para satisfacer a mi megalomanía, no sabía en qué berenjenal me estaba metiendo. La verdad es que yo estaba a punto de emigrar con mis mentores, el Señor 37, ELT y Nap, a las altas cumbres del Tíbet para poder jugar tranquilamente unas partiditas de On the Edge en un monasterio budista. Pero la vida es cruel, y mi redactor jefe más, por lo que he tenido que posponer mi viaje para ofreceros este módulo de ¡Niños!

– Eso es difícil de creer.

– No tal difícil. Todos soñamos con ser niños. Incluso los peores. Quizá ellos más que nadie.

Grupo Salvaje, de Sam Peckinpah

Módulo para de 2 a 5 jugadores con iniciativa, un DJ con una capacidad de improvisación media, una o dos tardes de juego y una nevera llena.

Los niños son invitados al cumpleaños de su amiga Emma, una preciosa morenita con gafas, de cara dulce y bonita que los trae a todos de cabeza (es recomendable para evitar malentendidos y situaciones comprometidas que en el grupo de personajes haya algún varón). Ni qué decir tiene que más les vale aceptar la invitación. En el caso de que alguno de ellos decida declinar la oferta, dale un tebeo o el mando a distancia y enséñale dónde está el comedor; te aseguro que en la próxima partida se lo pensará dos veces antes de romper el Sagrado Acuerdo Tácito de las partidas de rol.

El secuestro

Los niños llegan al lugar donde se celebrará el cumpleaños, dejan los regalos en la mesa destinada al efecto y... ¿cómo? ¿que se les ha olvidado traer un regalo? Pero... ¿se puede saber de dónde sacas los jugadores? Bueno, bueno, es tu problema no el mío, arrégalo como puedas.

El cumpleaños se celebra en una sala alquilada especializada en fiestas privadas. A medida que los niños vayan pasando a la mesa y sentándose en ella, Emma los recibirá y les dará un besito en la mejilla a cada uno de ellos (tiradas de aplomo a porrillo para no desmayarse ante la emoción de recibir un beso de la perfección encarnada, sólo niños, niñas no). En la mesa hay una maravillosa y gigante tarta con una pinta muy apetitosa, abundancia de refrescos y chucherías surtidas.

Nombre: Emma
Curso: (el de los niños)
Sexo: Mujer
Pelo: Negro azabache, media melena
Ojos: Marrón miel, dos
Descripción física: Más de un sueño hecho realidad
Características:
Aplomo: 3
Picardía: 3
Ser de goma: 3
Ser encantadora: 5
Ser odiosa: 1
Habilidades
Buscar: 2
Combate: 1
Correr: 2
Destreza: 3
Esconder: 2
Juegos de niños: 0
Juegos de niñas: 2
Tregar: 2
Vehículos estables: 2
Vehículos inestables: 2

Puntos de niño: 4
Puntos de madre: 3

Cuando todos los invitados han llegado, siendo extrañamente la mayoría niños con signos de nerviosismo y la mirada perdida, comenzará la fiesta. Primero toca el turno de devorar sin dejar ni una sola miga toda la comida equilibrada y nutritivamente adecuada que hay sobre la mesa. Cuando todos los niños hayan puesto en peligro su salud por obra y gracia de la industria alimentaria moderna, se pasará a abrir los regalos. Quien haya hecho el mejor regalo (y esto no significa el más caro, sino el más apropiado, o gracioso, aunque uno nunca sabe con qué te puede salir una mujer, ya que según estudios recientes y fidedignos –un episodio de *Doctor en Alaska*– están todas locas) recibirá grandes muestras de afecto

Por Francisco Franco Garea

de Emma (más tiradas de aplomo para evitar desmayos por parte del afortunado, y para reprimir los impulsos de matar a ese capullo por parte del resto de niños, con las correspondientes peleas en caso de que alguno falle). Para decidir esto elige a uno de tus jugadores que lleve un niño; Emma no se despegará de él. Después de la apertura de regalos es el momento de los típicos y entrañables juegos y pasatiempos de fiesta de cumpleaños: muerde la manzana, pon la cola al burro, come hasta caer de culo, canta los super éxitos de *Parchís* y de los payasos de la tele, etc., etc. Aquí es donde tú, mi querido DJ, debes demostrar tu inventiva para humillar vilmente a tus jugadores (recomiendo encarecidamente que esta parte la resuelvas haciendo uso del rol en vivo, lo grabes en vídeo y luego hagas pases públicos en el club).

Pero, de repente y sin que nadie se lo espere, irrumpen en el local unos individuos encapuchados portando artillería pesada y diciendo a voz de grito: “Que nadie se mueva! ¡Esto es un atrac... digo... un secuestro!”

En la furgoneta

Una vez las muestras de histeria por parte de las madres y padres presentes hayan terminado, los encapuchados procederán a seleccionar unos cuantos niños y niñas para llevárselos con ellos. ¿Qué a quién van a coger? Qué inocente eres colega. Pues por una de esas absolutas-e-increíbles-casualidades-totalmente-casuales que el cachondo del destino nos depara a lo largo de nuestras vidas, los escogidos serán, nada más y nada menos, que los niños de tus personajes y... ¡premio! Emma. Por supuesto, mientras los estén sacando de la fiesta, aunque este nombre ya no sea el más adecuado, es lógico que los niños quieran intentar algo para escaparse. Debes dejarles hacerlo, pero procura que ninguno de



ellos tenga éxito en sus propósitos. Te lo digo, más que nada, porque te pondría en peligro la continuidad del módulo.

Como iba diciendo, se los llevan de la ex-fiesta y salen a la calle. Allí hay una furgoneta negra con los cristales laterales y posteriores pintados también de negro y el motor en marcha. Uno de los encapuchados abre la puerta trasera y los niños son metidos en la parte posterior de la furgoneta. También entrará uno de los malos que los vigilará atentamente. Adereza toda esta situación con tiradas de aplomo para evitar lloros, así como con el llanto desesperado de madres, enfados y amenazas de padres, y el desconsuelo de Emma que partirá el corazón a los niños de tus personajes.

El viaje transcurrirá sin ningún sobresalto. Los niños no podrán saber adónde están siendo llevados, ya que los cristales pintados les impiden ver el exterior. Podrán, eso sí, escuchar atentamente los sonidos que les llegan del exterior para intentar deducir así el camino seguido. Aunque, teniendo en cuenta que los niños no suelen dedicarse a deambular por las ciudades y sus carreteras circundantes, esto es bastante improbable. Emma estará abrazada a su cariniño, y más le vale a éste consolarla si no quiere que se enfade con él y decida cambiarlo por otro.

La mansión

Al cabo de unas cuantas horas de aburrido viaje, los niños ya se habrán calmado, la furgoneta se parará y los encapuchados harán salir a los niños. Se encuentran frente a una opulenta mansión, rodeada de un frondoso y espeso jardín. Les harán entrar en la casa y, atravesando un inmenso recibidor, subiendo unas majestuosas escaleras de mármol, los conducirán a una gran habitación llena de juguetes y decorada hasta límites vomitivos con motivos infantiles: cortinas de Mickey Mouse, moqueta de ositos, papel pintado de conejitos rosas... Cerrarán con llave la puerta tras de sí y los niños se quedarán solos. Déjales que intenten escapar de alguna manera, pero justo cuando estén a punto de conseguirlo la puerta volverá a abrirse.

Entrará un viejo que anda ayudándose con un bastón (o miembro de la tercera edad, para ser más correctos socialmente) acompañado de un niño con una cara de asco casi paradigmática. "Aquí tienes a tus nuevos amigos", dirá el viejo señalando con el brazo a los niños y empujando suavemente a su nieto. El niño le mirará despectivamente y haciendo un mohín de fastidio se acercará a ellos y con voz carambanal dirá: "Hola, queridos nuevos amigos". Su abuelo sonreirá ante tan enternecedora escena y abandonará la habita-



ción, sin olvidar, eso sí, cerrar la puerta con llave.

En un primer momento el niño será el ejemplo viviente del mutismo, pero Emma que, aparte de ser bonita, preciosa y maravillosa, también es una mujer y por lo tanto tiene esa sensibilidad que sólo ellas son capaces de demostrar, no podrá resistirlo, se acercará y le cogerá una mano. Éste la mirará y empezará a llorar (jo, esto ya empieza a parecer un mal *remake* de una película de Frank Capra).

Esto es lo que hay

El niño se disculpará porque su abuelo

los haya secuestrado, y les explicará lo siguiente: Sus padres se han divorciado hace poco. Su madre trabaja como dependienta en una tienda de ropa, y su padre de conductor en el metro. Su custodia aún está en litigio, y mientras éste dure él vive en casa de su abuelo materno. Lo que pasa es que el abuelete en cuestión tiene vocación de dictador militar, y vivir bajo el mismo techo que él es sospechosamente parecido a estar en la mili; además, lo que Carlitos (ése es su nombre) quiere es estar con sus padres, no con, textualmente, "este viejo asqueroso, antipático y baboso". Por eso les pide que le ayuden a escapar de la mansión y llegar junto a sus padres. Él ya lo ha intentado en otras ocasiones, pero los gori-

las de su abuelo siempre lo han atrapado. Huelga decir que tus abnegados jugadores no dudarán ni un momento en ayudar a Carlitos. Si deciden no hacerlo te recomiendo que te compres el *Uno*, un entretenido juego de cartas, del que algún día, si tengo tiempo, os explicaré una versión simplificada que me enseñó un tal Pau que lo hace mucho más rápido, interesante e hijo de...

Lo que sigue a continuación, más que una línea de acontecimientos, es una serie de ideas y consejos para llevar a cabo el verdadero núcleo del módulo.

Nombre: Carlitos
 Curso: 5º (10 años)
 Altura: 1.30 m.
 Peso: 35 kg.
 Sexo: Varón.
 Pelo: Castaño.
 Ojos: Marrones.
 Descripción física: Normal y corriente.
 Características:
 Aplomo: 2
 Picardía: 3
 Ser de goma: 4
 Ser encantador: 3
 Ser odioso: 3
 Habilidades:
 Buscar: 1
 Combate: 2
 Correr: 2
 Destreza: 3
 Esconder: 2
 Juegos de niños: 2
 Juegos de niñas: 1
 Trepas: 2
 Vehículos estables: 1
 Vehículos inestables: 2

Puntos de niño: 3
 Puntos de madre: 1

La huida

En primer lugar deben escapar de la mansión. Si has seguido correctamente el módulo, los niños deben haber encontrado una forma de salir de la habitación. Cuál es ésta y como es la habitación es cosa tuya. Si no lo han hecho así, siempre es posible que Carlitos tenga una llave de la puerta, a fin de cuentas lleva bastante tiempo viviendo en la casa y no le debe haber resultado muy difícil escamotearle a su abuelo una copia. Si salen por la puerta deberán esquivar a los criados y los gorilas que pululan por la casa (una vez más es asunto tuyo decidir cómo es la mansión) hasta llegar a la puerta principal o cualquier otra salida que les permita alcanzar el jardín. Salir de la habitación por el otro

camino (el descubierto por los niños mientras esperaban) tal vez les suponga un poco de escalada por enredaderas (tiradas de trepar) y de maniobras un tanto arriesgadas (tiradas de destreza, y si fallan de ser de goma). Sea como sea, con más o menos dificultades, llegarán al jardín. Tienen dos posibles opciones. La primera es ir por el camino que conduce directamente a la verja de la mansión. El problema de esta ruta es que está muy a la vista de los gorilas, por no mencionar que algunas cámaras de vigilancia están permanentemente enfocadas a él. La segunda opción, la más recomendable, es iniciar una especie de safari a través del jardín hasta llegar a alguna zona poco vigilada de la tapia que rodea la casa, y que además sea fácil de saltar ayudándose de un árbol o algo por el estilo (más tiradas de trepar, destreza y ser de goma). Si decides currarte un jardín guapo, lleno de recovecos, lagos, arbustos y escondites puede resultar de lo más interesante que uno de los gorilas que estaba medio despistado por allí se encuentre por casualidad con los niños, iniciándose una persecución.

Bien, una vez llegados a este punto, los niños ya deberían estar fuera del jardín de la mansión. El problema que se les plantea ahora es llegar a la ciudad. Carlitos sabe dónde están, y también sabe que si intentan llegar andando puede ser que los niños deban empezar a afeitarse y las niñas a aprender a utilizar los tampones. La solución es bastante sencilla: agenciarse un coche (siempre que alguno sepa conducir, cosa harto difícil) o, en su defecto, hacer autostop. A unos cuantos cientos de metros de la mansión pasa una carretera secundaria que desemboca en la autopista que conduce a la ciudad. Pueden ponerse allí a hacer dedo. En un principio no les parará nadie, aunque si quieres poner un poco de acción no estaría mal que un coche de policía parara, extrañado de ver a un grupo de niños haciendo autostop. Los policías intentarán coger a los niños, pensando que se han escapado de casa o que son los de la denuncia de secuestro que recibieron hace unas horas, pero como éstos son muy espabilados conseguirán escaparse... o tal vez no. Pudiera ser que se dejaran coger y hacer, mediante engaños (tiradas de ser encantador o picardía), que los policías los llevaran hasta la ciudad. Una vez allí siempre podrían ingeniárselas para escaparse de ellos (sí, de acuerdo, son unos policías muy negados). Si la idea de los policías no te satisface (exigente el chico, ¿eh?) haz que una pareja de viejos que no se entera de nada los recoja y se dejen embaucar de la peor manera (sí, señores, vamos a casa de nuestra abuelita que vive en el bosque, a llevarle este cesto con una tarta, galletas y una botella de leche semidesnatada Pascual que ayuda a no engordar).

La ciudad no es para mí

La gran ciudad, los edificios de hormigón, las calles grises, la contaminación, miles de personas andando de un lado a otro, un tío alto y moreno leyendo el último LIDER. Los niños ya han llegado a la ciudad. Lo que deben hacer ahora es encontrar a los padres de Carlitos. Recuerda: la madre, dependienta en una tienda de ropa; el padre, conductor de metro.

Moverse por la ciudad no debería resultarles muy difícil. Seguramente más de uno ya sabrá defenderse medianamente bien yendo en metro, y preguntando se llega a Roma (aunque si el consultado tiene ganas de broma, también puede ser que acabes en un desierto preguntándote desde cuándo el Coliseo tiene forma de pirámide). Queda a tu criterio los posibles encuentros que puedan tener los niños en la ciudad: los policías de antes, unos policías nuevos que también han recibido la denuncia, pandilleros juveniles con ganas de bronca...

A quién elijan primero es algo que no tiene importancia. Sea quien sea lo que pasará es que se sorprenderá mucho, dejará momentáneamente su trabajo y acompañará a su hijo y los niños a visitar a su futuro ex-cónyuge. Cuando estén todos juntos irán a algún lugar, un bar o algo por el estilo. Los padres hablarán con Carlitos mientras los niños son obligados a estar alejados, sin posibilidad de escuchar la conversación. Al cabo de unos minutos Carlitos se acercará a ellos con visibles signos de haber llorado y de estar reprimiendo más lágrimas. Les dará las gracias por la ayuda que le han prestado. Si los niños preguntan por cómo ha quedado todo, éste les dirá que sus padres le han explicado que no pueden seguir viviendo juntos y que todo lo que está pasando es desagradable aunque necesario, pero que intentarán que pase cierto tiempo con ellos en vez de estar todos los días con su abuelo y que también intentarán hablar con éste sobre su comportamiento con él. Cuando Carlitos termine, Emma lo abrazará, éste dejará de reprimir sus lágrimas y se desahogará en el precioso hombro de ella. Si tus jugadores (y sus niños) tienen un mínimo de sensibilidad es de suponer que se fundirán todos juntos en un inmenso abrazo, igual que en la película *Cuenta Conmigo* de Bob Reiner. Cuando alguno de ellos se dé cuenta (tirada de picardía), verá a los padres de Carlitos observando la escena con mirada tierna.

Todo acabará con los padres de Carlitos llevando a los niños de vuelta a la fiesta de cumpleaños, o a sus casas, dependiendo del tiempo que hayan tardado en completar el módulo, y con los lloros y alegrías de padres, madres, y demás familiares (todo muy lacrimógeno). ♦



Adultos en ¡Niños!

El tema de la interacción entre niños y adultos es un aspecto de *¡Niños!* que, sinceramente, creo no haber desarrollado suficientemente en el reglamento básico. Como en este módulo los niños deberán tratar bastante con adultos, especialmente físicamente, creo adecuado dar algunas pautas para regularlo. Los adultos no tienen ningún tipo de característica en *¡Niños!*. Esto es así porque en algunas acciones los niños no tienen ninguna oportunidad con un adulto. Por ejemplo, en un pulso, levantando pesos, resolviendo problemas de matemáticas, etc. Pero sin embargo en otras sí que tienen posibilidades de ganarlos. Por ejemplo, escabullirse, arrojar objetos, esquivar bofetadas, etc. Cuando se dé la situación de que un niño se enfrenta con un adulto lo primero que debes tener en cuenta es que el niño no deberá hacer ninguna tirada directamente, esto es, si le van a dar una bofetada o le están persiguiendo no deberá tirar por combate o correr; pero tal vez sí que la deba hacer indirectamente: si le han dado

una bofetada deberá tirar por ser de goma. En lo concerniente al adulto tienes dos posibilidades: decidir tú mismo si tendrá éxito o fallará, o hacer una tirada. El primer caso es el más adecuado en aquellos momentos del módulo en que no te interese dejar al azar lo que pueda pasar. Por ejemplo, si es necesario que un adulto atrape a un niño lo hará y punto. Pero si el resultado de la acción del adulto es algo poco importante, o que puede ser resuelto aleatoriamente entonces puedes utilizar este sistema. Primero decide si la persona mayor en cuestión es en la aptitud necesaria (pegar bofetadas, perseguir, engañar...) malo, normal o bueno. Esta clasificación indica las posibilidades de realizar con éxito la acción, cuanto más alta más posibilidades. Luego tira 1D6. Si la clasificación es malo, tendrá éxito con un 1 y un 2; si es normal con 1, 2, y 3; y si es bueno con 1, 2, 3 y 4.

Puntos de madre

Después de leer el módulo es posible que te des cuenta de que en él los puntos

de madre no tienen ninguna utilidad. Esto es algo bastante lógico si tenemos en cuenta que el quid del módulo reside en que los niños son separados a la fuerza de sus progenitores y se ven obligados a valerse por sí mismos. A este respecto, los puntos de madre, tienes dos posibles opciones. La primera es simplemente que los niños no podrán usar sus puntos de madre; están lejos de cualquier persona que pueda ayudarlos. Ésta es la más real, pero también la más fastidiosa. La segunda opción es un poco más complicada. Consiste en que en vez de utilizar los puntos de madre para que un adulto conocido del niño acuda y le solucione un problema, éstos se puedan utilizar para afectar las acciones de otros adultos (ver la otra pastilla), al coste de 1 punto por acción afectada. Quizá próximamente desarrolle esta regla, de momento confío en que tú, mi querido DJ, tendrás suficiente criterio para utilizarla sin que tenga que decirte nada más.

P A R A N O I A

Los cuentos del abuelo ordenador: Caperucita-R-OJA

Y entonces el abuelo ordenador, que por supuesto era adorado por los niños (ya se sabe, cualquier otra actitud era traición), inició otro de sus maravillosos cuentos, para el deleite y la adecuada instrucción en la fidelidad al ordenador de los futuros ciudadanos.

por Rafa Cama

Había una vez un grupo de esclarecedores de bajo nivel, que por supuesto eran plenamente fieles al Ordenador y por lo tanto eran sumamente felices.

Había también enemigos del ordenador, los peligrosos traidores, que disfrazados de fieles amigos del ordenador conspiraban contra éste y contra todo el complejo Alfa. Y el sabio ordenador sabía todo esto.

Y había un solo habitante del complejo Alfa en el que el Ordenador confiara plenamente, un alma pura que se llamaba Caperucita-R-OJA.

Caperucita-R era el único habitante del

complejo Alfa con 0 puntos de traición. El Ordenador confiaba tanto en Caperucita-R que seguramente pensaría que cualquier acusación de traición hacia ella provenía de algún traidor que buscaba la eliminación de los buenos ciudadanos.

Y había también un malvado traidor que quería la eliminación de Caperucita-R, Lobofo-R-OZZ. Y puso manos a la obra...

Alerta-Misión

Y basta ya de cháchara y vamos a ponernos en marcha. Así que cuando los esclarecedores están gozando de un merecido descanso, sus transmisores de emergencia les dan el siguiente mensaje:

"Alerta misión, Código de la misión R-3-D-3-666. Nombre clave: *Dime, dime pastorcito, ¿dónde vas tan bonito? Por supuesto, ciudadano, ¿cual es tu CS? Lo siento, pero esa información no está disponible para tu acreditación.* Los esclarecedores deben presentarse de inmediato en la sala de instrucción número 459 con el objeto de ser exterminados"(un pequeño cruce, me temo).

Por desgracia, y como resultado de un atentado contra el complejo, alguien ha causado un pequeño cruce, dando como resultado el que a la vez que el mensaje, esté sonando algo así como una banda de Trash-Metal a toda potencia (lo siento). Recomendando al DJ que se consiga una radio cuanto más potente mejor.

Rumores y similares

Los PJs deberían pertenecer a alguna de las siguientes sociedades secretas. Por cada una de ellas circulan informaciones diferentes.

– Comunistas: "Por fin, compañero, hemos conseguido infiltrar a uno de los nuestros en los principales servicios del Ordenador. Se trata del ciudadano Caperucita-R-OJA. Tu misión es salvaguardar su vida por encima de todo. Ah, también puedes

eliminar a alguno de esos expoliadores de la Libre Empresa".

– Libre Empresa: "Amigo, has sido nombrado representante en la zona de nuestros productos alimenticios Boll-I-CAO. Trata de vender cuanto más mejor" (por cierto, por un error en la fórmula, los Boll-I-CAO producen urticaria y la piel se vuelve de color amarillo fluorescente).

– Leopardos de la Muerte: "Nada nuevo, chico, sólo lo de siempre. Haz gamberradas, se malo, vuélalo todo por los aires. Hazlo divertido".

– Iglesia Primitiva de Cristo Programador: "Querido amigo, en tu siguiente misión vas a estar en el mismo grupo que uno de los siervos más estimados de nuestro amado Ordenador: Caperucita-R-OJA. Sospechamos que un comunista que ha conseguido infiltrarse en tu grupo va a intentar eliminar a Caperucita-R. Impídeselo y, si puedes, elimínalo".

Si hay algún jugador de otra sociedad secreta te dejó el trabajo a ti (que eres quién mejor conoce a tus jugadores).

Sesión de información

Esta parte no va a tener ninguna de las habituales trampas mortales (a no ser que a ti se te ocurra alguna), siempre y cuando los esclarecedores sean capaces de decir de memoria el código y el nombre clave de la misión. Si no lo son, no se les dejará entrar, y será declarados traidores por no presentarse en la sesión de información.

Dentro de la sala estará Carlom-A-GNO, el oficial de información (puedes pensar en Grand Moff Tarkin, de *La Guerra de las Galaxias*). Este les pondrá rápidamente en antecedentes:

"Caballeros, el Ordenador ha reclamado su presencia con el objeto de llevar a cabo una misión de gran importancia para el complejo Alfa. Los medios normales de hacer llegar mensajes al sector TAH han sido interceptados por los traidores comunistas, y el Ordenador tiene necesidad imperiosa de hacer llegar a dicho sector



EN INTERNET

Acompañando a *Info JOC* por teléfono, abrimos un nuevo servicio.

Joc. int. @ servicom
es tu nueva dirección para el correo electrónico.

Puedes preguntar,
por ejemplo:
*¿Para cuando un
JUEGO DE CARTAS
COLECCIONABLE
sobre la Tierra Media y
EL SEÑOR DE
LOS ANILLOS?*



ciertos documentos. Un esclarecedor de historial y fidelidad intachable se ha presentado voluntario para esta misión. Se trata de Caperucita-R-OJA. Llevará los documentos ocultos. Su misión, caballeros, es acompañar a este esclarecedor, proteger su vida y conseguir que llegue sano y salvo a TAH, donde deberá encontrarse con un alto funcionario del SDF, Abuel-I-TAH. Nuestros servicios de información han conseguido el nombre clave del jefe de este sabotaje. Se trata de alguien conocido como Lobofo-R-OZZ. Si podéis, debéis localizarlo y eliminarlo”.

Una vez dicho esto, pulsará un botón y se abrirá una puerta, por la que entrará un esclarecedor con cara de suprema inocencia, y una cesta en el brazo derecho (si nadie pregunta que es eso de una “cesta”, anótales a todos algunos PT).

Y una vez llegados aquí, los PJs serán enviados fuera de la sala de información y dará comienzo la aventura. Por supuesto, el jefe de la misión será el absolutamente fiel esclarecedor Caperucita-R.

Caperucita-R-OJA

Antes de seguir, creo que ya ha llegado el momento de presentaros a nuestra estrella invitada: Caperucita-R-OJA, el esclarecedor perfecto.

Se trata de un joven esclarecedor adscrito al SDF que se ha destacado de tal manera en su servicio al Ordenador que ha conseguido lo imposible: 0 puntos de traición. Esto ha sido aplicado también al resto de su familia clónica (es el clon 1), y es tal su fidelidad que, en el caso de que los esclarecedores resulten unos asesinos en potencia y se carguen a los 6 clones de nuestro muchacho, descubrirán que el Ordenador, por primera y última vez, ha ordenado la producción de más clones. Y es que no le parece apropiado tener que prescindir de su mejor agente.

Pero ya se sabe, nadie es perfecto, y bajo la inocente apariencia de fiel esclarecedor un poco tontillo se encuentra un feroz y convencido comunista (en realidad uno de los jefes de la sociedad) que tiene una variedad de la mutación Empatía Mecánica, que provoca una confianza plena de los seres mecánicos en él. Esta es la verdadera naturaleza de la confianza del Ordenador.

De hecho, en la sociedad secreta es conocido por su alias: Lobofo-R-OZZ. Sí, él es el responsable del sabotaje y se encargará de que los informes del Ordenador no lleguen a su destino.

Su intención es cargarse a Abuel-I-TAH durante el momento de la entrega y echar las culpas a los esclarecedores (que para entonces espera haber eliminado).

Antepondrá el éxito de su misión a la supervivencia de otros comunistas. Pero más vale que estos no hagan lo mismo, ya que los comunistas castigarán con la muerte la negligencia en la protección de la vida de Caperucita-R.

En cuanto a sus atributos y habilidades, destacar que su alto cinismo se manifiesta en la habilidad Parecer Inocente, en la que tiene un 20.

Caperucita-R-OJA

Sociedad secreta: Comunistas
Poder mutante: Empatía mecánica
Arma: Pistoláser 16
Armadura: L4 (luego T15)
Habilidades: Lógica Espúrea 20
Parecer Inocente 20

Equipándose

Es de suponer que los esclarecedores querrán equiparse convenientemente para llevar a cabo la misión de una manera eficiente. Y si no quieren el bueno de Caperucita-R, con su expresión más inocente, dirá: “Bueno, chicos, con el fin de servir mejor a nuestro gran amigo, creo que deberíamos pasarnos por el SPL y el SID a recoger el equipo que el sabio Ordenador nos haya asignado”.

En el SPL descubrirán (quizás por primera vez) lo que significa que el jefe de misión sea alguien querido por el Ordenador. Les darán todo lo que puedan por mediación de Caperucita-R sin poner ningún impedimento (aunque si piden algo sospechoso será el mismo Caperucita-R el que les denuncie por traición, y nuestro amigo confía plenamente en sus sospechas). Y por supuesto, en el SID habrá preparados una serie de “avances tecnológicos” para que los prueben nuestros jugadores.

— Armadura total: esta armadura

que no pesa absolutamente nada ha sido asignada por el Ordenador al jefe de la misión (es decir, a Caperucita-R) y protege como T15.

- Super-Ultra-Pistoláser R-3: este pistoláser modificado tiene en principio mucha más potencia que un pistoláser normal. De hecho, su nº de daño es 16. Se estropea igual que un pistoláser normal, y si la tirada es de 16+ el rayo del pistoláser es reflejado en el objetivo e impacta en el desdichado que disparó.
- Esfera con extraños dibujos: esta esfera es un objeto proveniente de la Antigua Era. Se cree que se trata de una especie de fuente de energía de la Antigua Era, o quizás una bomba. En realidad es un mapamundi.
- Otros objetos: por ejemplo los aparecidos en LIDER28.

Y ya están nuestros muchachos dispuestos y equipados para la misión.

El viaje hacia el sector TAH

El viaje hacia el sector TAH no debería ser demasiado problemático. Bueno, está bien, les pondremos una serie de problemas



a nuestros chicos (problemas organizados por Caperucita-R). En primer lugar, uno de los esclarecedores recibirá una señal de su sociedad secreta. Si encuentra una excusa para separarse del resto, su contacto le comunicará una nueva orden: debe impedir que los documentos que lleva Caperucita-R lleguen a manos de Abuel-I.

Luego, Caperucita-R les comunicará que se ha perdido, y que no sabe exactamente por donde debe seguir. Afortunadamente, pasará por allí un ciudadano de CS rojo que les dirá lo siguiente:

“¿El sector TAH? Por supuesto. La mayoría de la gente suele seguir por el pasillo de la derecha, y a partir de allí seguir recto por los pasillos de CS rojo. Pero habéis tenido suerte. Yo conozco un atajo por el que estaréis enseguida. Se trata de seguir recto durante tres intersecciones y en la cuarta torcer a la derecha. Llegaréis enseguida”.

Por supuesto, el ciudadano es totalmente inocente. Es más, dice la verdad. Pero sería una verdadera pena que los esclarecedores confiaran en él. Es tu labor hacer que desconfíen. Confío en ti.

Vayan por donde vayan, se encontrarán después con un robot totalmente Frankenstein que la emprenderá a tiros con todos ellos (excepto con Caperucita-R y los miembros de los Comunistas).

Más tarde, un control de entrada al sector TAH les pedirá su motivo de entrada al sector, su código de misión, etc. Por cierto, Caperucita-R no se acuerda, pero es tal su fama que los vigilantes le dejarán pasar sin ponerle ningún problema.

Robot Frankenstein

Sociedad secreta: Comunistas
Arma: Porra 17

En casa de Abuel-I-TAH

Y, en fin, por no alargar más esta parte, decir que tras algún contratiempo más (posiblemente provocado por los propios esclarecedores) llegarán ante la casa de Abuel-I-TAH. Dado que Caperucita-R es el único que tiene una autorización para entrar en una sección de código Indigo, los esclarecedores

deberán hacer guardia en la puerta. Al cabo de un rato, oirán un disparo. Si no entran, oirán la voz de Caperucita-R que les llama: “Chicos, entrad rápido”. Los que no obedezcan inmediatamente a su jefe de misión serán ejecutados.

Dentro verán a Caperucita-R y a un hombre vestido de Indigo y con la cara destrozada por un disparo de láser.

Caperucita-R les dirá entonces lo siguiente a los PJs: “Menos mal que le reconocí a tiem-

po. Estaba diciéndole la clave cuando me di cuenta de que no era Abuel-I (afortunadamente el Ordenador me había mostrado imágenes suyas). Sin duda alguna se trataba de Lobofo-R-OZZ. Será mejor que busquéis a Abuel-I mientras yo voy a denunciar el caso al Ordenador”.

Naturalmente, la búsqueda será totalmente inútil (el cadáver es Abuel-I), a no ser que la utilices para que los esclarecedores se maten entre ellos un poco.

Acto seguido (o cuando la cosa empiece a flojear), 25 soldados de código azul entrarán por la puerta, detendrán a los esclarecedores por el asesinato de Abuel-I y los llevarán a presencia de Carlom-A.

El juicio

Para acabar, durante el juicio sumaráisimo contra los esclarecedores, Caperucita-R será su principal acusador.

Les acusará, en primer lugar, de no haber obedecido con la suficiente presteza y diligencia al jefe de misión, como si quisieran entorpecer la misión.

Si los esclarecedores entraron en la casa de Abuel-I, les acusará de entrar en un recinto de código índigo a pesar de no estar acreditados para ello, y mostrará una grabación en vídeo de dicho suceso.

Finalmente, concluirá que dado que los esclarecedores fueron los únicos en entrar en la escena del crimen, tuvieron que ser ellos los asesinos (por cierto, será divertido ver cómo los esclarecedores tratan de demostrar que Caperucita-R también entró).

Recordemos que el Ordenador confía plenamente en Caperucita-R, y que si el comunista del grupo respalda la historia de Caperucita-R, éste intentará (y muy posiblemente logrará) demostrar su inocencia.

Castigos: sólo hay un castigo, por supuesto, adecuado para un traidor, y no es otro que la ejecución.

Recompensas: ¿Cómo? ¿Qué has dicho? Mira, será mejor que hables un poco más fuerte.

Conclusión

Y así, el fiel y leal Caperucita-R consiguió desenmascarar a un grupo de malvados traidores, que fueron ejecutados por sus crímenes.

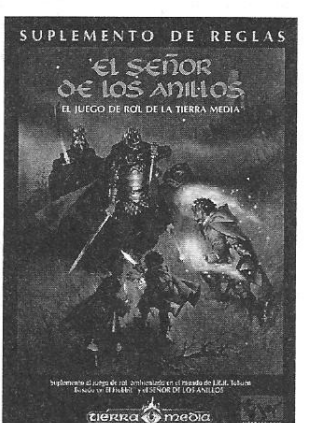
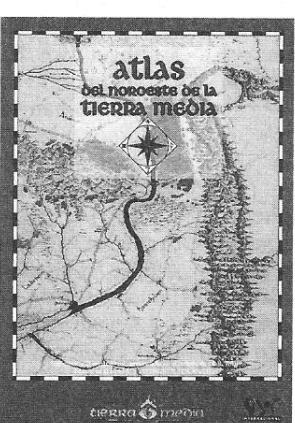
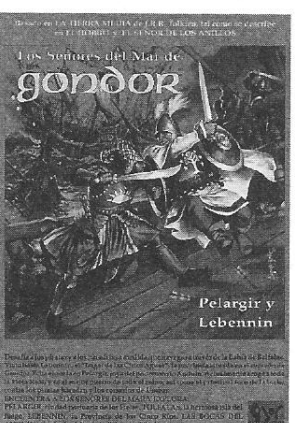
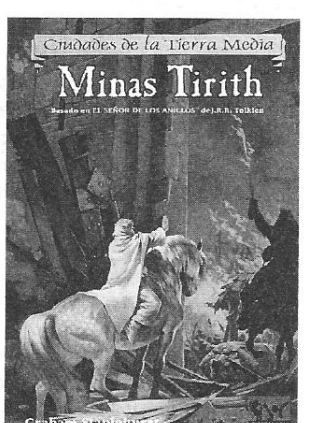
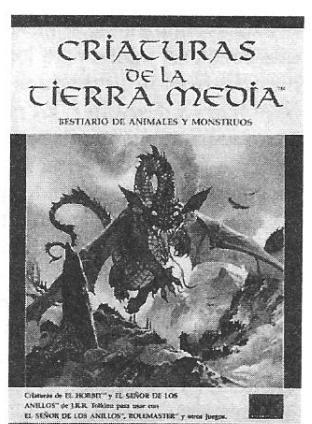
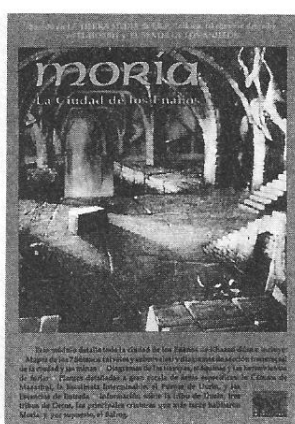
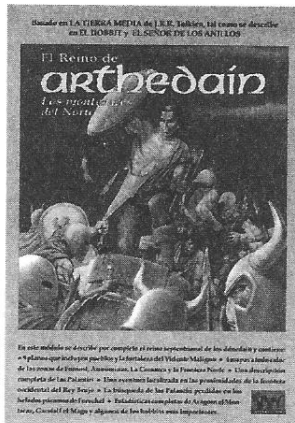
Caperucita-R-OJA, por supuesto, fue recompensado por su lealtad, como todos los buenos ciudadanos, y fue ascendido, y todos los ciudadanos del complejo Alfa fueron felices y comieron (información restringida, no disponible para su CS).

Y colorín colorado, este cuento se ha acabado. ●



JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol



STAR WARS / TRAVELLER

El viaje del Walquiria

Llega el verano, y es el momento de salir de la rutina de siempre, cambiar nuestro paisaje habitual y buscar caras nuevas y distintas de las que vemos cada día. En definitiva, es momento de viajar. Lo malo de algunos viajes es que se sabe dónde empiezan, pero no donde acaban.

por Enric Grau

Esta aventura ha sido ideada con el fin de que pueda ser válida para los dos juegos de ciencia-ficción traducidos al castellano, *Star Wars* y *Traveller*. Es posible que tengas que hacer algún ajuste antes de jugarla para adaptarla al sistema de juego que elijas, pero hemos procurado que estos ajustes sean mínimos. También te daremos las características correspondientes a los personajes no jugadores en ambos juegos. Cuando veas en alguno de los PNJs el signo * querrá decir que son profesiones o habilidades inventadas, ya que no se encuentran en el manual básico del juego en cuestión.

Introducción

Los PJs que jueguen esta aventura han de estar en una situación económica precaria o bien en un estado de aburrimiento insostenible. También puede ser que trabajen para el Servicio Secreto del Estado. Sea cual sea su situación se supone que se interesarán en la lectura del siguiente anuncio aparecido en el diario local:

"Naviera precisa personal para su próximo viaje. Se necesitan dos pilotos, dos técnicos de motores, un oficial científico y personal de seguridad (se valorará su experiencia en combate). Interesados llamar al teléfono: 232 24 JF, de 9 a 12 y de 3 a 5"

La aventura empieza cuando los PJs son contratados por la compañía (sueldo a discreción del Director de Juego. Aconsejo dar un poco más de lo normal teniendo en cuenta las circunstancias de la compañía).

Antecedentes

En el sector se han producido muchos actos de piratería. Todos con las mismas características: Las naves han sido abordadas en un punto de su viaje, saqueadas y destruidas. No han habido supervivientes y no se tiene ninguna pista. Los servicios de



inteligencia están muy intrigados y están investigando el tema (uno de los PJs puede ser un miembro del Servicio Secreto o bien trabajar para él).

La compañía que contrata a los personajes es la "Compañía de Transportes Islander" (CTI). Su situación económica es precaria y parece ser que éste viaje es su última opción de salir a flote. La situación financiera es tan mala que ha tenido que vender todas las naves que tenía en buen estado. Para este viaje sólo le queda una nave que estaba en el dique seco y que ha recibido unas reparaciones mínimas (lo suficiente para que funcione), aparte del hecho de no tener los recambios necesarios y obligatorios. Ninguna compañía de seguros ha querido hacerse cargo del viaje por lo que se han tenido que hacer algunos sobornos a los encargados gubernamentales para conseguir el permiso de despegue. Por todo esto ninguno de los empleados habituales de la compañía ha querido arriesgarse contratándose para el viaje y ésta se ha visto obligada a poner el anterior anuncio en los periódicos.

La nave es un carguero con depósito para 200 Tn de material estándar (cajas, palets,

containers, etc). Dispone de 6 habitaciones para la tripulación y una para el capitán. Además tiene enfermería, sala de recreo (bar con maquinitas) y gimnasio. La sala de máquinas es amplia y está separada de la zona habitable por un grueso muro aislante (contra la radiación). Todo está en mal estado y muchas cosas no funcionan o lo hacen gracias a un arreglo chapuza.

La carga se compone de chips y recambios electrónicos normales más unas cajas de chips de alta tecnología (muy caros y que han supuesto más sobornos para tener el permiso de comercio correspondiente). Esto último es lo que ha puesto en alerta a los servicios de seguridad, pero han preferido infiltrar a un agente en espera de poder descubrir el "modus operandi" pirata (si es que se da el caso del asalto).

La Tripulación

La tripulación consta de los PJs más algunos PNJs. Ahora vamos a describir a los PNJs. Si alguno de los PJs cumple los requisitos de un PNJ, éste puede ser sustituido por el PJ sin ningún problema o tener



JOHN HADATH

Capitán
Traveller
 PPU: 779B99 42 años
 Armada Mercante:
 Navaja 1, Sable de abordaje 1, Traje de vacío 1, Piloto 2, Pistola 1, Subfusil 1, Electrónica 2, Astronavegación 1, Administración 1.
Star Wars
 Capitán Imperial retirado:
 Atacar con armas 4D+1, Pilotaje Nava 4D, Bláster 4D+1, Rep/Prog Computadoras 4D, Astrogación 3D, Burocracia 3D, Negociar 3D+1, Mando 3D+1.

AUGUST DEETH

Oficial científico
Traveller
 PPU: 677CC9 42 años
 Científico (*):
 Electrónica 2, Ingeniería 1, Computadora 2, Física 3 (*), Pistola 1, Traje de vacío 1.
Star Wars
 Ingeniero:
 Rep/Prog Computadoras 6D, Tecnología 3D+2, Rep. Naves Espaciales 5D, Rep/Prog Droides 6D, Bláster 3D+1, Física (Conocimientos) 7D.

MELINDA HOTBODY

Enfermera
Traveller
 PPU: 9AC887 30 años
 Enfermera (*):
 Medicina 2, Traje de vacío 1, Pistola 1, Combate personal 2, Seducción 2 (*).
Star Wars
 Raza Alienígena
 Destreza 3D+1, Percepción 3D+1, Conocimientos 2D, Fortaleza 4D, Técnica 3D+1, Mecánica 2D, Habilidad Fuerza Metamorfosis 6D (Alterar, con este poder también cambia la voz, el olor, etc..., incluso el lenguaje). Medicina 5D+1, Bláster 4D+1, Atacar sin Armas 6D, Seducción (Percepción) 5D+1.

dos tripulantes con la misma función (puede ser que hagan turnos), a discreción del Director de Juego.

Capitán: John Hadath (NO SUSTITUIBLE POR PJ). Es un viejo capitán de mercante, amargado y alcohólico. Muy carrabias pero buena persona en el fondo. Se encuentra en una situación desesperada. Nadie le quiere contratar desde que en el último de sus viajes (de eso hace más de un año) ordenó sacar la presión de un compartimiento donde habían algunos tripulantes en un intento de acabar con un motín que amenazaba la seguridad de la nave. Sufrió un duro consejo de guerra en el que al final fue declarado inocente pero eso no le sirvió para que la gente dejara de considerarle como "el capitán asesino" y, por tanto, las navieras no le contrataran para no tener problemas con la tripulación.

Oficial Científico: August Deeth. Es una persona LÓGICA, eminentemente práctico y que no tiene demasiados escrúpulos. Su carácter inflexible y algo excéntrico le ha puesto en contra de sus colegas de la Universidad Planetaria por lo que ha decidido

poner distancia entre su augusta persona y "esos pequeños y mezquinos petimetres de mente corta y obtusa...". Es un ser de lo más creído posible y sus temas de conversación no bajan de la mecánica cuántica y las teorías del campo unificado.

Enfermera: Melinda Hotbody (NO SUSTITUIBLE POR PJ). Sensual y sexy. Es el PNJ compinchado con los piratas. No será difícil que acceda a hacer el amor con quien se lo proponga (siempre que sea mínimamente agraciado). De hecho se insinuará todo lo que pueda. En realidad se trata de un ser no humano, perteneciente a una raza que es capaz de cambiar su aspecto externo a voluntad (Metamorfosis). Son muy raros y prácticamente desconocidos.

Piloto: Jessie Walker. Es el típico ligón fanfarrón y charlatán. Va siempre con unos pantalones cortos y camiseta de flores (menos cuando el capitán se pone duro). Le gusta fardar de ser el mejor piloto de la galaxia (y no es malo pero tanto como el mejor ...). En realidad, aunque no es mal piloto, su carácter le ha puesto a malas con

sus compañeros y últimamente le cuesta trabajo encontrar un contrato.

Ingeniero: Toni Remo. Muy tímido y bastante hipocondríaco. Es tan ingenuo que se creará lo que le digan. De hecho ha venido a parar aquí totalmente engañado por uno de los directivos de la compañía que le ha asegurado que todo está en regla y que la nave, aunque algo vieja, está en perfecto estado (evidentemente no le han permitido revisar nada hasta el momento).

Seguridad: Rock Bulker. Es una persona muy rígida y algo histérica. Ve peligros en cajas inofensivas o actitudes normales. Una palabra que lo clasifica claramente es: PARANOICO. Esta forma de ser le ha ocasionado muchos problemas en su trabajo. Lo último y más sonado fue poner en alerta máxima toda el astropuerto civil de la capital planetaria por culpa de un pequeño paquete que uno de los guardias de la puerta había aceptado de un desconocido destinado al cocinero del restaurante portuario. Mandó hacer "tiro al plato" a distancia contra el paquete (previa evacuación de todo el sector) que resultó ser un aparato de detec-

JESSIE WALKER

Piloto
Traveller
 PPU: 8A8987 30 años
 Armada Mercante:
 Navaja 1, Traje de vacío 1, Piloto 3, Pistola 1, Electrónica 1, Astronavegación 1, Voladora 1.
Star Wars
 Piloto atrevido
 Atacar con Armas 4D, Astrogación 5D, Bláster 4D, Pilotaje Naval 7D, Rep/Prog. Droides 4D, Manejar Repulsores 5D.

TONI REMO

Ingeniero
Traveller
 PPU: 787A97 38 años
 Armada Mercante:
 Traje de vacío 1, Piloto 1, Mecánica 2, Electrónica 2, Computador 1, Ingeniería 3.
Star Wars
 Ingeniero
 Pilotaje Naval 3D+2, Rep. naves Espaciales 4D+2, Rep. Repulsores 4D+2, Rep/Prog. Droides 6D, Rep/Prog. Computadoras 5D, Tecnología 6D.

ROCK BULKER

Seguridad
Traveller
 PPU: C8A787 34 años
 Infantería Marina:
 Sable de abordaje 1, Traje de vacío 1, Combate personal 2, Rifle 2.
Star Wars
 Mercenario
 Atacar con Armas 4D+2, Atacar sin Armas 5D+2, Bláster 5D+2, Esquivar 5D+2, Medicina 3D+1.

ción de alcaloides (venenos) valorado en varios millones. Después de eso le ha sido un poco difícil encontrar trabajo.

El viaje

No he puesto la ruta exacta ni el mundo origen de la nave para que el Director de Juego tenga más flexibilidad a la hora de empezar el módulo. De todas formas el planeta de origen debería ser industrializado y en la ruta se tendría que pasar por algunos planetas poco importantes y deshabitados.

El viaje es bastante aburrido. La rutina de la nave es monótona y repetitiva. Esto hace que los tripulantes se vayan conociendo y dando cuenta del estado de la nave. Se pueden montar entretenimientos con la avidez sexual de Melinda, la paranoia histérica de Bulker y las broncas cascarrabias del capitán. Una vez el Director de Juego considere que es buen momento, puede pasar al ataque pirata que tiene que coincidir con una escala para repostar en un planeta deshabitado (la nave pirata se hallará oculta en la atmósfera planetaria).

El sistema de los piratas es sencillo. El tripulante introducido se dirige hacia el sistema de ventilación e introduce unas cápsulas que van desprendiendo un gas inodoro de forma gradual. Previamente ha recogido una máscara de oxígeno que tenía guardada en la enfermería y ha inutilizado las bombonas que hay en la antecámara de salida al exterior (junto con los trajes de vacío) y las otras de la enfermería. El gas es un potente narcótico que actúa con suma rapidez. Es muy difícil poder oler el gas pero se permite una tirada. Si el resultado es un éxito se le pregunta al personaje que hace. La única opción posible es aguantar la respiración hasta encontrar una bombona de oxígeno pero las únicas que había disponibles están inutilizadas. Teóricamente hay otras bombonas en el depósito de carga pero se encuentran dentro de cajas junto con el material de repuesto y, como ya hemos comentado antes, este material no existe.

O sea que de una forma u otra lo único que importa es el tiempo que puede ir aguantando la respiración el personaje en cuestión. Este ha de hacer una tirada de constitución cada asalto de combate con una dificultad creciente para no respirar. El personaje que respire el gas ha de hacer una tirada de constitución con una dificultad creciente en cada asalto para no caer inconsciente.

Independientemente del caso, la enfermera se paseará por la nave comprobando el estado del personal. Si encuentra alguno despierto se encargará de dormirlo con un disparo de una pistola hipodérmica. Una vez realizada la inspección de forma

satisfactoria, se dirigirá al puente de mando.

Los planes de los piratas son:

a) Una vez todo el mundo esté inconsciente la enfermera parará los motores de la nave y enviará un mensaje a la nave pirata que se encuentra por las cercanías.

b) La nave se aproximará para abordar cuando reciba la señal convenida. Si encuentra resistencia intentará tomar la nave por la fuerza. Si la señal se retrasa, también intentará el abordaje pero antes hará algunos disparos preventivos al carguero.

c) Una vez en posesión de la nave, trasladarán toda la carga a la suya junto con los tripulantes (para esclavizarlos) y prepararan cargas explosivas a fin de destruir la nave y todas las pistas que en ella se pudieran encontrar.

La base pirata

Esta base tiene como tapadera una antigua estación minera que fue comprada en su momento como un lugar ideal por su posición estratégica: algo apartada y aislada pero cerca de las rutas de comunicación más importantes de la zona. Los esclavos trasladados por las naves piratas son obligados a trabajar (de momento) en las minas. Estas tienen muy malas condiciones de habitabilidad y la subsistencia es precaria. Los que sobreviven unos meses son reasignados a otros lugares dentro del imperio pirata. Los que están en malas condiciones son trasladados a las plantaciones de tiónita del planeta Erekosé como "sangre fresca".

La base se encuentra en un asteroide (evidentemente sin atmósfera) que orbita un sistema poco importante del tipo espectral M3 (que no sale en las cartas de navegación normales) y está organizada en tres niveles:

- Nivel 1: Está rodeado de una cúpula central con tres conductos que llevan a tres cúpulas más pequeñas (las zonas de aterrizaje). Consta de tres espaciopuertos y la unidad de almacenaje y administración. Hay un gran ascensor central que lleva a los niveles inferiores y que es la única vía de acceso "pública". Luego hay pequeñas escaleras de servicio sólo utilizables por personal especializado.
- Nivel 2: Está bajo tierra inmediatamente por debajo de la cúpula central y contiene el acceso a la red de minas, los comedores, salas de recreo, de tiro, gimnasio, etc, además de las habitaciones del personal. La red de minas se divide en tres ramas principales de las que se bifurcan varias líneas interconectadas formando un laberinto subterráneo mal iluminado y con muchas zonas inseguras. Además el aire

Oficial pirata

Traveller

PPU: 878886 30 años

Ejército de Tierra

Rifle 1, Traje de vacío 1, Liderazgo 1, Combate personal 1, Pistola 2.

Star Wars

Destreza 3D+2, Percepción 2D, Conocimientos 3D+2, Fortaleza 3D, Técnica 2D+2, Mecánica 3D, Bláster 6D+2, Mando 4D, Atacar sin Armas 3D+2, Esquivar 5D+2.

Sargento pirata

Traveller

PPU: 878786 26 años

Ejército de tierra

Rifle 1, Traje de vacío 1, Combate personal 1.

Star Wars

Bláster 5D+2, Atacar sin armas 3D+2, Esquivar 4D+2.

Soldado pirata

Traveller

PPU: 877786 22 años

Ejército de tierra

Rifle 1, Traje de vacío 1, Combate personal 1.

Star Wars

Bláster 4D+2, Atacar sin armas 3D+2, Esquivar 4D+2.

Técnico/Médico, etc, pirata

Traveller

PPU: 697A98 30 años

Civil:

Electrónica 1, Traje de vacío 0, Computadora 1, Soborno 1, Técnica 1.

Star Wars

Rep/Prog. Droides 4D+2, Rep/Prog. Computadoras 4D+2, Negociar 4D, +1D en su profesión (medicina, reparación naves espaciales, etc...).

es muy tenue y pobre en oxígeno, cargado de gases extraños, lleno de hollín y polvo y con una temperatura de 5°C aproximadamente. Está vigilado por guardias armados con traje especial para el frío y máscaras de oxígeno. Aquí trabajan como esclavos la gente capturada en las naves mercantes (las enfermedades pulmonares están al orden del día).

- Nivel 3: En este nivel se hallan confinados los presos cuando no trabajan en las minas (ver diagrama). Se compone de tres centros de reclusión idénticos con capacidad para 100 presos cada uno. En la sala de guardia interna hay 5 guardias y en la cámara de acceso se halla 1 más. Los guardias de la sala se organizan en turnos y siempre hay dos dando vueltas entre las celdas. Uno de ellos, el sar-



giento, permanece siempre en la sala. Son relevados cada 8 horas y cuando se despierten los PJs faltarán 4 h para el cambio de guardia. Hay un botón en la entrada que da la alarma general. Si se aprieta, se presentará en dos minutos la reserva de la guardia (que se halla en el segundo nivel) que se compone de 5 soldados armados de fusil y dos granadas cada uno, 2 soldados con ametralladoras ligeras de posición, 2 soldados con tubos lanzagranadas (con granadas de gas), 1 sargento armado con fusil, pistola y 2 granadas y 1 capitán armado con pistola. No creo que haga falta pero por si acaso doy aquí la composición total del turno de guardia activo (en total hay tres turnos: uno está activo, otro durmiendo y el último disperso de recreo por la base): 24 soldados + 4 sargentos + 1 capitán

Al mando de la base se encuentra un coronel. Todos estos rangos son internos del ejército pirata que es una organización muy estructurada y jerarquizada, donde los ascensos se consiguen a sangre y fuego (la mayor parte de las veces traicionando al inmediato superior o matándolo en combate personal). O sea, que si alguien en este ejército es capitán, por ejemplo, es por que tiene un carácter fuerte, de forma que no se corta en emplear los métodos que sean necesarios para afirmar su autoridad (la ejecución pública y en el acto está al orden del día).

La celda

Todos los PJs y PNJs de la nave son colocados en la misma celda (a excepción, claro está de la enfermera). Allí se encuentran tres prisioneros más: dos hombres y una mujer. Se trata de ex-pasajeros de un crucero de línea regular que fue atacado por los piratas hace un mes. Cuando los PJs despierten les explicarán las pésimas condiciones de vida del lugar y las terribles medidas de seguridad de la base, así como el sistema que tienen los piratas para controlarlos: a parte de los guardias armados, cámaras de televisión, etc, lo peor de todo es la implantación de un "Esturión Erekosiano". Se trata de un anfibio pequeño (4 cm) y alargado que habita las marismas de Erekosé. Tiene la capacidad de infiltrarse por los conductos auditivos de los mamíferos hasta llegar al nervio donde se "conecta". Se alimenta de las corrientes nerviosas del cerebro y, por lo demás, se trata de un parásito inofensivo. Pero los científicos de los piratas han descubierto cómo controlar los impulsos nerviosos de este animal mediante ondas de radio en una frecuencia muy concreta y determinada. El resultado es que pueden administrar dolor a quien quieran de los presos (a los que se les ha implantado un esturión en el conducto auditivo) mediante un sencillo aparato esté donde esté el preso en cuestión (siempre y cuando no se aleje más de dos Km del emisor).

De hecho pueden hacer que el dolor llegue a tal nivel que produzca un derrame cerebral ocasionado la muerte de la víctima en medio de una terrible agonía.

Los PJs aún no tienen el esturión implantado pero, según los tres prisioneros, es de suponer que no tardan mucho en hacerlo (de hecho piensan implantárselo cuando sea el cambio de guardia, dentro de 4 h). Así que, si quieren planear la fuga, tendrán que hacerlo rápidamente. Afortunadamente para ellos los presos han conseguido una copia de las llaves de la celda (mediante sobornos) y saben de la presencia momentánea de una nave de carga en el puerto B de la base (recordemos que hay tres puertos: A, B y C).

De todas formas y aunque la ayuda de personas

Mary Calvin

Traveller

PPU: 697A98 30 años

Civil:

Electrónica 1, Traje de vacío 0, Computadora 1, Soborno 1, Administración 1.

Star Wars

Rep/Prog. Droides 3D, Rep/Prog. Computadoras 3D, Negociar 3D, Burocracia 3D, Características bases 2D en todas.

Andrew Calvin

Traveller

PPU: 787878 22 años

Civil:

Electrónica 1, Traje de vacío 0, Computadora 1.

Star Wars

Rep/Prog. Droides 3D, Rep/Prog. Computadoras 3D, Características bases 2D en todas.

Hans Joljen

Traveller

PPU: 777BA8 42 años

Civil:

Electrónica 3, Traje de vacío 0, Computadora 3, Administración 1.

Star Wars

Rep/Prog. Droides 5D, Rep/Prog. Computadoras 5D, Burocracia 3D, Características bases 2D en todas.

sin el implante de control puede ser muy útil, la postura de los tres prisioneros respecto a los recién llegados aún es de recelo. Básicamente hay tres opiniones:

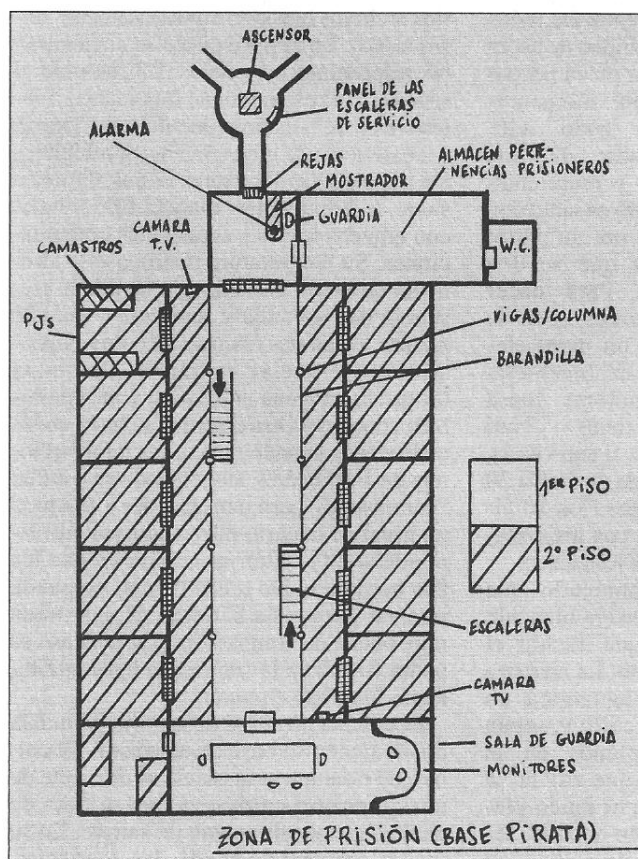
Mujer joven (Mary Calvin): Cree que los PJs son realmente prisioneros recién llegados y quiere hacerles participar en el plan de fuga por su utilidad al no estar aún controlados.

Hombre joven (Andrew Calvin): Está indeciso. Seguirá a la mujer, que es su hermana.

Hombre viejo (Hans Joljen): Tiene miedo de los posibles traidores. No se fía de los recién llegados y no quiere hacerles partícipe del plan de fuga.

Los tres hablarán entre sí en voz baja discutiendo al respecto. La decisión final depende de la actitud de los jugadores (a discreción del Director de Juego). Si el resultado final es de colaborar la mujer les confiará su secreto y sus conocimientos sobre la seguridad de la planta donde están reclusos (ver el dibujo de la planta):

A. Hay una cámara de televisión enfocando el pasillo. De todas formas la salida de la celda donde se hallan reclusos está fuera de su campo de visión y se puede intentar alcanzar la cámara sin ser visto.



- B. Hay dos guardias dando vueltas pero no van juntos (no se fían el uno del otro) y su vigilancia es bastante relajada.
- C. Las llaves de la puerta de salida las tiene el guardia de la entrada. Allí está también el botón de la alarma general.
- D. El resto de soldados está en la sala de guardia descansando o jugando a las cartas. En teoría se han de dedicar a vigilar las cámaras de TV, pero pasan bastante de hacerlo.
- E. Hay un ascensor que lleva a la superficie. No sabe si hay guardias allí ya que siempre que han tomado el ascensor para ir a las minas iban acompañados de guardias. En teoría hay otras escaleras para reparaciones pero no sabe donde están.
- F. El acceso a los puertos está poco vigilado pero la entrada tiene un código de acceso. Habrían de conseguir saltar esa protección de alguna manera. Hans Joljen es un experto en electrónica e informática y puede intentarlo.

La huida

Los datos aportados por María son bastante exactos. La probabilidad de encontrar vigilancia en el ascensor es del 20%. las escaleras de servicio tienen un acceso en cada planta, cerca del ascensor, a través de una mampara de un metro de altura atornillada a la pared a ras de suelo. Los pasillos de la base están poco transitados y hay un 10% cada 20 m de avance (o cada minuto parados) de encontrarse con alguien. Evi-

dentemente los sitios de reunión como bares, gimnasios, etc están llenos de gente. Si en algún momento los piratas se dan cuenta de lo que pasa, los tres prisioneros que acompañan a los PJs caerán al suelo presas de un tremendo dolor que les matará al cabo de pocos minutos (1d6 min) a menos de que despeguen en la nave en ese momento.

El astropuerto tiene un vigilante que está en la sala de control del mismo. Normalmente está viendo un video o escuchando música por lo que no está muy atento (a menos de que haya sonado la alarma general). La nave está en el hangar y sin tripulación, es de un tipo similar a la nave de los PJs y tiene una pequeña lanzadera de aterrizaje. Puede salir en cualquier momento aunque alguien habría de abrir la compuerta exterior, o bien preparar una abertura temporizada (en ese caso se ha de especificar el tiempo).

Si todo sale bien y se consigue abordar la nave habiendo preparado la apertura de la puerta, aún quedará otro pequeño detalle por resolver. El hecho es que la nave está en la base esperando la llegada de una pieza (un "rotor de conducción elipsoidal"...) que interviene en el sistema de "salto hiperespacial". O sea: pueden despegar y entrar en órbita pero no pueden salir del sistema estelar ya que no pueden alcanzar la velocidad de la luz. Si a eso unimos el hecho de los cazas de interceptación piratas que hay en la base tenemos un gran problema. De todas formas siempre cabe la posibilidad de hacer una "chapuza" y sustituir la pieza por un

arreglo momentáneo. Todo ello huyendo de los cazas y recibiendo de tanto en tanto disparos por su parte: mejor que se den prisa. Para hacer este arreglo se ha de tener un nivel elevado en Ingeniería de motores (cosa que tiene Toni Remo, si aún vive) y se tarda de media 30 minutos (los 10 últimos con los disparos de los cazas).

Suponiendo que todo salga bien aún hay que decidir el destino. La chapuza sólo aguantará un salto corto y, según los planos de la zona que hay en la nave, el único planeta en un radio seguro de salto (con

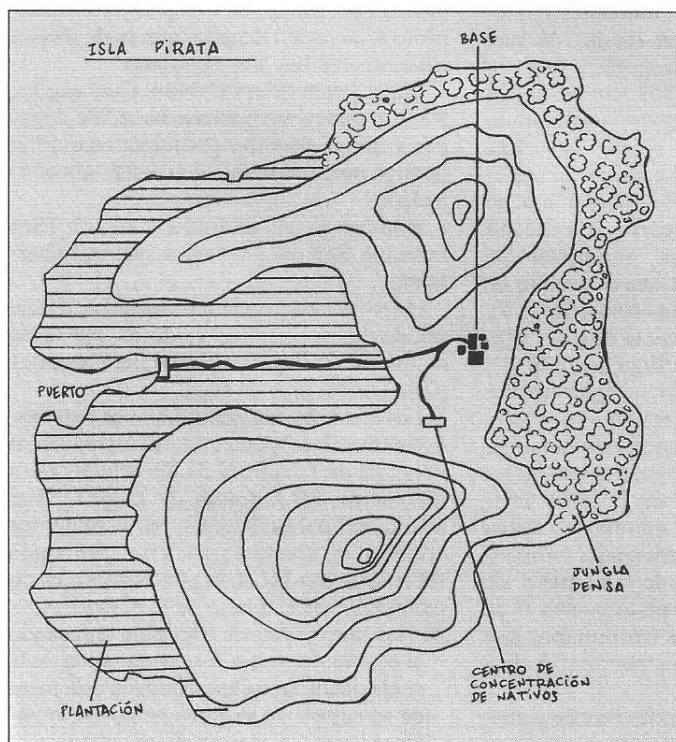
una base de tipo inferior) es Erekosé. Nadie puede haber oído hablar de Erekosé por lo que a nadie le suena ese nombre (lo cual no deja de extrañar al capitán). Por otra parte, si deciden arriesgarse y programar otro destino tienen un 25% de que falle el dispositivo produciéndose entonces un "salto fallido" con las consecuencias que ello ocasiona (desde aparecer en un sistema cualquiera en un radio de varios saltos hasta la explosión del motor).

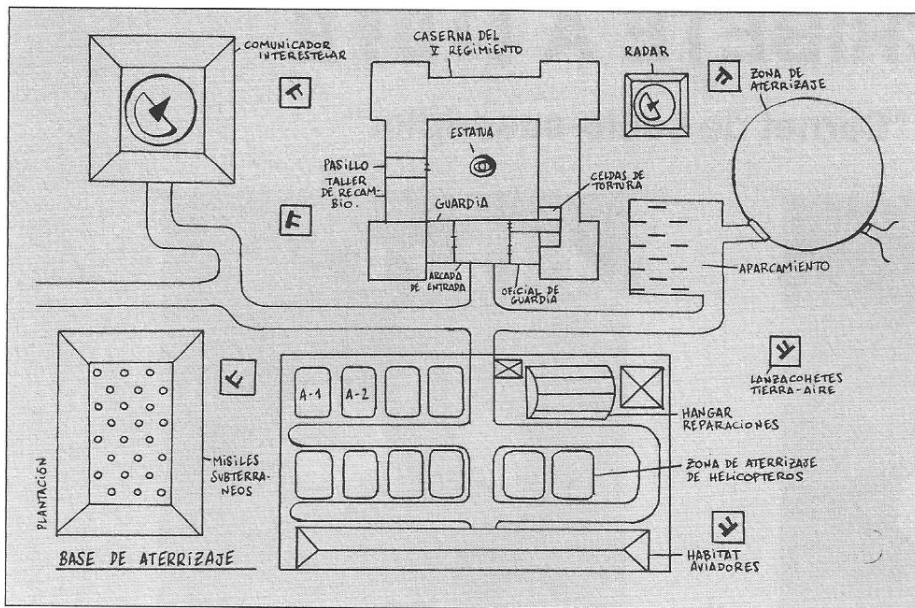
La plantación pirata

Suponiendo que decidan ir a Erekosé se puede seguir jugando la aventura. Si no, el Director de Juego habrá de improvisar el final (que puede ser sencillamente la llegada sanos y salvos a un planeta conocido). A la llegada al sistema estelar, la "chapuza" se fundirá haciendo imposible toda reparación. O sea, que si quieren salir de allí habrán de conseguir la pieza en la base de Erekosé.

El sistema Erekosé no está en los archivos públicos como conteniendo planeta con base. Ni siquiera como sistema con planetas habitables. Se pueden encontrar referencias por haber sido explorado en su día (hace 300 años) y desechado por su alejamiento de las líneas comerciales. Los datos informan de un sistema sin planetas habitables ni ningún recurso interesante (los archivos han sido cuidadosamente falsificados). En la nave pirata se encuentran las referencias originales. En realidad el sistema Erekosé contiene 6 planetas: 4 interiores y de tamaño reducido (tipo Tierra) y 2 exteriores de gran tamaño (tipo Júpiter). De los planetas interiores el único interesante es Erekosé IV: planeta tipo jungla, con grandes selvas y abundantes precipitaciones. Su temperatura media oscila alrededor de los 30°C. Todo ello facilita la presencia de pantanos y marismas. En este planeta los piratas realizan un cultivo intensivo muy especial: se trata de tiónita, la droga alucinógena más fuerte y más prohibida conocida. Otra cosa que se halla en los archivos de la nave junto a las informaciones de Erekosé es una entrada reseñada: "contraseña", pero para acceder a ella pide un nivel de usuario muy alto (que corresponde al de capitán de la nave) y que los PJs no tienen. De todas formas se puede intentar pasar esta barrera con una tirada muy buena de computador. En ese caso se podrá visualizar la contraseña ligada a Erekosé: "La rosa chafada".

El cultivo pirata se desarrolla en la isla donde tienen su base de aterrizaje. El cultivo de tiónita a gran escala es diferente de cualquier otro cultivo ya que se trata de plantas que se alimentan de sangre. En su medio ambiente natural, las marismas,





obtienen su alimento de pequeños animales que quedan atrapados entre sus zarzas (la planta puede moverse un poco y tiene espinas retráctiles). Pero para el cultivo a gran escala, los piratas han ideado un sistema de canalización a través de pequeños conductos que pasan por encima de las plantas produciendo una fina lluvia de sangre (es como una parra pero a lo largo de cientos de metros). La tiónita se almacena en unos pequeños frutos situados en el centro de la planta y son recolectados periódicamente por robots especializados (cualquier ser humano sería atacado por las plantas).

Para conseguir la sangre los piratas hacen raids periódicos de caza por la selva continental (la isla se halla cerca de el continente sur del planeta) donde capturan tanto animales como nativos humanoides (primitivos, de un nivel tecnológico parecido a los indios de Sudamérica). Los indígenas permanecen recluidos normalmente en el "centro de reclusión de nativos" donde hacen trabajos normales, pero de tanto en tanto algunos son conducidos a los "centros de captación de sangre" donde los encadenan en pequeñas jaulas en forma de cama con correas y abrazaderas, preparadas para extraer la sangre lentamente. Esta

sangre es llevada a una estación de bombeo donde se distribuye por todo el complejo de conducciones. Los indígenas en estas condiciones suelen vivir unas cuantas semanas antes de morir de anemia.

La base de aterrizaje

La base se compone de: Zona de aterrizaje con capacidad para naves de 50 m como máximo (la lanzadera puede aterrizar aquí), la caserna del V regimiento pirata (200 hombres organizados en dos compañías), la base de helicópteros (con capacidad para 10 aunque actualmente sólo hay 4), el depósito de misiles (preparado para un eventual ataque espacial) y la "estación de contacto interestelar".

Si los PJs han conseguido la contraseña pueden engañar a los piratas haciéndose pasar por compañeros suyos. Les recibirán con los brazos abiertos y estarán dispuestos a darles la pieza que les falta. Pero existe el riesgo de que se den cuenta que no pertenecen a la organización pirata a medida que vayan hablando y surjan algunas preguntas sin responder o con respuestas erróneas (¿que tal el viejo Bill?, ¿tan cabrón como siempre?... Donde "el viejo Bill" es alguien conocido por todos como, por ejemplo, el comandante de la base minera).

Si los PJs no tienen la contraseña y se comunican con la base, los piratas pensarán en principio (a menos de que tengan motivos para sospechar algo más) que se trata de una nave mercante que se ha averiado y que ha ido a parar a este sistema. En ese caso les comunicarán que "por motivos de seguridad no les es permitido aterrizar en el planeta" y prepararán los misiles para disparar en 20 turnos. Entonces pueden pasar dos cosas:

A. Si la nave de los PJs se queda en la posi-

ción de tiro de los piratas, éstos dispararán dos misiles cada 4 turnos (después de los primeros 20 de preparación) hasta destruir la nave o que ésta consiga escapar de la línea de tiro (para ello habrían de alcanzar la otra cara planetaria y se tardan 20 turnos). El impacto de un misil tiene un 25% de destrucción de la nave (a menos de que se utilice algún otro sistema más realista para simular este combate). En caso de destrucción de los motores de la nave, ésta caerá al planeta. Dejamos la decisión al DJ sobre la posibilidad de que los PJs se salven utilizando la lanzadera (siempre con el peligro de que les disparen al menos un misil).

B. Si los PJs insisten en que les es imposible irse debido a la falta de la pieza, los piratas verán que su secreto no corre peligro y aceptarán que aterricen con la lanzadera. Una vez en su poder intentarán capturarles para poder utilizarlos como "sangre fresca". Como la demanda de sangre está cubierta serán recluidos momentáneamente en el "campo de reclusión de nativos".

Sea como fuere, al cabo de una semana aparecerá en el sistema una nave de guerra pirata.

Posibilidades de acción

Básicamente el problema de los PJs es conseguir la pieza que les falta. Si no tienen la contraseña y consiguen sobrevivir a los misiles piratas pueden plantearse varias líneas de actuación:

A. Intentar contactar con los nativos. Éstos se están organizando intentando formar un ejército de resistencia. Han conseguido algunas armas (fusiles tipo M-16 y algunas granadas) y, si ven que los PJs están en contra de los piratas (algo difícil en principio), les ayudarán en lo que puedan. De hecho están deseosos de poder hacer una acción de comando contra la base pirata. Recordad que los nativos están en el continente y que, por tanto, se ha de conseguir algún medio (helicóptero capturado, barco, etc) para llegar a la isla. La lanzadera podría servir pero no puede ir demasiado a ras de tierra y es muy fácil de detectar (aunque nada es imposible).

B. Intentar un ataque tipo comando por su cuenta. Es lo mismo que antes pero sin el apoyo nativo.

En ambos casos se deja al Director de Juego organizar las cosas con la información de que dispone. Otra cosa que habría de procurar es ser lo menos "conductista" posible puesto que el módulo ya lo es de por sí. O sea, si los PJs quieren ir a otro planeta y no a Erekosé, por ejemplo, déjalos, es igual que se pierdan esa parte del módulo. En todo caso la podrás utilizar en alguna otra partida. ●

Nativo erekosiano

Traveller

PPU: 8A9755 26 años

Nativo (*):

Arco 2, Combate personal 1, Rifle 0. *Star Wars*

Destreza 3D+2, Percepción 2D, Conocimientos 2D+1, Fortaleza 3D+2, Técnica 4D, Mecánica 2D+1, Arco 5D+2, Atacar sin Armas 5D, Bláster 4D+2.

¡¡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 número.....recibiendo el primero contrarreembolso (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.: _____

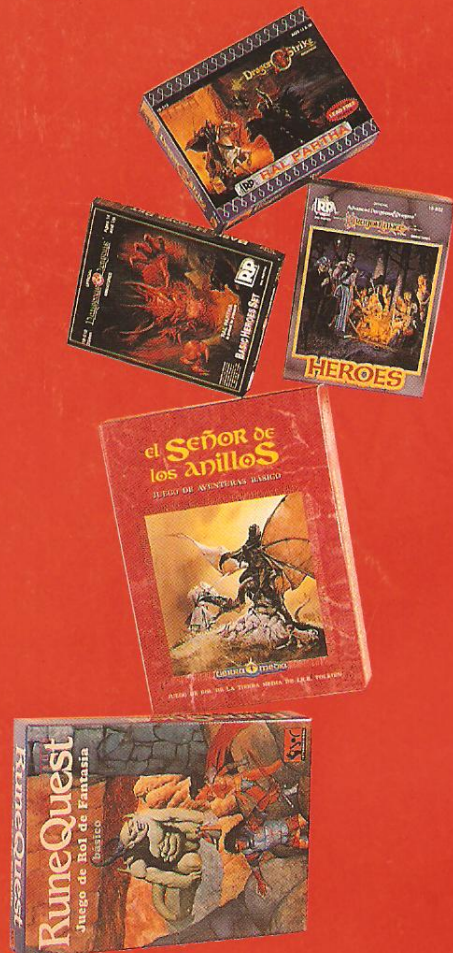
Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

LIDER 1 <input type="checkbox"/>	LIDER 7 <input type="checkbox"/>	LIDER 13 <input type="checkbox"/>	LIDER 19 <input type="checkbox"/>	LIDER 25 <input type="checkbox"/>	LIDER 31 <input type="checkbox"/>	LIDER 37 <input type="checkbox"/>	LIDER 43 <input type="checkbox"/>
LIDER 2 <input type="checkbox"/>	LIDER 8 <input type="checkbox"/>	LIDER 14 <input type="checkbox"/>	LIDER 20 <input type="checkbox"/>	LIDER 26 <input type="checkbox"/>	LIDER 32 <input type="checkbox"/>	LIDER 38 <input type="checkbox"/>	LIDER 44 <input type="checkbox"/>
LIDER 3 <input type="checkbox"/>	LIDER 9 <input type="checkbox"/>	LIDER 15 <input type="checkbox"/>	LIDER 21 <input type="checkbox"/>	LIDER 27 <input type="checkbox"/>	LIDER 33 <input type="checkbox"/>	LIDER 39 <input type="checkbox"/>	LIDER 45 <input type="checkbox"/>
LIDER 4 <input type="checkbox"/>	LIDER 10 <input type="checkbox"/>	LIDER 16 <input type="checkbox"/>	LIDER 22 <input type="checkbox"/>	LIDER 28 <input type="checkbox"/>	LIDER 34 <input type="checkbox"/>	LIDER 40 <input type="checkbox"/>	LIDER 46 <input type="checkbox"/>
LIDER 5 <input type="checkbox"/>	LIDER 11 <input type="checkbox"/>	LIDER 17 <input type="checkbox"/>	LIDER 23 <input type="checkbox"/>	LIDER 29 <input type="checkbox"/>	LIDER 35 <input type="checkbox"/>	LIDER 41 <input type="checkbox"/>	LIDER 47 <input type="checkbox"/>
LIDER 6 <input type="checkbox"/>	LIDER 12 <input type="checkbox"/>	LIDER 18 <input type="checkbox"/>	LIDER 24 <input type="checkbox"/>	LIDER 30 <input type="checkbox"/>	LIDER 36 <input type="checkbox"/>	LIDER 42 <input type="checkbox"/>	ESP. MAGIC <input type="checkbox"/>

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., 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 Ptas.

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



JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

MAGIC: EL ENCUENTRO



JUEGOS DE CARTAS

JUEGOS DE ROL Y DADOS



INTERNACIONAL

Sant Hipòlit, 20
T. 34(9)3 345 85 65
F. 34(9)3 346 53 62
08030 Barcelona

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA LLAMADA DE CTHULHU
IN NOMINE SATANIS
ROLEMASTER
AQUELARRE
STAR WARS
ORÁCULO



JUEGOS DE ESTRATEGIA



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.

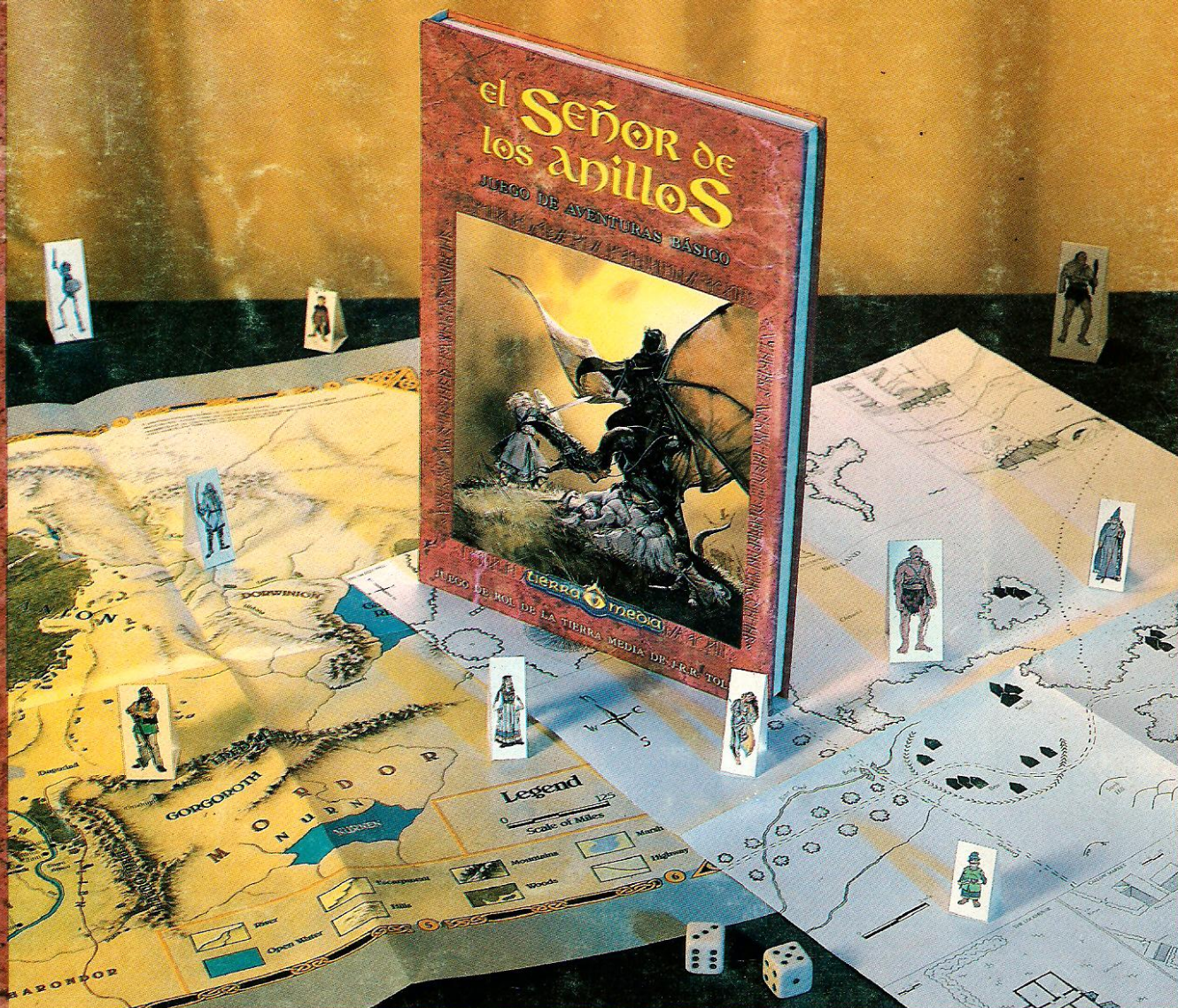


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



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