

LIDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

DOSSIER

STAR TREK

MÓDULOS

AQUELARRE/
ALMOGÀVERS

IN NOMINE
SATANIS

CARTAS

EL SEÑOR DE
LOS ANILLOS,
AYUDA, DUDAS
Y ESCENARIO

AYUDAS

SISTEMA DE CREACIÓN
FAMILIAR PARA
NEPHILIM

Y ADEMÁS

EL CONCILIO
LÁMINA COLOR
GANDALF/EL REY BRUJO

MAGIC

The Gathering



ICE AGE™

Turn up the heat!

Available in Spanish in Spring 1996



Ice Age is an all-new environment that can be played as a stand-alone trading card game or as an expansion for Magic: The Gathering.

Wizards
OF THE COAST

Customer Service:
Tél: (3) 902 240 149



© Wizards of the Coast, inc. 1995 All rights reserved

DIA DE JOC

Juegos de rol, simulación y cartas
VIII jornadas



22-23-24 de Marzo en Barcelona
Cotxeres de Sants

Carrer de Sants 79



JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



ENERO 1996

LÍDER

51

Edita EDILUDIC

Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
M^aAsunción Vilà Planas, *secretaria*
José Lopez Jara, Javier Gómez Márquez,
Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Gareia

Portada
Miquel Zuera

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zoroa, Ricard Ibáñez,
Montserrat Duran, Salvador Tintoré,
Oscar Estefanía, J.L. Viadel,
Jordi Carrión

Redacción y Administración
Recared, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilínia, S.L.
Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L.
Recared, 2 - Barcelona

Publicidad
Jordi Cánovas

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

Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina

Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

Esta es una revista libre y plural. La redacción
comparte necesariamente las opiniones de sus
colaboradores. Ni ellos las nuestras.

Señor de los Anillos está editado por JOC
Internacional con licencia de ICE. Nephilim es un
editado por JOC Internacional con licencia de
Siroz. Aquelarre y Almogavers son juegos de
JOC Internacional. In Nomine Satanis está editado por
JOC Internacional bajo licencia de Siroz



el estado de la afición

NOVEDADES NACIONALES	6
AGENDA	6
COMUNIKADO	7
NOVEDADES INTERNACIONALES	8
REVISTAS	10
FANZINES	10
ACTUALIDAD	10
ACTIVIDADES	11
DESAFÍOS Y MERCADILLO	11
CLUBS	11
CÓMIC	13
CALENTANDO LOS DADOS	14
A PRIMERA VISTA	15



nuestros juegos

¡ACUÑACIÓN!	18
-------------	----



el consultorio del orco francis

OSCURO, DEMASIADO OSCURO	20
LOS SECRETOS DEL DIABLO	21



dossier

STAR TREK, VIAJE A SU HISTORIA	23
STAR TREK: EL FENÓMENO	24
JUEGO DE ROL DE STAR TREK	28
DONDE NINGÚN HOMBRE HA IDO JAMÁS	29



el pincel de marta

¿OTRA VEZ CARTAS?	44
-------------------	----



y no llevan sello

SATM, UN VIAJE DE IDA Y VUELTA	46
DUDAS, RUEGOS Y PREGUNTAS...	46
LA BATALLA DE LOS CAMPOS DE PELENNOR	50



la voz de su máster

NEPHILIM: SISTEMA DE CREACIÓN FAMILIAR	52
--	----



módulos

AQUELARRE/ALMOGAVERS: LA SECTA DEL DRAGÓN (III)	56
IN NOMINE SATANIS: EL PREDICADOR	61

sumario



Barcelona, 10 de febrero

I JORNADAS DEL CLUB DE ROL CORDURA O

Casal de Barrio de Prosperitat, Barcelona, Plaza Angel Pestaña s/n.
Torneos de *La Llamada de Cthulhu*, *SATM*, *AD&D* y *Kult*.
Más información en el Casal de Barrio de Prosperitat, teléfono (93) 353.86.44

Barcelona, 17 de febrero

ROL EN VIVO

Organiza: Yggdrasil Jocs
Rol en vivo en el barrio de Horta, aprovechando la fiesta de carnaval.
Para más información, llamar a Drac Club, tel. (93) 420.99.99

Humanes de Madrid, 2 y 3 de marzo

II JORNADAS DE ROL EN HUMANES

Organiza: Club de rol Es el turno de Morcar, y Ayuntamiento de Humanes de Madrid.
Partidas de rol, proyección de películas, y gran simultánea de *Vampiro*, *Hombre Lobo* y *Mage*.
POSIBLE CAMBIO DE FECHAS A FINALES DE MARZO
Más información, club de rol Es el turno de Morcar, Oficina de Información Juvenil, c/ Santiago Ramón y Cajal 4, 28.970 Humanes de Madrid, teléfono (91) 604.15.93, fax (91) 604.22.28

Barcelona, 3 de marzo

I JORNADAS DEL MAGIC-CLUB UPC

Campus Norte de la Universidad Politécnica de Cataluña, en Barcelona.
A partir de las 10 de la mañana, torneo valedero para el ranking ISTARI de *SATM*. Intentará ser el primer torneo Istari que supere los 100 participantes.
Inscripciones hasta el 1 de marzo en *Black Lotus*, Paseo de San Juan 7 (Barcelona).

Girona, 3 de marzo

MESA REDONDA SOBRE SATM

Organiza: Club de rol El Sàtir. Centro Cívico Sant Narcís Eduard García, de JOC Internacional, acompañado de Jordi Llopert y Jordi García, demostradores Istari del club responderán a todas las curiosidades, tanto del proceso de producción de la edición española del juego, como de las reglas del mismo.

Barcelona, 22 al 24 de marzo

DÍA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, Junto Plaza de Sants.
Organiza *Día de Joc-Ludic* 3 con el patrocinio de *Joc Internacional*.
Jornadas de juegos de rol y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, Teléfono (93) 451.42.11

Las Rozas (Madrid), 3 y 4 de abril

TALAZBRAGOLES

Pabellón Multifuncional Las Matas.
Organiza Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Las Rozas.
Partidas diversas, campeonatos de rol y cartas, presentación de nuevos juegos creados por los aficionados y proyección de películas.

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 5 de marzo a LIDER, c/Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona.

novedades nacionales

CRONÓPOLIS

Después de poner a tu disposición en el mercado *Colditz*, primera ampliación para *Comandos de Guerra* centrada en el tema de los campos de prisioneros, están trabajando para ofrecerte *Héroe Agenda*, primer suplemento para *Superhéroes Inc.*, que esperen esté listo para febrero.

Sus siguientes productos, aunque sin poner fecha fija aún, serán dos ampliaciones para *Comandos de Guerra*, *Duce* (centrado en la campaña de Italia) y *Waffen SS* (con información acerca del ejército alemán).

FARSA'S WAGON

Para finales de febrero o principios de marzo tienen previsto poder ofrecerte *Barnacity Tales*, una colección de módulos para su juego *Fanbunter*. Ya para abril esperan tener listo el *Manual Macute*, guía al estilo de *La Guía del Imperio de Star Wars*, con información sobre macutes. Y a finales de ese mismo mes es posible que esté lista la traducción de *Murphy's World*.

LA FACTORÍA

Ya tienes a tu disposición la pantalla de *GURPS*, juego que te comentamos en *A Primera Vista*. Para finales de enero debería aparecer *El Sabbath: Libro Guía del Jugador*, suplemento para *Vampiro* acerca del *Sabbath*, así como *Rito de Iniciación*, primer módulo para *Hombre Lobo*. En febrero debería ver la luz el tercero de la serie de los libros de clan, dedicado en esta ocasión a los integrantes del clan Malkavian. Para *Día de Joc* preparan un lanzamiento especial, un cross-over entre *Vampiro* y *Hombre Lobo*. Por parte de *Vampiro*, presentarán *Chicago*, tomo de la serie *Nocturnos* dedicado a presentar una ciudad con fuerte presencia de lupinos. La versión traducida será la segunda, que no es una reimpresión de la primera sino una continuación de la misma con material más actualizado. La edición española, para la que se ha consultado a un buen número de jugadores, incluirá un resumen de lo ocurrido en la primera, que no verá la luz en castellano. Y por parte de *Hombre Lobo* el

título que verá la luz es el módulo *Bajo una luna ensangrentada*, con enfrentamientos contra vampiros. Por lo que respecta a su revista *Urza*, dedicada a los juegos de cartas coleccionables, preparan un número especial para la cita barcelonesa.

JOC INTERNACIONAL

Este enero tienes a tu disposición *El Fantasma de la Marca del Norte*, libro que contiene tres aventuras para *El Señor de los Anillos*. En febrero tiene que aparecer *El Joven Arturo*, suplemento para *Pendragón* con extensa información acerca de la figura del Rey Arturo y su vida.

Villa y Corte, suplemento de *Aquelarre* centrado en el Madrid de los Austrias y las intrigas de la corte, actualizará la creación de PJs para adecuarla al siglo XVII, e incluirá nuevos PJs y armas, así como unas reglas de combate de esgrima con cartas. Además, hará un repaso de las costumbres castellanas, y te ofrecerá un bestiario castellano y otro fantástico, así como una cincuentena de personajes ilustres, unos ficticios como Alonso Quijano "El Quijote" y otros reales como La Calderona, la cortesana que sedujo a Felipe IV, además de una descripción exhaustiva del Madrid medieval y una serie de módulos enlazados. Se espera que salga este entre febrero y marzo.

Y una vez listo *Villa y Corte*, Ricard Ibáñez está trabajando en *Esriptarium Veritas*, suplemento para *In Nomine Satanis* que incluirá una descripción de cada arcángel y príncipe demonio, así como de la Corte Celestial y el Infierno, más una descripción de los dioses paganos que se resisten al cristianismo, de algunos hechiceros humanos lo bastante poderosos para atar a ángeles y demonios, y del Ops Dei, una organización de humanos que actúan como soldados de Dios. Este suplemento





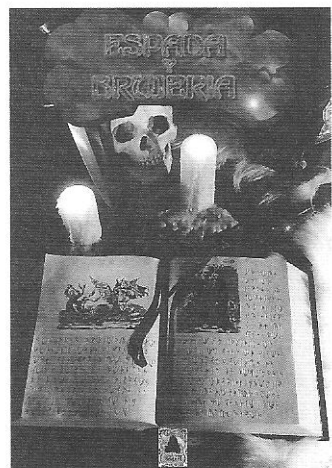
to también debería aparecer este primer trimestre del año.

Y ya para *Día de Joc*, se esperan la *Guía de la Alianza Rebelde* de *Star Wars*, la edición en catalán de *La Llamada de Cibulbu* que se llamará *La Crida de Cibulbu*, un nuevo suplemento para *Almogàvers* con el título *Tirant Lo Blanc*, *La Búsqueda del Palantir* (campana en la que los PJs se recorrerán toda la Tierra Media buscando 2 de estas piedras perdidas) para *El Señor de los Anillos* y, finalmente, *El Mundo de las Sombras*, descripción de una ambientación medieval-fantástica para los jugadores de *Rolemaster* que no quieran ambientar sus partidas en la Tierra Media.

Por lo que respecta a las cartas, de los 10 millones de cartas que se imprimieron de *El Señor de los Anillos* ya se habían vendido más de la mitad a principios de enero, registrándose más demanda por las barajas (ya que contienen cartas fijas que no aparecen en los sobres) que por los sobres. De hecho, se han vendido el 85% de las barajas impresas y el 65% de los sobres. Para marzo saldrá a la venta la edición ilimitada del juego, en borde azul oscuro.

KERYKION

A finales de febrero o principios de marzo tiene que aparecer *Lugares Míticos*, suplemento para *Ars Magica* que explica cinco zonas de regio, con un ejemplo de cada tipo. Por lo que respecta a la decisión de *Wizards of the Coast* de cerrar sus líneas de rol, entre las cuales se halla *Ars Magica* (ver *Novedades Internacionales*), los integrantes de esta empresa no se hallan demasiado preocupados, ya que aún les quedan por traducir un buen número de suplementos antes de agotar los ya publicados en inglés, a la espera de empezar a negociar en el momento en que otra empresa negocie con *Wizards* la compra de los derechos del juego.



MARTÍNEZ ROCA

Para finales de enero tenían previsto que saliera al mercado la edición en castellano de *Ice Age*, que a la hora de cerrar este número aún no tenían muy claro si se llamaría *Era Glaciar* o *Era Glacial*. A mediados de febrero debería aparecer la novela *El Bosque de los Susurros*, ambientada en *Magic* y que incluye una carta exclusiva, y en marzo debería aparecer *Crónicas*, versión española de *Chronicles*. Por lo que respecta al rol, no tenían nada previsto para estos primeros meses del año.

M+D

Ya está en el mercado la versión en cartas de *Kult*. Sus próximos lanzamientos llegarán a mediados de febrero, y serán *Mortificador* (una nueva expansión para *Doomtrooper* con venenos y algún tipo de carta nueva), *Legiones de la Oscuridad* (para decirlo llanamente, el bestiario del juego de rol *Kult*, con sectas, cultos, y las reglas para la magia), *Hardwired* (adaptación a *Cyberpunk* de una novela de W.J. Williams).

Para *Día de Joc* esperan poder ofrecer *Warzone*, reglamento para figuras ambientado en el mundo de *Mutant Chronicles*, y que se compondrá de unas 150 páginas a todo color. Por lo que respecta a la traducción de este juego de rol, siguen esperando a que *Target Games* acabe la maquetación de la segunda edición y se la envíe. El siguiente título que debería salir de la línea *Far West* es *Apache*, dedicado, como su título indica, a esta tribu india, y que te ofrecerá la posibilidad de jugar con PJs de esta etnia. Por el momento no tiene fecha exacta de salida, aunque no creen que se retrase más allá de marzo.

TIMUN MAS

Karen Wynn Fonstad, la autora del *Atlas de la Tierra Media* y del *Atlas de la Dragonlance*, te ofrece ahora otro nuevo atlas de una tierra fantástica, en este caso el de los *Reinos Olvidados*, una buena colección de mapas con toda la información acerca de esta ambientación del *AD&D*.

YGGDRASIL

Una vez superados ciertos problemitas en la producción, ya está en el mercado



Después de la resaca del número 50, nos encontramos de

nuevo aquí, en el puente de mando de nuestra revista, con destino al nuevo número 51, allí donde no había ido nunca ningún redactor de **LIDER**. Y vamos con un nuevo tema: "STAR TREK, la conquista del espacio", como la tradujeron aquí en lugar de "viaje a las estrellas". Y, para que podáis jugar a bordo de la nave estelar "Enterprise", os hemos adecuado el conocido sistema de juego de **CHAOSIUM** para poder generar personajes que puedan ser tripulantes de una nave de la Federación. Claro que hemos añadido algunos detallitos que espero que os gusten como una simulación de la carrera militar del personaje, algunas profesiones accesorias fuera de la armada, etc.

Pero antes de teleportaros a la nave (el conocido e intraducible "beam up"), daos un paseo por nuestras páginas. En este número podréis encontrar la tercera y última parte de "La secta del Dragón", donde nuestros personajes dan una pequeña vuelta por el infierno acabando un poco chamuscaditos, algunos artículos sobre el nuevo juego de cartas "El Señor de los anillos", los consultorios habituales. Pero, pasad, pasad, entrad a verlo, no os quedéis en la puerta...

Espacialmente vuestra,
"La Redacción"

comunicado



Espada y Brujería, su reglamento para rol en vivo adaptable a cualquier partida medieval-fantástica, y del que ya te hablamos en LIDER50.

ZINCO

Aún no tenían claro los títulos que iban a publicar a la hora de cerrar la edición de este número, ya que estaban realizando la planificación anual. Lo que sí que tenían claro es que su principal baza en el AD&D será *Planescape*, que te comentamos en A primera vista. Respecto a *Shadowrun* y *Battletech*, lo primero que verá la luz serán los títulos que saltaron el año pasado, es decir *Zona Desmilitarizada* para *Shadowrun* y *Battlespace* y *Citytech* para *Battletech*.

Por lo que hace referencia su revista *Dragón*, ésta pasará a tener periodicidad trimestral, ya que esta editorial ha decidido centrarse en el campo de las revistas informáticas, de la que espera ser líder en el sector, dejando un poco más de lado el rol.

novedades internacionales

AVALON HILL



Ya tienes a tu disposición la reedición mejorada de *Machiavelli*, juego que se publicó por primera vez en 1980 y que ahora estaba descatálogo. Otro juego que también debería estar disponible es *London's Burning*, wargame ambientado en la Batalla de Inglaterra, durante la Segunda Guerra Mundial.

En breve tendrás a tu disposición *Air Baron*, un juego de mesa en el que cada jugador empieza con una pequeña línea aérea y debe ir aumentando su imperio obteniendo concesiones en aeropuertos, monopolios en algunas regiones, comprando otras líneas, etc...

BIOHAZARD GAMES

Killer Crosshairs es un suplemento genérico que estará a la venta en febrero, y que consiste en un sistema de combate con localizaciones de impactos, compatibles con la mayoría de juegos existentes en el mercado.

CLASH OF ARMS

Army of the Heartland es un wargame ambientado en la Guerra de Secesión de los Estados Unidos, en las campañas ocurridas en el Oeste del país, donde las tropas de la Unión al mando de Sherman, Grant y Thomas se enfrentaron al Ejército de Tennessee.

CHAOSIUM

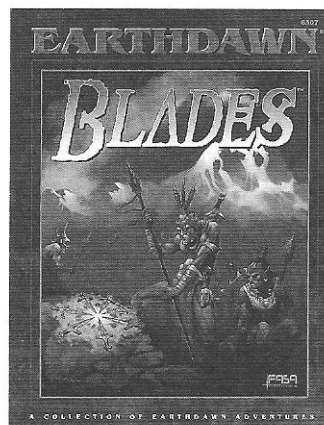
La fiebre de las cartas también llega a uno de los clásicos del rol, *La Llamada de Cthulhu*, con *Mythos*, que saldrá al mercado en marzo. Ese mismo mes verá la luz la primera expansión de tu baraja cthulhuiana, *Expeditions of Miskatonic*, que se venderá en sobres de 13 cartas.

COMPANION GAMES

Piracy es una expansión para el juego de cartas coleccionables *Galactic Empires*, que incorpora reglas para piratas.

FASA

Ya tienes a tu disposición *Blades*, suplemento para *Earthdawn* con 5 aventuras, para personajes del quinto al noveno círculo, entorno a siete dagas mágicas utilizadas por los héroes del antiguo reino orco de Cara Fahd.



Periphery es un libro guía para *Battletech* con información acerca de la región del espacio conocida como la Periferia, donde los piratas hacen y deshacen a su voluntad. *Running Short*, por su parte, es una colección de aventuras cortas para *Shadowrun*.

THE GAMERS

Stalingrad Pocket II es una nueva versión mejorada de este wargame ambientado en el frente ruso durante la Segunda Guerra Mundial, en el que los rusos lanzan una contraofensiva y los alemanes intentan por todos los medios no quedar atrapados por la tenaza soviética.

IANUS

Tactical Support 1: Aircraft es un suplemento para *Heavy Gear* con reglas para vehículos voladores, desde el caza monoplaza hasta el más grande de los bombarderos, y también para las armas que pueden utilizar y las que pueden usarse contra ellos. *Terra Nova Field Guide*, *North*, *South* y *Badlands* son tres guías con descripción de vehículos terrestres, así como de nuevo armamento para ellos.

LEAF/DONRUSS

Si eres un aficionado a los deportes yanquis, esta editorial te ofrece la versión en juego de cartas coleccionables de sus dos deportes por excelencia: el fútbol americano y el béisbol. *Red Zone* y *Top of the Order* te ofrecen la posibilidad de coleccionar los cromos de tus jugadores preferidos y jugar con ellos.

MAYFAIR

Simply Cosmic es una versión simplificada del juego de tablero *Cosmic Encounter*, en el que cada jugador controla una raza que intenta conquistar el Universo. Por lo que respecta a las cartas, *Sim City* se traslada a Chicago en su versión *unlimited*, mientras que *Fantasy Adventure* es un nuevo juego, de 450 cartas, ambientado en un universo de espada y brujería.

MEDALLION SIMULATIONS

Ruins World es otro nuevo juego de cartas que incluye elementos típicos de los juegos de rol, como el hecho de que los jugadores se construyan sus propios personajes que juegan, todos juntos, contra el mazo. *Echelons of Fury: Pacific Campaign* es otro nuevo juego de cartas, ambientado en el teatro de operaciones del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial, y que utiliza el sistema de *Echelons of Fury*.

NEW MILLENNIUM

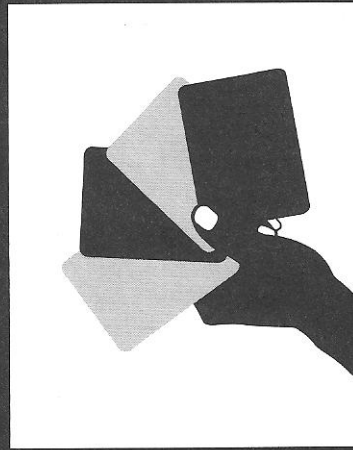
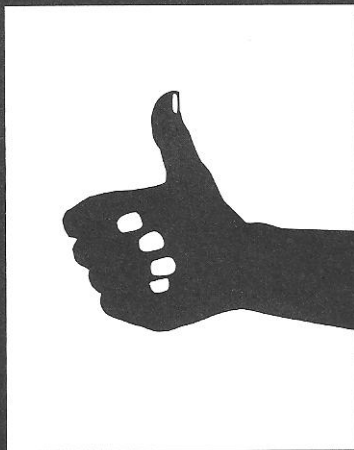
Y seguimos con más cartas. *Battlelords* es la versión en cartas del juego de rol *Battlelords of the 23rd Century*, y se compone de 330 cartas. Su primera ampliación, *Genesis*, incluye 100 cartas.

PALLADIUM

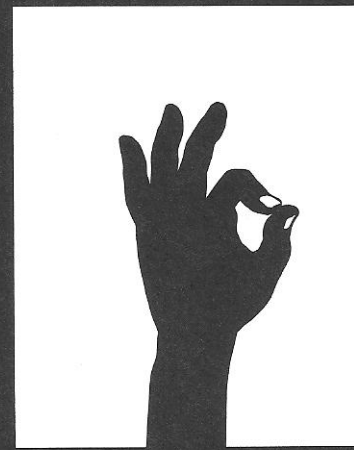
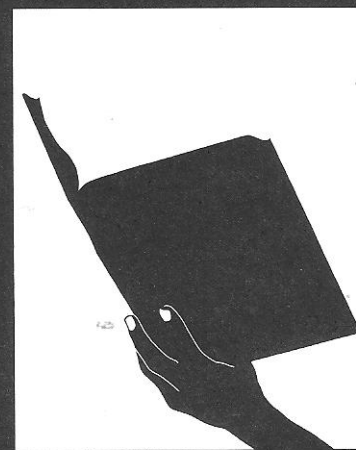
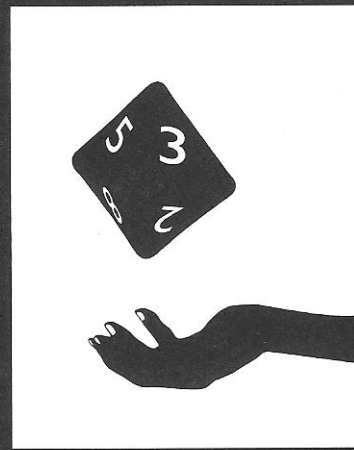
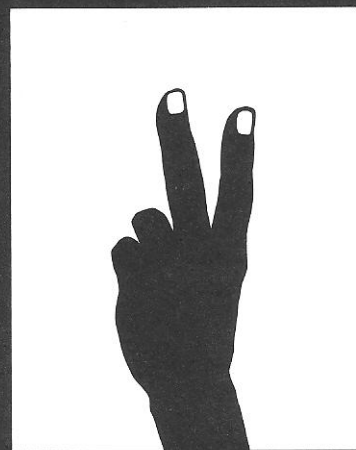
Between the Shadows es un libro guía para *Nightspawn* que nos explica que la Tierra y las Tierras de la Noche no son los únicos campos de batalla entre luz y oscuridad, sino que también se lucha en el Plano Astral y la Corriente del Sueño, e incluye las reglas para estas nuevas localizaciones.

RAVEN STAR

Get Fitted for the Frontier es un suplemento de 157 páginas para *Raven Star*, que detalla todo el equipo que necesitarás para sobrevivir en este peligroso mundo.



más de veinticinco tiendas



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO



R. TALSORIAN

Sixguns & Sorcery amplía la colección de *Castle Falkenstein*, *Live and Direct* el de *Cyberpunk*, mientras que *ISA Sourcebook* y *Freefront* van destinados a *Cybergeneration*. *Earth-siege* y *Starblade Saga* aumentan el número de tomos de la serie *Mekton Z*.

STEVE JACKSON GAMES

Sigue sacando al mercado segundas ediciones de algunos de sus suplementos de *GURPS* más buscados. En esta ocasión verán la luz *Ultra-tech* y *Martial Arts*.

TSR

Planescape, la niña de los ojos de la marca del AD&D, se amplía con *Something Wild*, una aventura para personajes de niveles 4 a 7. *Ravenloft* ve aumentar su colección con *Forged of Darkness*, que nos presenta un buen número de artefactos y las maldiciones que los acompañan. *Forgotten Realms* crece con *Warriors and Priests of the Realms*. Pero el más favorecido en estos dos primeros meses del año es *Birlbright*, con tres nuevos suplementos. *The Book of Magecraft* nos explica todo lo necesario para jugar con un mago en esta ambientación, *Binsada Domain Sourcebook* es el primer tomo que nos explica un dominio de este mundo de juego, y *Sword of Roel* es una aventura para personajes de niveles 5 a 8.

THUNDER CASTLE GAMES

Esta marca lanza al mercado una edición de coleccionista de su juego de cartas *Highlander*, basado en la serie de televisión *Los Inmortales*, así como una edición con imágenes de la serie. Para su otro juego de cartas *Towers in Time*, ponen a la venta *Greek Towers in Time*, ampliación dedicada a la mitología griega.

WEST END

Para los forofos de *Star Wars* esta marca anuncia la aparición en febrero de *Katbol Outback*, primer suplemento para la cam-

paña de *Darkstryder*. Incluye 5 nuevas aventuras de la época de la Nueva República. *Truce at Bakura Sourcebook* es la traslación a juego de una de las novelas de Kathy Tyers. Así mismo, ya tienes a tu disposición el *Adventure Journal 9*. *E-Branch Guide to Psionics* es una guía para *World of Necroscope*, la adaptación al sistema *Masterbook* de las novelas de horror y espionaje de Brian Lumley.

WHITE WOLF

Vampire aumenta su colección con *The Dark Ages*, primero de una línea de suplementos de tapa dura que te transporta a las noches anteriores a la existencia de la Camarilla, y *Elder's Revenge*, suplemento de la serie *Mind's Eye Theatre*. *Mage* amplía su línea con *Technocracy: Void Engineers*, con descripciones acerca de los agentes tecnócratas. *Wraith* crece con el libro guía de los *Sandmen*, los habitantes de los sueños, *Changeling* con *Nobles: The Shining Host*, que detalla la historia de la nobleza, y *Werewolf* con *Red Talons Tribebook*, libro de clan de los Garras Rojas.

WIZARDS OF THE COAST

The Dark Sovereigns es la primera expansión para su juego de cartas *Vampire: The Eternal Struggle*. Este juego no es más que la nueva versión de su anterior juego *Jyhad*. El cambio de nombre se produjo, tras llegar a un acuerdo esta marca con *White Wolf*, ya que no siempre se relacionaba este nombre con el entorno vampírico en que se ambienta el juego. Tanto *Vampire: The Eternal Struggle* como su expansión *The Dark Sovereigns*, que dedica sus más de 100 cartas a explorar los mitos y folklore vampírico de Europa, han

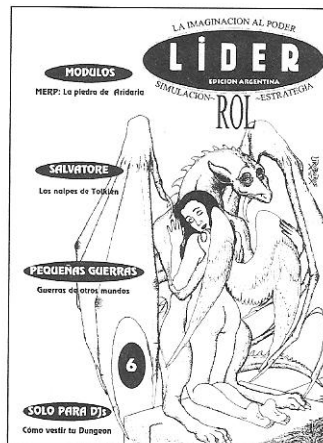
sido imprimidas en Estado Unidos, por la USPC (United States Playing Card Corporation). Hasta ahora todo el material en cartas de *Wizards* se había imprimido en *Carta Mundi*, en Bélgica.

El éxito de los juegos de cartas ha llevado a esta empresa a replantearse sus objetivos y estrategias. El récord de ventas obtenido con las cartas les ha hecho centrarse en esta línea de productos, abandonando otras menos importantes según anunció su presidente Peter Adkinson. Entre estos productos menos importantes se hallan los juegos de rol, uno de los cuales es *Ars Magica*. En la actualidad están buscando compradores para estos productos que han abandonado.

revistas

LIDER EDICIÓN ARGENTINA

Nos llena de alegría poder saludar a nuestros compañeros de allende los mares y ver que su proyecto sigue adelante con buen pie. Ya van por el número 6, con artículos y módulos de muy buen nivel. Felicidades a todo el equipo.



fanzines

SOLARIS REPORTER

Ya tenéis a vuestra disposición el tercer número de esta publicación destinada a los aficionados a *Battletech*. En esta ocasión in-

cluye un interesante artículo con un resumen de la información sobre los clanes publicada por FASA, además de las habituales ayudas, escenarios y nuevos mechs. Si quieres conseguirla tendrás que suscribirte a ella. La suscripción cuesta mil pesetas (números 0 al 3) o 1200 (números 4 al 7). La dirección donde debéis enviar el giro postal es Roberto Ferrero (Asociación Solaris), Avenida Tres Cruces 29, 6º C, 49.009 Zamora.

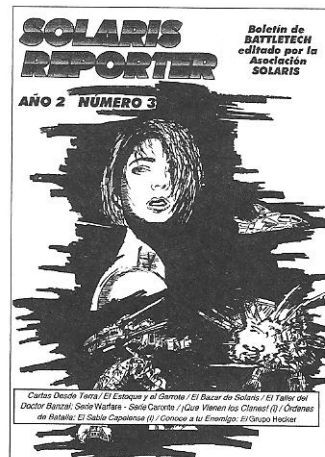
TERRA INCÓGNITA

Este fanzine está realizado por los miembros del club Ascalon de Getafe (Madrid). En esta ocasión incluye, entre otras cosas, una aventura para *El Señor de los Anillos/Rolemaster*, y otra para *AD&D*. Su precio es de 200 pesetas y se puede conseguir escribiendo a Club de Rol Ascalón, Casa de la Juventud, c/Guadalajara 1, 28.901 Getafe (Madrid).

actualidad

EL CORTE INGLÉS Y STAR WARS

Coincidiendo con la nueva campaña de productos de *Star Wars* (la edición completa de las bandas sonoras de las tres películas de la saga, la aparición de una nueva versión en video de la trilogía en mejores condiciones técnicas de grabación, y las noticias y rumores que ya os comentamos sobre la filmación de nuevas películas), unos grandes almacenes (los de siempre) han aprovechado las fies-



tas navideñas para montar una réplica enorme del Halcón Milenario en los jardines de uno de sus centros de Barcelona. Y la verdad es que se lo han currado mucho: La navecilla en cuestión (tamaño real teórico) tiene 24 metros de largo y 12 de alto, y por su interior se efectúa un recorrido en monorraíl a través de algunas de las escenas más significativas de la trilogía, como el poblado Ewok, la escena de la chabola de Yoda, etc... El viaje dura un par de minutos, aunque hay gente que ha llegado a esperar tres horas para poder subirse, dado que las colas que se montaron desde el día de la inauguración han sido de impacto. A la inauguración asistió David Prowse, el actor que hacía de Darth Vader en las películas. El montaje, destinado a promocionar las ventas del pack de tres películas reeditadas ahora digitalmente, cierra sus puertas el día tres de febrero.

actividades

LUDO-FORUM'95

Entre el 18 y el 23 de diciembre se celebraron en la Casa de la Juventud de Conil (Cádiz) estas jornadas organizadas por la Asociación de Rol Fórum y el Ayuntamiento de Conil.

TRACK GAME'96

Del 26 de diciembre al 5 de enero, con un descanso los días 31 de diciembre y 1 de enero, tuvo lugar en Móstoles (Madrid) este certamen organizado por la Delegación de Juventud del Ayuntamiento de Móstoles, y en el que, con la colaboración de las asociaciones de jugadores del municipio, hubo presencia de los juegos de rol y cartas junto a otros más típicos y conocidos como el parchís, el ajedrez, el dominó o el excalétric.

GORSEDD'96

Organizadas por el club Tuatha de Dannann, tuvieron lugar una nueva edición de estas jornadas entre el 2 y el 4 de enero, en la Casa de Juventud de Pontevedra. Este año hubo una exposición de



Ramon Font y Ramon Riera, demostradores Istari, presentan SATM en Girona

miniaturas, un concurso de pintado de figuras, y pase de películas además de los acostumbrados campeonatos.

POSEIDÓN'96

Jornadas organizadas por la Asociación Lúdica Atlante (de las Palmas de Gran Canaria) los días 13 y 14 de enero, con torneos de RuneQuest, Señor de los Anillos, Star Wars, La Llamada de Cíbulbu, Aquelarre, Cyberpunk y Shadowrun, entre otros.

I JORNADAS DEL CLUB GALUK

Este club de Bilbao organizó entre el 12 y el 14 de enero sus primeras jornadas, en las que, además de un torneo de cartas de El Señor de los Anillos, y otros de Blood Bowl y Warhammer 40k, hubo mesas redondas sobre temas como "Rol versus Cartas" y "Federación Vizcaína, ¿por qué y para qué?".

GIRONA CON EL SATM

Llegan a la redacción ecos de este pasado mes de diciembre, en que el juego de cartas coleccionables de la Tierra Media, SATM, ha tenido especial protagonismo en la ciudad catalana de Girona. La concurren presentación del juego la tarde del sábado día 2 en el Centre Cívic de Sant Narcís, orquestada por 10 demostradores Istari reclutados por la tienda Zeppelin, reunió a unos 70 aficionados al mundo de Tolkien. Además, durante todo el mes, en la Sala de Exposiciones de La Caixa de dicha localidad, formando parte de la Muestra Anual de Coleccionismo, se exhibió en primicia una colección com-

pleta del juego; los visitantes tenían, además, el reto de participar en el Concurso de Navidad SATM, completando un divertido cuestionario sobre la obra de Tolkien y las ilustraciones de las cartas de El Señor de los Anillos (felicidades a Antoni Maqueda, ganador del mismo).

ROL EN LAS ONDAS

Nos informan los amigos del club de rol Ascalon de que realizan un programa de radio los sábados, de 11 a 12 de la mañana, llamado VIVE'N'ROL, en Onda Joven Jetafe, en el 100.4 de la FM. La pena es que sólo se escucha en Getafe (Madrid) aunque, eso sí, los que viváis en esta localidad no tenéis ninguna excusa para perdedroslo.

VIII JORNADAS DE PALMA DE MALLORCA

Los días 19 y 20 de enero se celebraron en la Sala Corbada del Parc de l'Escorxador de Palma de Mallorca estas jornadas organizadas por el Club Arioch, en la que tuvieron lugar partidas abiertas de rol, un rol en vivo, campeonatos de cartas, demostración de batallas con figuras y wargames y un taller de pintura.

clubs

EL CUARTO OSCURO

Este club, que para abreviar también puede denominarse ECO, está formado por un puñado de jugadores de Sant Feliu



desafíos

Se buscan personas creativas y con fantasía (sin importar ni edad ni sexo), dispuestas a colaborar en la creación de un nuevo juego de rol/estrategia ambientado en un mundo de fantasía medieval lleno de dragones y magia. Interesados escribir a Club de rol Dragomanía, c/Gómez Hemans 13, E2, 28033 Madrid, o c/Santa Ana 16, 08950 Esplugues de Llobregat (Barcelona).

Se inicia campaña de rol por correo en ambiente celta de la Baja Edad Media (sistema rolemaster). Enviar ficha de personaje completa (cualquier personaje menos magos). Interesados escribir a Fernando Castillo, c/Valentín Galarza 2 pta. 6, 12.400 Segorbe (Castellón).

¡Atención, jugadores de rol! Se está preparando una partida de El Señor de los Anillos por correo. Interesados escribir a Hernán Castillo, c/Galarza 2, puerta 6, 12.400 Segorbe (Castellón), o a Gabriel Saralegui, c/Buenaventura Iñiguez 16, 4º Izquierda, 31.005 Pamplona (Navarra).



mercadillo

Compro Battletech (preferentemente) y/o Citytech (ambos edición Diseños Orbitales, no la segunda edición de Zinco), y también Mechwarrior, de la misma editorial. Interesados escribir a Javier Chamorro, Avda. Torrelavega 20, 1º B, 33.010 Oviedo (Asturias).

Vendo Morla (la edición de las tapas moradas) y Los Puertos de Gondor, todos ellos módulos de MERP, en bastante buen estado. Precio a convenir. Llamad al (91)403.87.46, los viernes entre 2 y 4.30 de la tarde, y preguntad por Jorge.

Desearía comprar la película El Señor de los Anillos, primera o segunda parte. La desearía en formato VHS, y me es igual que sea grabada de una televisión. Interesados llamar al (982)58.02.16 o escribir a Marco Antonio Rodríguez, c/Pascual Vega 26, 27.880 Burela (Lugo).

Se vende en perfecto estado Britannia de Avalon Hill (3.000 pesetas), Flight Leader, de la misma marca (3.000 pesetas), y los juegos de Victoria Games The Civil War (3.000 ptas) y The Peloponnesian War (3.000 ptas). Interesados escribir a Sergio Romero, c/Bonaventura Aribau 39, 1º 4º, 08.830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona), teléfono (93) 640.64.85



LIDER ofrece a sus lectores una colección de láminas DIN A4 con los miembros de la Compañía del Anillo, protagonistas de la famosa trilogía de JRR Tolkien *El Señor de los Anillos*. En el reverso de los mismos, se encontrarán los nueve Nazgûl, los sicarios del Señor Oscuro, antagonistas por excelencia de los personajes en la saga. Las láminas irán apareciendo en los siguientes números de la revista, y reproducen las correspondientes cartas del juego de cartas coleccionables de *El Señor de los Anillos*, SATM.

L I D E R

COLECCIÓN LÁMINAS SATM, SERIE ANTAGONISTAS

N.º LIDER	PERSONAJE (ILUSTRADOR)	NAZGÛL (ILUSTRADOR)
LIDER 51	Gandalf (Olivier Frot)	El Rey Brujo de Angmar (Liz Danforth)
LIDER 52	Aragorn II (Angus McBride)	Khamûl el Oriental (Liz Danforth)
LIDER 53	Frodo (Angus McBride)	Dwar de Waw (Liz Danforth)
LIDER 54	Legolas (Quinton Hoover)	Indûr Muerte del Alba (Liz Danforth)
LIDER 55	Merry (Angelo Montanini)	Akhôrâhîl (Liz Danforth)
LIDER 56	Gimli (Lori Dietrick)	Hoarmûrath de Dir (Liz Danforth)
LIDER 57	Pippin (Angelo Montanini)	Adûnaphel (Liz Danforth)
LIDER 58	Boromir II (Angelo Montanini)	Ren el Impío (Liz Danforth)
LIDER 59	Sam Gamyl (Angelo Montanini)	Uvatha el Jinete (Liz Danforth)

de Llobregat (Barcelona). Rondan los 20 años y desean aumentar el número de integrantes de su club. Interesados podéis escribir a Marc Lozano, c/Sacramento 3, 8º 3º, 08.980 Sant Feliu de Llobregat (Barcelona).

go Ramos, c/Osa Mayor BL:5, 5 05, Rivas-Vaciamadrid, 28.529 Madrid.

THE BLACK DRAGONS

Aquí tenemos un grupo de jugadores de Jaraiz de la Vega, Cáceres, con local propio y que se dedica principalmente al AD&D. Para contactar con ellos, puedes escribir a Francisco Domínguez, c/Arapiles 14, 10.400 Jaraiz de la Vega (Cáceres).

IMPERIAL

Este club de nombre tan pomposo está compuesto por 8 chavales de Toledo asqueados de lo mucho que les cuesta conseguir material rolero en su ciudad. Interesados en contactar con ellos escribir a Jorge de la Fuente, c/Colombia 8, 1º A, 45004 Toledo.

TROLL

Grupo rolero formado por 5 amigos de entre 15 y 18 años que aún no dispone de local ni logo (cuando lo tengáis, nos lo enviáis para nuestro concurso), que desea mantener correspondencia con clubs de toda España. Su dirección es Helio González Mateo, Avenida Conde Santa Bárbara 59, 33.420 Lugones (Asturias) o Víctor Miralles Santacreu, c/Río Deva 12, 6º D, 33.010 Oviedo.

MAGIC

Club de los madriles que está empezando, y como no, buscan local. Por el nombre no hace falta decir que le dan a las cartas, aunque no dejan de lado el rol. Para contactar con ellos escribir a Rodri-

DOMINA FANCINE QUINCENAL DE CARTAS

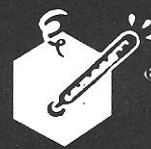
- JUEGOS DE ROL
NACIONAL
IMPORTACION
- WARGAMES
AVALON
THE GAMERS
GMT, ETC
- CARTAS
MAGIC
RAGE
DIXIE, ETC
- COMICS
- LIBROS
- FIGURAS DE PLOMO
FANTASTICAS
GRENADIER, RAFM ETC.
HISTORICAS
DIXON,
- PINTURAS ARMORY
- COMPLEMENTOS

VENTA POR CORREO

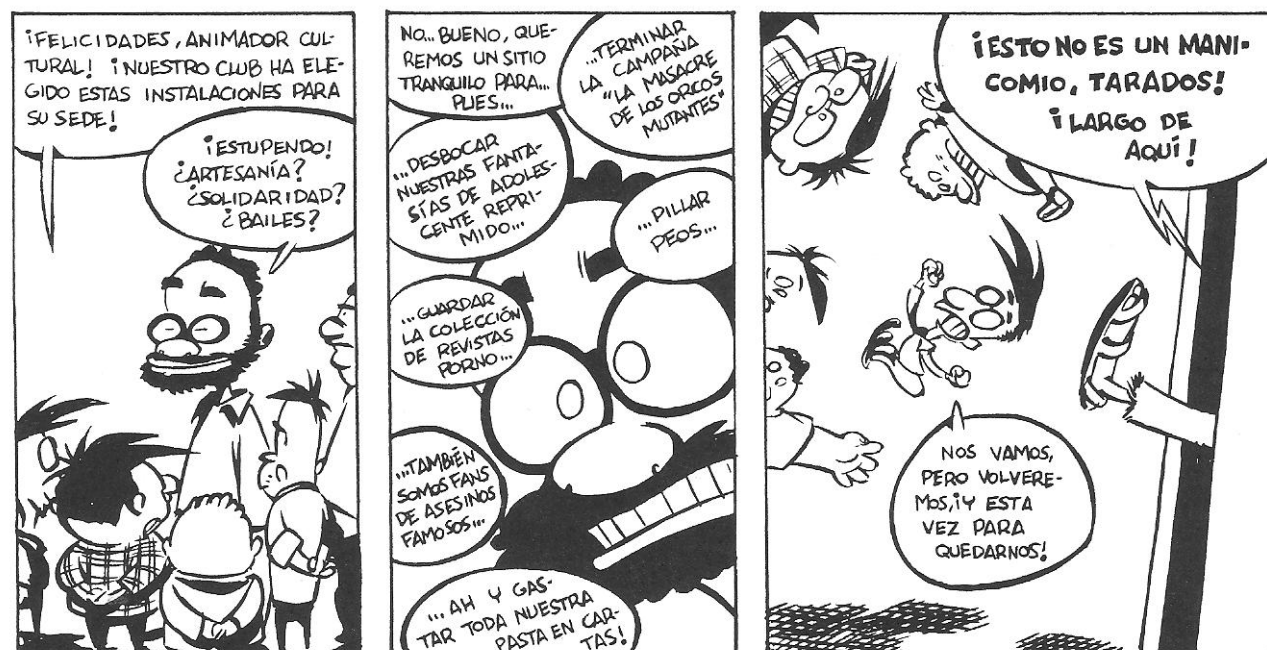
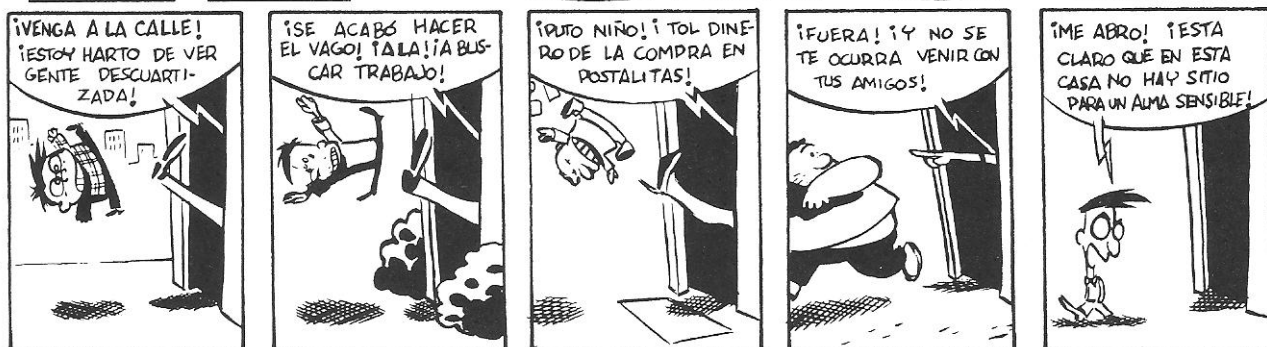
JUEGOS ALFIL COMICS

CIFUNDADORES 18
28028 MADRID
TEL(91)356 01 05





EL CLUB



PRÓXIMO EPISODIO: ¡LA COARTADA CULTURAL!



CALENTANDO LOS DADOS

Un año más, se acercan las fechas en que podremos volver a encontrarnos para contarnos batallitas de nuestras partidas, ver las últimas novedades que las editoriales nos ofrecen, cambiar nuestras cartas intentando completar la colección, o simplemente jugar. Será, como los dos años anteriores, en las Cotxeres de Sants, en Barcelona. Por si aún no lo habéis adivinado, nos estamos refiriendo a *Día de Joc*

POR LA REDACCIÓN



ia de Joc se celebrará este año entre los días 22 y 24 de marzo (de viernes a domingo, como es habitual), en un local que ya empieza a ser muy conocido por los jugadores de toda la península: las Cotxeres de Sants. Los visitantes dispondrán de 3.000 metros cuadrados en los que dedicarse por completo a su hobby, sea hablando o jugando. El año pasado fueron 7.600 las personas que participaron en *Día de Joc*. Este año la organización espera llegar a los 12.000 asistentes. La edición de este año estará centrada en la Magia en los juegos de rol, y alrededor de este tema se estructurarán las actividades principales. En el recinto habrá una ludoteca, cuya finalidad es iniciar a los que no los conozcan en los juegos de rol, simulación y cartas, un espacio para los clubs, así como un espacio comercial a disposición de las diferentes empresas del sector. Por lo que hace referencia a conferencias, cursos y debates, este año contamos con una conferencia dedicada a explicar el papel y presencia de la magia en los juegos de rol. Así mismo, tendrá lugar una mesa redonda sobre el porqué del éxito de los juegos de cartas, así

como otra sobre creación y edición de juegos de rol en España, y una última con el título "¿Los juegos de rol, un producto masculino?". Habrá el habitual cursillo "Máster de Másters" y la presentación por parte de los clubs de los juegos que han creado.

Sin embargo, la estrella de estos encuentros, y la verdadera salsa de este tipo de jornadas, serán los campeonatos que se disputen en ellos. Habrá un buen número de competiciones de juegos de rol, y el consabido campeonato de *Magic*. Pero el campeonato estrella de estos *Día de Joc* será sin duda el campeonato cartas de *El Señor de los Anillos*, valedero para el ránking nacional. La expectación vendrá motivada no sólo por el afán de ganar, sino también por la presencia de Coleman Charlton (creador del juego) y Pete Fenlon (presidente de ICE) para la entrega de premios. El precio de las entradas para *Día de Joc* será de 500 pesetas y 800 el de los abonos (450 y 700, respectivamente, si se compran por anticipado). Para adquirir o reservar vuestras entradas, o para conseguir más información sobre *Día de Joc*, podéis escribir a *Día de Joc-Juego*, c/Diputación 185, entresuelo 5ª, 08.011 Barcelona, teléfono (93) 451.42.11, fax (93) 451.47.58.

dia de joc-juego

Para recibir información y adquirir entradas y/o abonos de manera anticipada para **DIA DE JOC-JUEGO**, podéis dirigiros a cualquier tienda de JOC Internacional. Si no tenéis una tienda JOC Internacional cerca, enviadnos este boletín de participación cumplimentado a:
DIA DE JOC-JUEGO
c/Diputación, nº 185, entresuelo 5ª
08.011 Barcelona
Tel: (93) 451.42.11 - Fax: (93) 451.47.58

boletín de participación

Nombre y apellidos:
Dirección: Población:
Provincia: Código Postal:
Teléfono: Club:

Deseo participar en **DIA DE JOC-JUEGO** y, por lo tanto, deseo adquirir:

entradas	x	450 pts.	=	
abonos	x	700 pts.	=	
Importe total			=	



A PRIMERA VISTA

A pesar de que las GenCon tuvieron lugar a primeros de diciembre, aún seguimos con su impacto por lo que se refiere a las novedades nacionales. Así, te comentamos el GURPS, Planescape de AD&D, Hogan's Last Stop (Far West), El Caso del Crimen del Contable (aventura adaptable a varios juegos) y BNC la Guía de Barnacity (Fanhunter). Por lo que se refiere a lo que nos llega de fuera de la península, le echamos un vistazo a un suplemento para Shadowrun, Awakenings, y a una campaña de Earthdawn, ...



GURPS

El juego de rol genérico universal, GURPS, de la editorial americana Steve Jackson Games fue presentado en las últimas GenCon por parte de su editorial española, La Factoría de Ideas. La edición en español de este juego ha tenido tantos problemas que muchos creíamos que nunca llegaría. En un principio debía publicarlo JOC Internacional, pero la caducidad de la licencia y un malentendido sobre pago de derechos de publicación provocó que ambas editoriales rescindieran el contrato. Al poco tiempo La Factoría anunció que SJG le había ofrecido la oportunidad de publicarlo, cosa que aceptaron. En un principio, y por petición expresa de la editorial americana, GURPS debía estar en el mercado en las navidades de 1994, aunque esto no sucedió. Su aparición se fue retrasando hasta que por fin ya lo tenemos entre nosotros. En la charla sobre el plan de publicación de La Factoría que Juan Carlos Poujade, su director, dio en las GenCon explicó que el retraso había sido provocado por las ilustraciones de la edición en castellano, que al parecer no acababan de convencer a Steve Jackson, el director de SJG y diseñador de GURPS, lo que les obligó a remodelarlo en más de una ocasión.

La edición que ha hecho La Factoría se puede calificar de correcta. La traducción no es especialmente buena, se deja leer sin excesivos problemas y no tiene excesivos fallos, aunque una corrección ortográfica más a fondo no le hubiera venido nada mal. La maqueta es básicamente la misma que en la versión original, una columna lateral con reglas especiales y comentarios, y el resto de la página ocupado por el texto principal. La cabecera de los capítulos es particularmente horrible: una especie de lápida con fondo estrellado. En lo que respecta a los dibujos hay de todo, buenos y malos, propios y extraños e incluso algunos que ya habían sido publicados en la revista *Dosdediez*. Muy destacable es el apartado de las referencias cruzadas a otras páginas, en el que no hay (al menos nosotros no lo hemos encontrado) ningún fallo. Esto es muy útil, sobre todo en un juego tan completo como GURPS, en donde todas las reglas están relacionadas entre sí y es importante percibir esta relación para comprenderlas perfectamente.

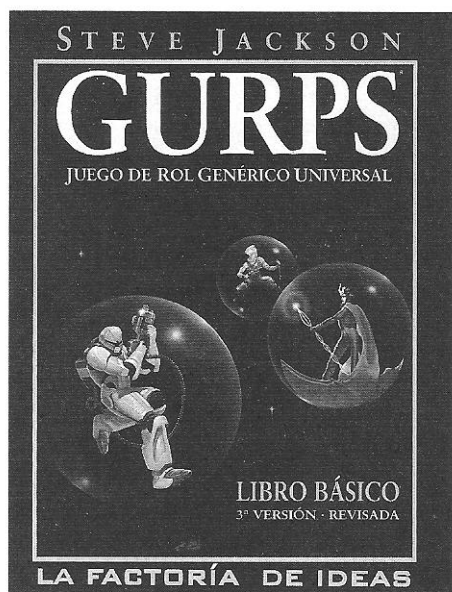


GURPS es un pequeño monstruo. 350 páginas de letra no precisamente muy grande ocupadas sólo por reglas no merecen otro nombre. Pero nadie ha dicho que los monstruos deban ser malos. De ese grupo aparte dentro de los juegos de rol que son los juegos universales, aquellos que utilizando un sistema de reglas común permiten jugar a diferentes ambientaciones, GURPS es indudablemente el mejor en todos los aspectos: reglas, cantidad y calidad de los suplementos publicados.

Planescape

Ya ha aparecido en castellano la primera caja del "nuevo mundo" de TSR: PLANESCAPE. No es gratuito lo de poner entre comillas "nuevo mundo", ya que PLANESCAPE más que un mundo en sentido propio es una ambientación que abarca la totalidad de los planos existentes (los anteriores mundos incluidos) y algunos planos nuevos.

Viajar por los planos era, hasta el momento, una posibilidad más teórica que práctica en el juego de AD&D. Con PLANESCAPE esta posibilidad se convierte en realidad. Pero PLANESCAPE no es solamente una guía para viajar por los planos (quienes piensen eso se equivocan) si no toda una nueva ambientación que va desde a una nueva "Ciudad"- Sigil, situada en el centro de los planos- hasta nuevas razas y clases de personajes, pasando por todo un nuevo vocabulario (el canto de los planos) que hará las delicias de másters y jugadores. Es difícil definir esta nueva ambientación pero la manera más rápida





sería decir que es una especie de "Dungeon-Punk", aunque salvando las distancias, claro. PLANESCAPE constituye toda una novedad en cuanto al planteamiento del juego de AD&D, novedad que, hay que decir, no nos desagrada en absoluto. Esta nueva línea ha batido récords de venta en Estados Unidos (ya llevan editados más de 20 suplementos en poco más de un año) y lleva el mismo camino en Europa.

Hogan's Last Stop

Cuando se agotó *El Oro de la Unión*, primer suplemento publicado para *Far West* y que iba acompañado de las pantallas para el director de juego, la editorial M+D decidió no reimprimirlo. Ahora, una primera ojeada a *Hogan's Last Stop* nos lleva a pensar que estamos ante una reimpresión, aunque con diferente título y muy mejorada (sólo hay que comparar las respectivas portadas y las pantallas que acompañan a ambos suplementos). Revisando su contenido, hallamos que todas las reglas que aparecían en *El Oro de la Unión* también se hallan en este suplemento. Así pues, pensarán los que ya tienen aquel suplemento, ¿para qué voy a comprarme el *Hogan's Last Stop* si ya tengo la mayor parte de su contenido?

Para responder a su pregunta, les diremos que precisamente lo que le falta a *El Oro de la Unión* y está en *Hogan's Last Stop* es lo que hace indispensable este nuevo suplemento. Y no nos referimos solamente a la aventura, totalmente diferente a la del primer suplemento. Sigue siendo una aventura que ofrece una base para jugar tus partidas, aunque el pueblo está más desarrollado y la trama argumental es bastante más compacta. La realidad es que este suplemento representa el primer paso dado por M+D para corregir algunos aspectos de *Far West* que no acababan de encajar.

Así, nos encontramos con una regla para desenfundar que puede dar mucha más salsa a los duelos. Ya no bastará sólo con ser muy rápido (es decir, una buena destreza), sino que también hará falta saber desenfundar para poder sobrevivir a un duelo. Pero la verdadera "joya de la corona" de este suplemento es el capítulo dedicado a las armas, en las que presenta un listado de armas mucho más extenso que el del libro de reglas, con el año de aparición de cada una, una descripción de sus características, y las posibilidades de encontrarla en el mercado. Además, cambia los alcances de las armas, y los especifica en función del tipo y longitud del

cañón (lo siento chicos, se acabó lo de cazar búfalos con pistolas). Así mismo, detalla el tiempo de recarga para los diferentes modelos de armas, en función de su mecanismo de recarga. Obvia decir que con este cambio las anteriores pantallas quedan obsoletas por lo que respecta a tipos y alcances de las armas, así como en su daño (ahora algunas hacen más pupa), y las correctas son las que acompañan a *Hogan's Last Stop*. Y para acabar de darle color al asunto, este suplemento incluye una descripción de los diferentes modelos de cartucheras que hay en el mercado, con su repercusión a la hora de desenfundar. A pesar de que algunos detalles no queden del todo claros (para eso está el máster, ¿no?), éste es un título imprescindible para los jugadores de *Far West*.

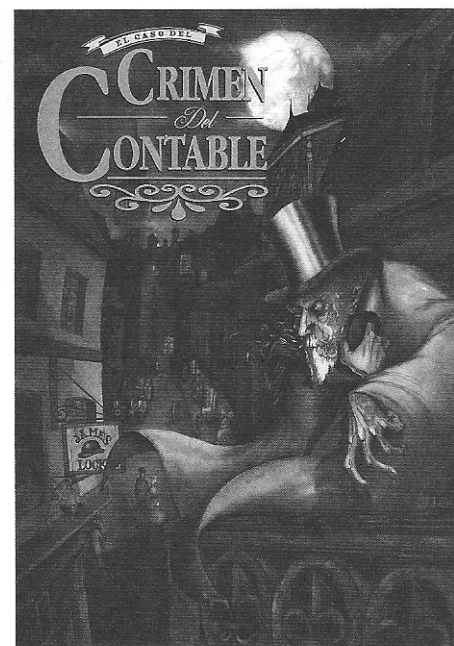
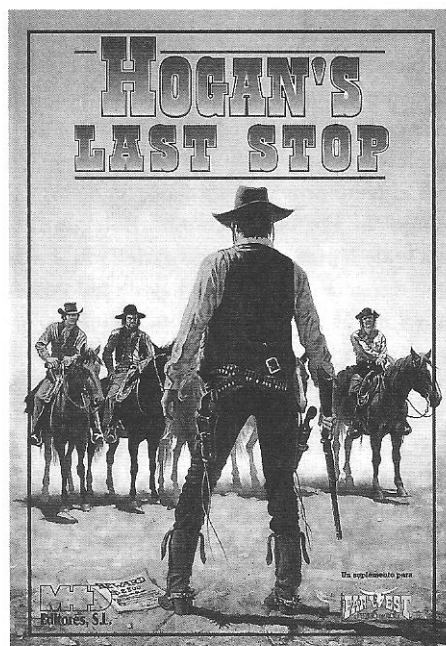
El caso del Crimen del Contable

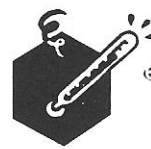
La editorial Heliópolis nos trae un excelente suplemento para investigadores enmarcado en la Inglaterra victoriana del 1884. El caso, que en un primer momento parece de tipo policial, se nos descubre poco a poco con tintes ocultistas en una trama sofisticada y muy elaborada. Hay una introducción preparada para cuatro tipos de personajes, todos pertenecientes a una clase social media alta.

La acción se inicia con la investigación del asesinato de David Rinehart que parece tener conexiones con una desaparición, ocurrida diez años atrás, de un tal George Mould, contable de la empresa naviera

"Continental Company", cuando transportaba una cuantiosa suma de dinero. Este individuo nunca fue encontrado y el caso se cerró sin solución. La investigación lleva a los investigadores a fiestas de la alta sociedad con Oscar Wilde de estrella invitada, búsquedas en bibliotecas misteriosas, encuentros con el inspector Abberline y el retirado Lestrade, entrevistas con Bernard Shaw de la Sociedad Fabiana, etc. Todo perfectamente documentado, con explicaciones de la realidad histórica del momento e indicaciones de la forma de comportamiento en una sociedad victoriana. Los personajes "han de actuar" de acuerdo con las normas de conducta de la época y su categoría social (que es media alta). Además se incluye un sistema sencillo de descripción de los personajes con adaptaciones concretas para el sistema de percentiles, el *Story Teller* y el sistema de *James Bond*. Así describen detalladamente adjuntando una historia personal y una explicación de las motivaciones, cada uno de los personajes no jugadores. De esta forma es perfectamente adaptable a juegos como *Cthulhu by Gaslight*, *Space 1889*, *Dark Design*, etc.

En cuanto a la maquetación, decir que es cuidada y muy detallada, con adornos de época, ilustraciones tipo foto antigua y dibujos aclaratorios de las escenas relatadas. Hay también diagramas en tres dimensiones de los edificios visitados por los personajes y toda una serie de ayudas como recortes de prensa, cartas manuscritas, informes forenses, etc. que siempre son de agradecer.





BNC, La Guía de Barnacity

Aunque a lo largo y ancho del suplemento se repite que éste es una bazofia, la verdad es que la guía urbana para *Fanhunter* es material de juego de alta calidad. Aparte de que te ríes mucho leyéndola, BNC supone una magnífica base de material jugable, tanto por los divertidísimos lugares que describe, fácilmente reconocibles la mayoría de ellos (desde las Caffre Towers hasta la Gigameshplatz) como por los moradores de éstos (y si no, mirad las tablas de encuentros del final, una gozada). La estructura del suplemento es la habitual en estos casos, gobierno y comunicaciones, barrios, bandas y lugares variados de la capital del reino de Dick, más algún que otro arquetipo, coña y tara nuevos. El mapa es muy útil y las bandas son muy completillas. La más divertida es, de lejos, los fanpiros, un grupo de fans con grandes problemas de abstinencia rolera. También hay un recuadrillo dedicado al slang callejero, que sin duda será ampliado en breve espacio de tiempo por las mentes perversas de los jugadores. Si después de leer el suplemento no se te ocurre un módulo para *Fanhunter* es que estás muerto.

Sky Point & Vivane

Este nuevo suplemento en inglés para *Earthdawn* contiene tres libros: *Barsaivian Vivane*, *Theran Vivaine* y *Vivane Province*. Además también podemos encontrar los mapas de la provincia de Vivane y de la ciudad del mismo nombre a

todo color con un estilo arcaico propio del juego. El conjunto provee al Director de Juego de una extensa información acerca de la porción de territorio de Barsaive controlado por Theran y las tierras de la provincia de Vivane. Está escrito en un estilo directo más pensado para ser un documento de consulta que para ser leído como una novela. De todas formas como los Theranos y los Barsaivianos coexisten en una relativa armonía que se rompe fácilmente en hostilidades se comentan algunos puntos de vista desde las diferentes perspectivas.

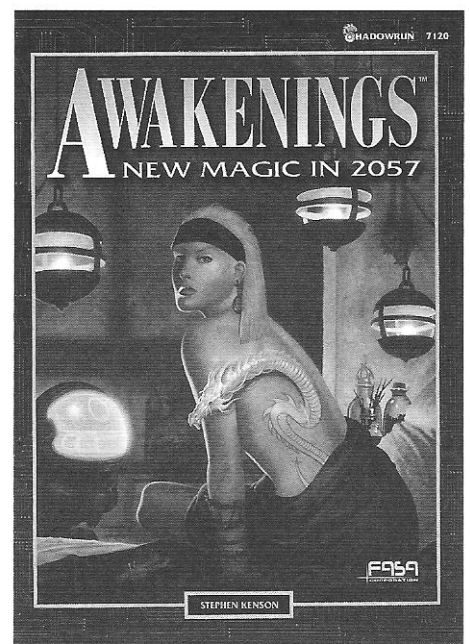
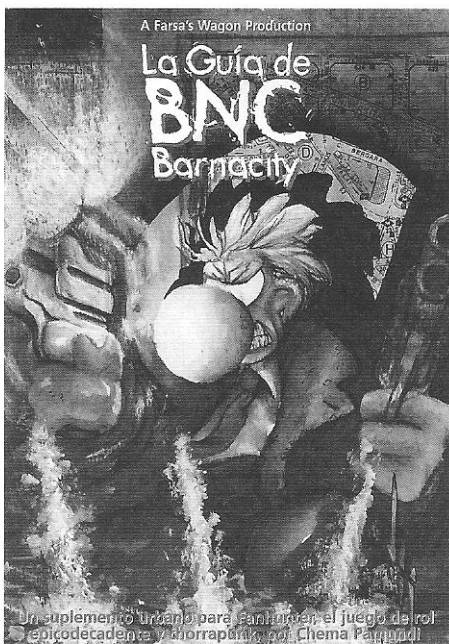
El Imperio Therano es el reino más poderoso del mundo, tanto militar, económica como mágicamente. El pueblo de Barsaivian (al que pueden pertenecer algunos de los jugadores) siente la poderosa y peligrosa presencia del imperio en su frontera, en las tierras al suroeste que los Theranos llaman Vivane. El centro del poder imperial en Vivane está en la ciudad capital de la provincia, llamada también Vivane, y en la inexpugnable fortaleza militar de Sky Point. Como en todo imperio aquí también existen dos formas de verlo: la que considera que es una forma de orden, justicia, administración, educación, etc y los que lo ven como una forma de esclavitud, injusticia, prepotencia, opresión, crueldad y explotación.

La obra empieza con una breve descripción del Imperio de Theran y una vista general sobre Vivane. El primer libro, *Barsaivian Vivane*, nos provee información sobre las áreas de Vivane que están habitadas por Barsaivianos describiendo los lugares, la gente, los cami-

nos, algunas leyendas conocidas y zonas misteriosas. *Theran Vivaine* empieza describiendo el barrio de la ciudad de Vivane reservado para los Theranos. Asimismo describe las maravillas que esta gente ha hecho para su uso personal, las oportunidades que se pueden encontrar y una guía de asistencia para viajar a través de la zona Therana. Y por fin, *Vivane Province* es una guía de esta provincia que describe los asentamientos, pueblos, fortalezas y demás fuerzas de ocupación del Imperio Therano en esta región. También describe algunos sitios sumamente inquietantes o simplemente fabulosos, eventos, rumores y mucho más. La mayor parte de aventuras tienen relación con la búsqueda de riquezas o conocimiento mágico en esta tierra misteriosa. Cada uno de los libros provee de ideas y ayudas para que el Director de Juego pueda realizar sus propias aventuras en un mundo típico de estilo medieval-fantástico.

Awakenings

Este suplemento de FASA para su juego *Shadowrun* centra su contenido en detallar el papel de la magia en este universo de juego, revisando y ampliando lo publicado en la segunda edición del libro de reglas y en *El Grimorio*. Además de presentar nuevas reglas para los adeptos y nuevos conjuros, *Awakenings* nos presenta una nueva forma de magia no presente en anteriores suplementos de *Shadowrun*: el vudú. Incluye, además, cuatro nuevos arquetipos (entre ellos el hechicero vudú).

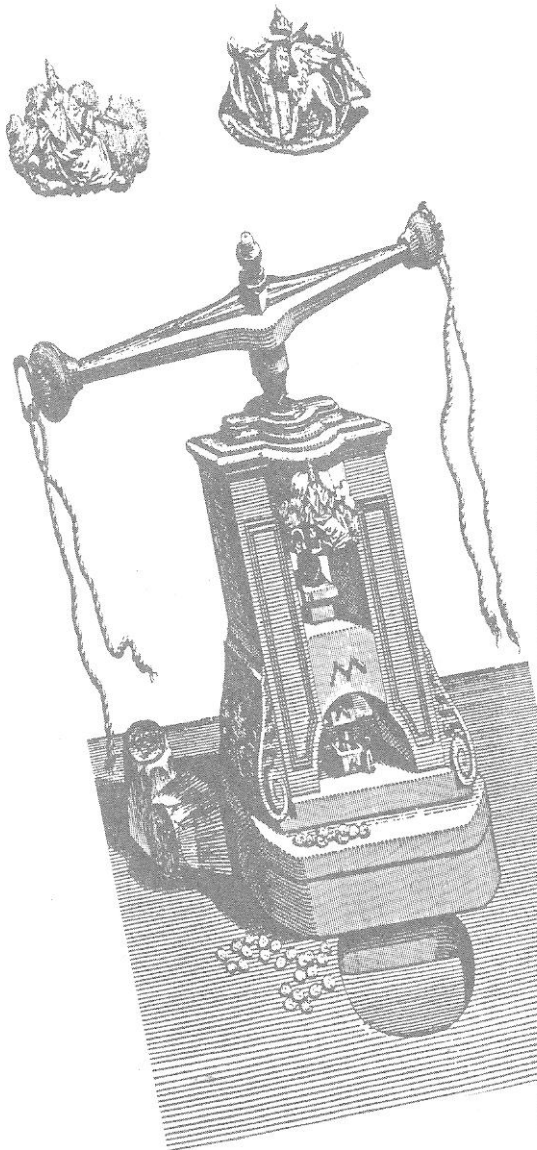




¡ACUÑACIÓN!

No sólo de pan vive el hombre, también necesita algunas otras cosas, entre ellas el vil metal, el poderoso caballero don Dinero que decía el poeta. El juego que ahora os presentamos ahonda en una parte de la historia del dinero: la acuñación.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



Acuñación! es un juego de tablero basado en la historia de la acuñación de moneda en España. Cada jugador, hasta un máximo de 6, dispone en un principio de 5 lingotes procedentes de América que entran en España por la Aduana de Sevilla. Estos lingotes se deberán transformar en monedas. Para ello se irán desplazando sobre el tablero hasta que consigan entrar en una casa de la moneda, lugar en donde se canjearán por monedas. Estas monedas también se moverán por el tablero hasta llegar al lugar que previamente se habrá asignado a cada jugador de forma aleatoria, donde se canjearán por licencias de pago. El primer jugador que consiga convertir todos sus lingotes en monedas, y pagar con éstas para obtener las licencias de pago será el ganador.

El tablero es un mapa de España recorrido por diversas rutas que se entrecruzan. Existen varios tipos de casillas: las casillas normales, que no tienen más efecto que el de regular el movimiento que se realiza mediante la tirada de un dado de seis caras. Las casillas de casa de moneda, lugares en donde se deberá entrar para acuñar los lingotes. Las casillas de entrada a casa

de moneda, por aquí se entra a las casas de la moneda. Las casillas de entrada a concepto de pago dan acceso a donde se debe depositar las monedas una vez acuñadas. Existen también los pozos buenos y malos, que proporcionan bonificaciones y penalizaciones en forma de turnos ganados o perdidos.

A pesar de su simplicidad, ¡Acuñación! representa de manera fiel el proceso que había que seguir para acuñar oro y plata en la España de los siglos XVI a XVIII. Como juego independiente quizá no tenga la suficiente entidad, pero podría formar parte de manera muy digna en cualquier colección de juegos reunidos o utilizarse con fines didácticos en clases de historia a niños o como forma de introducción en la numismática. Es de destacar la reproducción de unos interesantes grabados que acompañan al juego, en los que se representa y explica el proceso de acuñación de monedas.

En este caso, y por indicación expresa del autor, rogamos que sólo se pongan en contacto con él aquellas personas que tengan intereses comerciales o profesionales en ¡Acuñación!. La dirección de contacto es:

¡Acuñación!

Apartado de Correos 315, 40.080 Segovia.

OTROS JUEGOS

Dragon Ball (comentario en LIDER45)

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

Precio de la segunda edición 995 pesetas. Disponibles 2 suplementos, uno con nuevas técnicas de combate, nuevas reglas y una corrección de las erratas de la edición original, y otro con información sobre los Guerreros del Espacio.

El precio de cada uno de ellos es de 795 pesetas.

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

Guild (comentario en LIDER46)

Juego de rol ambientado en *Dune*.

Pedidos a Ismael Moya, Club de Rol Kritik, Casal de Joves de Les Corts, C/ Masferrer 33, 08028 Barcelona.

Two Worlds (comentario en LIDER47)

Juego de rol con ambientación mezcla de *Cyberpunk* y *La Llamada de Cthulhu*.

Pedidos a Club Lalassuxul, Avenida Madrid 60, 1º 2º, 08.028 Barcelona.

Las Garras del Dragón (comentario en LIDER49)

Juego de rol medieval-fantástico.

Pedidos a Club A.D.T., Avenida Païssos Catalans 24, 7º A, 43.202 Reus.

Kalevala (comentario en LIDER50)

Juego de rol medieval-fantástico ambientado la Finlandia mítica.

Pedidos a Héctor R. A., c/ Ato. Tienda nº6, Principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/Recaredo 2, local 20, 08005 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).

MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



Ken St. Andre, Steve Perrin y John B. Monroe



OSCURO, DEMASIADO OSCURO

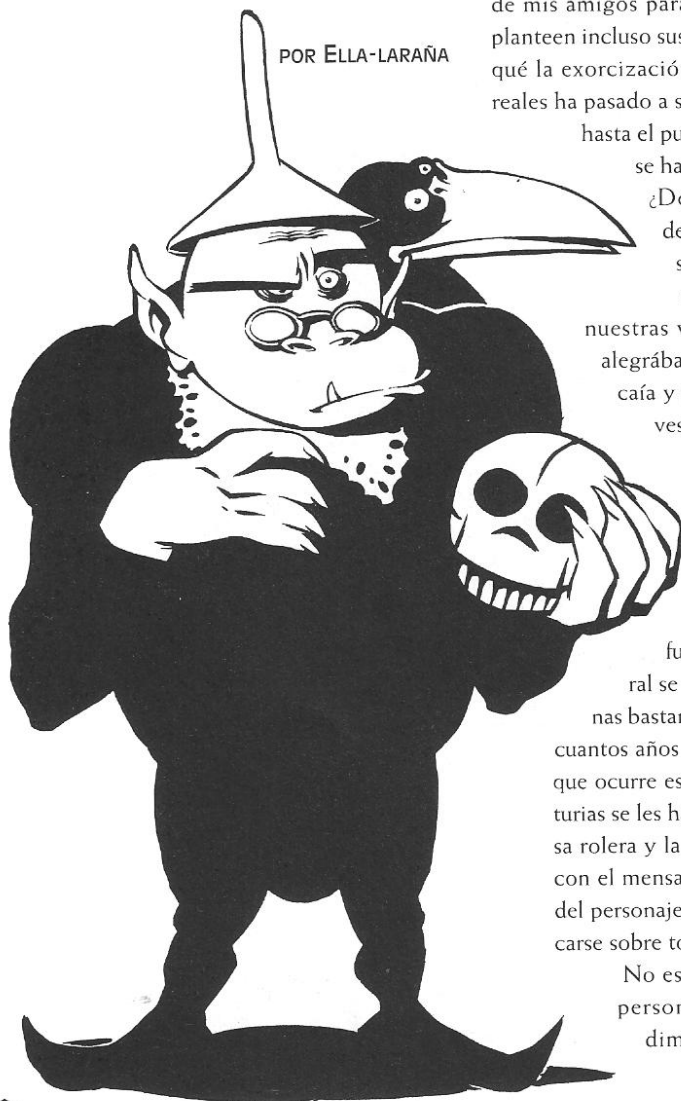
Te paseas por calles desiertas iluminadas solo por rótulos de neón desballestados. Hace frío, en las caras de la gente la desesperación.

El mal reside en ti, condenándote a vagar por la ciudad con tu destino auestas. Hagas lo que hagas, sabes que la condenación pesa sobre ti como una losa... Cometiste un error, un único error y deberás pagar por ello durante toda la eternidad.

¿Quién soy? ¿De dónde vengo?

¿Por qué sacaría una pifia?

POR ELLA-LARAÑA



o sé yo si serán ciertas las previsiones esas sobre el fin de milenio, pero lo que está muy claro es que hay más de uno que se las ha creído a pies juntillas. Pasearte hoy en día por cualquier club de rol te puede recordar más bien a un programa de *Confesiones*. Por doquier se multiplican los personajes e incluso los jugadores acomplejados por crisis existenciales de la más variada índole. La corrección política, ese nebuloso concepto que se refiere a la no utilización de todo aquello que pueda ser discriminatorio o moralmente ofensivo, ha llegado al juego de rol y parece que está aquí para quedarse, al menos mientras la moda dure.

El problema, desengañaos, no reside en un determinado tipo de ambientaciones, ni en unos juegos completos, sino más bien en los propios jugadores. ¿Qué virus está afectando a la apacible campaña de *El Señor de los Anillos* de mis amigos para que los jugadores se replanteen incluso sus relaciones de pareja? ¿Por qué la exorcización de conflictos y traumas reales ha pasado a ser el centro de las partidas hasta el punto que la partida y la vida se han unido inseparablemente?

¿Dónde quedó aquel "mata-degüella-consigue-tesoro-sube-nivel" que todos quisimos en un momento de nuestras vidas? ¿Por qué antes nos alegrábamos de cada enemigo que caía y ahora nos desgarramos las vestiduras por haberle pegado

un cachete al malo malo-so de turno? ¿Qué fue de la *diversión*?

Mis amigos, a pesar de lo que digan algunos individuos, no son gente fuera de lo común, y en general se trata de un grupo de personas bastante maduras que llevan unos cuantos años de juego a sus espaldas. Lo que ocurre es que durante lustros y centurias se les ha machacado desde la prensa rolera y la vieja guardia del mundillo con el mensaje de que la interpretación del personaje era prioritaria y debía buscarse sobre todas las cosas.

No es que sea mala cosa que los personajes tengan más de una dimensión, pero empieza a

volverse cargante que las sesiones necesiten un hora más para la terapia de grupo posterior. La reflexión en los juegos de rol es algo muy bonito, pero no cuando llega al extremo de autocomplacencia que proponen muchos juegos, que se cuelgan a sí mismos las etiquetas de "adulto" y "oscuro" como sinónimo de "calidad".

Además, la teórica reflexión de este estilo de juego es, a menudo, de lo más superficial. Se condiciona el pensar sobre todas las consecuencias de todas las acciones a la espontaneidad del jugador. Se hacen excesivos planes a largo plazo con tal de que la interpretación sea coherente hasta el último detalle, cuando quién más, quién menos, todos hemos actuado de forma incoherente y caprichosa en nuestras vidas. Como si llevar personajes mitológico-sobrenaturales no fuera ya lo bastante alejado a nuestra forma de pensar y comportarnos... Por otra parte, la reflexión que sobre nuestro mundo ofrece un estilo de juego "oscuro" es tan sutil como una manada de elefantes, se crea un ambiente intensamente dramático (no importa la época, medieval, contemporáneo o futuro), se inventan tejemanejes que harían que un culebrón venezolano pareciera un documental de la BBC y se arroja a la mezcla a unos cuantos PJs que van, naturalmente, de perdedores: La oscuridad está servida y la moraleja, inmaculadamente clara "La vida es muuuuuu dura, la sociedad no es tu amiga y no sabes nada de nada". Pues la verdad, jugando a *Paranoia* uno descubre lo mismo y al menos no termina con úlcera de estómago...

Y para colmo, la moralidad que se propugna en este tipo de juego "oscuro", es todavía más retrograda y hasta fascista que las actitudes que se intentan combatir. Al obligarte a ser siempre moderado, juicioso y políticamente correcto dejas de tener el libre albedrío, algo que solía ser definitorio de los juegos de rol, por no hablar de la carencia de sentido del humor que manifiestan jugadores, escenarios y ambientaciones de este tipo de juegos.

Quizá haya sido muy positivo para todos el hecho de que la ambientación y la interpretación tomaran una nueva importancia en las partidas. De hecho, algunas ambientaciones oscuras están maravillosamente trabajadas. Pero mi psicoanalista me ha advertido que tengo que dejar de pensar en si debo ser o no ser mientras estoy en un combate o me voy a tener que gastar una pasta en hierbas curativas.



LOS SECRETOS DEL DIABLO

Bueno, aquí estamos otra vez. Ya se sabe, tras la tempestad, llega la calma (¿o era al revés?). La temporada pasada estuve algo liadillo, metiéndome en berenjenales que poco o nada tenían que ver con la saga *Aquelarre*, a la que, desgraciadamente, presté escasa atención. ¡Pero eso se acabó! Cuando estas líneas se publiquen *Villa y Corte*, el tan esperado suplemento de *Aquelarre*, estará ya a punto de pasar por imprenta. Han sido más de dos años de trabajo, pero tanto mis colaboradores como un humilde servidor creemos que el resultado final vale la pena... Aunque claro, la última palabra, como siempre, es vuestra.

POR RICARD IBÁÑEZ,
DEMIURGO A TIEMPO PARCIAL



sin más, pasemos a las preguntas, que al fin y al cabo, para eso hemos venido:

¿Cuáles van a ser los próximos suplementos de *Aquelarre*? ¿De qué irán?

Bueno, dentro de nada sale *Villa y Corte*, dedicado al Madrid de los últimos Austrias. Aparte de una descripción completa del Madrid Medieval, Renacentista y Barroco, en este nuevo suplemento se incluyen muchas cosas que los lectores echaron a faltar en *Rinascita*, en especial ambientación, como detalles de la vida cotidiana, una descripción del mundo de la época, etc. También se incluyen algunas reglas nuevas, entre las que destaca un nuevo sistema de combate basado en posiciones de esgrima clásico. Después de *Villa...* bueno, todo son proyectos. Está *De Angelicum Natura*, que deberá ser una especie de *Rerum Demoni* en su faceta divina; y también el proyecto de *Imago Europe*, un atlas histórico-mágico-legendario de la Europa Occidental Medieval. Pero también me gustaría sacar nuevos suplementos "peninsulares" (del estilo de *Villa...* o *Dracs*). Varios me preguntáis sobre *Aztlán*. Originariamente debería haber sido un suplemento más, centrado en el Nuevo Mundo. Pero luego me planteé convertirlo simplemente en una aventura larga, con apéndices sobre la conquista y colonización de América. Hoy por hoy, no estoy muy seguro de qué hacer con él. Como siempre, admito ideas y sugerencias.

¿Cómo es posible que un PJ que tiene clase social burguesa tenga más pérdidas de dinero al mes que un villano o un campesino?

Porque se supone que lleva un tren de vida superior, permitiéndose más lujos y comodidades que otros miembros de clases sociales más bajas. De todos modos, como se insinúa en la pág. 66 del manual, la necesidad de dinero es una excusa como otra cualquiera de convertir a los PJs en aventureros. De todos modos, si las reglas de economía del manual te saben a poco, te remito a las reglas opcionales de Economía que aparecen en la pág. 69 de *Rincón*.

¿Qué criterio debo seguir como DJ para conceder 1, 2 o 3 entidades elementales a un PJ que haga un *Aquelarre* a un Demonio Mayor?

Bueno, de entrada, por el hecho de hacer un

Aquelarre uno se convierte en el esclavo de un Demonio Mayor... el cual no tiene por qué entregarle servidores elementales. En *Rerum Demoni* (págs. 50 y 51) se sugiere que el Demonio encargue a su invocador una o varias tareas, para ver de qué pasta está hecho. Según el grado de éxito que tenga en dichas tareas, se le concederán uno o varios elementales para su servicio personal. Es decir, cumplir la tarea en plan discretito, haciendo estrictamente lo necesario y nada más, puede premiarse con un solo elemental. Hacer "algo más" de lo que se pide, o hacerlo excepcionalmente bien, con dos. Rizar el rizo, logrando un éxito espectacular en la misión encomendada, y además peloteando "al jefe" (provocando un baño de sangre en el caso de Frimost o haciendo uso y abuso del sexo en el caso de Masabakes) puede premiarse con tres. Por otra parte, cualquier metida de pata puede servir de excusa para que el Demonio (a cuyo servicio, recordémoslo, está el invocador) le retire los elementales, o peor aún, los vuelva contra él.

¿Puede un PJ usar la Suerte fuera de las partidas, en acciones que no se juegan como aventura pero en las que se realizan tiradas (*Aquelarres*, preparación de hechizos, reglas de economía, etc)?

¡No, por Dios! ¡La cosa se descontrolaría en segundos! Los PJs solamente pueden usar los puntos de Suerte en las partidas, y no fuera de las mismas.

¿Habrá un "cross-over" entre *Aquelarre* y *La Llamada de Cthulhu* como sugerís en *Rerum Demoni*?

Es un proyecto muy querido y largamente aplazado... puede que sí, puede que no.

¡Y hasta aquí hemos llegado, amigos! Un saludo para Alvaro Illera (tu material sobre la Rioja es muy interesante, estaremos en contacto); para "Javier Oca Botifoll" (OK, OK, uno no puede estar en todo, le he pasado tu artículo a la Redacción, para ver si tienen a bien publicarla) y para Francisco José Saéz Núñez (estoy de acuerdo contigo: la hoja de PJs de *In Nomine...* es la más horrible que he visto en mi vida. Quizá desde estas páginas se pueda hacer algo).

PD: Ya que soy el flamante director de la colección *In Nomine Satanis, Magna Veritas*, si alguno se ha comprado el jueguecillo en cuestión y tiene dudas, puede escribirme a esta misma sección. Podéis estar seguros que toda pregunta tendrá su respuesta.

más de veinticinco TIENDAS



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

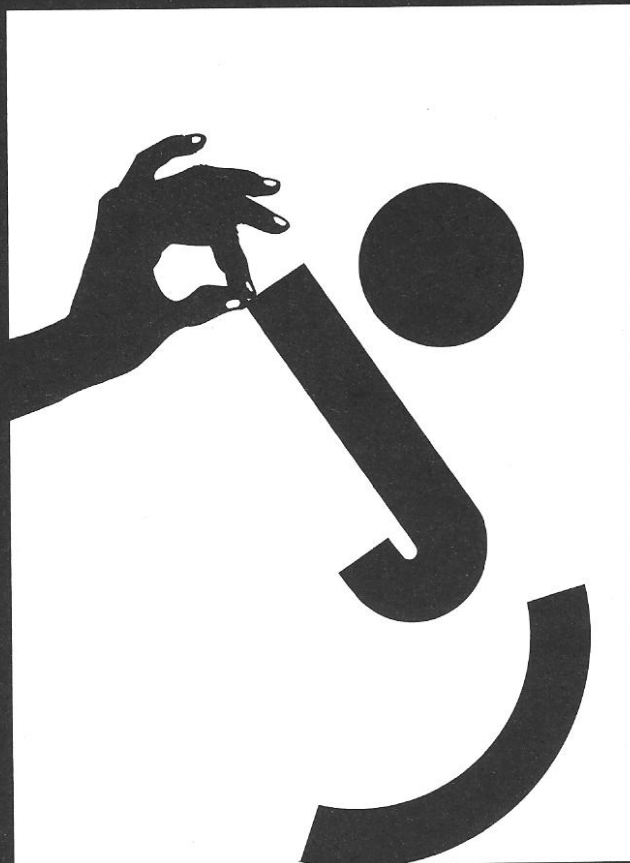
28028	MADRID	ALFIL JUEGOS	Fundadores, 18	Tel. 91.356 01 05
28006	MADRID	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 22	Tel. 91.562 60 73
28015	MADRID	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	MADRID	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28004	MADRID	METROPOLIS, S.L.	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
08029	BARCELONA	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	BARCELONA	CENTRAL DE JOCS	Numancia, 112	Tel. 93.322 25 70
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 GRAMENET	ROLEGAME	Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
08221	TERRASSA	CARRERAS JOCS	R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54
48990	ALGORTA	GUINEA HOBBIES	Avda. Basagoiti, 64	Tel. 94.460 16 43
03003	ALICANTE	ATNEO	Portugal, 36	Tel. 96.592 30 40
03004	ALICANTE	SOLDADO DE PLOMO	Maestro Barbieri, 8	Tel. 96.520 46 91
06001	BADAJOS	ALQUIMIA	Av. Juan Carlos I, 13	Tel. 924.22 44 66

juegos y figuras cartas coleccionables simulación rol

09004	BURGOS	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
30201	CARTAGENA	STUKA	Ronda, 12	Tel. 968.50 70 72
13001	CIUDAD REAL	CAOS	Paloma, 3 - 1.º, 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
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
41004	SEVILLA	DIBUJOS ANIMADOS	Cuesta Rosario, 16	Tel. 95.421 18 18
46004	VALENCIA	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	ZARAGOZA	LUDO Z	Av. 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	Tomasa Estevez, #110 - Col. Burócrata	Tel. 42.13 27 52 Fax 42.17 02 96



STAR TREK

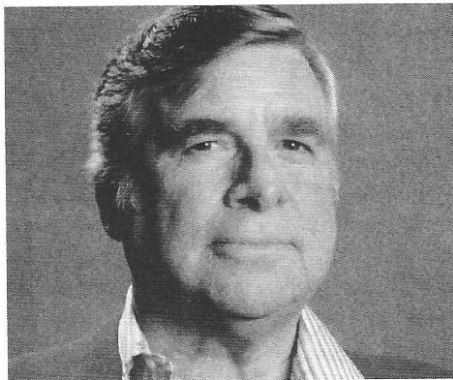




STAR TREK, VIAJE A SU HISTORIA

A la televisión se la acusa de muchas cosas, la mayoría de ellas malas y con razón. Pero en el otro lado de la moneda, el contrario a la cruz, está la cara; la televisión también tiene cosas buenas. Te permite volver a ver aquellas películas que no podrías recuperar de otra forma, emite programas interesantes y series, muchas series. La serie es la esencia misma de la televisión: regular, de duración controlada, con caretas y sintonías de presentación y despedida... Ha habido, hay y habrá muchas series en la televisión: algunas totalmente anodinas, otras eternas, algunas simplemente divertidas y, las menos, míticas. Star Trek es una de ellas, una de las pocas que ha sabido ganarse un rincón en el corazón de todas las personas que la ven. Por algo Gene Roddenberry dejó un pedazo de su, seguramente muy grande, alma en ella.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



Qué es una caja de cerillas? — preguntó Data.

Zona de Conflicto, de Peter David

Hay muchas, muchas cosas que me gustan de este mundo. Me gustan las películas de Indiana Jones, las de Star Wars, las de Tim Burton, las de James Bond... Me gustan los libros de fantasía y de ciencia ficción... Me gustan los tebeos de superhéroes y Spiderman... Me gustan ELT y el Señor 37... Me gusta hablar con mis amigos y caminar bajo la lluvia pensando que estoy en Los Angeles del 2019... Me gusta jugar a rol y escribir sobre ello... Me gustan Sandra Bullock, Winona Ryder, Janine Turner y Nap... Me gusta soñar despierto y elaborar teorías absurdas (¿sabéis que los fumadores son extraterrestres?)... Me gusta la Luna llena y las nubes con formas caprichosas... Y además de todas estas cosas y de muchísimas otras más, también me gusta Star Trek. Mucho.

La serie clásica

Los que hayáis visto *Pulp Fiction* seguramente recordaréis que el personaje de Uma Thurman, Mia Wallace, había sido protagonista del episodio piloto de una serie que tenía el impagable título de *La bella fuerza cinco*. Desafortunadamente para ella ese piloto no obtuvo la necesaria respuesta y la serie nunca llegó a realizarse.

Algo similar estuvo a punto de pasar con *Star Trek*, que no tuvo un episodio piloto sino dos. El primer episodio piloto se llamaba *The Cage* (La Jaula) y fue rodado en 1964. En él todavía no aparecía el capitán Kirk, sino otro de nombre Christopher Pike. Los ejecutivos de la NBC, la cadena de televisión que emitió y produjo *Star Trek*, demostraron no tener ninguna capacidad para ser trekkies y rechazaron completamente el proyecto de realizar la serie. Sus excusas fueron el coste excesivo y que era demasiado cerebral para los gustos del público. Esto no consiguió desanimar a Gene Roddenberry, el propietario e impulsor de la idea, que haciendo gala de una gran tenacidad consiguió que se rodara un segundo episodio piloto titulado *Where No Man Has Gone Before* (Donde ningún

hombre ha llegado jamás), que ya tenía a William Shatner haciendo de capitán Kirk. Esta vez la idea fue aceptada y el 8 de septiembre de 1966 a las 20:30 horas se emitió el primer episodio de los 78 que componen la serie clásica. Pero, ¿en qué consistía *Star Trek*? Pues básicamente en las aventuras de la tripulación de la nave Enterprise, perteneciente a la Federación de Planetas Unidos. La misión de la nave Enterprise era explorar el Universo, un universo poblado por todo tipo de seres, de razas, en el que hay acontecimientos extraños y sucesos inexplicables y todo ello teniendo como fondo una velada reflexión sobre los más importantes temas humanos: la amistad, el compañerismo, la búsqueda de Dios y demás existencialismos. La serie duró tres temporadas en antena. De hecho la cadena de televisión quiso que la segunda temporada fuera la última, pero el envío de miles de cartas por parte de los seguidores de la serie propició que continuara una temporada más. Aunque por muchos seguidores que tuviera *Star Trek* en aquellos tiempos no fueron suficientes y la serie se canceló por falta de audiencia. La serie resucitó en forma de dibujos animados unos cuantos años después, pero tampoco tuvo buena suerte. Éste pudo ser el fin un mito.

Star Trek tiene muchas características que han hecho de ella lo que es, pero una de las más importantes son sus personajes, todos muy bien definidos e interesantes. El capitán James Tiberius Kirk, interpretado por William Shatner, ostentaba el más alto rango en la nave Enterprise. El señor Spock, interpretado por Leonard Nimoy, hijo de madre humana y padre vulcaniano, era el oficial científico de la nave. El doctor Leonard "Bones" McCoy, interpretado por DeForest Kelley, el médico de a bordo y gran amigo de Kirk y Spock, aunque su relación con este último siempre tuvo los bordes un poco afilados. Montgomery "Scotty" Scott, interpretado por James Doohan, era el ingeniero del Enterprise, un verdadero manitas. Uhura, interpretada por Michelle Nichols, era la oficial de comunicaciones nacida en África que aportaba su belleza de piel negra, aparte de su competencia. Pavel Chekov, interpretado por Walter Koenig, era el oficial táctico más callado de la federación, quizá para ocultar su acento ruso. Y por último Hikaru Sulu, interpretado por George Takei, de claros rasgos orientales era el timonel del Enterprise.

Importante también es conocer los aspectos básicos de las cuatro razas principales de la serie

Gene Roddenberry, creador de la saga



clásica de *Star Trek*. Por un lado están los humanos, que creo no necesitan ni presentación ni descripción. Son los integrantes mayoritarios de la Federación de Planetas Unidos. Los klingon son el enemigo tradicional de muchos episodios. Son una raza extremadamente violenta y militarista, con un profundo respeto por el honor. Los vulcanianos y los romulanos pertenecen a una misma raza que en un momento de su historia se separó en dos facciones. Los primeros son seres que prescinden de las emociones y las sustituyen por la lógica. Los segundos son violentos, orgullosos y bastante traicioneros. Ambos tienen las orejas acabadas en punta.

La nueva generación

Tras la cancelación de la primera serie el fan de *Star Trek* se vio obligado a sobrevivir viendo una y otra vez los episodios clásicos y las películas. Esta situación no cambió hasta el 26 de septiembre de 1987, día en que se emitió el primer episodio de *Star Trek: La Nueva Generación*, la segunda serie de *Star Trek*.

La Nueva Generación se planteó ya desde su inicio como una actualización a los tiempos modernos de la serie clásica. Esta actualización se vio reflejada en los decorados, a años luz de los de *Star Trek*, los efectos especiales y los personajes, así como en un tratado de paz entre la Federación de Planetas Unidos y el Imperio Klingon. Para hacer más clara todavía la diferencia, la acción transcurría en el futuro: si en la primera serie el siglo era el XXIII en ésta corría el XXIV. Por lo demás los aspectos básicos siguieron inamovibles, demostrando que la añeja fórmula creada por Gene Roddenberry no sólo no había perdido su fuerza sino que tenía cuerda para rato. Así pues el concepto era el mismo: las aventuras de la tripulación de la nave estelar Enterprise, ahora modernizada y mucho más grande que sus antecesoras, realizando misiones de exploración y descubriendo los misterios del Universo.

La Nueva Generación duró siete temporadas en antena, dejando tras su cancelación 178 episodios, entre los que había verdaderas maravillas no sólo del espíritu trekkie sino de la ciencia ficción y de los temas humanos en general. Cierzo es que las dos primeras temporadas no fueron precisamente afortunadas, pero con la llegada en la tercera del productor ejecutivo Rick Berman y su compañero Michael Piller juntos consiguieron que *La Nueva Generación* se convirtiera en un éxito de audiencia con medias de 15 a 20 millones de espectadores por episodio. Los personajes de *La Nueva Generación* son tanto

o más interesantes que los de la serie clásica, y si con aquéllos se quiso crear variedad al introducir representantes de distintas razas humanas y un extraterrestre, aquí ésta era todavía más grande. El capitán Jean Luc Picard, interpretado por Patrick Stewart, un francés con graves problemas de alopecia, más cerebral que Kirk y menos dado a la acción. El comandante William T. Riker, interpretado por Jonathan Frakes, una especie de Don Juan galáctico que ha renunciado en varias ocasiones a capitanear naves con tal de seguir siendo primer oficial a bordo del Enterprise. El teniente comandante Data, inter-



pretado por Brent Spiner, un androide con conciencia propia, pero con graves problemas para entender el comportamiento de los humanos y especialmente lo que ellos llaman sentido del humor. La consejera Deanna Troi, interpretada por Marina Sirtis, es hija de una betazoide, una raza con poderes empáticos y telepáticos, y de un humano. El teniente Geordi La Forge, interpretado por LeVar Burton, un humano de raza negra nacido ciego que puede ver gracias a un visor que debe llevar en todo momento. Tiene graves problemas para relacionarse con las mujeres, lo que quizá sea el motivo de su profunda amistad con Data. La doctora Beverly Crusher, interpretada por Gates McFadden, mantiene una relación con el capitán Picard que, cuando alguno de los dos se decida, puede convertirse en algo serio. El teniente Worf, interpretado por Michael Dorn, cuyos padres adoptivos son humanos, es el único klingon que forma parte de la flota estelar. Hay más personajes que en un principio formaron parte de *La Nueva Generación*, como Wes-

ley Crusher o la teniente Tasha Yar, que por diversos motivos fueron eliminados y es poco probable que vuelvan a aparecer.

Las películas

Tuvieron que pasar diez años desde la cancelación de la serie clásica de *Star Trek* hasta que ésta se vio materializada en el soporte audiovisual por excelencia: el cine.

La primera película, *Star Trek, la película* (no se exprimieron las meninges para buscar un título) llegó en 1979, de manos de Robert Wise. Recuerdo que la primera vez que la vi en televisión, siendo bastante pequeño, me gustó mucho. Hace cosa de seis o siete meses la volví a ver y de poco me muero de aburrimiento. A veces creo que los niños tienen mucha suerte (Publicidad: Jueguen a ¡Niños!, el juego de rol de los niños de goma. Lo encontrarán en LIDER45). El argumento gira en torno a "algo misterioso" que se acerca a la Tierra arrasando con todo lo que se atreve a interponerse en su camino, descubriéndose al final que el objeto en cuestión es algo que nunca nos hubiéramos imaginado. La idea no está nada mal, el problema que tiene es que el desarrollo en leentooooo y laaargooo. Merece la pena verse por las naves klingon y por ver al doctor McCoy con barba y más mala leche de la habitual. Fue la más cara de todas, con un coste de 44 millones de dólares y la segunda que más recaudó. Una curiosidad: En la edición española en vídeo aparece una foto en la contraportada en la que vemos al ínclito señor Spock en compañía de Kirstie Alley, cuando esta camarera de *Cheers* y madre de bebés parlanchines no aparece hasta la segunda película. En 1982, tres años después, se estrenó *Star Trek 2: La Ira de Khan*. Con esta película los fans ya quedaron más satisfechos. Tiene tres puntos que la hacen interesante: el Proyecto Génesis, o cómo crear vida a partir de la muerte; la recuperación de Khan, el villano de uno de los episodios de la serie clásica, y la muerte de Spock, exponiéndose a la radiación mortal de la sala de máquinas para salvar al Enterprise y su tripulación (ya sabéis, era lo más lógico). La película tiene un aire de aventuras muy agradable y entretiene, que a fin de cuentas es para lo que sirven las películas. Fue la más barata de todas (12 millones de \$). Tan ridículo coste se consiguió utilizando metraje de la primera película; las escenas en las que el Enterprise sale del puerto son las mismas que las de *Star Trek, la película*. Otra curiosidad es que los traductores y/o los dobladores la metieron hasta el fondo al llamar "kinglon" a los klingon (a lo mejor es que eran otra raza distinta).



Star Trek 3: En busca de Spock se asomó a las pantallas en 1984. Fue la primera película de la serie dirigida por Leonard Nimoy, que con la excusa de que murió en la anterior no aparece en pantalla hasta casi al final. Aquí se dedican a revivir a Spock por obra y gracia del Proyecto Génesis, los klingons hacen de malos (alguien tiene que hacerlo, y ellos tienen un talento innato) interesados en conseguir el citado proyecto y cuando por fin Spock es revivido y llega a tener la edad y apariencia que tenía antes de morir resulta que ha perdido la memoria. No me puedo imaginar algo más exasperante que un vulcaniano lógico y encima amnésico. Costó 16 millones de dólares.

El cuarto retoño de la serie nació en 1986, dirigida también por Leonard Nimoy. *Star Trek 4, Misión: Salvar la Tierra*. Esta película es profundamente odiada por un amplio sector de la afición trekkie, pero si debo ser sincero a mí me encanta. Como en la primera película "algo misterioso" se acerca a la Tierra y empieza a emitir unas ondas que amenazan con destruir toda la vida sobre ella. La solución al problema llega de manos de Spock y Kirk que descubren que lo que la nave alienígena quiere es que le respondan las ballenas. Pero en la Tierra ya no hay ballenas ya que los desconsiderados de siglos pasados las extinguieron. Solución: ir a donde hay ballenas: el pasado, nuestro siglo XX. El resultado de este planteamiento es un delirio total, digno de los hermanos Marx, con un Spock todavía no muy fino (por aquello de que no hace mucho que resucitó) soltando tacos matemáticamente para integrarse en la cultura del momento, un Chekov preguntando en New York en plena guerra fría y con un marcado acento ruso (de hecho, ésta es la única de las siete películas en las que tiene acento ruso en el doblaje) a un policía dónde está la base de portaaviones nucleares más cercana, Scotty hablando con un ordenador a través del ratón y un descaro absoluto a la hora de hacer fundidos en negro, entre escena y escena. Todo acaba con el Enterprise volviendo al futuro (des-

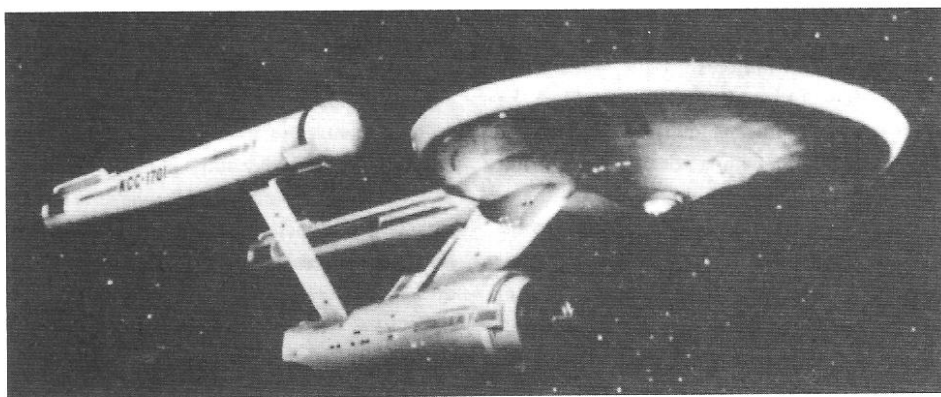
pues de estar camuflado invisible en medio de un parque) llevando dos ballenas para que charlen un rato con la sonda y una bióloga especializada en ballenas que se coló en el último momento. Costó 22 millones de dólares y fue la que más recaudó de todas. Por cierto, ¿os he dicho ya que me encanta?

Star Trek 5, la última frontera, de 1989, la única dirigida por William Shatner y la más injustamente tratada de todas. Fue la segunda que más costó (32 millones de \$) y la que menos recaudó de todas. En Europa sólo se estrenó en salas cinematográficas en Inglaterra y en España pasó directamente al mercado de vídeo. La escena de presentación es entrañable: Kirk, McCoy y Spock de acampada. Kirk escalando una montaña y Spock con unas botas jet a su lado preguntando por qué está escalando la montaña. Luego Kirk y McCoy se ponen a cantar canciones de campamento (rema, rema, rema, el marino con cuidado por el río, feliz, feliz, feliz, la vida es sólo un sueño...) y Spock insistiendo en que no comprende el significado de la canción. En esta quinta entrega aparece Sybok, un vulcaniano renegado, hermanastro de Spock, que tiene unos intereses peculiares: llegar a la última frontera y encontrarse con el mismísimo Dios, presumiblemente para tomar té con pastitas saladas (las odio). La película no está nada mal y ¡sale un billar con las bolas flotando en agua!

El día de 1992 (1991 en América) en que decidí ir a ver *Star Trek 6, aquel país desconocido*, era miércoles y cuando llegamos al cine habían cambiado la película (¡pero cómo puede ser que un cine cambie la película en miércoles!). Mi gozo en un pozo. Afortunadamente existe ese invento llamado vídeo que a veces es tan odioso y en otras ocasiones tan útil. La cultura popular trekkie dice que ésta es la mejor película de todas, pero también la menos startrekiana. Me gustaría hacer una puntualización. Para mí es totalmente startrekiana pero quizá sí que es la menos roddenberriana de todas. El director y coautor del guión es Nicholas Meyer, que dirigió en su momento

Star Trek 2. Esta película nació cuando la productora, Paramount Pictures, propuso a Leonard Nimoy hacer otra entrega de *Star Trek*. Éste contactó con Nicholas Meyer para que la escribiera y dirigiera y le dijo: "Ésta es la idea: el Muro se derrumba en el Espacio Exterior", refiriéndose claramente al Muro de Berlín, que por aquellos días era tema de actualidad. Así se consiguió una grandiosa mezcla entre una historia de diplomacia en busca de conseguir la paz entre la Federación y el Imperio Klingon, una investigación para saber quién quiere amenazar esta paz, un juicio a Kirk y McCoy por un presunto asesinato y ataque contra una nave klingon, Kirk y McCoy condenados a permanecer de por vida en un planeta prisión y Kirk peleándose con un alienígena que tiene los "mismísimos" en las rodillas. También están aparte los excelentes efectos especiales y una ironía exquisita en los diálogos. Su coste fue de 28 millones de dólares.

Star Trek 7, Generaciones, 1995, sí que conseguí ir a verla al cine y el día del estreno, que, a propósito, fue el mismo día en que empezaron los *Días de Joc 2* (un viernes, en el que yo insisto en que no estuve allí a pesar de que alguien muy parecido a mí sí lo estuviera). En esta película la antigua generación de actores, los de la serie clásica, dan el relevo a la nueva generación, para que éstos sigan haciendo más y más películas de *Star Trek*. No salen todos los personajes de la serie clásica, sólo aparecen Kirk, Scotty y Chekov. Todos los demás declinaron la oferta y el más rotundo de ellos fue Leonard Nimoy, que mantiene una extraña relación de amor-odio con *Star Trek* y su personaje de señor Spock. La acción empieza con estos tres abuelos en una nave que se encuentra con un fenómeno misterioso que acaba provocando que Kirk se vea teleportado a un lugar falsamente paradisíaco conocido como el Nexus. Después de esto viajamos unos cuantos años en el futuro y nos encontramos con los miembros del Enterprise de la nueva generación divirtiéndose a bordo de un barco de vela en el simulador holográfico. Aparece el malo, el Doctor Soran, encarnado por un magnífico Malcolm McDowell, cuyo único deseo es entrar en el Nexus aunque eso implique cargarse un planeta lleno de gente. Los chicos de la nueva generación se lanzan a impedir que esta tragedia suceda y por avatares del destino el capitán Picard también va a parar al Nexus donde se encuentra con el legendario capitán Kirk y juntos luchan con el malvado Doctor Soran para frustrar su plan, lo que consiguen aunque con un alto precio: la muerte de Kirk. Esta muerte divide a la afición trekkie en dos. A la mayoría no le gusta y a una minoría sí. Yo me encuentro entre esa minoría y todavía no



he encontrado a nadie que comparta mi aprecio por ella. Si tenemos en cuenta que las aventuras de *La Nueva Generación* se sitúan unos 80 años en el futuro, eso significa que Kirk estaría muerto y enterrado. Kirk es un héroe, y los héroes no mueren de viejos. Los guionistas se las ingenieron para juntar a Kirk y Picard, permitir al primero morir heroicamente, esto es, dando su vida por salvar un planeta habitado por miles de personas y hasta le permitieron decir las últimas palabras antes de subir al cielo de los héroes. ¿Qué más puede pedir alguien de la talla y el carisma que es el capitán James T. Kirk? Tampoco me malinterpretéis, sentí como el que más su muerte y una lágrima estuvo a punto de resbalar por mi mejilla. No ha sido de las que más ha costado, con un presupuesto de 25 millones de dólares.

Star Trek 8 debería llegar en un plazo máximo de dos años, ya que el guión se encuentra en fase de desarrollo desde principios de 1995 y quizá cuando leáis estas líneas ya habrá empezado la preproducción de la película. Los rumores dicen que estará escrito por los mismos guionistas de *Generaciones*, y que en él tendrán un papel muy importante los Borg, una de las razas más temibles que han salido nunca en *Star Trek*, más incluso que una manada de klingons enfadados.

Es de suponer que a esta película seguirán muchas más. El cine de entretenimiento es un negocio y los negocios rentables son los que permanecen. La serie de *Star Trek* todavía no ha producido una película que haya generado pérdidas, es un negocio seguro y estable. Esto les gusta a los productores, y ellos son los que mandan.

Y más aún

Cuando *La Nueva Generación* se canceló no fue porque tuviera poca audiencia o resultara poco rentable a su productora. Los motivos fueron muy diferentes: por un lado estaba el hecho de que las siguientes películas de *Star Trek* que se hicieran estarían basadas en ella, y por otro la existencia desde hacía ya varias temporadas de otra serie. Esa serie era *Star Trek: Deep Space Nine* (*Star Trek: Espacio Profundo Nueve*).

Espacio Profundo Nueve fue estrenada en 1993, año en el que todavía se seguía emitiendo *La Nueva Generación*. La serie es una creación de Rick Berman y Michael Piller, los productores ejecutivos de *La Nueva Generación* y los artífices de su éxito. Desde un principio la iniciativa de crear otra serie de *Star Trek* ya resultaba extraña, pero cuando se conocieron las premisas en que estaría basada resultó aún más chocante.

Al contrario que sus dos antecesoras que trans-



currían a bordo de naves que viajaban del uno al otro confín del universo conocido y sin conocer, esta serie está ambientada en una base espacial cercana al planeta Bajor, que había estado ocupada por los cardasianos. Lo primero que se puede pensar es que una base espacial inmóvil en el mismo punto del espacio no es una buena fuente de argumentos, pero Rick Berman y Michael Piller se sacaron de la manga la existencia del único agujero de gusano estable conocido en el Universo que proporciona acceso al lejano y desconocido sector Gamma. Esta serie es contemporánea a *La nueva generación*, y aprovechando esto se han realizado cruces entre ambas, así como apariciones especiales de personajes de ésta. Entre los personajes tenemos a un metamorfo claramente inspirado en el T-1000 de Terminator 2, un ser simbiótico con apariencia femenina que antes la había tenido masculina, un Ferengui (especie de comerciantes innatos) dueño de un bar... *Espacio Profundo Nueve* se encuentra actualmente en su cuarta temporada, con bastante éxito, lo que nos hace pensar que durará todavía unos cuantos años más. Los derechos de emisión en España los tiene Antena 3 Televisión, y de hecho ya han emitido algunos episodios.

Si la presentación de *Espacio Profundo Nueve* ya supuso una gran sorpresa, la de *Star Trek: Voyager* a finales de 1994 lo fue todavía más. Ha sido creada también por Rick Berman y Michael Piller (que parecen haberle cogido el gusto a esto de crear series). La USS Voyager, la nave que da título a la serie, ha sido transportada por un fenómeno espacial a un lugar distante e inexplorado del Universo. El viaje de vuelta a casa les llevará más de 70 años. Entre los personajes hay un vulcaniano, un indio e incluso un holograma (?).

Conclusión

Sé que es un tópico, pero o lo digo o reviento: *Star Trek* es una de esas cosas que no te dejan indiferente, o te gusta o no te gusta, es muy difícil encontrar el término medio de "sí, no está mal." Otra cosa ya es lo radical que uno esté dispuesto a ser en su devoción por la serie, léase comprarse pelucas para parecer un klingon (esto es verídico, he visto cómo sucedía en una conocida tienda de Barcelona) o ir al cine disfrazado de Data a ver el estreno de *Star Trek 7: Generaciones* (esto también lo he visto). Yo, la verdad, a pesar de que me considero un trek-kie y me gusta *Star Trek* muchísimo, no me dedico a hacer estas cosas, bueno al menos no todavía y mucho menos en condiciones normales, aunque quién sabe, he visto por ahí unas orejas de Spock y creo que son de mi talla, tendré que pensármelo...

Quizá tú que estás leyendo no te habías acercado nunca al universo de *Star Trek* y estas líneas han despertado tu curiosidad. Si así es quiero que se tengan en cuenta dos cosas: el objetivo de este artículo es, simple y llanamente, informar; no es mi intención hacer prosélitos. Y dos, ser un trekkie en España es lo más parecido que hay al masoquismo sin usar látigos: sufrir una y otra vez pensando en que quizá las cadenas de televisión nunca se dignarán a volver a emitir las series de *Star Trek* y que quizá cuando lo hagan sea a horas intempestivas y sin cuidar la emisión, la traducción y el doblaje tanto como se debería (lo que hizo Antena 3 con *Espacio Profundo Nueve*). Si aun así decides arriesgarte... bienvenido, y que tengas una larga y próspera vida.



STAR TREK: EL FENÓMENO

El Espacio: La última frontera...
Así empezaba, en los albores de la televisión, un movimiento que conseguiría superar la trivialidad de las modas y se consolidaría como un clásico que ha sabido evolucionar con los medios, captando el interés de todo tipo de público, convirtiendo a sus fans en trekkies.

POR MONTSERRAT DURAN

El fenómeno *Star Trek*, con seguidores de todas las clases, ha desarrollado una gran capacidad de adaptación al paso del tiempo, incorporando nuevas series cronológicamente coherentes con su primera entrega: *The Next Generation*, *Deep Space Nine* y *Voyager*, las cuales permiten que los jóvenes que no conocieron las hazañas del capitán Kirk traspasen la frontera del ser o no ser trekkie. Así mismo, aquellos que disfrutamos de la misión de cinco años, seguimos en la brecha con nuevo y espectacular material.

En realidad no existe un prototipo de trekkie estándar. Se unen a este culto galáctico personas tan dispares como Paul McCartney, Robin Williams, Isaac Asimov o Stephen Hawking, quien además intervino en un episodio de *The Next Generation*. Lo que sí que existe, sin embargo, es un trasfondo filosófico tras el sentir de un trekkie, que es el denominador común de los seguidores de la saga: creer en la cooperación y unión de todo tipo de razas, humanas o no, multitud de minorías respetándose mutuamente y uniéndose contra el enemigo común, que suele ser una raza opresora, esclavista o conquistadora.

La "Primera Directriz", norma primordial en la "Flota Estelar", dicta la norma de comportamiento de la tripulación: no intervenir en el desarrollo de otras culturas o civilizaciones, como forma de evitar cambiar el curso de la historia con el poder del más fuerte. Este tipo de respeto es venerado por los trekkies, orgullosos de creer en un futuro de unión y paz mundial e intergaláctica a unos cuantos siglos del presente. Otro punto de coincidencia entre los aficionados a *Star Trek* es el gusto por la ciencia-ficción en general.

Fuera de esta filosofía común entre todos los seguidores de *Star Trek*, hay diversidad de modos de vivir la afición. Los hay que disfrutan viendo los capítulos que se emiten "a veces" en los canales de televisión, asisten a los estrenos de las películas, se las compran cuando aparecen en vídeo. No son los seguidores más radicales, pero no dejan de ser trekkies de un modo un poco "light".

También los hay convencidos, al corriente de

todo nuevo evento relacionado, que incluso no se pierden los artículos como pins, corbatas, juegos, objetos de colección numerados..., y desembolsan una buena suma de dinero con tal de mantener la afición. Suelen ser miembros de clubs de *Star Trek* y se relacionan entre ellos reuniéndose, escribiéndose o bien participando juntos en actividades: jornadas de juegos, pases de películas, cambiando cartas del juego, cromos de la serie,... Los más atrevidos llegan a acudir disfrazados a las más importantes reuniones, definiéndose a sí mismos como un personaje de la saga.

También existen los trekkies más fanáticos, exacerbados y obsesivos, cuya obsesión les lleva a gastarse todo su dinero en material de *Star Trek*. Muchos de estos últimos carecen de una diversidad de comunicación, desviando cualquier conversación hacia su tema preferido, *Star Trek*, lo que hace que el interlocutor acabe perdiendo el interés que pudiera tener sobre la saga.

Un buen ejemplo de trekkie que no ha sucumbido a su afición podría ser Pedro Garrote: "Conocí *Star Trek* a raíz de las películas de cine que reponía Televisión Española. Poco después TV3 (televisión autónoma catalana) repuso la serie clásica, y más tarde vino *The Next Generation*, que me acabó de convencer. La serie siempre trata algún tema complicado: racismo, política, discriminación... En cuanto al merchandising, intento estar a la última, comprármelo todo, pero es que es una exageración lo que llega a haber. No me considero un fanático, veo los fallos de la serie y sé lo que es bueno o no. Lo que es lamentable es que las televisiones se hayan armado tal lío que por sus intereses nos dejen sin serie y a medias. Los personajes que más me fascinan de *Star Trek* son Spock, Picard y Sisko, claro que Quark es también curioso. En mi vida son importantes dos cosas: Cruz Roja, donde hago un voluntariado, y *Star Trek*".

Si queréis ingresar en la familia *Star Trek* y no sabéis a donde o a quién dirigiros, podéis escribir a:

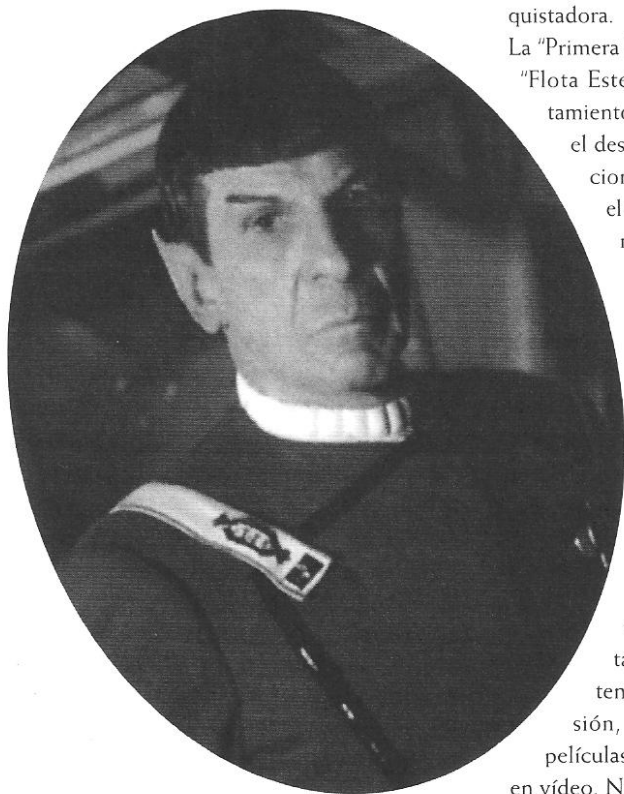
—Star Worlds

c/Doctor Trueta 195 (Barcelona), teléfono 225.00.29.

—*Star Trek* España-Centre Català *Star Trek*

Apartado de Correos 21.062, 08.080 Barcelona.

Otro punto donde podéis dirigiros para acercaros al fenómeno trekkie o adquirir merchandising sobre el tema es en la Librería Gigamesh, en la Ronda San Pedro nº 53 de Barcelona.





JUEGO DE ROL DE STAR TREK

La temática de *Star Trek* es ideal para el juego de rol. En ella encontramos los elementos básicos que hacen posible una aventura estándar. En primer lugar la introducción ya se da de entrada: el grupo que juega la aventura se corresponde con el típico "equipo de misión" de *Star Trek*. Incluso el número es adecuado: de dos a seis. O sea, que el grupo de personajes jugadores pueden formar el equipo de misión estándar correspondiente. Por ello hemos desarrollado una versión modificada del sistema *Chaosium* de características/habilidades con profesiones adecuadas para la tripulación de una nave tipo CONSTITUTION.

Para centrar el juego en una época concreta nos referiremos al período correspondiente a la misión de cinco años de la nave estelar USS Enterprise NCC-1701 comandada entonces por el capitán Kirk (o sea, la serie de televisión).



Generación de las características

Utilizando el sistema de *Chaosium*, las características del personaje son FUERZA (FU), CONSTITUCIÓN (CON), DESTREZA (DES), APARIENCIA (APA), INTELIGENCIA (INT) y SANGRE FRÍA (SAN), que se generan a partir de la suma de 3d6.

El TAMAÑO (TAM) es la suma de 6+2d6, mientras que la EDUCACIÓN (EDU) es la suma de 6+3d6. Los PSIÓNICOS (PSI), por su parte, son la suma de 2d6 menos para los vulcanianos y los betazoides en los que la suma es de 3d6.

A partir de las características de INTELIGENCIA y EDUCACIÓN se obtienen los atributos de IDEA (INTELIGENCIA X 5) y CONOCIMIENTO (EDUCACIÓN X 5). La SUERTE se obtiene en este sistema tirando otro 3d6 y multiplicándolo por 5. Los PUNTOS DE VIDA son la media entre CONSTITUCIÓN y TAMAÑO y los PUNTOS PSI son iguales al valor en PSIÓNICOS.

Utilizando el apéndice de planetas adjunto se tira un 1d20 dentro de la lista de los pertenecientes a la Federación (ver apéndice Lista de Planetas) para ver cual es el planeta natal del personaje. De ahí se obtiene la raza correspondiente. Si hay más de una opción para el valor obtenido en el dado o si en el apartado razas hay más de una posibilidad, el jugador puede escoger la que prefiera de ellas. Una vez conocida la raza natal del personaje se aplican los modificadores a las características correspondientes según la tabla de razas.

Notas sobre las razas:

– Andorianos: De aspecto humanoide pero de

color azul y con antenas en la cabeza. Pueden ver el infrarrojo y su oído es muy fino. Son muy fuertes y poseen un exoesqueleto que les hace más resistentes. A nivel de juego se les puede dar una armadura de 2 puntos. Su mentalidad es de tipo "espartana", totalmente dedicados al combate por lo que reciben un bonus del 20% en la habilidad de lucha.

– Caitianos: Son gatos antropomórficos. Muy ágiles, con vista nocturna y oído que puede captar una gran gama de sonidos. De hecho estas características son muy apreciadas en la habilidad de sensores en donde, a nivel de juego, los personajes Caitianos tienen un bonus del 20% a las tiradas. A diferencia de los Kzint (otra de las razas del universo de *Star Trek* que también tiene un aspecto felino) son pacíficos y se han incorporado muy fácilmente a la Federación.

– Tellarites: Humanoides de aspecto porcino, cubiertos de vello y bastante feos. Son algo barrigudos y rechonchos. Como cualidad más destacable está su fino olfato lo que les da, a nivel de juego, un bonus de 20% a todas las tiradas relacionadas con este sentido. Otro aspecto de interés es un afán extraordinario por el debate. Les encanta dialogar y discutir por cualquier cosa. Esto les da otro 20% de más en Discurso.

– Vulcanianos: Humanoides de orejas puntiagudas. Aunque no lo parece son muy fuertes debido a que la gravedad en la superficie de su planeta es muy grande. Pueden adquirir la habilidad de Telepatía que está prohibida para cualquier otro tipo de personaje. Son pacifistas y se guían por una lógica estricta lo cual les lleva a ignorar y despreciar las emociones. Además tienen un fuerte sentido del honor. Son incapaces de engañar o decir mentiras aunque pueden permanecer en silencio antes de decir una verdad perjudicial.

– Tiburoniano: Humanoides sin vello en la piel que poseen agallas. Pueden respirar aire o agua indistintamente. El planeta natal tiene una de las academias más prestigiosas en Ciencias Físicas y Electrónica.

– Deltanos: Humanoides sin vello de gran hermosura. Desprenden una feromona de forma natural que despierta el instinto sexual en los que le rodean. Los miembros de esta raza que sirvan en las naves de la Federación están obligados a llevar un collar que les suministra una sustancia inhibidora de su capacidad para segregar feromonas. De todas formas tienen un bonus del 20% en la habilidad de Seducción.

– Betazoides: Son idénticos físicamente a los

TABLA DE PERSONAJES

RAZA	FUE	CON	DES	APA	TAM	SAN	INT	PSI
Humanos/humanoides	—	—	—	—	—	—	—	—
Andorianos	+3	+2	—	-2	—	-2	—	-2
Caitianos	—	-1	+4	+1	—	—	—	—
Tellarites	—	+4	—	-2	-2	-2	—	-2
Vulcanianos	+2	—	—	-2	—	+4	+2	+2
Tiburonianos	—	—	—	—	—	—	—	—
Deltanos	—	—	—	+4	—	—	—	—
Betazoides	—	—	—	—	—	—	—	—



humanos de forma que es posible su entrecruzamiento. Poseen de forma natural la facultad de leer el pensamiento y notar las emociones de todos los que le rodean (no es una habilidad sino algo que está permanentemente en funcionamiento, a diferencia de la telepatía vulcaniana que describimos como habilidad). Como consecuencia de esto su sociedad es muy abierta y la mentira no tiene sentido. Para captar emociones en el espacio, en condiciones especiales o de seres muy distintos a los humanos pueden hacer una tirada de PSIÓNICOS x 5 en %.

Generación de las habilidades

Una vez definidas las características pasamos a las habilidades. Estas dependen de la profesión del personaje y en ellas podremos gastar los puntos que se obtienen de multiplicar la EDUCACIÓN por 15.

Como en este juego la profesión básica es la de "oficial de la armada" daremos estas habilidades divididas entre las obtenidas en cada especialización como "habilidades de navío" y una base común, con un porcentaje fijo para todos, que serán las "habilidades de academia":

- Artillería de nave: +5 %
- Escudos de nave: +5 %
- Navegación estelar: +5 %
- Pilotaje de nave: +5 %
- Sensores: +5 %
- Soporte vital: +5 %
- Transportador: +5 %
- Pilotar lanzadera: +15 %

Las habilidades de navío debidas a la especialización dependen de ésta. Dentro de una nave de la Federación los oficiales se clasifican en tres ramas principales (nos basamos para ello en la primera serie de televisión). Dentro de cada rama hemos implementado uno o varias especializaciones posibles:

- a) Mando (traje de color amarillo)
 - Oficial de puente
- b) Ingeniería y servicios de soporte (traje rojo)
 - Oficial de ingeniería
 - Oficial de servicios
 - Oficial de seguridad
- c) Ciencias (traje azul)
 - Oficial científico
 - Oficial médico

Para cada uno de estas posibles especialidades hemos asociado una serie de habilidades que detallamos a continuación.

PUENTE

Combate de naves
Artillería de nave
Escudos de nave
Navegación estelar
Pilotaje de nave
Sensores

SERVICIOS

Administración
Derecho
Soporte vital
Transportador
Informática
Regatear

CIENTÍFICO

Ciencias físicas
Ciencias biológicas
Ciencias químicas
Ciencias del cosmos
Ciencias sociales
Psicología

INGENIERÍA

Ciencias físicas
Electrónica
Mecánica
Motores
Informática
Otra habilidad

SEGURIDAD

Arma corta
Fusil Lucha
Táctica
Sistemas seguridad
Esquivar

MÉDICO

Medicina
Ciencias biológicas
Ciencias químicas
Primeros auxilios
Tricorder ciencias
Tricorder médico

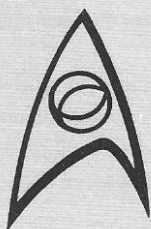
Podemos subir estas habilidades con los puntos que obtendremos siguiendo el esquema básico del sistema *Chaosium*.

Al final disponemos de unos puntos extras que

INSIGNIAS FUERAS ARMADAS DE LA FLOTA ESTELAR



Mando

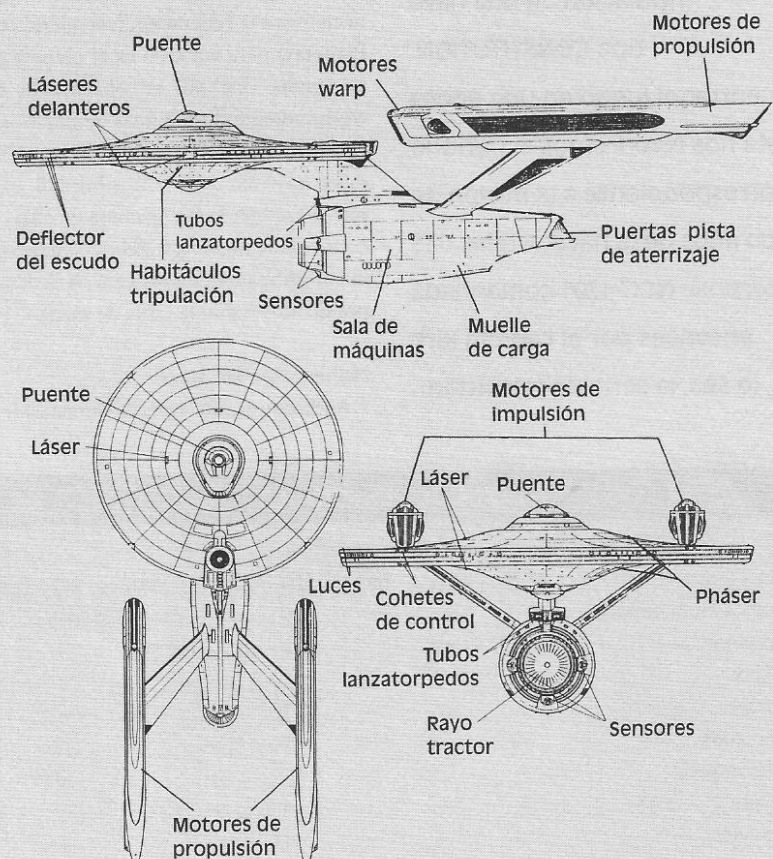


Ciencia

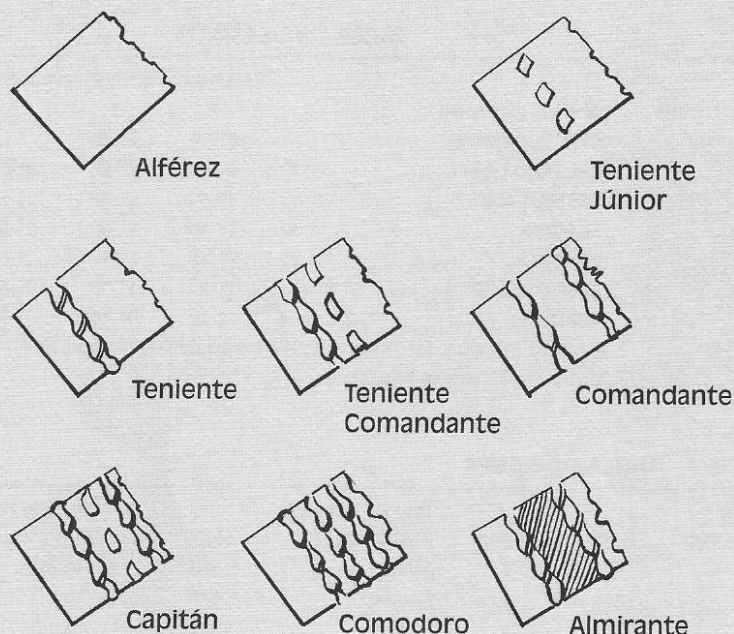


Ingeniería

LA NAVE ENTERPRISE



OFICIALES



podemos gastar en subir cualquier habilidad y que obtenemos multiplicando la INTELIGENCIA por 5. Una vez repartidos los puntos podemos pasar al apartado de la edad, rango e historia previa del personaje.

Historia previa del personaje

Antes de empezar las aventuras, el personaje probablemente habrá pasado por otras naves, familiarizándose con ellas, etc. En concreto habrá ascendido dentro de la graduación de la armada y, a lo mejor, puede ser que hasta haya obtenido alguna medalla o, en el peor de los casos, alguna degradación. Para simular todo esto hemos preparado un sistema donde se van asignando misiones al personaje. Al final de cada una de estas misiones el oficial al mando hace un informe y, dependiendo de éste, el personaje puede ascender en la cadena de mando, recibir condecoraciones, sufrir consejos de guerra, etc.

Para empezar definamos primero la cadena de mando. Antes de nada advertir que en este juego suponemos que los personajes han pasado por la Academia de Oficiales y, por lo tanto, empiezan de alférez. Los rangos dados, sin embargo, comprenden toda la cadena de mando para dar más información al máster.

Suboficiales:

- Soldado
- Soldado de primera clase
- Contramaestre de tercera clase

- Contramaestre de segunda clase
- Contramaestre de primera clase
- Contramaestre veterano
- Contramaestre jefe

Oficiales:

- Alférez (rango inicial)
- Teniente júnior
- Teniente
- Teniente comandante
- Comandante (máximo rango razonable)
- Capitán
- Comodoro

Mandos:

- Contraalmirante
- Vicealmirante
- Almirante

El personaje inicia de alférez una secuencia de "rondas de asignamientos". En cada ronda se le adjudica un destino en una nave que durará 1D4 años. Teniendo en cuenta que la edad máxima aceptada para que un personaje tire el dado de 4 en este sistema es de 30 años y que se empieza a los 20, el número de destinos está limitado. Cuando con la tirada sobrepasemos los 30 se supondrá que el siguiente destino es la nave donde el máster piense hacer sus aventuras y parará el sistema de rondas.

Hay dos tipos de modificadores a la tirada: El primero modifica el resultado de la adjudicación de destino y se obtiene sumando los márgenes por encima de 12 del APARIENCIA, SANGRE

STAR TREK EN JUEGO

Muchos sectores del ámbito lúdico se han beneficiado de la creación de Gene Roddenberry. Así, encontramos maquetas de diversos grados de dificultad emulando naves Klingon, Romulanas, o naves de la Federación como U.S.S. Enterprise y sus predecesoras. Muchos aficionados a este mundo han conocido el maquetismo a raíz de esta afición. Lo mismo ocurre con los juegos de rol: *Prime Directive*, no publicado en España, es un juego de rol basado en la serie clásica de *Star Trek*, con la tripulación original y con sus mismas adversidades y misiones. También se han creado unas reglas adicionales que funcionan con el juego de rol *GURPS* y forma campañas de "La Nueva Generación" y "Espacio Profundo Nueve", tampoco publicados en España.

Existen también varios juegos de mesa sobre el tema. *Trivial Trek*, basado en la serie clásica, consiste en un mapa representativo de nuestra galaxia, 5 fichas para los jugadores y 6 planetas a los cuales hay que llegar para superar un nivel. Cada movimiento va seguido de una pregunta referente a la serie, pudiendo continuar si se acierta o perdiendo el turno si se falla. *Trivial Trek TNG*, basado en la serie "La Nueva Generación", tiene la misma base que el juego anterior, pero se presenta con cuatro cuadrantes en los cuales hay que evitar a Q y descubrir los planetas mediante el rumbo seguido por la nave. *How to Host a Mystery* es un juego basado en el famoso *Cluedo* que se desarrolla en el Holodeck de la Enterprise. Debemos descubrir al asesino mediante preguntas, pistas y objetos. *Star Trek VCR* es un juego que contiene una cinta de vídeo en sistema NTSC (hay que pasarlo a PAL si no se dispone de un reproductor apropiado), y un tablero que representa la nave Enterprise. Durante los 60 minutos que dura la cinta debemos liberar la nave de su raptor Klingon. Del estilo *Atmospher*, es un juego divertido y rápido.

Y por lo que hace referencia a los juegos de cartas coleccionables, no podemos dejar de citar el *Star Trek Customizable Game Cards*, juego con el tema y fotografías de "The Next Generation".



TABLAS DE HISTORIAL

TABLA DE DESTINOS INICIALES

Tirada D100	Destino asignado
91 o más	CRUCERO PESADO (Nave tipo CONSTITUTION)
71 - 90	CRUCERO LIGERO
51 - 70	DESTRUCTOR
31 - 50	FRAGATA
01 - 30	CARGUERO

TABLA DE DESTINOS

Destino asignado	Resultado del destino anterior				
	M	E	S	F	D
CRUCERO PESADO	71-00	81-00	91-00	—	—
CRUCERO LIGERO	51-70	61-80	81-90	91-00	—
DESTRUCTOR	31-50	41-60	61-80	81-90	91-00
FRAGATA	21-30	31-40	41-60	61-80	71-90
CARGUERO	14-20	21-30	21-40	41-60	51-70
BASE ESTELAR (*)	07-13	11-20	11-20	21-40	01-50
ACADEMIA	01-07	01-10	01-10	01-20	—

(*): Tirar un d20 y consultar la lista de planetas de la Federación para ver a que base estelar se le destina.

TABLA DE NAVES

Tipo de nave				Tipo de nave			
D10	CRUCERO PESADO	NCC	CRUCERO LIGERO	NCC	D10	DESTRUCTOR	NCC
1	Constellation	1017	Republic	1371	1	Saladín	500
2	Constitution	1700	Lafayette	1720	2	Nelson	546
3	Enterprise	1701	Defiance	1717	3	Sargón	504
4	Excalibur	1705	Valiant	1709	4	Hamílcar	518
5	Exeter	1708	Potemkin	1711	5	Hanibal	512
6	Farragut	1702	Saratoga	1724	6	Ney	533
7	Hood	1707	Essex	1727	7	Ajax	547
8	Intrepid	1708	Endeavor	1716	8	Solimán	508
9	Lexington	1703	Hornet	1724	9	Perseus	544
0	Yorktown	1704	New Jersey	1721	0	Theseus	552
D10	TRANSPORTE	NCC			D10	TRANSPORTE	NCC
1	Tolomeo	3801			6	Flammarion	3818
2	Pitágoras	3812			7	Mesier	3830
3	Anaxágoras	3803			8	Keppler	3816
4	Copérnico	3815			9	Newton	3822
5	Galileo	3808			0	Hall	3926

ÉXITO DE LA MISIÓN

Informe	Destino asignado						
	CRUCERO PESADO	CRUCERO LIGERO	DESTRUCTOR	FRAGATA	TRANSPORTE	BASE	ACADEMIA
Medalla (M)	81-00	91-00	91-00	91-00	96-00	00	00
Éxito (E)	61-80	61-90	71-90	71-90	71-95	81-99	91-99
Estándar (S)	41-60	31-60	31-60	21-70	16-70	16-80	11-90
Fracaso (F)	21-40	11-30	11-30	11-20	06-15	06-15	06-10
Desastre (D)	01-20	01-10	01-20	01-10	01-05	01-05	01-05

MEDALLAS

Tirada en D100	Medalla	Puntos de promoción
91 - 00	Estrella de plata	5
71 - 90	Estrella de bronce	4
41 - 70	Medalla al mérito	3
01 - 40	Mención	2

NOTA: Existe la Estrella de la Federación de oro pero no la consideramos posible dentro de la generación de personaje. Si el máster la concede en una aventura da al personaje 6 puntos de promoción.

CONSEJOS DE GUERRA

Tirada en D100	Resultado	Puntos de promoción
91 - 00	Degradación	-5 (*)
71 - 90	Arresto mayor	-4
41 - 70	Arresto menor	-3
01 - 40	Amonestación	-2

(*): El personaje es degradado y obtiene los puntos de su último ascenso. A estos puntos se les restan los obtenidos por el consejo de guerra y el resultado se añade a los que ya tenía. Si el total es mayor del necesario para subir un grado se reduce hasta dejarlo en uno menos.



FRÍA y EDUCACIÓN y multiplicando el resultado por 3 (por ej: APARIENCIA: 15 representa +3 puntos y APARIENCIA 9 no aporta ni quita nada). El segundo modifica el resultado del informe del oficial al mando y las características implicadas son la INTELIGENCIA, la SANGRE FRÍA y la EDUCACIÓN. Al igual que antes se suman los márgenes de los valores por encima de 12 pero esta vez también se restan los márgenes de los valores por debajo de 9 (En este caso 8 significa -1). El resultado también se multiplica por 3.

Para la primera ronda de asignación de destinos se utiliza la tabla de destinos iniciales. Se tira un D100, se suma el modificador y se consulta la tabla obteniéndose un destino. Los destinos pueden ser:

- CRUCERO PESADO (misiones fronterizas y exploración)
- CRUCERO LIGERO (misiones militares)
- DESTRUCTOR (misiones de vigilancia y escolta)
- FRAGATA (misiones de patrulla)
- CARGUERO (misiones de transporte)
- BASE ESTELAR (misiones administrativas)
- ACADEMIA (misiones de entrenamiento e instrucción)

Se tira el D4 para ver cuanto tiempo está el per-

sonaje en el destino. Para ver el nombre de la nave en concreto se tira un D10 en la tabla de nombres en la columna correspondiente al tipo de nave. Al finalizar la misión se consulta la tabla de "informe del oficial al mando" en la columna correspondiente al tipo de destino. Se tira un D100 y se suma el modificador pertinente. El resultado representa el éxito de la misión y el comportamiento del personaje en ella (o lo que piensa su superior). Los posibles resultados son:

- Medalla: Se vuelve a tirar en la tabla de condecoraciones.
- Éxito normal: Se obtiene 1 punto de promoción.
- Estándar: No se obtienen puntos.
- Fracaso: Se pierde 1 punto de promoción. El resultado acumulado puede ser negativo.
- Desastre: Se vuelve a tirar en la tabla de consejos de guerra.

Dependiendo del éxito de la misión se tira ahora en la tabla de destinos en la columna correspondiente a ese éxito. Se vuelve a tirar el D4 años y se consulta la tabla de informe del oficial al mando. El proceso se repite hasta que la edad acumulada del personaje sobrepase los 30 años o hasta que éste decida parar (lo que suceda antes).

Los ascensos se consiguen invirtiendo puntos

OTRAS PROFESIONES

ARTISTA

Actuar

Arte _____

Elocuencia

Disfraz

Descubrir

Elocuencia

Otra habilidad

ESPÍA

Actuar

Descubrir

Disfraz

Elocuencia

Escuchar

Escondarse

Sistemas seguridad

PIRATA

Arma corta

Artillería

Instinto callejero

Fusil

Pilotaje de nave

Navegación estelar

Soborno

CRIMINAL

Descubrir

Instinto callejero

Falsificación

Sigilo

Sistemas seguridad

Soborno

Vaciar bolsillos

MARINE

Arma corta

Lucha

Fusil

Esquivar

Sigilo

Táctica

Armas pesadas

POLICÍA

Arma corta

Lucha

Sigilo

Táctica

Instinto callejero

Sistemas seguridad

Interrogación

CIENTÍFICO

Ciencias Biológicas

Ciencias del Cosmos

Ciencias Químicas

Ciencias Sociales

Ciencias Físicas

Informática

Historia

MERCADER

Administración

Elocuencia

Regatear

Pilotaje de nave

Navegación estelar

Comercio

Otra habilidad

POLÍTICO

Actuar

Elocuencia

Ciencias Sociales

Historia

Relaciones públicas

Derecho

Administración

BIBLIOGRAFÍA

STAR TREK CHRONOLOGY (The history of the future)

Michael y Denise Okuda
Pocked Books Star Trek

En este libro podremos encontrar una breve historia del universo desde hace 6 millones de años hasta el 2300, haciendo hincapié en la historia reciente de la humanidad (los últimos 300 años). Además tenemos la relación explicada y comentada de todos los capítulos de la primera serie de televisión, de "Next Generation", de "Deep Space Nine" y de las películas, ordenadas de forma cronológica de acuerdo con la fecha supuesta del capítulo o película. Muy recomendable para idear aventuras.

STAR FLEET TECHNICAL MANUAL

Franz Joseph
Ed. Titan Books

Aquí tenemos los detalles técnicos de aparatos, naves, etc que podemos encontrar en las series y películas de Star Trek. También hay un interesante mapa de la galaxia con ampliaciones de la zona explorada por la Federación. Todo hay que decir, la información está relacionada con la primera serie. Interesante si nos centramos en esa época.

THE WORLDS OF THE FEDERATION

Shane Johnson
Pocked Books Star Trek

Este es uno de los libros más interesantes a la hora de recrear el universo de Star Trek. En él podemos encontrar datos sobre los planetas, las razas que lo habitan, la tecnología relacionada, etc, con la posición estelar de cada estrella, la clasificación planetaria, etc. Muy recomendable.

THE STAR TREK ENCYCLOPEDIA (A Reference guide of the future)

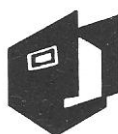
Michael y Denise Okuda
Pocked Books Star Trek

Y bien, aquí está todo lo que uno puede querer saber sobre Star Trek y no sabía donde buscar. Desde los nombres de todas las estrellas y naves que aparecen en las series, sus protagonistas, las teorías científicas y detalles técnicos del año 2300, etc. Las fotografías son abundantes aunque de pequeño formato y los dibujos son detallados. La presentación es la típica de diccionario con entradas por orden alfabético aunque en algunos términos se explaya bastante al estilo de las enciclopedias.

MR SCOTT'S GUIDE TO THE ENTERPRISE

Shane Johnson
Pocked Books Star Trek

Si queríamos saber algo sobre la nave Enterprise, el diseño del puente de mando, la sala de descanso, las habitaciones de la tripulación, el jardín botánico, la zona de embarque, los motores, etc, etc, éste es el libro indicado. Está actualizado para la nave NCC 1701-A, o sea, la de la primera película. Contiene planos detallados de los puentes, salas y pasillos de la nave aunque no tiene un plano general sino trozos de secciones. Muy interesante si uno quiere arbitrar cosas que pasen en el interior de la nave.



de promoción. Cada rango necesita una cierta cantidad de puntos. Una vez obtenidos se invierten en la subida de rango y se pierden. Si sobran puntos se pueden guardar para la subida al próximo rango. El coste en puntos de cada grado en el escalafón es el siguiente:

- Alférez – Teniente júnior: 1 punto
- Teniente júnior – Teniente: 2 puntos
- Teniente – Teniente comandante: 3 puntos
- Teniente comandante – Comandante: 4 puntos
- Comandante – Capitán: 5 puntos

Al final del proceso obtendremos la edad, el rango, las naves en que ha servido, las medallas y menciones, éxitos y fracasos del personaje, etc. Todo ello se anota en la hoja de personaje y puede dar una idea de la vida anterior.

Otras profesiones

Para hacer más flexible el juego y no encasillarlo dentro del mundo de la flota estelar, hemos añadido algunas profesiones susceptibles de ser jugadas en este tipo de ambientación. Las profesiones desarrolladas son:

- Artista – Espía – Pirata (*)
- Criminal – Marine (*) – Policía (*)
- Científico – Mercader – Político

(*): Estas profesiones pueden tener un sistema de asignaciones parecido al anterior. Para el caso del policía se sustituyen los destinos de naves menos la de CARGUERO por planetas y se tira un d20 para ver a que planeta se le destina. Para el caso del mercenario sólo se sustituye el destino CARGUERO por el de planeta. El caso del pirata es idéntico al del marine sólo que los tipos de naves no son los de la Federación sino otros

equivalentes de naves piratas. La jerarquía es similar con otros nombres para los rangos. En el caso del pirata éste puede escoger haber pertenecido a una organización pirata (con lo cual existe una jerarquía) o ir por libre. Los rangos para las organizaciones piratas son los mismos que los de la armada de la Federación.

En este caso podemos considerar una Academia Militar que funcionaría de la misma manera que la de la armada o suponer que el personaje empieza por la "vía dura" desde soldado. En el primer caso podemos dar un +5 en las habilidades básicas de la profesión correspondiente simulando así el paso por la academia y siguiendo luego el proceso normal. En el segundo caso podemos empezar a la edad de 18 años y hacer una misión por año hasta llegar al grado de oficial, recibiendo 5 puntos en habilidades por punto de promoción ganado. Supondremos que el coste necesario para ascender de rango dentro de los suboficiales es de 1 punto. Una vez ganado el punto para ascender a oficial se hará el examen de paso a oficiales. Para pasar este examen hay que sacar INTELIGENCIA x 5%. Si se quiere presentar a examen antes de tiempo entonces hay un malus a la tirada del examen igual a los puntos de promoción que faltan para llegar a oficial multiplicados por 10.

En las aventuras o módulos normales dentro de una nave de la Federación los marines y los policías pueden estar adscritos al equipo de seguridad. En el caso de los marines es bastante usual pero en el caso de los policías habrían de tener un motivo lógico. El caso de los piratas puede requerir un módulo de introducción individual para ese personaje (a menos que decidamos hacer aventuras para un grupo de piratas).

Cargos en una nave tipo CONSTITUTION

- Cargo:Rango sugerido
- Oficial al mando: Capitán
 - Primer oficial: Comandante
 - Jefe de Ingeniería: Teniente comandante
 - Jefe de navegación: Teniente
 - Jefe de armamento: Teniente
 - Jefe de comunicaciones: Teniente
 - Jefe dep. científico: Teniente comandante
 - Jefe dep. médico: Teniente comandante
 - Jefe de seguridad: Teniente
 - Jefe de suministros: Teniente

Nuevas habilidades

Para este juego, las habilidades clásicas del sistema *Chaosium* se quedan cortas ya que la temática de ciencia ficción requiere algunos conocimientos especiales como el Pilotaje de naves, la Astro-navegación, etc. Hemos tenido que añadir algunas habilidades necesarias para el personaje:

- **Actuar:** Capacidad de interpretar un papel o un tipo de personaje. También es la habilidad de mentir o de "marcarse un farol".
- **Armas pesadas:** Lanza misiles, morteros, etc.
- **Arte _____:** Se ha de especificar que tipo de arte: pintar, tocar instrumento, esculpir, etc. Representa la habilidad manual y un cierto conocimiento teórico.
- **Artillería de nave:** Manejo de los láseres y torpedos de la nave.
- **Ciencias físicas:** Física nuclear, electromagnética, de campos, etc.
- **Ciencias químicas:** Química, bioquímica, análisis de muestras, preparación de medicinas y compuestos orgánicos e inorgánicos, etc.
- **Ciencias biológicas:** Botánica, zoología, conocimiento de biótopos y sistemas de vida, biología, genética, etc.
- **Ciencias del cosmos:** Astronomía, astrofísica, planetología, conocimiento de las órbitas y la mecánica celeste, de la composición de los planetas y las estrellas, su composición y formación, etc.
- **Ciencias sociales:** Economía, estadística aplicada a los movimientos sociales, comportamiento de grupos, política, conocimiento de las naciones y estados actuales, sus relaciones, etc.
- **Combate de naves:** Es la táctica de combate entre naves espaciales. Incluye estrategias básicas como son la posición relativa óptima para el combate, la deducción del movimiento enemigo, etc.
- **Electrónica:** Montaje y reparación de aparatos eléctricos.

RANGOS

RANGO ARMADA	RANGO POLICÍA	RANGO MARINE
Soldado	Policía	Soldado
Primera clase	Primera clase	Primera clase
Contramaestre de 3ª	Cabo	Cabo
Contramaestre de 2ª	Sargento	Sargento equipo
Contramaestre de 1ª	Sargento jefe	Sargento pelotón
Contramaestre vet.	Sargento veterano	Sargento 1ª
Contramaestre jefe	Sargento mayor	Sargento mayor
Alférez	Teniente 2º	Teniente 2º
Teniente júnior	Teniente 1º	Teniente 1º
Teniente	Inspector 2º	Capitán
Teniente comandante	Inspector 1º	Mayor
Comandante	Inspector jefe	Teniente coronel
Capitán	Capitán	Coronel
Comodoro	Comisario	Brigadier

– **Escudos de la nave:** Manejo de los escudos. Incluye la habilidad para facilitar el suministro de energía a una zona dañada o intensamente tocada de los escudos de la nave.

– **Informática:** Manejo de Informática y programas informáticos. Indispensable en este tipo de sociedad por lo que su base es del 20%.

– **Interrogación:** Es la habilidad de sonsacar información a base de preguntas, deduciendo cuando están mintiendo o si se oculta alguna cosa. También se intuye la verdad a partir de deducciones lógicas con preguntas indirectas de forma que el objetivo de esas preguntas puede que no se de cuenta de que está siendo interrogado.

– **Instinto callejero:** Conocimiento de las calles, donde encontrar productos ilegales, cómo contactar con el hampa local, etc. Está condicionada al tipo de cultura estándar. O sea, en un planeta extraño a la Federación esta habilidad no sirve.

– **Motores:** Parecido a la clásica mecánica pero especializada en motores de impulsión warp y todo tipo de generadores de energía.

– **Navegación estelar:** Habilidad relacionada con el cálculo de las trayectorias entre estrellas.

– **Pilotaje de nave:** Manejo de la nave en sistemas planetarios. Sobre todo en proximidad de cuerpos celestes u otros. Concretamente es la habilidad relacionada con la acción de entrar en órbita estacionaria alrededor de un planeta.

– **Sensores:** Manejo e interpretación de los Sensores. Incluye la habilidad para detectar y descubrir objetos de reducido tamaño o camuflados.

– **Sistemas de seguridad:** Todo lo relacionado con la protección de puertas, recintos, etc. Incluye las estrategias de colocación de cámaras de video, puertas con control de acceso, cámaras acorazadas, micrófonos ocultos, etc.

– **Soporte vital:** Manejo de los instrumentos del soporte vital de una nave.

– **Táctica:** Se refiere a la táctica de combate de tierra que se aprende en las academias militares o en condiciones de combate. Informa de las intenciones del enemigo, de cómo establecer una posición fuerte, cómo atacar un bastión, etc.

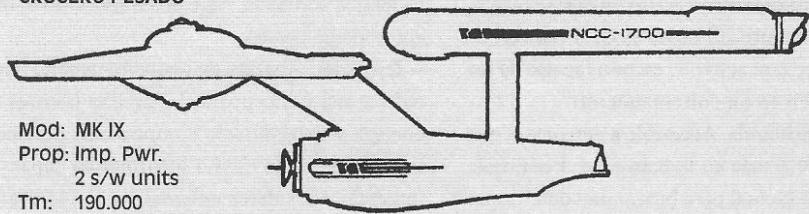
– **Telepatía (sólo para personajes vulcanianos):** Esta habilidad permite la comunicación mente a mente. Tiene tres niveles:

1) **Lectura superficial:** Accesible si el personaje tiene un tanto por ciento en la Habilidad igual o mayor de 25. Da información de lo que piensa en ese momento el objetivo. Cuesta 1 punto PSI por minuto (mínimo 1). También es posible hacer una "barrera mental" con lo que cualquier intento de lectura implica una tirada confrontada de PSIÓNICOS con la posibilidad de aumentar temporalmente los PSIÓNICOS pro-

CLASIFICACIONES DE LA FLOTA ESTELAR

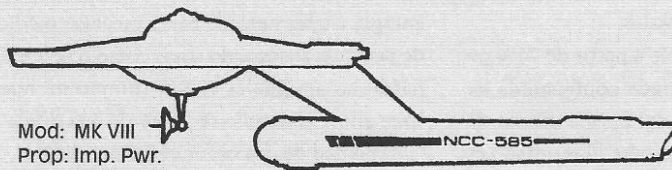
CRUCERO PESADO

Mod: MK IX
Prop: Imp. Pwr.
2 s/w units
Tm: 190.000



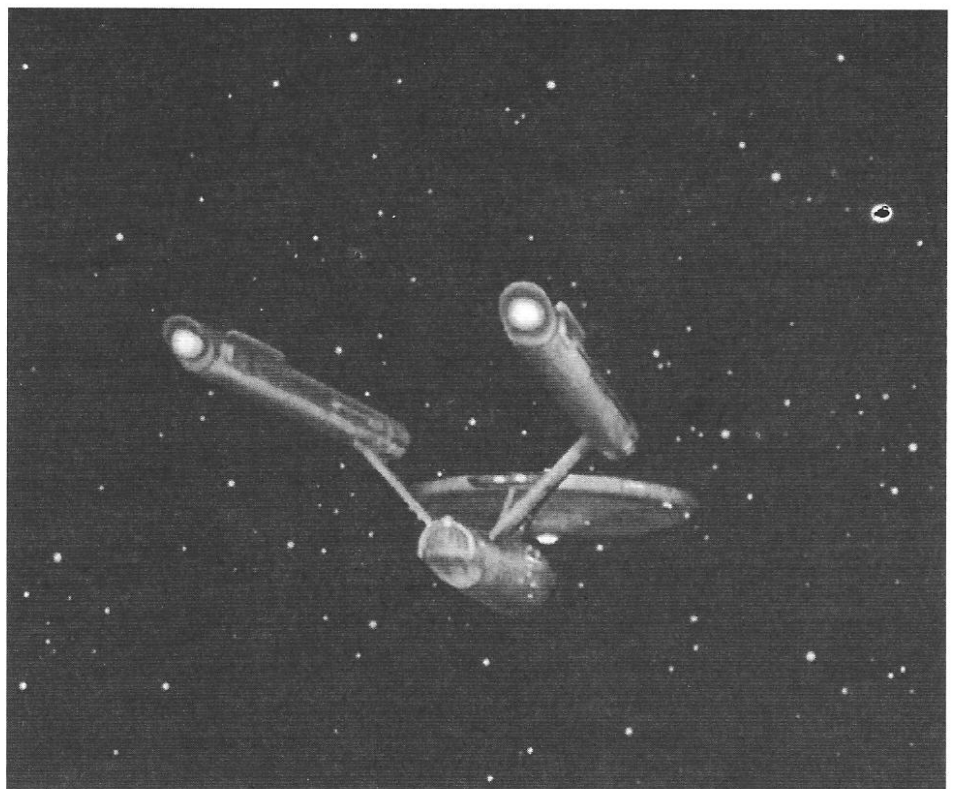
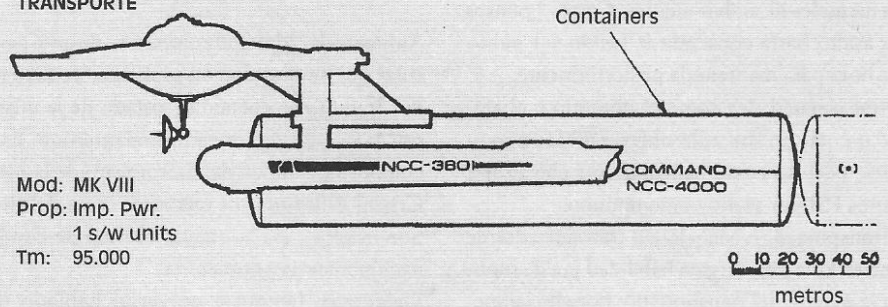
DESTRUCTOR

Mod: MK VIII
Prop: Imp. Pwr.
1 s/w units
Tm: 95.000



TRANSPORTE

Mod: MK VIII
Prop: Imp. Pwr.
1 s/w units
Tm: 95.000





pios gastando puntos PSI (a razón de 1 punto PSI por cada punto de más en que se consideran aumentados los PSIÓNICOS en la tirada confrontada) durante el asalto en que se realiza el enfrentamiento. El coste es de 1 punto PSI por hora que esté activo el escudo (aparte de los que se gasten en un enfrentamiento).

2) Lectura profunda: Accesible a personajes que tengan 50% o más en la habilidad. Permite la exploración mental para buscar una determinada información. Se requiere una tirada confrontada con los PSIÓNICOS del objetivo. Esta tirada se puede hacer cada asalto de combate. Coste: 2 puntos PSI por asalto.

3) Fusión mental: Accesible a partir de 75% en la habilidad. Requiere tirada confrontada de PSIÓNICOS con malus del 25% a menos de que el objetivo esté de acuerdo. El resultado es que los dos seres comparten la misma mente (sin importar la distancia a la que estén) con lo que tienen acceso a los puntos PSI y las capacidades mentales de ambas mentes. Coste: 3 puntos por asalto hasta conseguir la fusión y 1 punto por hora para mantenerla posteriormente.

Otras capacidades como el dominio o el ataque mental no son accesibles para los personajes, pero su coste habría de ser elevado: 5 puntos PSI por asalto como mínimo.

– **Transportador:** Manejo del transportador de la nave. Una pifia en esta habilidad puede suponer la muerte del transportado. Por ello la operación estándar tiene un bonus del 50% con lo que la pifia sólo aparece con el 100.

– **Tricorder** ____: Hay que especificar que tipo de Tricorder: el médico o el científico. La habilidad se utiliza para interpretar las lecturas del Tricorder y darles un significado.

Nuevo equipo

– **Comunicador:** Pequeño aparato de mano que hace las funciones de emisor y receptor de radio. Su máximo alcance son 26.000 Km en condiciones normales.

– **Fáser:** Son armas láser que tienen 3 formas de emisión de energía: para atontar, calor y disrupción (daño directo). Hay 4 tipos de fáseres:

a) Tipo 1: pequeño láser de mano de potencia 2 (a nivel de juego).
b) Tipo 2: es la Arma corta láser. Su potencia es 4.
c) Tipo 3: es el rifle láser. Su potencia es 9.
d) Tipo 4: son los láseres que se montan en vehículos o sobre un trípode. La potencia es 16. A nivel de juego podemos suponer que la potencia es igual al número de D6 de daño que pueden hacer en el nivel de disrupción.

– **Traductor universal:** Pequeño aparato de

mano parecido a un micrófono. Traduce todas las lenguas conocidas. Con las desconocidas hace un análisis y, si su fuente se parece a alguna lengua conocida, hace una traducción lo más aproximada posible.

– **Tricorder:** Aparato de pequeño tamaño parecido a una radio portátil. Analiza fuentes de energía y determina la composición de muestras. Tiene un pequeño Informática capaz de interpretar los datos del análisis en el 99% de los casos. Hay de dos tipos: el científico que analiza campos de fuerza electromagnéticos, de radio, etc y el médico que analiza fuentes de energía vitales y puede hacer escáners médicos de personas analizando cosas como si se le extirparon las amígdalas o si se rompió un hueso hace años. Todo ello requiere de una tirada en la habilidad de Tricorder correspondiente.

Glosario

Antimateria: Material compuesto de anti-partículas que se destruye en presencia de materia. Por lo tanto se encuentra aislado de la misma por la acción de un campo magnético. Es el combustible básico del motor warp de la nave.

Cristal dilithium: Es una rara forma del litio. Son usados para controlar el flujo de combinación materia-antimateria.

Galáctico: Lenguaje universal hablado por todos los estados miembros de la federación.

Primera Directiva: Es una de las más importantes leyes de la Federación. Establece que nadie en la Federación ha de interferir en el desarrollo natural de una cultura alienígena hasta que llegue al nivel del viaje estelar.

Base estelar: La Federación denomina base este-

lar a las instalaciones de la Flota de cierto tamaño. Estas base están comúnmente situadas en planetas pero también pueden ser construcciones espaciales. En concreto la base estelar 1, que es el cuartel general de la flota, es una inmensa construcción estelar que puede contener varias naves del tamaño CONSTITUTION. Para la generación suponemos sólo las 20 primeras pero hay muchas más. En el momento en que jugarán los personajes habrán como mínimo 27 (en el momento de la misión de cinco años de la nave Enterprise, la serie original de televisión).
Fecha estelar: Para el juego cogeremos una de las acepciones de este término que consiste en suponer que es un cómputo de tiempo que empieza desde el inicio de la misión de una nave estelar. La terminología consiste en un número de cuatro cifras, un punto y otra cifra. Las primeras dos cifras se corresponden con el número de meses, las dos siguientes con el día del mes (de un mes de 30 días) y la cifra separada por el punto es la hora del día (de un día de 24 horas).

Órbita estándar: Órbita que permite a la nave estar sobre una determinada zona del planeta a fin de mantener contacto con el equipo de misión. A veces esta órbita no es posible y el navío es incapaz de mantener esa posición.

NCC: Naval Construction Contract. O sea: Contrato de Construcción Naval.

USS: United Star Ship. O sea: Nave espacial de la Unión.

Warp: La acepción tomada en el juego que corresponde con la de la serie de televisión es la de coger la velocidad como el cubo del número veces la velocidad de la luz. Esto quiere decir que si vamos a warp 7, vamos a $7 \times 7 \times 7 = 343$ veces la velocidad de la luz, o sea, casi a un año luz por día.

DESCRIPCIÓN DE LOS DIFERENTES TIPOS DE PLANETAS

TIPO	SUPERFICIE	ATMÓSFERA	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
A	Tenue	Reductora	Irradia calor	Júpiter
B	Tenue	Reductora	No irradia	Neptuno
C	Fe, Si	Red/Densa	Alta T en sup.	Venus
D	Ni, Fe, Si	Tenue o sin	Asteroide	Ceres
E	Si, metales	Red./ox.	Núcleo grande	Janus VI
F	Si, metales	Oxidante	Muy joven	Delta
G	Si	Oxidante	Desierto	Rigel XII
H	Si	Variable	Geología activa	Gothos
I	Metales, Si	Fluido	Joven, pequeño	Excalbia
J	Si	Muy tenue	Lunas	Luna
K	Si	Tenue, agua	Domos presurizados	Marte
L	Si, agua	Oxidante	Geología inactiva	Psi 2000
M	Si, agua	Oxidante	Geología activa	Tierra
N	agua	Oxidante	Planeta acuático	Argo



APÉNDICE DE PLANETAS

A continuación damos 20 planetas miembros de la Federación más algunos independientes y tres hostiles. Sólo son algunos de los planetas del espacio de la Federación, se supone que hay muchos más. En la tabla se especifica el nombre de la estrella primaria con el número de planetas del sistema (NP), el nombre y el tipo del planeta según la clasificación que hemos dado en la página anterior, las coordenadas espaciales del sistema, la nación gobernante y la raza o razas más abundantes.

Nº	ESTRELLA	NP	PLANETA	Tipo	X	Y	Z	Nación	RAZA
1	Sol	10	Tierra	M	0	0	0	UFP	Humanos
2	40 Eridani A	4	Vulcan	M	4	-2	-1	UFP	Vulcanianos
3	61 Cygni	8	Tellar	M	5	-2	2	UFP	Tellarites
4	Epsilon Indi	9	Andor	M	4	-1	-2	UFP	Andorianos
5	Alpha Centauri	7	a-Centauri VII	M	4	1	-1	UFP	Humanos
5	Alpha	5	Alpha III	L	5	-1	1	UFP	Humanos
6	Vega	10	Vega IX	M	4	0	7	UFP	Humanos/Veganos (humanoides)
7	Deneb A	5	Deneb II,IV,V	M	100	-100	300	UFP	Denebianos (humanoides)
8	Marcos	12	Marcos XII	L	27	83	-2	UFP	Humanos/Vulcanianos
9	Epsilon Bootis	5	Izar	M	37	85	18	UFP	Humanos
9	Merak	4	Merak II	M	11	73	17	UFP	Humanos
9	Alpha Tauri	4	Aldebaran	M	11	57	-15	UFP	Humanos
10	Rigel	11	Rigel II,IV,VII	M	-209	8	-136	UFP	Humanos/Rigelianos (humanoides)
11	15 Lyncis	12	Cait	M	42	-128	13	UFP	Caitianos
12	Theta Pictoris	9	Catulla	M	257	-74	-14	UFP	Catulianos (humanoides)
13	UFC 512	8	Delta	M	187	90	-17	UFP	Delitanos (humanoides)
14	Daran	10	Daran V	M	-127	-139	-20	UFP	Humanos
15	Mu Leonis A	3	Mu Leonis II	M	8	106	10	UFP	Ardanianos (humanoides)
16	Argelius B	10	Argelius II	M	-154	-59	-121	UFP	Argelianos (humanoides)
17	Mantilles	2	Pallas XIV	M	245	188	56	UFP	Humanos
18	Coridan	10	Coridan III	M	30	64	30	UFP	Corindanos (humanoides)
19	Omega Fornacis A	3	Tiburón	M	-121	-180	236	UFP	Tiburonianos
20	Delta Triclatu	8	Betazed	M	-292	-93	-88	UFP	Betazoides
	Antos	5	Antos IV	M	181	-20	-6	IND	Antosianos
	Xi Herculis	3	Xi Herculis	L	177	44	-63	IND	Aurelianos
	Xi Hydrae	8	Medusa	C	27	138	-41	IND	Vísalyanos
	UFC 376082	9	Sauria	L	-166	-43	62	IND	Saurianos
	Theta Kiokis	7	Yonada	—	-51	-94	-91	IND	Fabrini (humanoides)
	Beta Veldonna	6	Tehta Kiokis II	M	-77	-145	-13	IND	Meikotianos
	Sigma Regonis	2	Bynaus	M	-208	99	-46	IND	Bynarios
	Gamma Xertia	12	Benzar	M	301	-57	84	IND	Benzarites
	Phylos	4	Phylos II	M	306	-99	187	IND	Phylosianos
	Antares	5	Antares B III	L	172	119	-14	IND	
	UFC 78856	1	Argo	N	133	-45	33	IND	Argo-aquans
	Berengaria	13	Berengaria VII	M	-21	-52	-60	IND	
	UFC 611-Beta	5	Beta III	M	90	72	-2	IND	
	Capella	4	Capella IV	G	-200	60	5	IND	Capelianos (humanoides)
	Ceti Alpha	5	Ceti Alpha V	G	12	50	-20	IND	
	Delos	7	Delos 3	M	262	-43	-94	IND	Delosianos
	Delta Dorado	8	d-Dorado VII	M	54	43	-243	IND	Gideonitas
	Dimorus	8	Dimorus IV	M	-267	-188	-28	IND	
	UFC 892	11	Magna Roma	M	-132	-101	-56	IND	Humanos
	Eminiar	11	Eminiar III,VII	M	-37	222	25	IND	Eminianos (humanoides)
	Excalbia	3	Excalbia I	I	-55	-157	-193	IND	Excalbianos
	Gamma Trianguli	11	g-Trianguli VI	M	-170	-126	92	IND	Valellianos (humanoides)
	Sigma Iota	9	Iota	M	-6	-144	-109	IND	Oxmyxianos
	Janus	10	Janus VI	E	-14	-30	-16	IND	Humanos
	Tau Ceti	5	Kaferia	M	122	59	-2	IND	Kaferianos
	Lactra	9	Lactra VII	M	265	65	98	IND	Lactranos
	UFC 113	7	M-113	M	-236	-82	1	IND	
	M24 Alpha	2	Triskelion	M	-85	-159	-8	IND	Triskelions
	M42-Alpha	10	M43-a-IV, V		72	-129	-7	IND	Ekosianos
	UFC 257704	5	Mudd	K	-13	225	-45	IND	
	UFC 347601	10	Onlies	M	-43	-103	-82	IND	Onliesianos (humanoides)
	Organia	6	Organia IV	M	-250	20	-12	IND	Organians
	Alpha Leonis	13	Regulus	M	10	84	1	IND	Regulianos
	Talos	11	Talos IV	M	-119	-44	-24	IND	Talosianos
	Beta Tauri	13	Beta Tauri II	G	-66	47	8	IND	
	Velara	4	Velara III	K	199	18	45	IND	Velaranos
	Zeta Bootis	10	Zeta Bootis III	M	57	114	33	IND	Humanos
	Kington	5	Kling	M	-321	49	-88	KLN	Klingons
	Tau Lacertae	9	Gornar		21	-166	67	GOR	Gorns
	Romulus	1	Romulus	M	-200	-180	-2	ROM	Romulanos

STAR TREK

NOMBRE DEL JUGADOR: _____

Nombre: _____ Raza: _____ Planeta: _____
Cargos: _____ Rango: _____ (_____)
Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____ (_____)

FUERZA	DESTREZA	INTELIGENCIA
CONSTITUCIÓN	APARIENCIA	PSIÓNICOS
TAMAÑO	SANGRE FRIA	EDUCACIÓN

IDEA		SUERTE		CONOCIMIENTO	
BONUS DAÑO		PUNTOS VIDA		PUNTOS PSI	

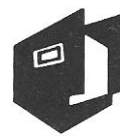
P. VIDA	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20	21

P. PSI		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22

ACTIVIDADES		PUNTAJE		ACTIVIDADES		PUNTAJE	
Actuar	20	Esconderse	20	Motores	0		
Administración	10	Escuchar	25	Nadar	20		
Arma corta	20	Escudos de la nave	10	Navegación estelar	0		
Armas pesadas	5	Esquivar /Saltar / Trepár	DES x 2	Pilotaje de nave	5		
Arte	5	Falsificación	5	Psicología	5		
Artillería de nave	5	Fusil	20	Regatear	10		
Ciencias físicas	5	Historia	20	Relaciones públicas	10		
Ciencias químicas	5	Informática	20	Seducción	10		
Ciencias biológicas	5	Interrogación	20	Sensores	5		
Ciencias del cosmos	5	Instinto callejero	10	Sigilo	10		
Ciencias sociales	5	Juego	10	Sistemas de seguridad	5		
Combate de nave	5	Lanzar	20	Soborno	10		
Derecho	10	Lenguaje propio	EDU x 5	Soporte vital	10		
Descubrir	20	Lenguaje galáctico	EDU x 4	Táctica	10		
Discurso	15	Lenguaje	0	Telepatía (vulcanianos)	0		
Disfraz	10	Lucha	20	Transportador	10		
Electrónica	5	Mecánica	20	Tricorder	5		
Elocuencia	15	Medicina / Primeros auxilios	20	Vaciar bolsillos	5		

Nombre del arma	Habilidad	%	Daño	Rango
Puñetazo	Lucha		1d3 +	contacto
Patada	Lucha		1d6 +	contacto
Faser tipo I	Arma corta		2d6	20 m
Faser tipo II	Arma corta		4d6	100 m
Faser tipo III	Fusil		9d6	2000 m

[illegible][illegible]



DONDE NINGÚN HOMBRE HA IDO JAMÁS

Vamos a dar una secuencia de módulos que pueden cubrir una misión de cinco años de tipo exploración. Por problemas de espacio solo podemos describir con detalle el primer módulo, dando una descripción de los otros ocho. Cada uno de ellos empieza con un extracto del la "bitácora de vuelo" del capitán de la nave, explicando los últimos hechos. Allí daremos la "fecha estelar" correspondiente que empezará con la 1423.8 (mes 14, día 23, hora 8, de viaje) y que acabará con la 5713.2. Supondremos que la nave es de tipo CONSTITUTION (la llamaré Exeter), con una velocidad de crucero de 7.2 warp (o sea: 1 año luz por día), que sale de una base estelar situada en el 3º brazo galáctico (la Tierra está en el segundo) y que tiene como misión explorar el brazo interior de la galaxia atravesando el vacío existente entre el 3º y 4º brazo (contando desde fuera) para ir allá donde no ha ido nunca ningún hombre ... y volver.

POR ENRIC GRAU



La mejor defensa

bitácora de vuelo:

Fecha estelar 1423.8. Después de recorrer más de 400 años luz, al fin hemos llegado al sistema solar b-Sygnus. El tercer planeta es de tipo M y parece que es aquí donde se perdió el Valiant hace ahora casi dos años. No tenemos muchos datos al respecto ya que las comunicaciones del Valiant con la flota estelar se interrumpieron por una fuerte interferencia. Nuestra misión: averiguar lo sucedido y rescatar a los posibles supervivientes.

Resumen para el Máster

El sistema b-Sygnus se compone de 5 planetas, 4 interiores de tamaño reducido (como la Tierra) y el más exterior del tipo Saturno con varias lunas. El único habitable es el tercero. En este planeta existió hace miles de años una cultura con una alta tecnología. Esta avanzada civilización llegó, sin embargo, a la autodestrucción en una guerra mundial. Un legado suyo es "el Vigilante": una pirámide situada en las ruinas de una ciudad. Su misión consiste en destruir toda nave que se ponga en órbita a su alcance y que no de una cierta señal de reconocimiento. Para ello dispone de un poderoso rayo tractor que atraerá el objeto hacia el suelo (no directamente encima suyo, claro). Como efecto secundario del rayo provoca una formidable interferencia que es lo que impidió a los tripulantes de la Valiant advertir del tipo de peligro al que se enfrentaban. Además la pirámide se protege con un campo de fuerza imposible de atravesar con los láseres de una nave.

Como ha pasado tanto tiempo desde que se construyó, los mecanismos de la pirámide ya no funcionan tan bien como antaño por lo que tarda varias horas en reunir el potencial para producir el rayo tractor. En ese tiempo la Exeter se pondrá en órbita estacionaria sobre la ciudad ya que es lo más atrayente del planeta y enviará al típico equipo de misión a investigar las ruinas.

Los subterráneos

Desde los sensores de la nave se detecta la presencia de energía en la pirámide. Además se puede deducir que no hay ninguna entrada de superficie y que es imposible teleportar a nadie dentro debido a un fuerte campo de fuerza a su alrededor. Por suerte parece ser que existe toda

una red laberíntica de subterráneos, probablemente los restos de un antiguo sistema de comunicación, que tiene algunos accesos bajo la superficie. Se supone que el equipo de misión es teleportado directamente dentro de los subterráneos o cerca de algún acceso a los mismos, a una distancia relativamente corta de una de las entradas a la pirámide.

Los subterráneos están en completa oscuridad y parcialmente inundados en algunos tramos, cosa que obliga a tomar rutas alternativas. Además existen pozos y zonas donde el suelo es inseguro (lo cual puede ser detectado con la ayuda del tricorder pero obliga a ir muy lentamente). Por si fuera poco, están habitados por mutantes humanoides, de gran fuerza física, que pueden ver en la oscuridad y a los que molesta (no hiera o asusta) la luz. Son seres enloquecidos que atacan ciegamente de forma suicida. Su mordedura inocula un germen que actúa en cuestión de minutos produciendo fiebres de 40º y delirios constantes. La muerte es rápida ya que se pierde un punto de vida por hora.

En ese momento la nave recibe el ataque del rayo tractor y sólo tiene tiempo de comunicar al equipo de misión que están siendo atraídos hacia la superficie por una especie de fuerza que viene de la pirámide antes de que la interferencia impida toda comunicación.

Un encuentro afortunado

En el interior de la pirámide viven los descendientes de la raza que la construyó. La maquinaria de la misma les provee de todo lo que necesitan y les protege del exterior. Las entradas están guardadas por campos de fuerza que pueden desactivar a voluntad. Son seres pacíficos gobernados por una casta que se hace llamar los "oficiales" con un líder supremo: el "Sumo Mandatario". Tienen una religión que adora al "Gran Espíritu" que habita en el corazón de la pirámide al cual llaman KAR-UI-TAR o, también, "la joya que da la vida". Este corazón está identificado con un cristal de dilithium que se halla en el centro del primer piso de la pirámide y cuya función es la de canalizar las fuerzas telúricas de las profundidades de la tierra hasta la compleja maquinaria en el extremo superior (ver dibujo).

Cuando los personajes lleguen hasta una de las entradas subterráneas (mejor si están azuzados por los mutantes) se encontrarán en una gran sala iluminada, con un enorme umbral en el centro sin que haya nada que aparentemente impida cru-



zarlo. En el otro lado habrán dos guardias armados con lanzas sin punta (son lanzas que dan descargas eléctricas por la punta con una daño de 1d6). Como ya hemos dicho, en realidad el umbral está cerrado por un campo de fuerza pero si los personajes son atacados por los mutantes los guardias les dejarán pasar para salvar su vida (recordemos que es una cultura pacífica).

Una vez dentro serán recibidos por un "oficial" que les tratará con grandes muestras de amabilidad e incluso se ofrecerá a suministrar un antídoto si hay alguien mordido por los mutantes. Además les invitará a presenciar la ceremonia de adoración a la joya que tiene lugar en ese momento comentando que siempre hacen eso cuando la joya toma un tono rojizo (por si no era evidente se trata de la generación del rayo tractor). Les indicará cuales son sus habitaciones y las zonas que son de libre acceso. A la pregunta de que si hace dos años la joya también cambió de color responderá que si aunque parecerá algo suspicaz e intrigado. Si se le pregunta si hubo otros como ellos que llegaron entonces responderá que no aunque una tirada de Interrogación indicará que miente y que la pregunta le ha puesto muy nervioso.

La pirámide

La pirámide es muy grande alzándose unos 60 metros por encima del nivel de tierra. Existen 6 zonas habitadas y dos más no accesibles normalmente. Describiremos primero las habitadas:

1. La parte por debajo de la superficie del planeta, donde se hallan las viviendas y los accesos a los subterráneos. Está formada por 6 pisos de 2 metros de altura.
2. La zona a nivel de la superficie planetaria formada por un solo piso con un techo muy alto (8 metros). Aquí se hallan los comedores y las salas de reunión. También existen algunos parques con árboles, zonas ajardinadas, etc. En el centro de este piso se encuentra la "sala de la joya".
3. La zona recreativa. Consta de 6 pisos, con cines, bares, teatros, salas de recreo, etc.
4. La zona de oficinas: Esta zona sólo es accesible a la jerarquía de "oficiales" y sus accesos están vigilados por los guardias de la ciudad.
5. La zona de viviendas de la jerarquía. Igualmente solo accesible a "oficiales".
- 6.— La zona prohibida: Aquí solo tiene acceso el "Sumo Mandatario" y su acceso está vigilado en el nivel inferior. La puerta es metálica y tiene un código que solo conoce el Mandatario. Además hay un láser (tipo 3) controlado automáticamente por el ordenador de la Pirámide que dispara a los que intenten abrir la puerta por la fuerza. En el centro del único piso se halla la sala de control con la consola principal del



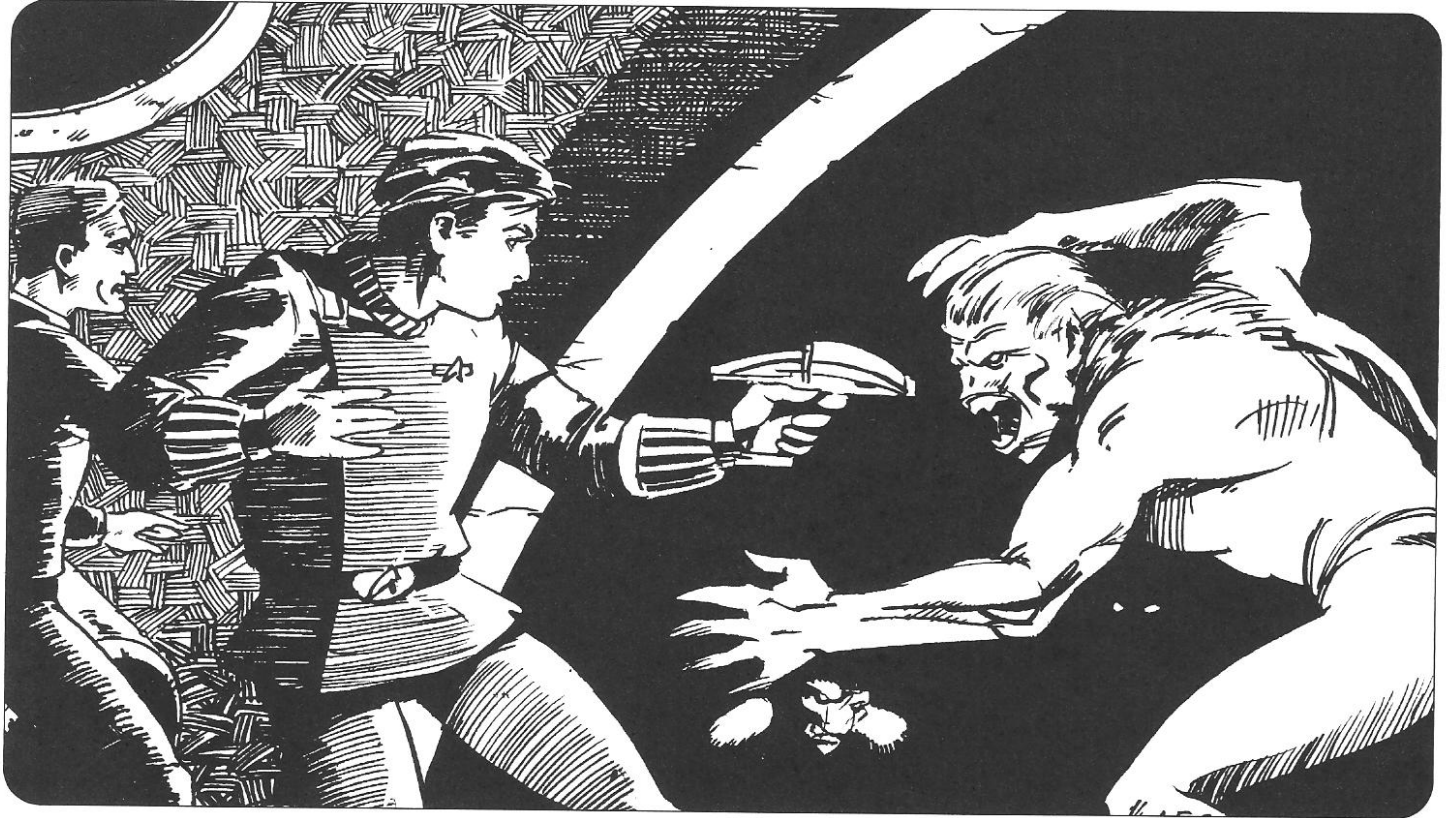
ordenador que dirige el rayo tractor. Hay una contraseña cuya palabra coincide con el nombre que los indígenas dan a la joya durante el ritual de adoración.

Las zonas no habitadas son la parte de la maquinaria en la cima de la pirámide que no vale la pena comentar y los pozos de la desesperación por debajo de las viviendas. El acceso a los pozos es una puerta de acero que está cerrada pero nadie vigila. Allí hay agujeros en el suelo en forma de pozo que conducen en caída libre hasta una cavidad esférica donde todo se mantiene en "cero g". Estos pozos se utilizaban como formas de castigo para criminales. Se echaba a los criminales al fondo donde se mantenían sin gravedad, en ausencia total de luz y sonido durante un período de tiempo indefinido. Se podían mantener vivos y sin necesidades mediante un ingenioso y complicado (que no voy a describir) sistema de mantenimiento vital.

Los supervivientes del Valiant

El primer oficial, el oficial científico y la doctora del Valiant se encuentran reclusos en los pozos. Cuando llegaron a la pirámide fueron muy bien recibidos pero, claro, intentaron llegar hasta la sala de control. En el intento mataron al anterior Sumo Mandatario y murieron dos miembros del equipo de seguridad de la nave. El resto fue capturado y sentenciado a la máxima pena: el olvido en los pozos de la desesperación.

Todos están en estado catatónico menos el primer oficial. La recuperación desde este estado puede tomar meses, años o quizá nunca. El primer oficial es un caso aparte. Parece no estar demasiado afectado por la experiencia aunque intenta simular que sí. El hecho es que fue lanzado al pozo donde se encontraba el cuerpo sin vida de una especie de mutante con un poder mental asombroso (que vivió en los tiempos de



la guerra mundial). De hecho los restos de su mente aún se encontraban "adheridos" a su cuerpo muerto e inició un asalto mental para apoderarse de la mente del recién llegado. Actualmente le domina por completo.

Si los personajes preguntan por la tripulación del Valiant harán pensar a los oficiales que pueden actuar de la misma forma que los otros por lo que se extremarán las medidas de precaución. De todas formas el pueblo llano es pacífico y afable y, menos los oficiales, todo el mundo puede informar a los personajes de lo que quieren saber si son interrogados hábilmente.

Posibles vías de solución

La caída de la nave hacia el planeta es lenta pero inevitable. La fuerte interferencia impide la utilización del transportador y las naves de desembarco también serían atraídas hacia el planeta. La nave estaba inicialmente a 5000 metros de altura y cada hora cae 1d100 x 10 metros. Esto le da una vida media de 10 horas aproximadamente desde que empieza la acción del rayo. Por tanto los personajes habrían de hacer algo antes de ese plazo.

Una solución rápida es destruir el cristal de dilitium pero esto implicaría sentenciar a muerte a esta gente ya que los mutantes de los subterráneos darían buena cuenta de ellos.

Otra solución es alcanzar la sala de control. Entonces puede ser que se les ocurra la palabra clave del ordenador. La otra opción consiste en

mantener a raya a los guardias de la pirámide mientras se saltan las defensas informáticas. Esto es difícil y solo se consigue mediante tres éxitos seguidos con un malus progresivo de 10, 20, y 30%. Un fallo significa un paso atrás y un malus permanente del 10% a añadir. Si se consigue el acceso se puede desconectar el rayo tractor y el campo de fuerza externo con lo que no sólo pueden ser transportados sino que se puede enviar gente desde la nave a cualquier punto de la pirámide.

El ente que posee al primer oficial tiene las habilidades mentales de un vulcaniano al 90% más la habilidad de poseer (coste 10 puntos por intento), la de dominar (coste 5 puntos), el ataque mental (coste 5 puntos) y, por último, la absorción de PSI. La absorción PSI requiere que previamente se haya dominado a la víctima, entonces, por cada punto invertido en ello se obtienen 2 del objetivo hasta que éste quede a cero (o negativos). Puede seguir absorbiendo puntos que la víctima "pagará" de su valor en PSIÓNICOS hasta que éstos lleguen a cero y muera.

El valor en PSIÓNICOS del ente es de 21. La intención de este ser es la de pasar desapercibido pero tiene un pequeño problema: necesita 1 punto PSI al día para sobrevivir en este cuerpo prestado. Como inicialmente tenía 21-10 (de la posesión), le quedan 10 u 11 cuando le saquen del pozo. O sea que si gasta otros 5 en dominar sólo le quedarán 6 puntos como mucho con los que obtener 12 absorbiéndolos

de alguien. Evidentemente esto lo ha de hacer antes de que pasen muchos días (máximo 5 o 4). Todo esto se utiliza en el siguiente módulo.

Interludio en negro

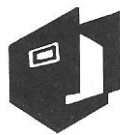
Bitácora de vuelo: Fecha estelar 1422.7. Hace algunos días que salimos de b-Sygnus y ya es el tercer caso que tenemos de muerte súbita. El técnico de mantenimiento Parker ha sido encontrado en uno de los conductos de la nave sin vida y sin señales de violencia. Como los otros casos sus ojos estaban en blanco. El departamento médico está investigando la causa pero se descarta una posible epidemia.

Explicación: Este es un módulo abierto. Se supone que el poseído primer oficial se las ingeniaba para salir de la enfermería y cometer sus crímenes. Lo de los ojos en blanco es un efecto secundario de la absorción de PSIÓNICOS.

La máquina de los sueños

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 1812.6. Hemos llegado al sistema de Taria, donde se encuentra la colonia humana más alejada de que se tiene noticia. Hace más de 50 años que no ha sido visitada y no sabemos en qué estado la vamos a encontrar.

Trama: La colonia se desarrolló bien ya que el



clima es paradisíaco. En realidad hay todo un complejo de máquinas subterráneas desarrrolladas por una civilización ya extinguida que mantienen el mundo en ese estado. Esa civilización llegó a poder transferir su mente al ordenador planetario donde simulaban experiencias y aventuras seguras sin fin, dejando morir sus cuerpos ya sin utilidad. Pero después de miles de años se cansaron de la existencia y se recluyeron en un estado vegetativo.

Hace algunos años, una expedición de la colonia encontró los subterráneos y las máquinas de control de la realidad virtual. Al cabo de 50 años no queda nadie que no haya sucumbido al atractivo de pasar su mente al ordenador para poder vivir una realidad fantástica. El mundo elegido es el de las leyendas artúricas donde el jefe de la colonia es el rey Arturo, sus oficiales los caballeros de la mesa redonda y el jefe científico Merlín. Todo podría ser perfecto si no fuera porque uno de los antiguos habitantes del planeta ha despertado y ha decidido ser Morgana, invocando a toda una serie de monstruosidades del averno y atacando a los miembros de la colonia (por diversión).

Hay que tener en cuenta que las máquinas hacen "real" la realidad virtual mediante el uso de campos de fuerza con lo que los seres imaginarios pueden ser muy sólidos. De todas formas los personajes son los únicos que tienen acceso a los subterráneos que están vedados a todos aquellos controlados por el ordenador. La solución podría ser llegar hasta la maquinaria y manipularla de algún modo. Evidentemente se supone que los miembros de la colonia pedirán ayuda a la Federación poniéndose de su lado inmediatamente.

Gloria y honor

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2501.7. Por fin hemos llegado al límite del tercer brazo galáctico. Delante nuestro tenemos un inmenso espacio vacío. Nuestra misión: traspasar este vacío y llegar a la zona exterior del 4º brazo galáctico.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2530.4. Ya hace un mes que avanzamos por este espacio sin estrellas. Hemos detectado una señal con el radar de largo alcance. He ordenado al piloto que trace una línea de intersección a fin de averiguar el origen de dicha señal. ¿Es que hay alguien aparte de nosotros en este vacío inmenso?...

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2601.1. Indudablemente la señal en el radar es debida a una nave. Los análisis son irrefutables aunque parece que dicha nave se halla inmóvil. ¿Por qué...? Pronto lo sabremos.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2601.9. Es increíble pero la nave es del tipo "ave de presa" romulana. No sabemos que hace aquí pero tiene todos los sistemas desactivados y presenta señales de grandes daños estructurales. He ordenado que un equipo de misión se traslade a la nave. **Explicación:** La zona entre el 3º y el 4º brazo galácticos está barrida por "tormentas galácticas" que recorren este espacio con cierta frecuencia. La nave romulana fue atrapada por una de estas tormentas cuando estaba cerca de su territorio y arrastrada por la misma unos 2000 años luz siendo casi destruida y quedando sólo 6 tripulantes con vida. Entre estos estaban el capitán, el primer oficial y el oficial científico. Este último ideó un sistema de mantenimiento vital apto solo para dos personas. Según la mentalidad romulana estas dos personas habían de ser el capitán y el primer oficial (orden jerárquico puro y duro) así que los demás habían de suicidarse. El oficial científico simuló el suicidio pero luego desactivó la consola del primer oficial de forma que pareciera una malfunción, retirando además el cuerpo del capitán (matándolo de un tiro láser) para ponerse él. Por pura suerte, el cuerpo del primer oficial permaneció en estado de congelación debido a un boquete producido por un meteorito que dejó su cámara expuesta al vacío con lo que es posible recuperarlo después de un cierto tiempo (el oficial científico ya estará en pie para entonces). La versión del asunto que quería "vender" el oficial científico es que el primer oficial mató al capitán para ponerse él en su lugar. Esto no es posible mantenerlo si el primer oficial sigue vivo por lo que intentará matarlo. Hay que tener en cuenta que el primer oficial tiene un código de honor al estilo samurai y que aunque considera a la Federación como el enemigo, pondrá como objetivo primario vengar la muerte de su capitán para luego suicidarse (para no dar datos al enemigo).

Un caso de conciencia

Espero que me perdonaréis los guiños hacia los comics de Flash Gordon ...

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3022.5. Hemos llegado al primer sistema solar que, según los cálculos de la computadora, debería tener un planeta tipo M. Efectivamente el segundo planeta es de este tipo. Al acercarnos para establecer una órbita estacionaria hemos detectado una estructura artificial en la superficie planetaria y, al dirigir los sensores hacia ella, se han detectado explosiones y rayos de energía en su interior, como si hubiera un combate. También se han detectado formas de vida humanoides en la parte

central. He decidido enviar un equipo de misión con el objetivo de rescatar a esas personas.

Explicación: La estructura es una central de teleporte de un inmenso imperio estelar llamado Sung. Este imperio controla cientos de planetas, unidos todos ellos por una intrincada red de estaciones de forma que se pueden enviar contingentes armados de un planeta a otro. Esto es especialmente útil para ellos ya que se trata de un gobierno totalitario de tipo fascista y militarista. Cuando hay una rebelión en un planeta solo tienen que enviar a la "guardia de la muerte" que está equipada con armaduras de combate, láseres pesados, etc para aplastar la rebelión. Si la cosa pasa a mayores también disponen de las inmensas "estrellas de combate", naves gigantescas que transportan ejércitos enteros altamente mecanizados y escuadrones de cazas. Todo ello controlado por una clase de élite dedicada a la guerra que comanda ejércitos de autómatas.

Uno de los extremos de la red de teleporte es un planeta llamado Arboria. Aquí se produjo una rebelión de efecto rápido que tomó al asalto la central para evitar que el gobernador planetario pudiera recibir refuerzos. Como paso siguiente enviaron un contingente armado al nudo más cercano de la red para facilitar de este modo la rebelión en otros planetas. El planeta en cuestión es al que acaba de llegar el Exeter. El comando rebelde consiguió inutilizar el sistema de teleporte y se disponía a resistir el ataque de los robots de defensa cuando llegó el Exeter. En este momento solo quedan tres miembros del comando: el capitán Flash, la teniente Arden y un técnico llamado Zarkov.

Si los rebeldes son rescatados pedirán que se los envíe a Arboria en nombre de la "Alianza Rebelde". Pero unos minutos después del rescate aparece una nave gigantesca de forma esférica. Cuando se establecen las comunicaciones, la nave se identifica como la "Emperador Ming", estrella de combate del Imperio Sung, reclamando a los rebeldes que supuestamente se han refugiado en el Exeter.

En realidad la nave del Imperio está en su derecho al reclamar a miembros rebeldes pero, por otra parte, no deja de ser la lucha de un pueblo por la libertad. Sea como fuere es evidente que habrá un consejo de guerra para el capitán cuando llegue a la primera base de la Federación y presente un informe.

Los rayos tractores imperiales son muy fuertes y pueden retener y atraer a la nave de forma que los cazas imperiales se acerquen lo suficiente para disparar misiles que sí pueden dañarla. Por tanto habría que destruir el emisor de rayos tractores. Una vez conseguido esto la huida es fácil

ya que la máxima velocidad que puede alcanzar la nave imperial es warp 7.

La alianza

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3315.2. Hemos viajado a warp 9 hasta llegar al sistema de Arboria para establecer contacto con la "Alianza Rebelde" en nombre de la Federación y dejar allí a nuestros huéspedes. Calculo que tenemos unos dos meses antes de que llegue la estrella de combate imperial, tiempo que emplearemos en preparar las defensas del planeta.

Trama: Arboria es un planeta cubierto de bosques formados por árboles gigantescos de cientos de metros de altura, con un clima perfecto, sin estaciones y con pequeños mares, grandes lagos y ríos de agua dulce. Las ciudades están construidas en la copa de los árboles como si fueran inmensos nidos por lo que la población de una ciudad estándar es solo de unos 5.000 habitantes.

Cuando los personajes llegan al planeta son recibidos con grandes fiestas y muestras de alegría. Hay una solemne recepción ante el recién coronado Rey Barín de Arboria a la que son invitados el capitán de la nave y los personajes. En esta recepción hay un atentado contra la vida del rey por parte de un traidor del servicio. Aquí podrían lucirse los personajes pero por falta de espacio dejamos la trama para el máster.

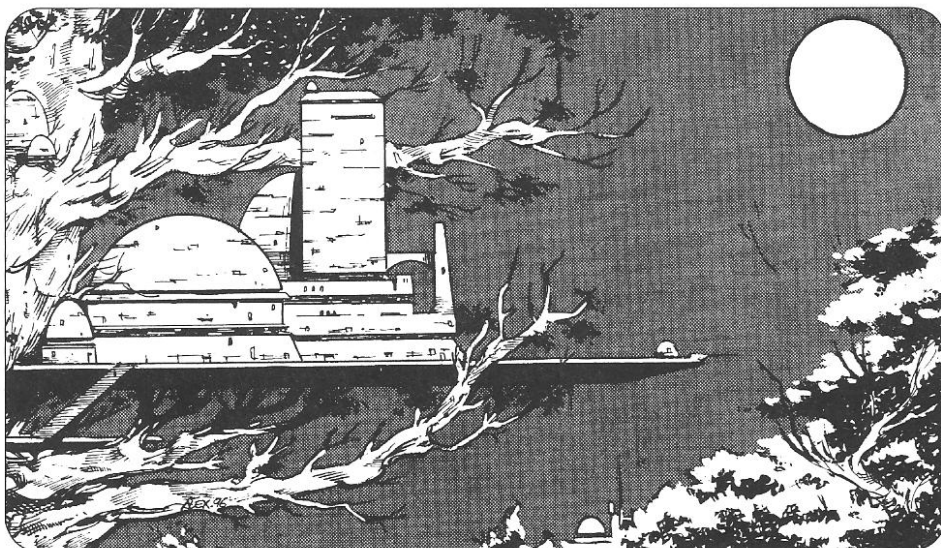
El resto de la aventura consiste en ayudar a levantar defensas planetarias y quizás un pequeño combate contra la estrella de la muerte imperial.

El vacío

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3812.5. Hace un mes que hemos penetrado otra vez en el espacio vacío entre el 4º y 3º brazo galáctico de vuelta hacia casa. Nuestros sensores han detectado una anomalía en una zona del espacio. La anomalía consiste en que no detectan nada, ni el ruido de fondo normal, cuando apuntan hacia esa zona. En respuesta a la petición del oficial científico he decidido dirigir la nave hacia ese lugar.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3813.8. Ha sucedido algo increíble. Cuando estábamos cerca del límite de la zona oscura, ésta se ha extendido y de pronto nos hemos vuelto inmersos en ella. Hemos sido capturados por la negrura. Ningún sensor detecta nada...

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3814.1. Por fin los sensores parecen detectar algo. La naturaleza de la emisión nos es desconocida pero nos dirigi-



mos de forma irresistible hacia ello. Además empezamos a tener muchos casos de fatiga entre la tripulación y los motores no funcionan al 100%.

Explicación: Se trata de una inmensa ameba que se alimenta de energía. A medida que se acercan al núcleo sus efectos serán más visibles. El núcleo está formado por una masa luminosa del tamaño de un sol pero muy tenue. De hecho es posible penetrar en él. Una solución al problema es la de disparar torpedos de fotones hacia el centro del núcleo con lo que matarán a la ameba y ésta desaparecerá como si nunca hubiera existido. Pero antes de que vayan a hacer esto los sensores detectarán la presencia de otra nave. Se halla atrapada entre la masa del núcleo. Si envían un equipo de misión allí podrán rescatar a los miembros de la tripulación que se hallan en estado de hibernación. Se trata de seres de la raza Kzinti, hombres gato bastante fieros. Si son reanimados se presentarán como miembros de una expedición científica que quedó atrapada por la ameba y pedirán que se les lleve a un planeta de su raza.

Su alteza real

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4128.3. Ya hemos salido del espacio vacío. He aceptado la petición del equipo científico Kzinti de llevarles a un planeta de su raza. De hecho esto supone un desvío mínimo de la ruta.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4206.2 Hemos contactado con un puesto avanzado Kzinti comunicándoles los nombres de los científicos Kzinti que llevamos. Los del puesto parecían algo nerviosos y parece ser que han contactado con extrema rapidez con las autoridades locales. Nos han citado en Kargos IV, a 10 años luz donde se reunirá con nosotros una fragata Kzin-

ti pidiéndonos que vayamos a la máxima velocidad posible. Me parece excesivo para unos simples científicos.

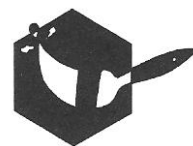
Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4211.3. Hemos sido atacados por dos naves Klingon que aparecieron de su invisibilidad cuando transferíamos a nuestros huéspedes Kzinti a la fragata. Una de las naves Klingon ha enviado un equipo de comando a la fragata antes de levantar los escudos. He decidido hacer lo mismo ahora que aún puedo antes de recibir la próxima descarga.

Explicación: Los Kzinti están en guerra con los Klingon desde hace tiempo. Hace poco consiguieron matar en un golpe de suerte al Rey Kzinti y a toda su familia en un plan para desestabilizar el reino ya que no existía ningún heredero claro a la corona. El último heredero aceptable, el príncipe Hsim, había desaparecido hace años en una expedición científica a la zona oscura. La transmisión del Exeter de que llevaba a Hsim movió a las fuerzas Klingon en la zona para intentar matarle o capturarlo. El módulo es una lucha en el interior de la fragata contra el comando Klingon para salvar la vida del heredero.

Consejo de guerra

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4704.2. Hemos llegado a la base estelar número 12 donde entregaré el informe de la misión. Sé que es inevitable el consejo de guerra por mis acciones pero confío en salir inocente.

Trama: Los personajes serán interrogados por las acciones de su capitán y se valorará su contenido. Una acción interesante por su parte sería contactar con el servicio de espionaje Kzinti para convencerlos de que las autoridades Kzinti intercedan por el capitán en recompensa a su iniciativa en Kargos IV.



¿OTRA VEZ CARTAS?

Pues sí, otra vez cartas. Y que conste que no tiene nada que ver con los juegos de cartas (de eso ya se encargan otros pervertidos en otras secciones). Lo de cartas es por la correspondencia que llega hasta aquí, se acumula, pasan los meses y un buen día alguien de la redacción aparece con una misiva destinada a ti y fechada antes de la guerra del 14. Se supone que hay que contestarla, claro, pues así lo exige la buena educación, suponiendo que el remitente aún esté vivo. Además, siempre me preguntan cosas que pueden interesar a todos (y no sólo al que envía la carta). De modo que las voy a contestar. Y perdón por el retraso, no siempre Correos tiene la culpa...

POR SALVADOR TINTORÉ

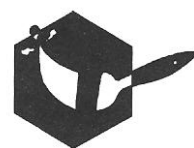


José Manuel Marcote Gil (un habitual de esta sección) nos escribe desde Bayona preguntando cuál es la proporción exacta de pintura y disolvente (normalmente, agua) que hay que usar para un lavado. Bueno, eso depende ya que el lavado puede ser más o menos diluido según lo oscura que desees la sombra y lo espesa que sea la pintura. Una proporción aconsejable es del 60 % para el disolvente cuando la pintura es más líquida (tipo *Citadel* o *The Armory*), mientras que para pinturas más espesas el disolvente puede estar en proporción de un 70 ó 80 %. Piensa que, de todas formas, siempre es más aconsejable pasarse un poco con el disolvente (si hablamos de agua) ya que se puede hacer un segundo lavado cuando el primero ha quedado seco. José Manuel nos propone un ingenioso sistema para hacer las mediciones: usar un tapón de boli *Bic* (de esos que tienen la punta

agujereada) a modo de cuentagotas casero, usando el dedo para hacer presión por la parte superior cuando tengamos la cantidad de líquido deseada. Volviendo al tema de antes: la proporción apropiada (según tu sistema) sería de 6 "tapones" (o, mejor, fracciones de éste) de disolvente y 4 de pintura. En el segundo caso sería de 8 y de 2 respectivamente. Para evitarnos tantos cálculos cabalísticos yo aconsejo que nos acostumbremos a usar las tintas acrílicas para los lavados. Además, dan mejores resultados. Este muchacho se queja de que el pincel seco le deja "marcas" en la figura. Hay dos soluciones: la primera es mojar un poco con agua (o el disolvente apropiado) la punta del pincel después de haber secado la pintura que había en él. Puede parecer un poco absurdo, pero así nos asegura-

mos de que la poca pintura que queda en el pincel esté líquida y no pastosa (que es lo que provoca "las marcas"). También se puede usar pintura algo diluida, como José Manuel sugiere. La segunda manera es





reservar la técnica del pincel seco para ciertos casos (normalmente el pelo) y sustituirla por la del difuminado (que ya explicamos en su momento) que, aunque sea más difícil de dominar y más laboriosa, una vez controlada no da tantos problemas.

José Manuel pregunta si la pintura cerámica vale para pintar figuras de plomo. En principio no veo ningún inconveniente siempre que la pintura no sea demasiado espesa (recuerda siempre darle una buena capa de imprimación a la figura). Por cierto, "White Spirit" es aguarrás o sea que lo que explicamos para las pinturas Humbrol, que usan el mismo disolvente, vale también para este tipo de pinturas.

Respecto a si las pinturas acrílicas pueden mezclarse con otro tipo de pinturas (como las que se disuelven en aguarrás) debo decir que poder sí que se puede...pero es bastante posible que la mezcla resulte un tanto "pastiche". De hecho, no es aconsejable hacerlo (a mí nunca me ha dado buenos resultados) pero lo que nadie te impide es que pintes diferentes partes de la figura con diferentes tipos de pintura (por ejemplo, la carne con pintura acrílica y la ropa con Humbrol). También se puede pintar la misma parte de la figura con pinturas diferentes siempre que éstas no se vayan a mezclar. Es decir: Puedes usar de color de base una pintura tipo Humbrol, dejar que se seque, dar los lavados con pintura acrílica (dejar también que se seque) y el pincel seco darlo de nuevo con Humbrol. Lo que no se debe hacer nunca es dar un lavado de pintura diluida con aguarrás (u otro disolvente igual de fuerte) sobre una capa de pintura acrílica, ya que el disolvente se comerá, casi con toda seguridad, la pintura acrílica.

Respecto a todas las demás preguntas que me hace José Manuel, yo no puedo responderlas. Espero que las personas que se encargan de las otras secciones lo hagan. Aunque sí, estoy de acuerdo contigo, *Alien* lleva mucho tiempo gestándose. Debe tratarse de una reina *Alien*...

Rafael Valera nos escribe desde Córdoba y nos hace unas preguntas igualmente interesantes. La primera es sobre las maneras de imitar y pintar césped. En el LIDER34 ya explicamos una de ellas: Tirar serrín sobre la superficie mojada de cola blanca diluida. Esperar a que se seque y pintar el serrín con pintura verde (se pueden usar todas las técnicas que conocemos, desde lavados hasta pincel seco). Esta técnica sólo vale cuando la superficie de césped es pequeña (por ejemplo, la base de una figura). Cuando se trata de superficies más grandes es aconsejable usar el "césped artificial" que venden en muchas tiendas de modelismo, el mismo que se usa para hacer dioramas ferroviarios. Este césped se debe

¿QUIERES PLOMO, FORASTERO?

El que escribe esto (o sea, yo) siempre se siente orgulloso de presentar todas las novedades que tengan que ver con compañías españolas en general y figuras de plomo en particular.

Y éste es el caso. Ya estábamos hartos de que en las partidas de *Far West* se jugara siempre con figuras de medieval fantástico o de napoleónicos, lo que daba pie a desgraciados equívocos ("los indios son los goblins...¿Vale?) y acababa con la épica del juego ("Duelo al Sol": Los pistoleros que están a punto de matarse son estos dos pitufillos azules). Así que *M+D*, la compañía que edita *Far West*, ha decidido embarcarse en una nueva aventura y comercializar sus propias figuras para que todos disfrutemos más en las partidas de *Far West*. La producción de las figuras ha corrido a cargo de la compañía inglesa *Wizards & Warriors* y hay que decir que, en general, son unas figuras muy dignas aunque pueden mejorar en algunos aspectos (por el momento son bastante sencillas) pero no dudamos que, en el futuro, nos sorprenderán aún más.

M+D presentará en breve los tres primeros "blisters" de tres figuras cada uno: El de Indios, el de Forajidos y el de Caballería (muy majotas todas, oiga, que yo las he visto). Respecto al precio la propia editorial nos ha asegurado que sería muy competitivo ajustándose a lo que hay en el mercado.

Iniciativas como las de *M+D* son las que necesitamos aquí tanto en lo referente a los juegos como a las figuras, ahora sólo falta el último paso: ¿Para cuándo figuras de producción nacional?... Todo se andará si seguimos contando con gente como ésta.

espolvorear sobre la superficie que estará cubierta de escayola o masilla. Se aprieta el césped sobre la superficie y, una vez seco, se eliminan los restos.

Rafael también nos pregunta sobre la mejor manera de imitar agua. Ciertamente el papel de plata es un poco "cutre" y debe reservarse para los belenes (cuyas figuras, dicho sea de paso, también son un poco cutres). Realmente imitar el agua es uno de los retos más difíciles que puede afrontar un buen maquetista. El proceso es bastante largo de explicar y, ya que me queda poco espacio seré breve y conciso. Para imitar el agua se suele usar resina plástica transparente (que se puede encontrar en algunas droguerías y tiendas de bricolaje). Esta resina es bicomponente (suele venir con un endurecedor) y debe mezclarse bien. Primero habrás de pintar el fondo del estanque, lago, río... de azules o verdes oscuros, luego has de verter un poco de la resina (una capa no superior a 5mm) y esperar a que esta primera capa se seque, pintas esta capa con tintas azules o verdes y viertes una segunda capa de resina, esperas a que se seque y la vuelves a pintar. Y así sucesivamente hasta que cubras toda la superficie de "agua". En la última capa, para

simular los efectos del oleaje, puedes usar un secador para el pelo mientras la resina está húmeda. El propio aire del secador simulará las olas y, a la vez, secará la resina. Finalmente la superficie de la última capa se pinta con un poco de tinta azul o verde (o pintura diluida) y se barniza con un barniz brillante o satinado, según los gustos.

Si no puedes encontrar la resina o te parece muy cara (ya que es un producto usado por los modelistas profesionales) siempre puedes sustituirla por cola blanca o, mejor, por pegamento *Imedio*, siguiendo igualmente todo el proceso antes explicado. Aunque, claro, los resultados no son los mismos.

Por último debo pedir disculpas: mucha gente (entre la que se encuentran Rafa y José Manuel) nos está pidiendo que dediquemos un serie de artículos a los dioramas. No penséis que nos olvidamos de ello (ya hicimos la sugerencia en su momento) pero es que tanto a Jordi Cánovas (un maquetista excelente y colaborador de esta revista) como a mí mismo nos cuesta mucho ponernos en contacto (y más manos a la obra) pero prometemos que los artículos estarán para antes del próximo aniversario de la revista (es decir, el número 100). Algo es algo...



SATM UN VIAJE DE IDA Y VUELTA

Una vez han transcurrido unos cuantos días durante los cuales es probable que hayáis acabado hartos de tanto viajar de ida y vuelta a Lórien, Rivendel y, en menor medida, los Puertos Grises y Edhellond, desde mi particular rincón de tranquilidad de Bolsón Cerrado os escribo una misiva que puede que haga más amenos (aunque también más enloquecedores) los viajes de vuestras compañías a lo largo y ancho de la Tierra Media. Así pues, y sin más rodeos, vamos a meternos de lleno en las Reglas Estándar del juego.

POR GALION EL PRÍSTINO



Lo bueno

Es el turno de tu oponente. Tú cuentas con 20 Puntos de Victoria, y él, después de derrotar al dragón de la Montaña Solitaria, juega Glamdring y llega hasta los 23. En ese momento, despliega su mejor sonrisa y dice la temida frase: "Convoco el Concilio Libre". ¡Maldición! Todas tus compañías se encuentran en algún lugar no-Refugio, aunque en tu mano tienes las cartas necesarias para jugar un objeto que te permitiría igualar (o incluso superar) a tu oponente. Pero no puedes. Tu próximo turno deberás emplearlo en regresar al Refugio de turno (a menos que tengas una Búsqueda Meticulosa).

¿Cuántas veces os habéis encontrado en esta situación? En las Reglas Básicas del juego, su principal virtud (y quizás defecto) es su mecánica, sencilla y práctica: una compañía se mueve desde un Refugio hasta otro lugar, juega las cartas pertinentes en el mismo, y al siguiente turno regresa al Refugio más próximo. De esta forma, siempre podrás curar a tus pobrecitos hobbits cuando lo necesites, pero nunca podrás realizar viajes realmente épicos a través de la Tierra Media.

Sin embargo, con las Reglas Estándar del juego, esta repetición se ha terminado. Las compañías inician su periplo en Rivendel, y desde allí pueden desplazarse a todos los lugares que les venga en gana (como si hacen un recorrido turístico por Mordor y periferias). Nada les obliga a regresar cada dos turnos a un Refugio, y, utilizando las cartas de regiones, una compañía puede pasarse toda la partida entera sin pisar un solo Refugio.

No obstante, esa no es la única novedad de las Reglas Estándar. Hay otra regla extremadamente jugosa: la del uso de la influencia directa para "ganar la confianza" de los personajes, aliados, facciones o incluso objetos del oponente. Gracias a esta innovación, ya no deberemos lamentarnos amargamente cuando robemos algún personaje que en esos momentos ya se encuentre encima de la mesa. Simplemente, podremos intentar desplazarnos hasta el lugar en el que se encuentre



dicho personaje (o facción, o aliado, u objeto) y, con nuestro personaje más carismático (por aquello de la "manita"), intentaremos arrebatárselo al oponente. Acto seguido, y para rabia del pobre enemigo, pondremos en juego al mismo personaje, pero esta vez en nuestro lado de la mesa. Si os paráis a pensar un poco, os daréis cuenta de que esta regla puede ser especialmente demoladora cuando uno de los dos jugadores tiene el Mago encima de la mesa y el otro no, ya que, gracias a la influencia directa de los Istari, puede resultar un tanto fácil arrebatárselo al oponente sus más apreciados tesoros. Sin embargo, todos conocemos los riesgos que comporta bajar a la mesa la carta del Mago (no sé por qué, pero todos los Exterminadores y las Emboscadas suelen ir dirigidos hacia él).

Lo malo

Nuevamente, la principal y más atractiva novedad de las Reglas Estándar es también su mayor "defecto", al tener una libertad absoluta de movimientos utilizando las cartas de regiones, las partidas se vuelven mucho más concienzudas y cuidadosas. El turno del contrario ya no es un instante de relajación en el que disfrutas viendo cómo tus centinelas orcos degüellan sin piedad a cuanto hobbit se cruza por delante; por el contrario, es durante el turno del oponente cuando debes preparar las cartas de regiones por las cuales viajarán tus compañías,



pues de lo contrario el juego se ralentiza demasiado. Este método requiere que los jugadores tengan un vasto conocimiento de la geografía del noroeste de la Tierra Media o tengan al lado un mapa (como el publicado en el anterior número de LIDER) con todas las regiones y lugares indicados claramente, para que así puedan hacerse una idea de los lugares que deben cruzar sus personajes. Sin embargo, al jugar unas cuantas docenas de partidas, los recorridos más habituales se quedan grabados en la cabeza, y al jugador puede recordar perfectamente la disposición general de casi todas las regiones de la Tierra Media.

Dejando de lado este defectillo, hay que admitir que las Reglas Estándar dan un interés mucho mayor a las partidas, puesto que, además de permitir una mayor libertad de movimientos, se añade el factor totalmente nuevo de "robarle" al oponente cualquier carta que uno pueda tener en la mano. De esta manera, el oponente no se encuentra seguro nunca, y menos cuando ve sus compañías tienen en su cogote el aliento de nuestros incansables personajes.

Por si todo lo anteriormente mencionado fuera poco, otro toque innovador de las Reglas Estándar hace todavía más difícil el hecho de elaborar la baraja: al haber varios tipos de puntos de victoria, es necesario que el jugador tenga puntos de victoria de todos los tipos, pues en el caso de no contar con puntos de victoria de un tipo, al contrario se le doblan los puntos de dicha categoría. Es decir, que pierden casi todo su valor las barajas basadas en un solo tipo de cartas (como la baraja "anillera" que os propongo más abajo). De esta forma, el juego pretende potenciar la variedad de acciones y la cualidad "aventurera" de las partidas, por la cual cada enfrentamiento debería representar una búsqueda épica para reunir cuantos recursos sean necesarios, sean del tipo que sean. A partir de ahora, si decides jugar con las Reglas Estándar, no deberás olvidarte de meter en tu baraja alguna facción, aliado u objeto de más, por si acaso.

Más barajas, es la guerra

Cambiando un poco de tercio, y por si tenéis las ideas secas, a continuación os propongo un esquema de baraja que podéis utilizar con las reglas básicas para ver qué tal resultado os da. Debo hacer hincapié en lo de las reglas básicas, puesto que es una baraja que en gran medida su potencial en los puntos de victoria que proporcionan los anillos, y hay que recordar que en las reglas estándar, si no tienes puntos

de victoria de un tipo, los puntos del contrario de ese mismo tipo se doblan (y en esta baraja no hay demasiadas facciones que digamos). En cuanto a las adversidades, la baraja no cuenta con cartas de corrupción (aunque se le pueden añadir), y cuenta como apoyo con un buen abanico de nazgûl. Esta es la composición de la baraja:

Baraja "Grandes almacenes hobbits"

Personajes iniciales

Sam (4 puntos de Mente)
Bilbo (5 puntos de Mente)
Glorfindel II (8 puntos de Mente)
Kili (3 puntos de Mente)

Objetos menores

Dardo (para Bilbo o Sam)
Capa Élfica (nunca está de más)

Personajes de la baraja

Gandalf
Saruman
Aragorn II (9 puntos de Mente)
Dáin II (7 puntos de Mente)
Gimli (6 puntos de Mente)
Balin (5 puntos de Mente)
Frodo (5 puntos de Mente)
Pippin (4 puntos de Mente)
Merry (4 puntos de Mente)
Robin Madriguera (3 puntos de Mente)

Lugares

Bolsón Cerrado
Campos Gladios
Cavernas de Ûllund
Cima Danzarina
Edhellond
El Trono del Viento
Guarida de Bandidos
Isengard
La Montaña Solitaria
La Puerta de los Trasgos
Lórien x3
Monte Gundabad
Moria
Ost-in-Edhil
Puertos Grises
Rivendel x3
Roca de la Ira

Recursos

Anillo Enano de la Tribu de Drúin
Anillo Enano de la Tribu de Dwálin
Anillo Enano de la Tribu de Thélor
Anillo Enano de la Tribu de Thrár

Anillo Mágico del Conocimiento
Anillo Mágico de Coraje
Anillo Mágico de la Naturaleza
Anillo Mágico de las Palabras
Anillo Mágico de Sigilo
Bello Anillo de Oro x3
Conocimiento de los Anillos x3
Examen del Conocimiento x3
Examen de la Forma x3
Examen del Mago x3
Fuerza de los Medianos x3
Hermoso Anillo de Oro x3
Ocultamiento x3
Pergamino de Isildur
Precioso Anillo de Oro x3
Sigilo x3
Sigilo de los Medianos x3
Torques de Colores

Total: 44

Adversidades

Adûnaphel
Centinela del Agua x3
Centinelas Orcos x3
Dragón de las Cavernas x3
Emboscada x3
Exterminador x3
Fantasmas x3
Guardia de Orcos x3
Guerreros Orcos x3
Hoarmûrath de Dír
Huarios x3
Hueste Orca x3
Khamûl el Oriental
Lobos x3
Necrófagos x3
Puertas de la Noche x3
Ûvatha el Jinete

Total: 44

Alternativamente, podéis añadir el Anillo Único si lo deseáis, o fortalecer la baraja con más nazgûl o cartas de corrupción. No obstante, la cantidad de cartas de protección debería ser considerable, puesto que los hobbits, de quienes depende por completo la baraja, suelen caer bastante rápido (por eso es recomendable salir con Glorfindel II o algún peso pesado semejante). En fin, esto es todo hasta el próximo número de LIDER, en el que ya iremos desentrañando nuevas y sorprendentes estrategias para poder convocar el Concilio Libre en menos de lo que canta un gallo. Y ya sabéis, si tenéis alguna duda, siempre podéis escribirme a Hobbiton, desde donde responderé gustoso todas vuestras preguntas.



DUDAS, RUEGOS Y PREGUNTAS SOBRE LAS CARTAS Y EL JUEGO

Como era de esperar, *SATM* ha provocado algunas dudas en un buen grupo de jugadores. Además, algunas de las cartas son relativamente confusas, o contienen algún pequeño error que las puede volver todavía más confusas. Por ese motivo, dedicamos íntegramente este artículo para clarificar dichas cartas y aclarar otras dudas que puedan surgir.

POR ÓSCAR ESTEFANÍA



Dudas y preguntas

Cuándo se pueden jugar los recursos de suceso permanente?

Los recursos de suceso permanente deben ser jugados durante la fase de lugares del turno del propio jugador.

¿Es necesario que Moria esté en juego para poder jugar el Balrog?

No es necesario que Moria esté en juego para poder jugar el Balrog. Simplemente se considera un suceso permanente hasta el momento en que cualquier compañía entra en Moria e intenta jugar alguna carta, en cuyo caso se consideraría como el segundo ataque automático del lugar.

Mi oponente tiene más de una compañía moviéndose por la Tierra Media. Por ejemplo, tiene dos compañías, la primera con cuatro personajes y la segunda con tres. Durante su fase de movimiento/adversidades, juego un suceso permanente o duradero (por ejemplo, la Noche de Morgul). ¿Se debe contar esta adversidad para el límite de adversidades de todas las compañías de mi oponente? ¿O se debe considerar que se ha jugado contra la primera compañía, y que igualmente podré jugar tres adversidades sobre la segunda compañía?

Se considera que los sucesos duraderos o de otro tipo que afectan a todas las compañías en juego sólo cuentan para el límite de adversidades de la compañía en cuya fase de movimiento/adversidades se ha lanzado dicha adversidad. Por lo tanto, no cuenta para el límite de adversidades de ninguna otra compañía.

¿Quién elige los golpes que sobran cuando los golpes del ataque automático de un lugar son superiores al número de personajes enderezados en una compañía que intenta jugar una carta en dicho lugar?

Normalmente, debe ser el oponente quien elija siempre los golpes "adicionales" cuando hay más golpes que personajes enderezados en una compañía (aunque el ataque no lo haya provocado él).

¿Se pueden mezclar los puntos de influencia directa y los de influencia general para controlar a un personaje?

En absoluto. Por ejemplo, un jugador nunca podría controlar Sam Gamji con Frodo (1



punto de influencia directa) y 3 puntos más de su influencia general. O se controla por completo con la influencia directa, o se controla por completo con la influencia general.

Visto lo cual, es probable que en un momento determinado, os asalten dudas del tipo: Celeborn tiene un +5 a la influencia directa contra Galadriel, para un total de 6 puntos de influencia directa. Si Galadriel tiene 9 puntos de Mente, ¿cómo la va a controlar Celeborn? La respuesta es sencilla: los bonificadores también se pueden utilizar en las Reglas Estándar, cuando intentas "convencer" a un personaje del oponente mediante la influencia directa de un personaje. En tal caso, los bonificadores como el de Celeborn se vuelven extremadamente útiles...

¿Se pueden jugar todas las adversidades-criatura contra una compañía a la vez, para que así los personajes luchen con más penalizaciones?

En absoluto de nuevo. Las adversidades deben ser jugadas una por una. Ni siquiera es necesario jugar las adversidades-criatura siguiendo el orden de regiones que ha atravesado la compañía; es decir, si la compañía cruza dos Tierras Salvajes, una Tierra Fronteriza y una Costa, el oponente puede jugar primero un Centinela del Agua (que sólo se puede jugar en Costa), luego un Exterminador y finalmente un Dragón de las Cavernas.

Clarificaciones de las cartas

Caldos de Ent: Pueden ser jugados en la Sala del Manantial después de haberse jugado un





no llevan sello



Exterminador y Centinela del Agua: Ambos otorgan 1 punto de victoria cada uno, y no 0 como se indica en la carta.

Atracción de la Naturaleza: La carta otorga 1 punto de corrupción (y no dos, como se indica en la parte inferior derecha de la carta); además, el nombre del ilustrador es Quinton Hoover, y no Kevin Ward, como se indica en la parte inferior.

Búsqueda Afortunada: Puede parecer obvio, pero esta carta puede ser jugada tanto en un lugar que ya esté girado como en un lugar normal enderezado.

Akhórahil: En lugar de "da una penalización de -1..." debería indicar "da una penalización de +1..."

Paso Alto: Tal y como indica la carta la región del Paso Alto es una Tierra Salvaje, y no una Región de la Oscuridad como se indica en el manual.

Bahía de Belfalas: La región de la Bahía de Bel-

falas es una Costa, de forma que el símbolo que aparece en la carta está equivocado (el símbolo de la carta es el de una Tierra de la Sombra).

Clarificaciones

Para los más coleccionistas de los tolkienianos, debemos también comunicaros un par de errores que hemos detectado en el listado de cartas que apareció en la última LIDER:

Monte del Destino: Esta carta es Infrecuente.

El Ejército de los Muertos: Esta carta es Rara.

Escondrijo: Esta carta es Rara.

En fin, no están todos los que son, pero sí que son todos los que están (o algo así, nunca me aclaro con este refrán). Es probable que con el tiempo vayan apareciendo más erratas, dudas, preguntas y clarificaciones. Si alguno de vosotros detecta alguna, aquí nos tenéis, listos para aclarar vuestros quebraderos de cabeza. Hasta entonces, ¡que Eru guíe vuestro camino!

aliado o una facción; es decir, en este caso concreto, el objeto puede jugarse después de que el lugar haya quedado girado.

RANKING ISTARI

Los pasados días 1 y 2 de diciembre, coincidiendo con el lanzamiento del juego cartas coleccionables **El Señor de los Anillos - SATM**, se realizaron 111 demostraciones simultáneas cubriendo toda España y 8 allende de los mares, en Argentina. Además de ser la rampa de lanzamiento del juego y de servir de aprendizaje de miles de aficionados al mundo de Tolkien, estas demostraciones fueron el punto de partida del *Ranking Istari*. Todos los demostradores obtuvieron 3 puntos, y se encuentran igualados en la primera posición; agradecemos la comprensión de los que no figuran en este listado, ya que por cuestiones de espacio en la revista sólo ofreceremos los 58 primeros clasificados del *Ranking Istari*.

Jordi De Groot Ferrand
Oliver Punzano
Ricardo Miguel Mesas
Iván Villameriel
Ángel Villameriel
David Tapia Sánchez
Jesús Serrano Gómez
Daniel Asensio Sánchez
J. Alfonso García Paredes
Francisco Serrano

Benidorm
Benidorm
Benidorm
Cijón
Cijón
Cijón
Benidorm
Benidorm
Benidorm
Benidorm

Ulises
Ulises
Ulises
Capua Hobby's
Capua Hobby's
Capua Hobby's
Francés
Francés
Francés
Francés

Carlos Martín Muñoz
Alejandro Seva Arroyo
J. Andrés Vega Luengo
Miguel Quiroga García
Benito García de la Rosa
Carlos Carral Peleteiro
Manuel Mazo Martínez
David Carrasquilla Parera
Roger Salvat
Valentin Díaz

Benidorm
Benidorm
Valladolid
Valladolid
Valladolid
Sta. Coloma
Barcelona
Barcelona
Barcelona
Barcelona

Francés
Francés
Micrón
Micrón
Micrón
Rolegame
Dreams
Norma - BCN
Central de Jocs
Queimada

Enrique Velasquez Barrio
Joan Carrera
Alejandro Callejo
José Felipe Iglesias Vega

Terrasa
Terrassa
León
León

Carreras Jocs
Carreras Jocs
Electra Cómics
Electra Cómics

Alfonso Larrosa Torrecilla
Ramón Riera
Sergi Callego
Josep Sala Cullell
Joaquim Andreu
Jesús Romero Escudero

León
Girona
Girona
Girona
Girona
Girona

Electra Cómics
Zeppelin
Zeppelin
Zeppelin
Zeppelin
Zeppelin

Ramón Font Llado
Jordi García de Puig
Juan López Pinto
Jordi Pla
Jordi Llapart Manich
Jesús Parro Guerrero
Roberto J. Sánchez
Alfredo Hernández Gil
Julio Cesar Espada
Jorge Molina Muñoz

Girona
Girona
Girona
Girona
Girona
Madrid
Madrid
Madrid
Castellón
Castellón

Zeppelin
Zeppelin
Zeppelin
Zeppelin
Zeppelin
Metropolis Cómix
Metropolis Cómix
Metropolis Cómix
Mold-Rod Disc
Mold-Rod Disc

Manuel Gelado Fernández
F. José Martínez Giménez
Fernando Pérez Canesa
Antonio A. Ligeró
Miguel Martí Pérez
Ramiro García Santillana
Rafael Albono
Francesc Puig Muñoz
Oscar Manuel López
Jordi Masmitjà Bononà

Murcia
Murcia
Murcia
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
Barcelona
Barcelona
Barcelona

Hobby Modelismo
Hobby Modelismo
Hobby Modelismo
Kenia
Kenia
Kenia
Kenia
Zona de Joc
Zona de Joc
Zona de Joc

Eduard Royo Pelegrín
Gerard Huguet Ruiz
Jordi Matas Vilà
Manuel Medina del Valle
F. Antonio García Román
Víctor Belenguer Carrasco
David Martínez González
José Luis Viladel Cerverón

Barcelona
Barcelona
Barcelona
Madrid
Madrid
València
València
València

Zona de Joc
Zona de Joc
Zona de Joc
Alfil Juegos
Alfil Juegos
Ludómanos
Ludómanos
Ludómanos



LA BATALLA DE LOS CAMPOS DE PELENNOR

Para apoyar el juego de cartas de El Señor de los Anillos, y motivar más a los jugadores con nuevo material, en ICE ya están preparando una guía para los asiduos de este juego. Y en ella quieren incluir escenarios, como este que publicamos hoy, con el fin de darle un nuevo aliciente a las partidas, al tiempo que procurar introducir una nueva manera de jugar y evitar así la remota posibilidad de caer en la rutina. Si a vosotros se os ocurre alguno, nos lo podéis enviar a c/Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona y nosotros se lo haremos llegar a ICE.

POR J. L. VIADEL

después de la Batalla de Isengard y la división de la Comunidad del Anillo, una parte de ella fue a Gondor para reclutar los hombres y ejércitos necesarios para afrontar posteriormente la Batalla de los Campos de Pelennor (Minas Tirith).

Mientras la compañía viajaba a través de Gondor, las cosas empeoraban dramáticamente en las fronteras con Mordor, a causa de las habituales incursiones de los esbirros del Señor Oscuro. En términos de juego, esto significa que a partir del quinto turno, las compañías que crucen Anórien deberán enfrentarse al Nazgûl que dirige al Ejército Oscuro hacia Minas Tirith. La Compañía deberá reclutar al menos dos de las siguientes facciones, y entonces dirigirse a Minas Tirith. Las facciones humanas son: Hombres de Lamedon, Hombres de Lebennin, Hombres de Anfalas, Caballeros de Dol Amroth o Variags de Khand.

Reglas especiales

1) Cambios en las regiones:

- Primer turno: sin cambios.
- Segundo turno: las Regiones Libres se convierten en Tierras Fronterizas.
- Tercer turno: sin cambios.
- Cuarto turno: las Tierras Fronterizas se convierten en Tierras de la Sombra.
- Quinto turno: sin cambios.

–Sexto turno: las Tierras de la Sombra se convierten en Regiones de la Oscuridad.

2) Inicio:

Una Compañía empieza en Lórien cuando se usan las Reglas Básicas, y en Isengard cuando se juega con las Reglas Estándar.

3) Objetivos:

Una Compañía debe llegar a Minas Tirith con, al menos, dos de las cinco facciones mencionadas anteriormente. Una vez allí, debe superar las adversidades que le lance su oponente. Una vez superadas, el jugador puede convocar al Concilio Libre. Desde el quinto turno, Minas Tirith obtiene un nuevo ataque automático de un Nazgûl (16/9), a no ser que tu contrincante haya jugado una Adversidad Nazgûl antes.

4) Condiciones de victoria:

La convocatoria del Concilio Libre tendrá lugar en Minas Tirith si se realiza entre el primer y el quinto turno. Si la convocatoria se realiza posteriormente, podrá hacerse desde cualquier otra localización. Para convocarlo, el jugador debe tener al menos dos de las facciones mencionadas con anterioridad y haberse enfrentado a una adversidad Nazgûl (sea como criatura o como suceso). Se pueden ganar puntos extras de influencia si Aragorn II está en la Compañía que llega a Minas Tirith (+1 punto), o si la Compañía se ha enfrentado al señor de los Nazgûl, el Rey Brujo de Angmar (+1 punto).



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



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

CENTRAL DE JOCS

TUS TIENDAS ESPECIALISTAS

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

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

GRUPO TIENDAS JOC INTERNACIONAL

infoJOC

¡INFÓRMATE!



¡PREGUNTA!

**sobre novedades, sobre los sistemas de juego, sobre las jornadas,
como confeccionar tu baraja de El Señor de los Anillos de la
Tierra Media -SATM- y sobre sus reglas**

Lunes. miércoles y viernes de 15.30h a 17.30h

Tel (93) 345 85 65



**EL SEÑOR DE LOS ANILLOS -Juego de rol y cartas coleccionables-
ROL -Todas las colecciones JOC
CIVILIZACIÓN Y DIPLOMACIA ESTRATEGIA SIMULACIÓN HISTÓRICA**



SISTEMA DE CREACIÓN FAMILIAR

NEPHILIM

Esta es la primera ocasión que Nephilim se asoma a La Voz de su Máster. Y lo hace, para abrir boca, con una ayuda de gran utilidad: un método rápido para generar la situación familiar de tu simulacro. Que ustedes lo jueguen bien

POR J. CARRIÓN "CARRY"



El grito ronco y metálico del timbre le recordó el gruñido que, aquella misma mañana, había escapado de la garganta del Grifo. El plexus de aire. El combate contra la bestia. Los soldados de La Hermandad. La fría presencia del auricalco. Aquella victoria que tantos esfuerzos les había costado.

Había sido una dura jornada. Las heridas del brazo mordían su sistema nervioso y el cansancio del cuerpo de su simulacro se manifestaba en forma de tirones. El metamorfo deseaba surgir en todo su esplendor. Le apetecía llenar completamente la bañera de agua tibia, desnudarse, dejar que la humedad inundara su cuerpo de ondina. Estremecerse. Relajarse. Olvidar aquel día plagado de combates y de magia; lleno de situaciones límite y de sectarios obsesionados con la idea de aniquilar a los de su raza. De acabar con los Nephilim.

Dispuesto a acoger la tranquilidad y el reposo que le esperaban en el hogar, tocó de nuevo el timbre. La puerta no tardó en abrirse. Tras ella apareció Tomás, el más pequeño de sus hijos.

—Hola, papi, necesito que me ayudes con unos problemas de álgebra —le saludó.

No pudo negarse. Su simulacro era un individuo complaciente, atento, altruista a más no poder, amante de la vida familiar y un auténtico padrazo. Aquellos problemas matemáticos le costaron casi una hora, pero valió la pena: Tomás se fue contento y, al día siguiente, tendría un sobresaliente en su haber.

Dejó a su hijo pequeño y se dirigió hacia el cuarto de baño. Por un momento tuvo la sensación de que perdía el control y su metamorfo surgía, tal era su necesidad de dejar correr el agua sobre su acuático cuerpo; pero pudo controlarse, con el consuelo de que no tardaría en ver sus sueños hechos realidad. Puso el tapón de la bañera y abrió el grifo.

Entonces llamaron a la puerta. Era Sonia, la mayor, la que, pese a haber finalizado sus estudios de periodismo e historia y tocar el saxo en un tugurio, seguía disfrutando de una comodísima vida en el hogar de sus padres.

—Hola, papi, necesito mil duros para poner gasolina al coche.

No pudo negarse. El coche se lo había comprado ella y la universidad se la había pagado con sus clases particulares y los fines de semana trabajando en una pizzería (el dueño de la cual era propietario del tugurio donde tocaba el

saxo). Aunque cinco mil pesetas era un importe algo exagerado... ¿Dónde pensaba ir?

—Es que nos vamos a la Molina a esquiar, al chalet de los padres de Alberto, ¿sabes?

Prefirió ignorar lo que aquella moza, que era su hija, haría con aquel Alberto en la casita de turno y le dio los mil duros sin rechistar. Cerró la puerta y corrió el pestillo. Introdujo la mano en el agua. Temperatura ideal. Un escalofrío de placer le recorrió la espalda. Abandonaría por una hora los acertijos cabalísticos, los nexus y plexus, los dolores de cabeza que le provocaban sus hijos y todos aquellos pormenores de su vida diaria, para dejarse llevar por sus necesidades primarias.

Justo cuando liberaba a su metamorfo oyó un plof seco. El novio de Rocío, la adolescente de la familia, volvía a salir por la ventana.

El por qué de este sistema

La principal virtud de *Nephilim* es, a mi entender, el permitir que el jugador tenga que interpretar más de una personalidad, que el personaje sea, a un mismo tiempo, nephilim, simulacro y metamorfo. Por lo que respecta al simulacro, en el juego base se menciona la importancia de que su entorno familiar quede más o menos definido. Para ello, o bien se reúnen el máster y el jugador y diseñan una familia más o menos bien trazada, o bien se utiliza lo que presento a continuación.

Se trata de un sistema de creación de entornos familiares. Con algunas sencillas tiradas en las tablas que acompañan estas líneas, quedarán fijadas circunstancias tan importantes como si un simulacro está casado, es viudo o se divorció hace años, si tiene hijos o no y de qué edad, si el trato con sus parientes es estrecho o esporádico, e incluso si tiene un amante o alguna mascota. Evidentemente no cubre todas las posibles situaciones que pueden darse en su vida familiar, pero sí consigue personalizar algo tan básico en la estructura social actual como es la familia.

Una vez se haya diseñado, el entorno familiar deberá ser utilizado por el máster y el propio jugador cuando ellos lo consideren oportuno. No estaría de más enfrentar al jugador a problemas domésticos que, a menudo, pueden ser tan peliagudos como combatir contra una horda de encantadores selenim. En todo caso, eso depende de los involucrados. La interpretación



y la ambientación siempre se verán enriquecidas por estas pinceladas de problemas amorosos, económicos y, en general, familiares.

El S.C.F. (Sistema de Creación Familiar)

El S.C.F. se basa en el viejo sistema de tirar dados y ver lo que "toca" en una serie de tablas. Ésta es, al menos, la forma básica. La avanzada consistiría, como ya he comentado, en que máster y jugador se reunieran y, utilizando como orientación los datos recogidos en las tablas (es decir, aumentándolas, matizándolas, ampliándolas, ignorándolas), personalizaran, concretaran y diseñaran una familia que huyera de los arquetipos que suelen generar las tablas.

Evidentemente, aquí sólo puedo comentar el sistema básico, recomendable y mínimo, aunque recomiende y practique el avanzado. Será necesario, pues, realizar las siguientes tiradas de dados y anotar los resultados para perfilar el núcleo familiar. Algunas tablas, en los casos que he considerado oportuno pues no quedaba claro el significado del resultado, están acompañadas de una explicación:

T.1) Situación familiar: Una tirada de 1d6.

T.2) Hijos: 1d4 (o más) tiradas de 1d8 (en el

caso de que sea compatible con el resultado en la T.1.).

T.3) Otros miembros de la familia: 1d2 tiradas (más serían exagerar el asunto).

T.4) Cónyuge: una tirada de 1d6 (en el caso de que sea compatible con el resultado de la T.1.).

T.5) Entorno familiar: una tirada de 1d6.

T.1 SITUACIÓN FAMILIAR

1. Soltero/a independizado/a.
2. Soltero/a en domicilio paterno.
3. Casado/a sin hijos.
4. Casado/a con hijos.
5. Divorciado/a.
6. Viudo/a.

T.2 HIJOS

1. Bebé llorón.
2. Niño/a pequeño/a.
3. N.A.E.R.
4. Adolescente problemático.
5. Hija casamentera.
6. Universitario/a.
7. J.A.S.P.
8. Hijo/a casado/a.

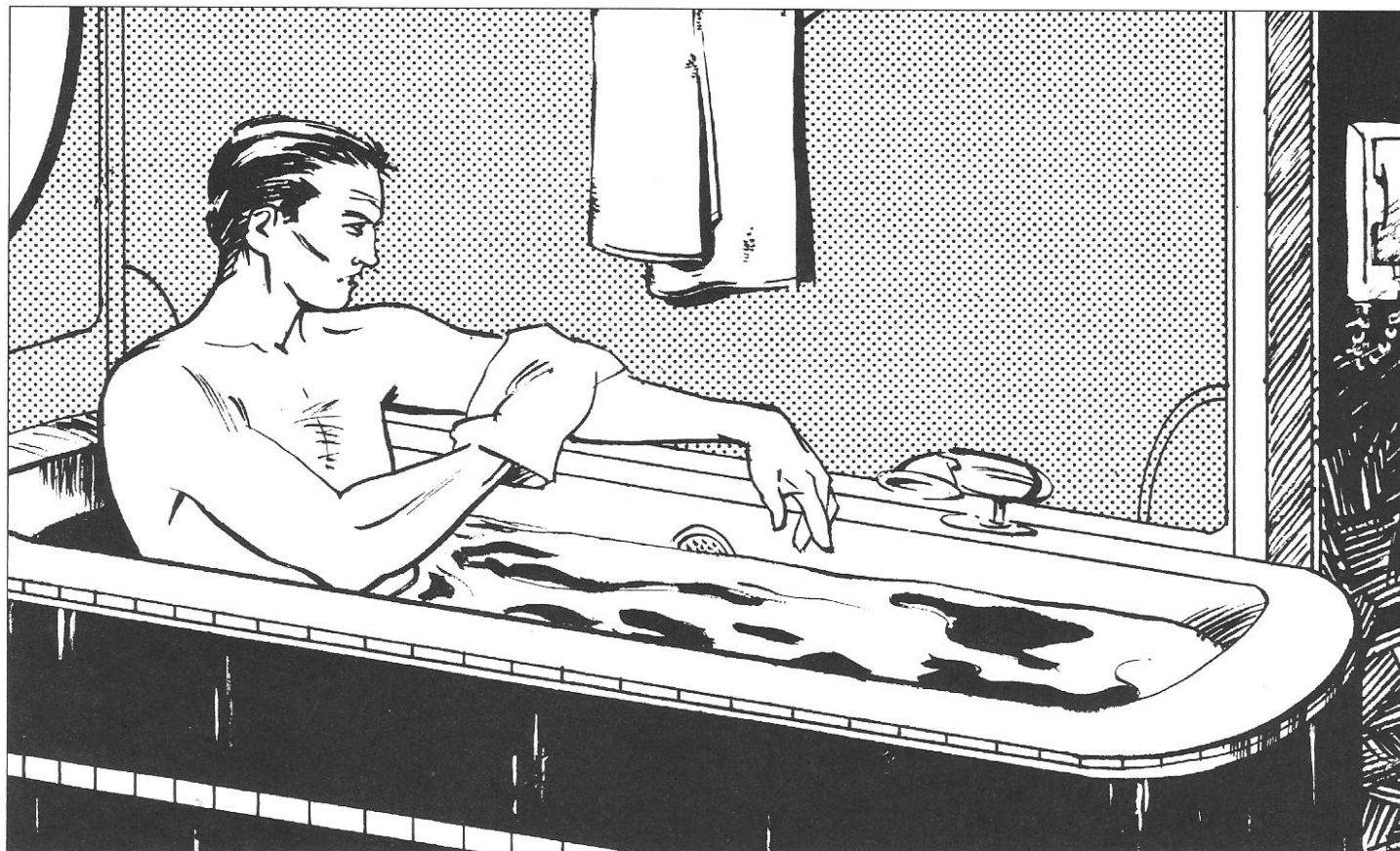
Bebé llorón: Tienes un hijito/a de pocos meses de edad. No para de llorar durante las noches, lo que supone irritaciones y poquísimos descansos.

Niño/a pequeño/a: Se trata de una criatura de entre 2 y 8, reposada, tranquila, ordenada, ha aprendido a hablar a una edad prodigiosa y en el colegio dicen que es el primero de la clase.

N.A.E.R. (Niño/a Aunque Endiabladamente Revoltoso): Con su tirachinas al cinto o sus coletitas de colegiala, este hijo/a tuyo te va a traer todos los problemas que no te traigan los Nephilim, la magia o los cultos. Las quejas de los vecinos son diarias: vidrios rotos y coches abollados. En el colegio, más de un profesor ha cogido semanas de vacaciones y reposo para poder recuperarse de su trato. Ya lo has cambiado tres veces de academia de idiomas en lo que va de año. Para más inri, tu cónyuge está convencido/a de su inocencia. Nada de mano dura.

Adolescente problemático: Que se quiten las sectas y la Cábala, no hay nada más misterioso que las reacciones de un quinceañero. Pendiente en la oreja izquierda, tejanos rotos, tatuaje, la música a toda pastilla y tu cónyuge que insiste en que deberías hablar con él.

Hija casamentera: La mayor de tus hijas está en edad de casarse y tiene un novio la mar de formal, así como algo chapado a la antigua. Insiste en que quiere venir a casa a presentarse y a





pedir su mano. Te invitará a ir a pescar y buscará la conversación y las afinidades bajo cualquier pretexto.

Universitario/a: Te costase muchos esfuerzos o no, ya tienes un hijo/a en la Universidad. Dependiendo de tus ingresos familiares es posible que esto suponga esfuerzos extra a la hora de encarar los gastos: transporte, matrícula, libros, etc. Suerte.

J.A.S.P.: Pese a su cochecito "de guays", sus licenciaturas en historia y periodismo, tocar el saxo en un bareto, saber mucho sobre Kant y Séneca y haberse colocado en una empresa de renombre después de haber dejado al jefe como un ignorante, tu hijito/a insiste en quedarse a vivir en casa, lugar en el que celebrará sus convenciones de yuppies, experimentará sus menús hiperdietéticos y pasará horas y más horas negando la autenticidad de tus citas y recordándote todos sus méritos.

Hijo/a casado/a: ¡Eres abuelo/a! ¡Qué bien! Horas felices junto a la chimenea jugueteando con tus nietos y nietas. También sería posible que, mientras te ocupas de entretenerlos, te surja un imprevisto: un ataque sorpresa, una repentina metamorfosis... El espectáculo está asegurado.



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

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

T.3. OTROS MIEMBROS DE LA FAMILIA

1. Abuelo/a.
2. Tío/a soltero/a.
3. Sempiterno familiar de visita.
4. Vecino/a plasta.
5. Amiguetes de los niños.
6. Animal de compañía.

Abuelo/a: Tu ascendente o el de tu cónyuge vive con vosotros. Su presencia puede ser una verdadera bendición (cuida y quiere a los niños, prepara unas natillas estupendas) o un verdadero incordio (se inmiscuye en los problemas con tu pareja, está sordo como una tapia).

Tío/a soltero/a: Soltero/a y sin trabajo fijo. Una carga insoportable, sobre todo si es pariente de tu cónyuge (y no tuyo) y si gusta de no aportar ni un céntimo a la economía familiar, siendo él el principal consumidor del hogar.

Sempiterno familiar de visita: Que si un primo lejano que ha venido a la ciudad a hacer un máster y se queda en tu casa, que si una tía enferma a quien le han recetado un cambio de aires, que si un hermano que se ha divorciado y decide pasar unos meses en tu casa...

Vecino/a plasta: El típico vecinito/a de la tele-comedias americanas. Gorrón, criticón y chafardero, será el primero en sospechar de que algo "la mar de raro y misterioso" le está pasando a tu simulacro.

Amiguetes de los niños: Cuando no están en el colegio, están en tu casa. Han convertido la cocina en su almacén de provisiones y el comedor en improvisado parque de juegos.

Animal de compañía: El "otro" miembro de la familia. 1. Perro 2. Gato 3. Pajarillo cantador 4. Hamster. 5. Pececillos. 6. Bicho exótico (por ejemplo el reptil que debe cuidar un serpiente para subir sus puntos de metamorfo).

T.4 CÓNUGE

1. Complaciente.
2. Eterno celoso.
3. Dominante.
4. Confiado.
5. Libertino.
6. Caprichoso/romanticón.

Complaciente: Tu cónyuge hace todo lo posible por complacerte. Tu vida en pareja está llena de detalles y de regalos. Nunca iniciaría una conversación cuyo tema pudiera contrariarte, es decir,

jamás te preguntaría sobre ese extraño medallón o los pergaminos que llevas siempre contigo, si tú le has comentado que no quieres hablar del tema.

Eterno celoso: Los celos corroen a tu cónyuge. No importa que excusas pongas, dudará de ellas y no tardará en sospechar de tus salidas nocturnas, de las manchas en tus trajes, de la procedencia de tus éxtasis, en fin: de cualquier cosa (inocente o no) que hagas o que dejes de hacer.

Dominante: Tu relación conyugal se basa (o se basaba hasta el momento que te encarnaste en ese simulacro) en el dominio que tu pareja ejerce sobre ti. Posesiva hasta la exageración, le gusta prohibir y no cesará de pedir explicaciones.

Confiado: Tu cónyuge confía plenamente en ti. Sería necesaria una auténtica tormenta de circunstancias, hechos y catástrofes varias (como que una sociedad secreta atacara tu hogar o que invocaran al mismísimo Gabriel en el jardín) para romper esta confianza.

Libertino: El talante juerguista y fiestero de tu pareja te va a traer más de un problema. No es capaz de rechazar una invitación a una fiesta o negarse a ir a tomar unas copas. Los problemas domésticos que ello conlleva son evidentes.

Caprichoso/romanticón: Tu cónyuge necesita que estés por él, que lo sorprendas con pequeños detalles, que vuestra relación no sea monótona. Intenta acaparar tu atención siempre que puede y él mismo te obsequia con inesperadas visitas al lugar de trabajo o cenas íntimas las veladas más inesperadas (precisamente aquella que tú habías destinado a cargar tu éxtasis o a explorar aquellos pasadizos subterráneos que tanto te intrigan).

T.5 ENTORNO FAMILIAR

1. De perfecta armonía y amor.
2. Problemillas domésticos.
3. Suave tensión.
4. ¡Tensión!
5. ¡¡TENSION!!
6. Familia al borde de un ataque de nervios.

Evidentemente, esta última tirada estará determinada por los resultados obtenidos en las anteriores. Si has obtenido una familia compuesta por un cónyuge complaciente o confiado, un niño pequeño de lo más tranquilo y una abuela que se ocupe de él en vuestra ausencia, es difícil que el entorno familiar sea tenso. Por el contrario, si tu cónyuge es dominante o libertino, tu hijo/a es N.A.E.R. o adolescente problemático y tienes un vecino plasta, tu entorno será lo más parecido a un campo de batalla.

GHOBBIES GUINEA

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - Algorta. Vizcaya



PEDIDOS

94 - 460 16 43

SERVICIO POR CORREO A TODA ESPAÑA
SOLICITA NUESTRO CATALOGO ILUSTRADO '96
ADJUNTANDO 300 PTS. EN SELLOS.

JAMES BOND 007

Advanced Dungeons & Dragons
2ª Versión

BATTLETECH

Agua & Sombra

CALL OF CTHULHU

Armagica

CYBER SPACE

ELRIC!

WEREWOLF
THE APOCALYPSE

CHAMPIONS
THE NEW ROLEPLAYING GAME



FAR WEST
JUEGO DE ROL

KULT

The Dark

RAGE

The Great Dalmuti

MAGIC
The Gathering

CHRONICLES

HOMELANDS

Legends

CYBERPUNK

Fallen Empires

Ultra-PRO

SHADOWRUN

Revised Edition

MAGE
The Ascension

EVERWAY

STAR TREK
THE NEXT GENERATION

STAR WARS

GURPS

MUTANTES
en la Sombra

FANHUNTER
EL JUEGO DE ROL EPICOCADENTE

middle earth

Dragon Strike
GAME

Pendragon
RolePlaying Adventure

HERO GAMES

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Dungeons & Dragons

TWILIGHT:
2000™

Shadow World

ROLEMASTER
RAVENS



LA SENDA DEL LADO OSCURO

AQUELARRE ALMOGÀVERS

Tercera y última parte
de la campaña para
Aquelarre/Almogàvers

"La Secta del Dragón", iniciada
en el núm 49 (Un caballero como
Dios manda) y continuada en el
núm. 50 (El retorno del muerto).

POR ENRIC GRAU Y RICARD IBÁÑEZ

Introducción

Las palabras del fantasma del anciano rey búlgaro se desvanecen en el aire casi tan rápido como su imagen. Con lágrimas en los ojos, su disoluto segundo hijo jura (bastante dramáticamente) que hará lo que sea para salvar a su hermano y para que el alma de su padre descanse en paz. A continuación se colará por el portal de hierro, dando una zancada por encima del horrendo cadáver de la malvada Guilleuma... Es de suponer que los PJs lo sigan. El que se quedará atrás será Dionís de Lugo, el criado del príncipe. Todo tiene un límite, incluyendo la fidelidad. Pase de amoríos, vendettas, ataques piratas, disputas palaciegas, destierros a castillos embrujados y peleas con muertos... ¡pero entrar ahí dentro jamás!

El valle de los muertos

... Y así, el grupo cruza el umbral de la puerta para encontrarse en una enorme planicie que se

extiende hasta el horizonte, cubierta por una fina capa de niebla que les cubre los pies. El suelo es de tierra suelta sin piedras ni rocas, el cielo es oscuro sin nubes ni estrellas, y la iluminación no proviene de ningún punto en concreto, simplemente las cosas se ven, como en los sueños donde todo está iluminado de una forma vaga y difusa. No hay viento, ni siquiera una ligera brisa, pero hace un frío que no protege ningún abrigo ni capa, un frío que se nota hasta los huesos, un frío que penetra hasta el interior del cuerpo. A espaldas de los PJs se alza el portal, solo y aislado en medio de la llanura... Una tirada de Leyendas o similar puede identificar este lugar como el Valle de los Muertos, una especie de antesala al mundo de Ultratumba. En este "terreno de nadie" las almas de los recientemente difuntos se dirigen hacia lo que los antiguos llamaron *el río Estigia*, para cruzarlo y pasar al otro lado, hacia el Cielo o el Infierno que se han ganado en la Tierra. Según las leyendas, hay caminos, atajos en el Valle de los Muertos por los que se puede ir de un lugar a otro de la Tierra. Algunos dicen que éstos son los caminos que emplea la Muerte para visitar a los





vivos. Otros simplemente se encogen de hombros. Pero, sea como fuere, ésta es la oscura senda que deberán recorrer los PJs si quieren llegar a tiempo a Bulgaria...

El río Estigia

En medio de la llanura el silencio parece absoluto... pero si se paran un momento a escuchar atentamente podrán oír un profundo lamento que parece provenir de una dirección determinada (si ninguno de los PJs la oye, el bueno de Andrónico sí lo oirá). El lamento crece en intensidad a medida que se avanza en esa dirección... que conducirá al grupo hasta las orillas del Estigia, las fronteras propiamente dichas de ultratumba, como ya se ha dicho.

En realidad el "río" es una barrera oscura y móvil con formas sinuosas y ondulantes, que se alza a una altura infinita en medio de la nada. De hecho es como si se contemplase la superficie de un océano puesta de forma vertical, con el oleaje y los movimientos oscilantes típicos del mar. Hasta aquí llegan las almas de los muertos para cruzar la frontera entre nuestro mundo y el otro. Es una fila interminable de personas, cientos y cientos, que avanzan cojeando o arrastrándose hasta la barrera para desaparecer tras ella. El espectáculo es dantesco, ya que no se distinguen en nada del aspecto que tuvieran en el momento de morir, heridas incluidas... Y de sus gargantas, paralizadas con el último suspiro de la muerte, solamente sale ese sordo rumor, ese lamento agónico que ha atraído al grupo... Y es entonces cuando Andrónico dirá algo así como: ¡Hey, fijaos, yo a ese tipo lo conozco! señalando a una figura de las de la fila. Y la figura, a la que los PJs reconocerán sin dificultad cómo su odioso enemigo (y ya dos veces difunto) Igor de Valaquia se girará lentamente, posará sus pupilas muertas en el grupo, poco a poco, un viejo fuego de odio y rencor le iluminará las facciones, y lanzando algo parecido a un aullido animal se separará de la fila para avanzar contra el grupo, mientras saca su espada... Al cabo de poco, otros lo seguirán. Tres más. Los tres cadáveres con los que ya se enfrentó el grupo en Montsoriu.

Entremés III

Y en este preciso momento los PJs oirán una voz a sus espaldas, un rugido satisfecho que grita: ¡El honor de nuestra hermana exige inmediata satisfacción!, mientras les invade un fuerte olor a cabra. Media docena de miembros del clan Malatesta

IGOR DE VALAQUIA

Ver características en *Un Señor como Dios manda*

MUERTOS-SECUACES DE IGOR

Animados por la inquina (totalmente justificada) que sienten hacia los PJs, están dispuestos a casi lo que sea con tal de llevarse los por delante.

Para Almogàvers
DES 10, AGI 10, CON -, MEM 8,
ATE 6, VOL -
FUERZA: 2H
TAMAÑO: 1G
ASPECTO: ¡ECCS!
CARISMA: ¡Ñam, Ñam!
ARMADURA: 2/4
CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para Aquelarre
FUE 10, AGI 10, HAB 7, RES -, PER 5,
COM 1, CUL 10
RR: 0% IRR: 99%
Armas: Hacha 50% (1D8+2)

(ya se sabe, esos tipos unicejos, bigotudos y embozados de negro) se han colado por la puerta y están desplegados a sus espaldas, con las armas a punto (por mucho que los PJs especifiquen que la cerraban, la vendetta de un siciliano no se detiene ante nada).

¿Ante nada? Bueno, la verdad es que los Malatesta, viéndose tan cerca de su objetivo, se permitirán relajarse un poquillo. Y mirar a su alrededor. Y lo que verán no les gustará nada... Nunca en la vida habían visto un lugar así, sin Sol, ni Luna, ni estrellas, ni nada de nada. Así que vacilarán, mirándose unos a otros mientras observan a esos seres con heridas descomunales, totalmente manchados de sangre, con un aspecto de muerto que mata y que se dirigen al ataque hacia el lugar donde están... Y entonces, bien, una cosa es ser vengativos y otra estúpidos..., bueno, suicidas. O sea que decidirán dejar el asunto de la venganza para más tarde ya que, de momento, hay cosas más urgentes. Y así Igor y los suyos se encontrarán con los PJs y Malatesta haciendo causa común, mientras Andrónico "cubre la retaguardia". Y éste es un buen momento para que alguien se pregunte... ¿cómo se mata a un muerto?

Bueno, pues la verdad es que no se puede. No en la antesala de Ultratumba. En cambio, las armas

de los muertos sí que hieren y matan, y con bastante eficacia, por cierto. Los golpes más o menos mortales que puedan causar los PJs o los Malatesta en sus enemigos solamente tendrán el efecto de proyectarlos hacia atrás un par de pasos (más que nada, por la fuerza del impacto).

No obstante, los muertos no tendrían que estar ahí... sino en el otro lado. Y la Muerte reclama a los suyos. Una tirada de Otear/Atención o similar hará fijarse en que de la barrera del estigia surgen pequeños tentáculos, que pugnan por estirarse hacia Igor y los suyos. Un PJ imaginativo se dará cuenta de que si en lugar de pelear contra sus enemigos los empuja hacia la barrera, ésta los capturará, atrayéndolos hacia sí. Por cierto, si algún PJ o algún Malatesta se mete en la barrera ésta lo expulsará enseguida, como quien escupe un pedazo de comida nauseabunda: en ultratumba sólo se acepta gente muerta, gracias. Cuando Igor sea arrastrado de esta guisa aún tendrá tiempo de gritar algo así como: ¡Nooo!
¡Otra vez nooo!

El encuentro

Al final del combate los Malatesta han quedado reducidos a tres. En vista de la situación decidirán unirse a Andrónico y los PJs para intentar salir del lugar. Luego ya discutirán lo de la venganza. Por cierto, si los PJs les dicen que se vuelvan por dónde han venido... pues les preguntarán que por dónde. No se ve ni rastro del portal, ni lo encontrarán por mucho que lo busquen. Una de las figuras de la muchedumbre de muertos, que ha estado un poco apartada contemplando el combate, se acercará en ese momento al grupo. El muerto en cuestión tiene una pequeña herida en el cuello (más o menos cabe por ella un puño cerrado) y los PJs lo reconocerán en el acto cómo su viejo amigo Hugo de Montfort, el caballero cruzado. Este les explicará que cuándo volvía a sus tierras fue atacado y asesinado por unos malditos bandidos, ¡que se le va a hacer! Estaba por aquí, de trámite, cuando les ha reconocido y ha pensado en ir a saludarles y preguntarles de qué se han muerto ellos. Si los PJs le explican la situación en la que se encuentran se ofrecerá a ayudarles guiándolos por el valle. La verdad es que atravesar el Estigia no le atrae demasiado, y ha descubierto que mientras no se acerque a la barrera no corre ningún peligro.

La forma de avanzar por el inter-reino del Valle de la Muerte es la de desear llegar hasta un punto de nombre conocido. Pero esta intención ha de ser deseada de forma simultánea, ya que si uno de los miembros de un grupo no está pen-



NOTA IMPORTANTE PARA EL DJ

En realidad todo esto es un engaño, y el muerto en cuestión no es Hugo de Monfort como dice ser, sino un Demonio llamado Sabelek. Enemistado con las jerarquías infernales por un asunto del que no le gusta hablar, se ha escondido en la tierra de nadie del Valle de los Muertos. La llegada del grupo le va muy bien, pues piensa que deben estar buscando alguno de los umbrales que comunican la región con la Tierra. Si consigue acompañarlos hasta uno de ellos podrá salir del Infierno, y hacer su vida entre los hombres con el poder de un Dios. Por ello se ha disfrazado mágicamente de un ser querido para ellos (Hugo de Montfort) para ganarse la confianza de los PJs. Ayudará al grupo a llegar hasta la salida tanto como pueda y no parezca sospechoso. Para *Almogavers*, considerarlo un Demonio Menor (Pág. 126 del manual). Para *Aquelarre*, considerarlo una Sombra (pág. 58 del manual).

sando en ese momento en ir a tal sitio y no se separa del grupo no se llegará al lugar en cuestión. Así que si los jugadores expresan verbalmente el deseo de que sus PJs vayan a un lugar determinado... simplemente éstos llegarán allí al cabo de un cierto tiempo (10 - 15 minutos). Sabelek sabe esto, así que sencillamente pregunta a los PJs a dónde quieren ir, para que el deseo se enfoque a la vez en todos ellos.

¡Esperemos que alguno de los PJs recuerde las palabras del fantasma, al final de la aventura anterior! En caso contrario, deberán pasar una tirada de Memoria o similar (con alguna ayudita por parte del DJ) para recordar lo que sigue: *...Debes atravesar el pantano de la putrefacción y subir a las montañas de fuego para entrar en la cueva del Dragón...*

Una tirada de Psicología o similar puede indicar a un PJs especialmente paranoide que este Hugo no tiene exactamente los mismos modos y comportamiento que (tal como él los recuerda) tenía el original...

El pantano de la putrefacción

Por fin el paisaje cambia. La niebla se hace más espesa, apenas un poco menos que el potaje de barro viscoso que burbujea a los pies del grupo.

Si alguien pregunta que de dónde viene el nombre Hugo/Sabelek contestará distraídamente que el pantano tiene su origen a que en él se vacían las cloacas del Infierno (¿Y él cómo lo sabe?). Sea como fuere, el olor es inconfundible. Nunca en la vida los PJs y compañía habían oído algo tan repugnante. Por cierto, aquí no hace tanto frío como en el valle pero en compensación hay una humedad terrible, que cala hasta los huesos. Hugo/Sabelek advierte a los que le siguen que pisen por donde pase él ya que el fango más allá del sendero seguro es peligroso. (En concreto tiene la facultad de pudrir o envejecer cualquier clase de material inerte o vivo, pero esto último no lo dirá, a no ser que los PJs empiecen a quedarse sin botas)). En esta zona crecen árboles ennegrecidos, totalmente retorcidos y sin hojas. Además la niebla a ascendido hasta cubrir totalmente a los miembros del grupo, que apenas pueden distinguir nada a medio metro de distancia.

Para avanzar de forma segura tal y como dice Hugo/Sabelek, hay que hacer una tirada de AGILIDAD para no desviarse del camino. Si alguien se desvía (lo que por lo menos le pasará a uno de los Malatesta) notará cómo algo le coge la pierna al tiempo que surge ante él una grotesca figura humanoide hecha de barro y lodo cuya intención es la de estrujarle bien estrujadito y llevarle con él al fondo del pantano.

Cuando ya lleven una o dos horas en el pantano, Hugo/Sabelek, siempre en su papel de guía, les preguntará cuál es el siguiente objetivo, repitiendo la pregunta cuando contesten simulando que no oye bien para que todo el mundo lo diga (o piense).

Las Montañas de fuego

Al cabo de poco tiempo el grupo deja de oler a putrefacción para oler a azufre mientras que la niebla desaparece de golpe. La humedad da paso a la sequedad extrema y el frío al calor más insoportable. Los PJs y compañía se acercan a las montañas de fuego. Como su nombre indica se trata de unas montañas cuya misma ladera desprende fuego por todos lados. Si se acercan a las llamas verán que, aunque es un fuego que no prende, sí que quema. La forma de pasar sin quemarse, o quemándose lo menos posible, es la de arrepentirse de los pecados cometidos (ya que el fuego quema tanto como queman los malos hechos que carga nuestra conciencia). Hugo/Sabelek se lo explicará por encima, aconsejándoles que intenten arrepentirse de sus pecados cuando crucen. El DJ habrá de asignar una dificultad variable dependiendo del perso-

CRATURA DE FANGO

Para *Almogavers*

DES -, AGI 12, CON 18, MEM 2,
ATE 2, VOL 2
FUERZA: 4H
TAMAÑO: 2G
ASPECTO: La Cosa del Pantano
CARISMA: Glu, Glu.
ARMADURA: 3/6
CAPACIDAD DE DAÑO: 15

Para *Aquelarre*

FUE 30, AGI 10, RES 35, PER 10
RR: 0% IRR: 175%
Armas: Pelea 45% (2D6)

naje y sus acciones pasadas. Hay que hacer una tirada por RACIONALIDAD/ VOLUNTAD por cada 100 m de ascenso. Si se falla se pierden 1D4 puntos de Resistencia/Sangre.

La caverna del Dragón está a 500 m de altura por lo que hay que hacer 5 tiradas. Hugo parece que no es afectado por el fuego (de hecho está en su elemento) aunque él dirá que como recibió la extremaunción en el momento de su muerte le han sido perdonados sus pecados y por eso no se quema (Lo cual dará que pensar: ¿no se suponía que lo habían matado los bandidos como un perro, y por tanto sin confesión?). Respecto a Andrónico, se arrepentirá muy sinceramente de todos sus pecados, en especial de los de la carne, y jurará hacer voto de castidad y respetarlo. Para sorpresa de todos, pasará sin problemas. Los dos Malatesta, por su parte, jurarán dejar correr eso de la vendetta... y uno de ellos arderá en el acto. El otro saldrá de esta más o menos chamuscadillo.

La cueva del Dragón

En mitad de la ladera aparecerá de repente la entrada a una cueva de unos 20 metros de diámetro, que se adentra hacia el centro de la montaña. La entrada está iluminada por las llamas de la ladera pero a medida que se adentran van apareciendo alternativamente a izquierda y derecha antorchas adosadas a la pared irregular, produciendo un juego de luces y sombras de aspecto inquietante. El túnel subterráneo prosigue haciendo curvas durante varios Km. hasta desembocar en una inmensa caverna cubierta de estalagmitas y con un lago llameante en el centro. En el extremo opuesto se halla esculpida en la roca la cabeza de un dragón con las fauces abiertas por las que se ve una entrada.



CRÍAS DE DRAGÓN

Para *Almogàvers*DES 6, AGI 10, CON 20, MEM 18,
ATE 18, VOL 18

FUERZA: 3 H GRAN 3 H

CAPACIDAD DE DAÑO: 20

ARMADURA: 10/20

Para *Aquelarre*

FUE 30, AGI 10, RES 35, PER 10

RR: 0% IRR: 100%

Armas: Envolver con sus anillos
un cuerpo 40% (2D10 de daño por
asalto).*Armadura:* 1NOTA ACLARATORIA PARA
DJ CURIOSONES

La Secta del Dragón consiguió, hace muchos años, abrir un portal a la antesala del Infierno para conseguir poder, ejércitos demoníacos, etc. Los líderes de la orden se dieron cuenta a tiempo de que eso no era más que un engaño hecho por los poderes demoníacos infernales para conseguir una entrada a nuestro mundo, por lo que intentaron sellar la entrada. Al ver que eso era imposible hicieron un pacto con uno de los poderes del Infierno (concretamente, un tal Bileto) a cambio del cual él hizo olvidar a todas las entidades demoníacas que la conocían la situación del umbral e hizo una ilusión de piedra sólida en la entrada. Por si acaso, la orden estableció una guardia que vigilaba la posible entrada al Infierno desde la Tierra que, con el tiempo, llegó a ser simplemente simbólica. O sea que, después de cientos de años, los soldados de la guardia piensan que la historia de la puerta no es más que una simple leyenda. De ahí su espanto al ver atravesar la piedra sólida a un Demonio de aspecto horripilante.



los que el grupo haría bien en rodear el lago a cierta distancia de ellos, sencillamente yendo por los bordes de la caverna para llegar a la puerta sin problemas. Sin embargo Hugo/Sabelek, que ya ve la salida deseada, insistirá en que son bestias demoníacas que no permitirán la salida del grupo, y que hay que acabar con ellas... y mientras tanto se dirigirá de forma discreta hacia el umbral bordeando la caverna. Si los PJs son tan tontos que le hacen caso y avanzan hacia los dragones éstos se pondrán en guardia manteniendo sus posiciones a la defensiva y atacando súbita y ferozmente si alguien se pone a tiro.

Señor Demonio ...
¿Me concede un deseo?

Sea como fuere, Hugo/Sabelek cruzará el umbral antes que los PJs, transformándose en su verdadera apariencia (ya se sabe, cuernos, rabo, etc). Se detendrá un instante para ver a su alrededor, viendo que está en un inmenso sótano con el techo a 5 metros de altura. Tras él se alza el portal con la forma de la boca de un dragón y delante suyo hay dos guardias armados con coraza y lanzas que le miran aterrorizados por su presencia. Se hallan al pie de una imponente escalinata de mármol que sube hasta una

Descansando al borde del lago hay tres pequeños dragones parecidos a cocodrilos de unos tres metros de largo. Son habitantes de las Montañas de Fuego que tienen su madriguera aquí. En realidad son inofensivos si se les deja en paz, pero bastante cascarrabias si se les pincha, por



MIEMBROS DE LA SECTA DEL DRAGÓN

Para Almogàvers

DES 10, AGI 12, CON 14, MEM 10,
ATE 8, VOL 10

FUERZA: Normal

TAMAÑO: Normal

PROFESIÓN: Mercenario (Aprendiz)

ARMAS: Lanza, espada

ARMADURA: 2/7

CAPACIDAD DE DAÑO: 14

Para Aquelarre

FUE 14, AGI 15, HAB 15, RES 14,
PER 10, COM 5, CUL 10

RR: 40% IRR: 60%

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Espada corta 65% (1D6+1D4)

Armadura: Peto con refuerzos
(Prot. 3)

balaustrada a 3 metros de altura donde se hay un pasillo porticado con tapices en las paredes y algunas puertas con adornos. A su lado hay un gran gong para dar la alarma. Se trata de los subterráneos secretos de la Secta del Dragón. Cuando los PJs (más muertos que vivos) consigan cruzar el umbral puede ser que lleguen a tiempo de ver la siguiente escena: los cadáveres de los dos guardias terriblemente mutilados por el suelo, el Gran Maestre de la Orden con unos cuantos guardias en la balaustrada mirando desesperado hacia abajo y, como no, el Demonio al pie de la escalera realizando los pases de un complicado hechizo. En ese momento, si el príncipe se halla presente, se oirá una vocecilla que dice: *Perdone señor Demonio... ¿podríamos hablar de negocios en un lugar más tranquilo?* Se trata de Andrónico. Todo el mundo dirigirá su mirada estupefacta hacia él mientras el demonio sonríe diciendo: *Como no, muchacho, como no...* desapareciendo seguidamente ambos en una espesa nube de humo. Si alguien se fija verá que el príncipe también ha desaparecido. El último de los Malatesta (que por cierto se llama Luigi) gritará algo así como *¡Scatiplocca berberino porco indecento tagliatello!* (es decir, su padre). El Gran Maestre de la Orden del Dragón, un tipo alto, corpulento, impresionante, y bastante enfadado en estos momentos, se quedará mirando al grupo y dirá: Bien, bien, bien, o sea que habéis traído con vosotros un Demonio del Infierno ¿no?... ¡Cogedlos! ¡Vivos o en estado agónico, pero cogedlos!

Los pocos guardias que le quedan avanzan hacia los PJs...Aquí pueden pasar tres cosas:

1). Que se dejen coger. No se les atizará demasiado (más que nada, porque los guardias no están para sustos, después del espectáculo del Demonio). Pasarán un día en los calabozos de la Orden de los que pueden intentar escapar. Si no lo hacen son llevados a presencia del Gran Maestre que los sentencia a muerte. Pero (siempre hay un "pero") añade que puede conmutarles la pena a cambio de que eliminen al molesto príncipe. Los PJs tendrán que prestar un juramento de que retirarán al príncipe de éste mundo. Literalmente. Si no lo hacen... bueno, pues la secta del Dragón irá a por ellos (Luigi Malatesta, a partir de ahora apodado *el negro* por lo tostado que se quedó en la montaña de fuego, se apresurará a decir que a dónde hay que firmar).

2) Que se lleen a tortas para intentar salir al exterior. Bueno, no es imposible, son cuatro guardias totalmente armados que serán reforzados al cabo de 2D6 asaltos por doce más (aunque siempre aceptarán su rendición). El Gran Maestre desaparecerá de escena. Si consiguen escapar por alguna de las puertas supondremos 1d10 encuentros antes de que encuentren la salida (se pueden esconder o hacer alguna estratagema). Si son capturados pasamos a la posibilidad 1. Si escapan dejamos la iniciativa al DJ que sabe lo que ocurrirá en el futuro con el príncipe (ver más adelante).

3) Que regresen por donde han venido (donde seguro que los tratan mejor). Bien, la verdad es que lo tienen difícil. No vamos a describir toda la antesala del Ultratumba, ni a todas sus criaturas pero no es un sitio tranquilo. Seguro que al final los matará algún bicho...

Un demonio en el mundo

El deseo del príncipe es la de eliminar a su tío y salvar a su hermano. El demonio concede gustoso el primer deseo pero el segundo... bueno, lo hace a su manera. Es decir: Lo que hace en realidad es eliminar también a su hermano para poder hacerse pasar por él y reinar en su lugar. Esta escena la presencia desde su escondite la chica que tenía planeado traicionar al príncipe haciéndole beber una pócima (ver *Un caballero...*) y que huye aterrorizada al ver la escena (sobre todo teniendo en cuenta lo dantesco que puede ser Sabelek a la hora de eliminar a alguien que no quiere que pueda ser reconocido). A partir de ese momento el demonio adopta la forma humana del heredero.

El nuevo príncipe heredero desvela la conspiración y ordena la ejecución de todos los conspiradores agradeciendo la ayuda a su hermano

menor, y liberando de paso a los cada vez más patidifusos Henri Graumont y Ricardo de Ibaña. Además, claro está, organiza su coronación. También contacta secretamente con la Orden del Dragón para facilitarles la ejecución de su molesto hermano. (Motivo por el que ésta propone el negocio a los PJs ¿qué mejor que unos camaradas de toda la vida para que asesinen al príncipe?)

Así que, cuando los PJs y Luigi, sedientos de sangre, se asomen al palacio... se encontrarán con Henri y Ricardo, que los saludarán muy efusivamente, informándoles de las últimas novedades (esperemos que no los acuchillen sin dejarles hablar):

Andrónico (¡que, chicos, cómo ha cambiado últimamente desde que se fue con vosotros, parece otro!) sospecha que su hermano ha sido suplantado por el Demonio fugado. Precisamente, les irían bien un grupillo de aventureros que... (RUGIDO POR PARTE DE LOS PJs).

El Dj debería jugar con la paranoia de los PJs. ¿Quién es el Demonio? ¿El hermano mayor... o Andrónico? Sea como fuere, y hagan lo que hagan los PJs, es el momento culminante de la acción (en la que deberían intervenir guardias palaciegos, miembros de la secta del Dragón que han aparecido por si los PJs los traicionan o por si no se saben desenvolver solos, alguna que otra novia desechada que se queja de lo mucho que ha cambiado el príncipe Andrónico, algún que otro esclavo desorejado que se queja de lo mucho que ha cambiado el príncipe heredero, y Luigi Malatesta de los Malatesta de Palermo, Sicilia, que sigue empeñado en vengar el honor de su hermana...). En mitad de ese caos, digo, hará su aparición Fray Jerónimus Sidirás, un santo eremita griego que ha venido atraído por el tufillo a azufre que desprenden las acciones del pobre Sabelek, y que realizará sobre él un ritual de exorcismo mientras lo mantiene a raya con la cruz.

Conclusión

Sigue quedando pendiente el tema de qué hacer con el príncipe Andrónico. Este, impresionado por la actuación del monje, y por las experiencias vividas recientemente, resolverá renunciar a este mundo y retirarse a vivir al convento del monte Athos, donde no se permite la entrada ni a mujeres ni a animales de sexo femenino. Y los PJs se encuentran sin trabajo, en un reino desconocido (Bulgaria) en el que está a punto de estallar una guerra civil por falta de heredero directo al trono...



EL PREDICADOR

IN NOMINE SATANIS

Cien años de cine han dado lugar a un montón de películas de demonios... y a un montón de westerns. Juntar ambas temáticas parecía algo descabellado, hasta que Clint Eastwood lo hizo en "El jinete pálido", a la vez que creó uno de los enemigos más potentes a los que puedes enfrentar un grupo de demonios novatillos:

El Predicador.

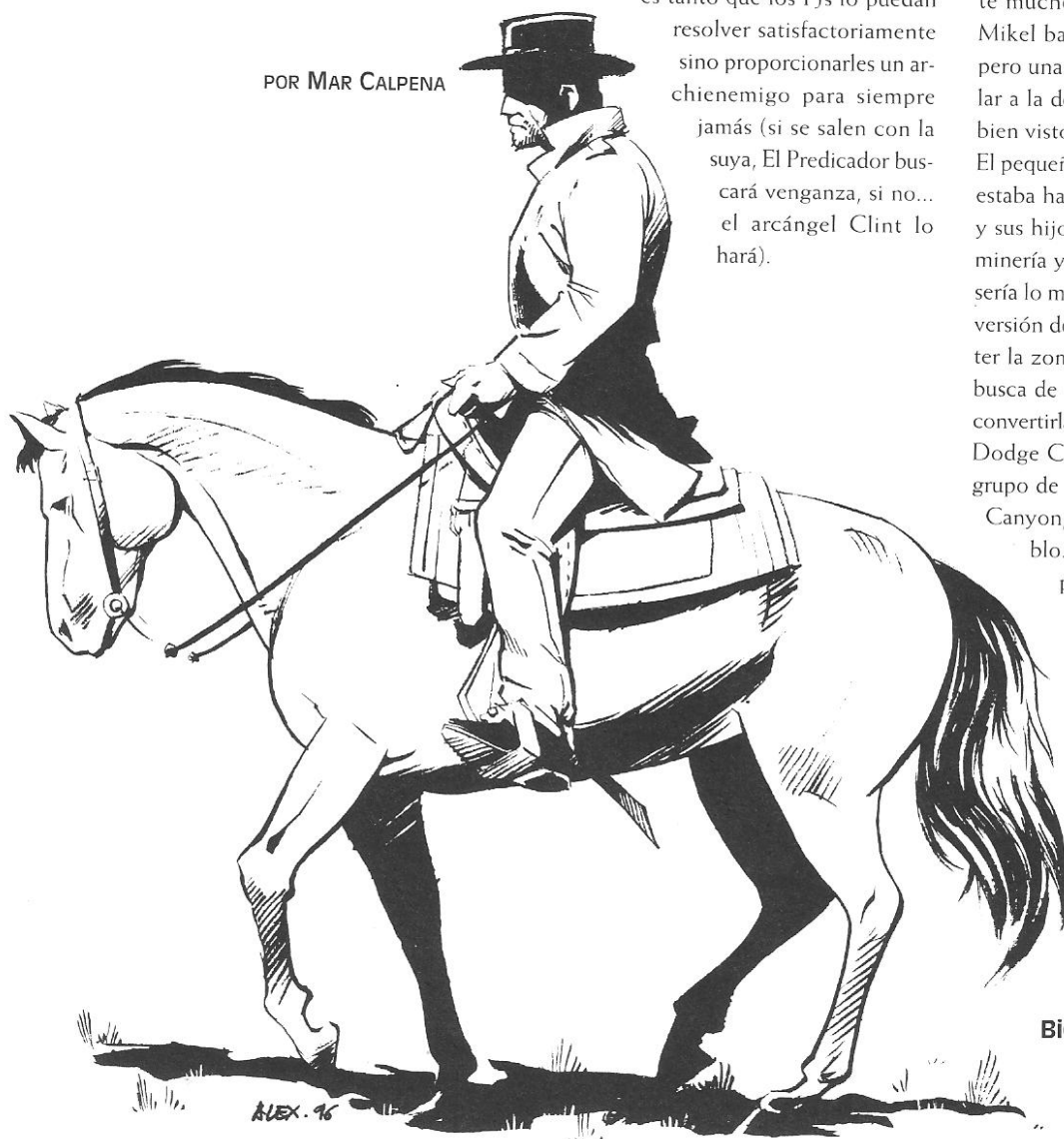
POR MAR CALPENA



miré y vi un caballo pálido. Y quién en el cabalgaba era la Muerte... y el infierno le seguía.

Apocalipsis, 6, 8.

Consejo de Perogrullo pero que siempre hay que dar en estos casos: No arruines el módulo a tus jugadores explicándoles en qué peli se ha basado hasta que lo hayan jugado. Se recomienda ver la película un montón de veces antes y después de jugar el módulo, es bueno para la salud. También es aconsejable dejar que los PJs se carguen al personaje de El Predicador en un módulo anterior a éste para que se pongan muy, muy nerviosos de volverlo a ver. Al final te ofrecemos sus características como ángel y como arcángel. La idea del módulo no es tanto que los PJs lo puedan resolver satisfactoriamente sino proporcionarles un archienemigo para siempre jamás (si se salen con la suya, El Predicador buscará venganza, si no... el arcángel Clint lo hará).



Intro e información para el DJ

Malfás, o un demonio poderosillo que esté a su cargo los reclama con una cierta urgencia. "Bueno, nenes —les dice— tengo un pequeño encarguito para haceros y espero que os guste viajar, porque vais a ir un poquitín lejos. Un tal Coy Lahood, un buen servidor nuestro, está intentando crear una nueva Sodoma en el antiguo Oeste. La idea es buena, pero tiene un problema: un grupo de estúpidos colonos que está contra esta expresión del progreso y se le resiste. Id a echarle una mano sin que se note demasiado". Sin embargo, los PJs se encontrarán con una dificultad inesperada. Los de arriba están deliberando para nombrar un nuevo arcángel. Mientras se deciden a nombrarlo lo han mandado a una marca del pasado donde no moleste mucho. Y, oh casualidad... Es un ángel de Mikel bastante veterano, que tiene mucha fe pero una actitud respecto al pecado muy similar a la de Blandin, lo que no termina de estar bien visto en algunos sectores.

El pequeño pueblo de Big Whiskey, en Nevada, estaba hasta ahora dominado por Coy Lahood y sus hijos, que dominan la mayor parte de la minería y los recursos de la zona. Coy Lahood sería lo mismo que un Servidor de Dios pero en versión demoníaca. Sus planes pasan por someter la zona a una férrea explotación minera en busca de oro con que hacer crecer la ciudad y convertirla en un centro de diversión y vicio tipo Dodge City. Su único problema es el maldito grupo de colonos que se instalaron en Carbon Canyon, un valle a medio día de viaje del pueblo. Estos colonos tienen títulos de propiedad sobre las tierras en las que están, por lo que Lahood no los puede echar. Lahood sospecha que en el riachuelo que atraviesa el valle puede haber oro. Por otra parte, los colonos son muy críticos respecto a la forma que Lahood tiene de dirigir el pueblo. Ah, por cierto, dado lo complicado de la situación, no deben utilizar poderes públicamente, ya que arruinarían el proyecto de Lahood.

Big Whiskey

Cuando nuestros PJs lleguen a su destino, tras meterse en el



plano de la realidad que corresponde totalmente a ese punto exacto del pasado, encontrarán la representación exacta del típico poblado de una sola calle, con casas de madera y una población que parecen un montón de extras de un film de Peckinpah. Hace un frío considerable. Lahood, un tipo gordo y viscosillo, los recibirá en su oficina como alcalde del pueblo. Aunque Lahood no tiene la certeza de que los PJs sean demonios, sabe de sobra que son unos mercenarios más bien turbios, y que han venido a echarle un cable. De momento ha mandado a sus hombres que hagan un raid por el poblado de los colonos para asustarlos. Ha mandado a mineros de su propia explotación, situada más al sur, con su propio hijo Josh al mando. Este grupo llegará a Big Whiskey al cabo de una media hora, felicitándose por el éxito del raid. Josh Lahood dirá que es muy probable que los colonos empiecen a irse una vez que el invierno arrecie. Lahood pedirá a los PJs que se queden aún una temporada. Su primera misión, una vez se hagan cargo de la oficina del sheriff, será que le peguen un sustillo al primero de los colonos que se atreva a bajar al pueblo.



ekumene

el juego de rol
del mediterraneo helenístico

sabe, oh lector, que hubo un tiempo, hoy apenas recordado, en el que reinos y prodigios se extendían por sobre las riberas del mar interior, llegando desde el río indo hasta las columnas de herakles y desde las islas célticas hasta las fuentes del nilo. estos eran los tiempos de ekumene, la "tierra habitada" de los griegos, un mundo de maravillas que los viajeros y aventureros se esforzaban en hollar y relatar.



Los colonos

Son un grupo de unas diez familias bastante pobres que fueron, como tantas otras, a hacer fortuna al Oeste. Se instalaron hará unos quince años en Carbon Canyon, donde sobreviven con la cría de ganado y un poco de cultivo de maíz, viviendo en un campamento de casas de lona y madera. Big Whiskey se fundó al cabo de poco de estar ellos allí, y nunca han mantenido demasiada relación con sus habitantes, exceptuando a Samuel Johnson y su esposa, que regentan el colmado local, el único negocio en Big Whiskey que no pertenece a Lahood. Los colonos empiezan la partida con un parámetro de moral de 0. Cada acontecimiento de la partida estará puntuado con ganancias o pérdidas de moral. Si al terminar la partida los colonos tienen moral negativa, los demonios habrán ganado. De lo contrario, se supondrá que El Predicador ha ganado. Los más destacados entre los miembros de los colonos son Hull Barrett, que es algo así como su líder, su novia Sarah Wheeler y la hija adolescente de ésta, Megan. Tras el raid por Red Canyon, el abuelo de Megan y padre de Sarah morirá de un ataque al corazón causado por el trauma. Esto llevará a Megan a elevar una oración al cielo que será respondida con la aparición de El Predicador, ángel de Mikel y (quizás) futuro Clint, arcángel del alma.

La paliza

Al día siguiente de llegar los demonios a Big Whiskey, Hull Barrett tendrá las santas narices de bajar al pueblo a comprar tela y combustible para pasar el invierno. Los PJs saben que deben asustarlo pero sin llegar a matarlo, porque de eliminarlo no podría volver a Red Canyon para servir de ejemplo. Deja que los PJs se ceban con el pobre Hull Barrett, que para lo que les va a durar la diversión... La silueta de un caballo pálido y delgado aparecerá en lontananza. Sobre ella, una gabardina y un sombrero. Tachán: Clint les va a dar la del pulpo, armado solamente con un bastón. Por cierto que si los demonios intentan usar sus armas, éstas no funcionarán o saldrán despedidas a bastonazo limpio (Clint es un caballero y quiere un combate limpio, que ganará sin demasiados problemas). Por cierto que El Predicador no va vestido de religioso, con lo que Hull Barrett no relacionará su presencia con una intervención divina. El encuentro no debe suceder en presencia de Coy Lahood o de su hijo Josh. Clint no hará nada durante el combate que delate especialmente su condición sobrenatural.

COY LAHOOD

Malvado, viscosillo y tacaño.
Tiene mala leche.
FU 1, VO 2, AG 1, PE 3, PR 2, AP 1
Talentos: Politiqueo corrupto +1, Minería +1, Arma de fuego +1.

JOSH LAHOOD

Malo como la tiña. Es clavado a Chris Penn antes de que engordara como un cerdo e hiciera "Reservoir dogs".
FU 2, VO 1, AG 2, PE 1, PR 2, AP 2
Talentos: Minería +0, Arma de fuego +1, Pelea +1.

AYUDANTE DE JOSH

Grandote, feo y no demasiado listo.
FU 3, VO 1, AG 2, PE 1, PR 2, AP 1
Talentos: Arma de fuego +1, Arma cuerpo a cuerpo +1, Pelea +1.

HULL BARRETT

Calvito y con cara de buena fe, eternamente preocupado.
Novio amantísimo de Sarah Wheeler y honrado a carta cabal.
FU 2, VO 2, AG 1, PE 1, PR 2, AP 2
Talentos: Esquiva +0, Cuerpo a Cuerpo +1, Armas de Fuego +0, Buscar oro +0, Montar a caballo +1.

SARAH WHEELER

Atractiva, aunque algo avejentada.
FU 1, VO 2, AG 1, PE 2, PR 2, AP 2
Talentos: Primeros Auxilios +0, Tratar con animales +1, Cocinar +0, Seducir +1.

MEGAN WHEELER

Dulce, inocente y un poquillo tonta, puede acabar siendo una humana al servicio del Señor.
FU 1, VO 3, AG 2, PE 1, PR 1, AP 2
Talentos: Carrera +0, Tratar animales +2, Primeros auxilios +0.

Eventos variados

El orden en que sucedan los diferentes acontecimientos puede alterarse si el DJ lo estima conveniente, aunque se recomienda que la desaparición de El Predicador se produzca hacia el final del módulo para crear a los PJs la sensación de triunfo. Sea como sea, Coy Lahood intentará moderar los desmanes de los PJs, y la mejor forma de parar al Predicador será siempre mediante el uso de la inteligencia y la explotación de sus defectillos (como la tentación permanente que supone para él el hecho de establecerse y fundar una familia).

1. Mensaje de Malfás

Después de un par de encuentros con El Predicador los PJs pueden recibir la visita de un servidor de Malfás que les entregará un extenso dossier en el que se detalla la verdadera identidad del predicador, es decir, su faceta de ángel.

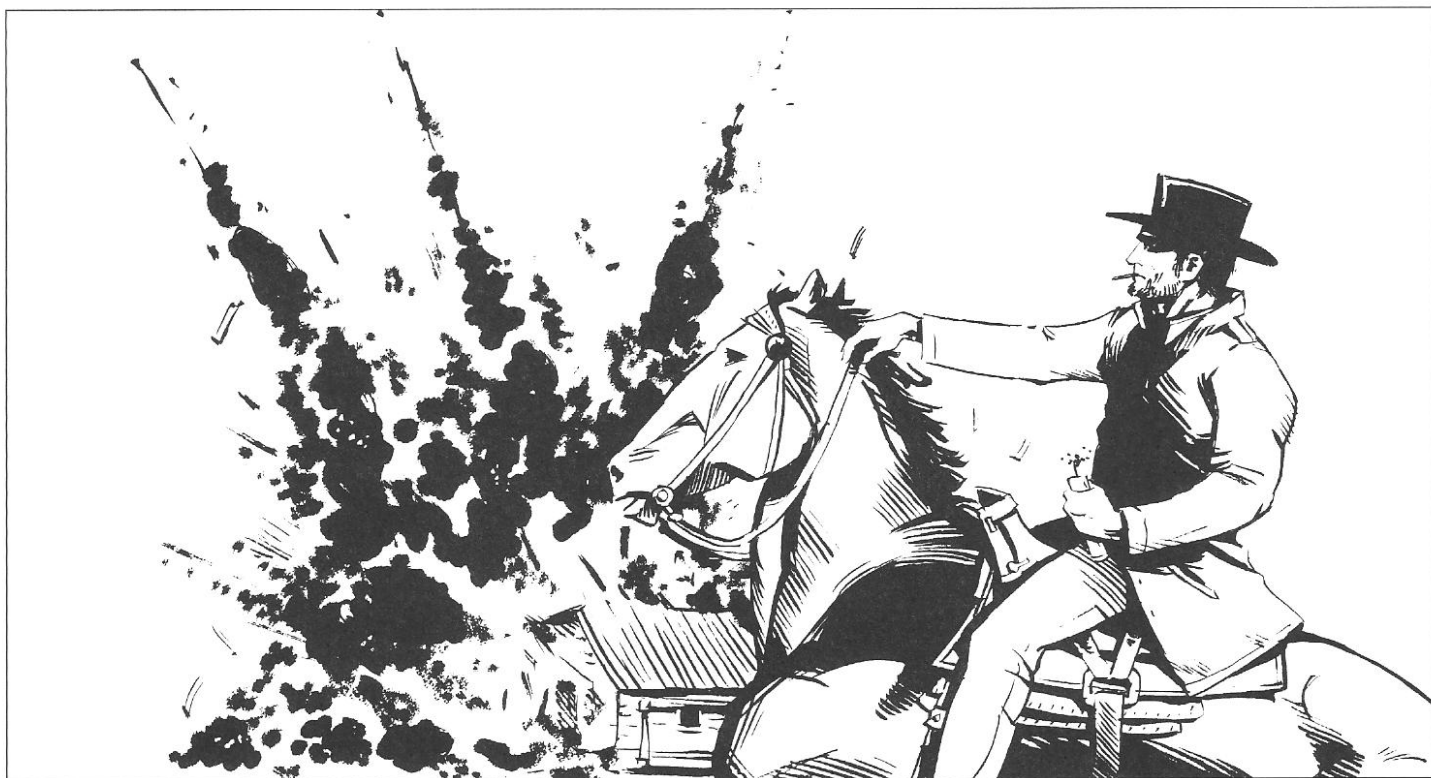
2. Misión diplomática

Si alguno de los PJs no se ha metido en el enfrentamiento directo con El Predicador, Coy Lahood lo mandará a que le diga que se largue del lugar antes de que le surja algún problema. Encontrarán al Predicador picando una enorme

roca junto a Hull Barrett. Si alguno de los PJs presentes tiene una fuerza y un tamaño sobrehumanos puede partir la roca y quedar como todo un señor. Si no, lo hará el ayudante de Josh Lahood, un tipo enorme y con pinta de pocos amigos. El Predicador golpeará con su martillo en los ***** de quién lo intente y seguirá con lo suyo. La situación no es buena para un enfrentamiento armado, los PJs que se aventuren en Carbon Canyon estarán rodeados, así es que ellos mismos si se atreven a recibir la furia de unos treinta colonos poco amistosos. Dependiendo de lo bien que los PJs roleen la escena, la moral puede descender hasta -5 (El Predicador flaquea, o recibe muchas piñas) o subir hasta +5 (no se asusta nadie y los PJs salen con la cola entre las piernas).

3. Invasión sutil

Los predicadores pueden casarse, y de hecho a menudo lo hacen. Pero lo que se supone que no hacen es tener rollos de una noche. Si un PJ se infiltra de alguna manera y consigue tener algo con El Predicador de forma suficientemente pública, la VOL de éste se reducirá en un punto



en todo aquello que tenga que ver con el PJ. Por otra parte, es muy posible que El Predicador tenga una semi-historia con Sarah Wheeler, pero esto, lejos de afectar la moral de los colonos o de Hull Barrett (novio oficioso de Sarah) les hará esforzarse más por defender Carbon Canyon (+3 a la moral). Por otra parte, esto será muy beneficioso de cara a diezmar la reputación de Clint en el cielo, por lo que si algún PJ intenta algo, más le vale que lo rolee bien o se encontrará con un palmo de narices (El Predicador le dirá que él ama a todo el mundo y que el amor es un bien de Dios para todos los hombres, blá, blá, blá).

4. Money, money

Coy Lahood hablará cara a cara con El Predicador para ofrecerle dinero para que los colonos se vayan. No se puede corromper al Predicador (que para eso es casi un arcángel) pero mientras se celebren las negociaciones (porque el Predicador es, en cierto modo, neutral, e intentará que la oferta sea justa para que si los colonos se largan tengan un futuro más o menos decente) uno de ellos encontrará una hermosa pepita de oro del tamaño de un balón de fútbol. Este colono (Gareth Jones) bajará al pueblo con sus dos hijos, pillarán la gran curda y se pondrá a insultar a los PJs, parte de los cuales puede estar en las negociaciones y parte montando guardia. Es un blanco legítimo y son muy libres de terminar con él de la forma más expeditiva, por burro. La moral del grupo de colonos bajará más cuanto más cuantiosa sea la oferta y horrible la muerte de Gareth Jones. Si quie-

res añadir dramatismo a la cosa, haz que el descubrimiento de la pepita y el asesinato se produzcan durante el apartado siguiente.

5. Ahora me ves, ahora no me ves

Puede que los PJs no hayan sido los únicos en tirarle los tejos al Predicador. Justo después de la negociación acerca del dinero, El Predicador desaparecerá sin dejar rastro durante un día (de hecho, se habrá ido a Malpaso a buscar sus pistolas inteligentes, cuyo poder es silbar continuamente bandas sonoras de Ennio Morricone, en especial "La muerte tenía un precio"), con lo que Megan Wheeler, la hija adolescente de Sarah se deprimirá un montón. La muy tonta va a aparecer por el campamento minero de Josh Lahood and company para cantarles las cuarenta. Josh intentará violarla, y la pobrecilla no lo va a tener demasiado bien para salvarse. Sólo si no fueron los PJs quienes rompieron la piedra en *misión diplomática* tiene un atisbo de suerte, porque el ayudante de Josh en el fondo tiene buen corazón e intentará ayudarla. El Predicador llegará justo a tiempo de recogerla (jé, jé) pero tirará una carga encendida de dinamita sobre el campamento minero.

6. Confrontación

Tras dejar a la niñata con los colonos, el Predicador irá a Big Whiskey. La calle se irá vaciando (se sugiere poner tema de "High Noon", que en castellano se tradujo como "Sólo ante el peligro", como música de fondo). El Predicador

no va aparentemente armado (sus pistolas están bajo el abrigo). Entrará en la tienda de Samuel Johnson y lo advertirá de que se largue. Entonces, se sentará de espaldas a la puerta y la ensalada de tiros estará lista para empezar.

Condiciones de victoria

- Si los Pjs se libran del Predicador y de los colonos (matando al Predicador, por ejemplo), consiguen el grado 1 (o caso de tenerlo, el 2 o incluso el 3) de Malfás, por haber creado una cierta debilidad entre las filas de Allá Arriba y eligen poder. Eso si, como estaban en una marca del pasado, El Predicador puede reaparecer en cualquier módulo actual. Se siente.
- Si los colonos o El Predicador son vencidos (pero no ambos). Victoria parcial (poder elegido al azar)
- Si los PJs fracasan, reciben un defecto y además tendrán a un arcángel como enemigo directo a partir de ahora.

Qué es lo que no se puede hacer

Hay un cierto número de cosas que los PJs no podrán hacer, al no estar en la misma realidad a la que están acostumbrados. Por ejemplo, no pueden convocar hordas de muertos vivientes, o usar tecnología demasiado moderna, dado que han sido advertidos que intentar alterar el pasa-



EL PREDICADOR (CLINT, ÁNGEL DE MIKEL DE GRADO 3)

Pues eso, Clint Eastwood.

FU 5, VO 4, AG 5, PE 4, PR 4, AP 6, PP 48

Talentos: Esquiva +3, Carrera +1, Seducción +3, Esquiva +2, Arma Corta +3, Pelea +2, Armas de mano +2, Liderar grupos +1, Montar a caballo +1, Actuar +2.

Poderes: Combate +3 (346), Aturdir (116), Control de humanos +2 (361), Conversión +2 (256), Inmunidad +3 (225), Leer los sentimientos +1 (324), Desplazamiento temporal (336), Puñetazo (112), Cobertura (no le funciona en esta marca del pasado) (234, estrella de cine), Detección del mal +1 (311), Detección del peligro +1 (315), Teletransportación +1 (331).

Es evidente para cualquiera que Clint tiene también el grado 1 de Lauren (para que engañarnos, el grado se inventó para él).

Si Clint se convierte en arcángel, su campo será la conciencia y estas serán sus características especiales, menos los poderes que quedan a elección del DJ, quién debe asignarlos según lo que piensa que Clint encontraría más adecuado para el alma del ángel en cuestión:

Recuperación

Por criatura maléfica vencida (no necesariamente muerta) +1.

Por humano devuelto al recto camino +2.

Promoción

¡1886, tras el módulo!

Apariencia y comportamiento

Físicamente, Clint es como Clint Eastwood, viste sobrio y clásico pero le gusta la ropa tejana. Es un ángel muy serio, pero tiene golpes de sentido del humor que salen cuando menos se espera. Tiene debilidad por proteger a los grupos de marginados y en el fondo es un poquitín sensiblero y romántico.

Rol: A diferencia de Mikel, Clint no cree en el combate como solución única, aunque ha probado repetidas veces que si se llega a las bofetadas es el primero en repartir. Con razón algunos de los ángeles a su servicio pueden terminar siendo integristas, pero su actitud ante el pecado es más tolerante que la de muchos (lo que no quiere decir que sea factible corromperlo). Simplemente, piensa que lo que cuenta es la intención. Además, nada le gusta tanto como ver que los humanos son felices a la manera yanqui (maridito, hijitos, libre empresa). Protege especialmente a las víctimas del delito.

Posibilidades de intervención: 4

Que piensa Clint de...

Los seres humanos: Hay que protegerlos, pero son un poco autocomplacientes.

Los animales: Herramientas útiles de vez en cuando.

La violencia: El fin justifica los medios.

La política: A veces es útil, pero la burocracia es repugnante.

El orden y la disciplina: Son buenos, pero hay que saber cuando romperlos.

Los Arcángeles: Buena gente, aunque más de uno no sabe en qué tiempos vive.

Mis servidores: Tienen mi confianza.

Distinciones concedidas por Clint

"Servidor de las víctimas" Este poder sirve para poder localizar a la víctima de un delito en el radio de 2Km.

"Amigo de los guardianes de la ley" Permite localizar y establecer una relación de simpatía con cualquier servidor de Dios en un radio de 2Km.

"Señor del recto camino" Permite al ángel evitar actuar en desacuerdo con los intereses celestiales por desconocimiento de la situación.

Relación con otros arcángeles:

Hostil: Daniel (es su antítesis), Jano, Novalis.

Asociados: Lauren, Mikel, Blandin.

Neutrales: El resto.

Componentes de invocación:

(1) Un sombrero de cowboy (2) Las películas de "Harry el sucio" (3) Arena del desierto de Almería (3) Un revólver (4) Los puentes de Madison County.

do produciría alteraciones irreversibles en el tejido de la realidad presente y un incidente diplomático con los del Ático de aquellos que se recuerdan y Malfás ha procurado curarse en salud, pues para él se trata más de gastar una broma pesada a los ángeles que de otra cosa. Es responsabilidad del DJ controlar las hojas de cada personaje y decidir qué es lógico que se permita y qué no lo es. Carbon Canyon, además está legalmente bajo el control de los colonos por lo que no es conveniente masacrarlos con toda la caballería, dado que las autoridades de Malpaso, la ciudad más cercana, podrían llegar a tomar cartas en el asunto.

Conclusión

Hagan lo que hagan los PJs, y sea cual sea el desenlace de la aventura, el pueblo de Big Whiskey se convertirá en un pueblo fantasma unos años después de este módulo. Sin embargo, después de la Segunda Guerra Mundial, el gangster Bugsy Malone fundará en el mismo sitio donde se hallaba esta localidad la ciudad de Las Vegas.

YA A LA VENTA

Ars Magica

el Jinete de la Tormenta

Parma Fabula

Mistrudge

Actas de Alianza

la Alianza Rota de Calebais

Entra en la HISTORIA

Búscalo en tu Tienda habitual o Pídelo por telf., fax o por correo:

- | | |
|--|--|
| ☐ Ars Magica 3.950pts. | ☐ El Jinete de la Tormenta 1.850pts. |
| ☐ Parma Fabula 1.250pts. | ☐ La Alianza Rota de Calebais 2.750pts. |
| ☐ Mistrudge 2.750pts. | ☐ Hojas de Personaje (10-Mago) 400pts. |
| ☐ Acta de Alianza 200pts. | ☐ Hojas de Personaje (10-Otros) 200pts. |

Nombre y Apellidos: _____

Dirección: _____

Población: _____ C. Postal: _____

Teléfono: _____ Edad: _____

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

WIZARDS of the COAST

KERYKION

ARIOCH

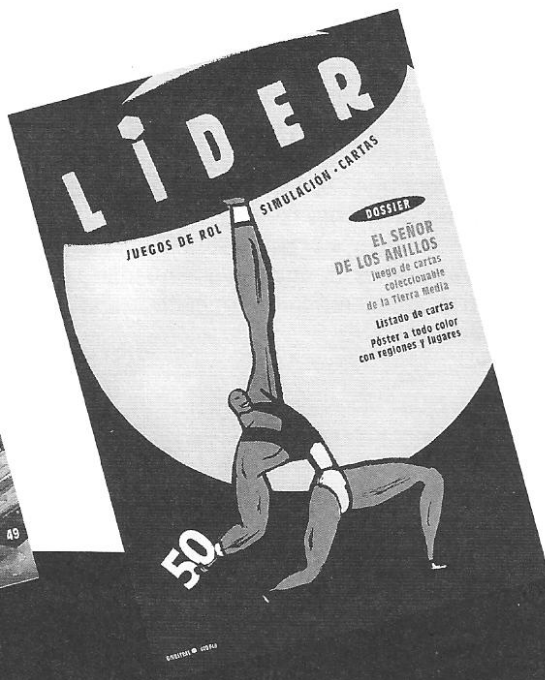
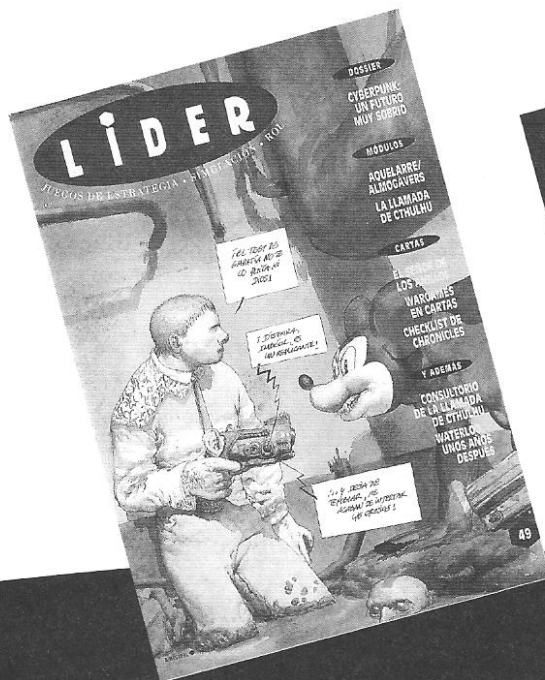
LA COMPANIA

Tu rol ya tiene nombre

¡¡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.: _____

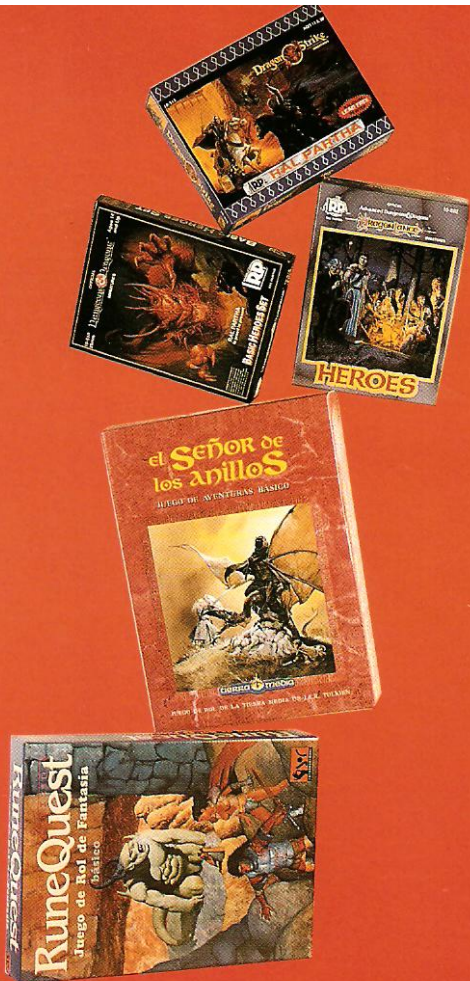
Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

- | | | | | | | |
|--------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------|
| N.º 1 ☐ | N.º 9 ☐ | N.º 17 ☐ | N.º 25 ☐ | N.º 33 ☐ | N.º 41 ☐ | N.º 49 ☐ |
| N.º 2 ☐ | N.º 10 ☐ | N.º 18 ☐ | N.º 26 ☐ | N.º 34 ☐ | N.º 42 ☐ | N.º 50 ☐ |
| N.º 3 ☐ | N.º 11 ☐ | N.º 19 ☐ | N.º 27 ☐ | N.º 35 ☐ | N.º 43 ☐ | ESP. MAGIC ☐ |
| N.º 4 ☐ | N.º 12 ☐ | N.º 20 ☐ | N.º 28 ☐ | N.º 36 ☐ | N.º 44 ☐ | |
| N.º 5 ☐ | N.º 13 ☐ | N.º 21 ☐ | N.º 29 ☐ | N.º 37 ☐ | N.º 45 ☐ | |
| N.º 6 ☐ | N.º 14 ☐ | N.º 22 ☐ | N.º 30 ☐ | N.º 38 ☐ | N.º 46 ☐ | |
| N.º 7 ☐ | N.º 15 ☐ | N.º 23 ☐ | N.º 31 ☐ | N.º 39 ☐ | N.º 47 ☐ | |
| N.º 8 ☐ | N.º 16 ☐ | N.º 24 ☐ | N.º 32 ☐ | N.º 40 ☐ | N.º 48 ☐ | |

☐ 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.

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



JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

JUEGOS DE ROL Y DADOS



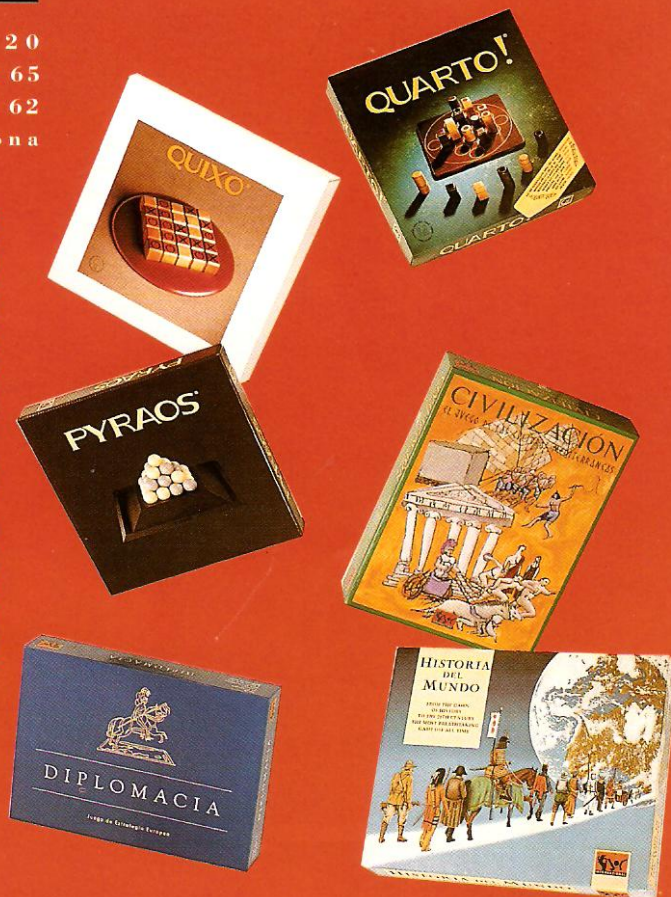
INTERNACIONAL

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



el Señor de los anillos

TORNEO ISTARI

Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media



FINAL ESPAÑA 22, 23 y 24 DE MARZO 1996
COTXERES DE SANTS Carretera de Sants, 79 Barcelona

Entrega de premios por **PETE FENLON** y **COLEMAN CHARLTON** de ICE

Prepara con tu Club y tienda el Torneo Istari en tu localidad

