

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

DOSSIER

SUPERHÉROES

MÓDULOS

ORÁCULO
MILI KK

AYUDAS

STORMBRINGER

Y ADEMÁS

ENTREVISTA A
DIDIER GUISEIX
(CASUS BELLI)

ESCENARIO
CRY HAVOC



Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas

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

Libro de Conjuros

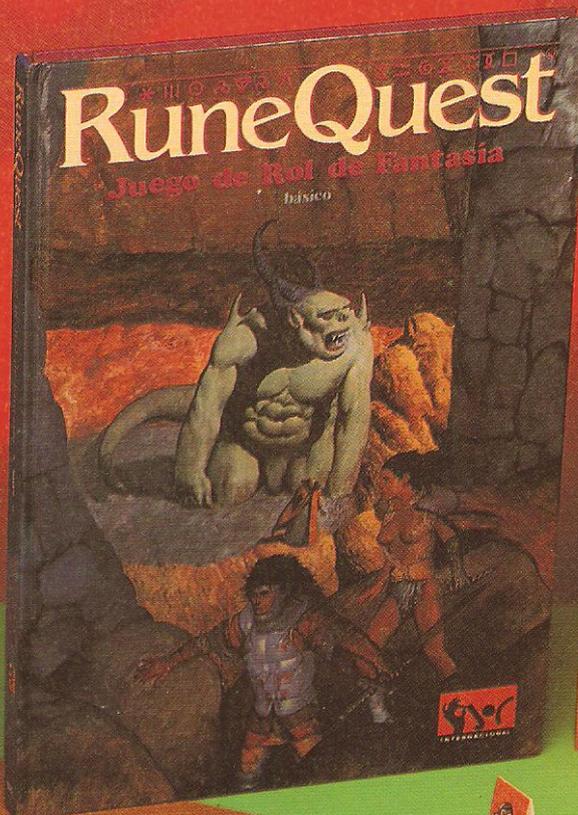
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir
de 12 años

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



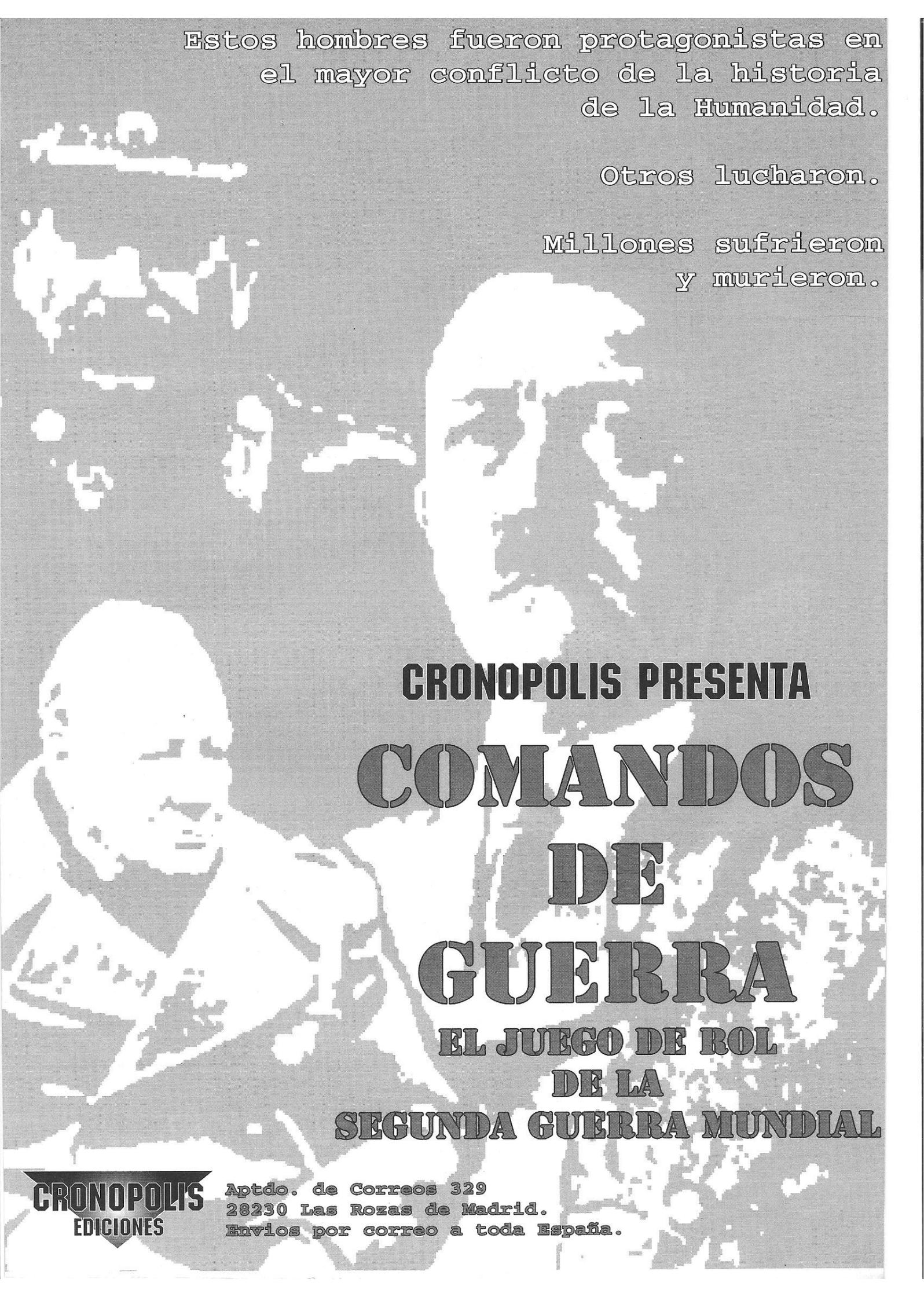
RuneQuest es una marca creada y desarrollada por Chaosium Inc. © 1978, 1979, 1980, 1984, 1987.

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

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

Otros lucharon.

Millones sufrieron
y murieron.



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

CRONOPOLIS
EDICIONES

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

KULT

La muerte es sólo el principio



Copyright © 1993 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likenesses thereof are Trademarks of Target Games AB.

KULT es un juego de rol de horror contemporáneo. Tiene lugar aquí y ahora, en la realidad de hoy en día. Pero la realidad no es como nos la imaginamos. El mundo que nos rodea es oscuro y peligroso y nada es lo que parece. Estamos atrapados por una ilusión, una prisión construida por un celoso creador y vigilada por criaturas maestras del engaño. Los héroes de **Kult** son víctimas del destino, condenados a enfrentarse con los horrores del otro lado... la realidad que no podemos ver.

KULT incluye:

LA MENTIRA: Reglas para crear personajes jugadores con aptitudes, secretos inconfesables, ventajas y desventajas y habilidades. Sus 17 arquetipos pregenerados (ilustrados a todo color) te permitirán crear rápidamente un personaje interesante con el que empezar a jugar.

LA LOCURA: Reglas para enfrentarse al terror y a la locura, además de un cuidado y realista sistema de combate.

LA VERDAD: Una ambientación coherente que te ayuda a recrear distintas atmósferas terroríficas. Se describen con detalle tanto la ilusión en la que vivimos como la oscura realidad que nos rodea, junto con las criaturas y sectas que acechan tras el umbral.

EN SEPTIEMBRE A LA VENTA

MD
Editores, S.L.

SUMARIO

Lider 43
Septiembre 1994

Edita: EDILUDIC

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

Director: Eduard García Castro

Redactor Jefe: Daniel Alento

Redactores: Mar Calpena, Francisco Franco Garea

Secretario de Redacción: Jordi Cánovas

Portada: Julio Das Pastoras

Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández

Colaboradores: Joan Parés, Enrique Peláez, Armand

Zorua, Félix Sabaté, José Manuel Morales, Andrés

Valencia, Raúl Zurita, Salvador Tintoré, Sergio García,

Lluís Vilalta, Ricard Ibáñez.

Redacción y administración:

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

Tel. (93) 457 73 34

Composición y maqueta: Edilínia, S.L.

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

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

Publicidad: Jordi Cánovas

Tel. (93) 442 81 59 - Fax (93) 346 53 62

Suscripciones: Xènia Capilla

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

Distribuye: JOC Internacional, S.A.

Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.: B-8358-1986

Tirada: 10.000 ejemplares

Nº. de suscriptores: 1.973

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

Rolemaster está editado por JOC Internacional bajo licencia de ICE, DC Heroes y Batman son juegos de Mayfair Games, Marvel Superheroes es un juego de TSR, Champions es un juego de Hero Games editado por ICE, Teenage Mutant Ninja Turtles es un juego de Palladium, Judge Dredd es un juego de Games Workshop. In Nomine Satanis/Magna Veritas es un juego de Siroz, Oráculo es un juego de JOC Internacional, Mili KK es un juego de LIDER.

E	l Estado de la Afición	6
	Agenda	6
	Novedades nacionales	7
	Comunikado	7
	Novedades internacionales	8
	Revistas	10
	Fanzines	10
	Actualidad	10
	Actividades	12
	Clubs	13
	Desafíos	14
	Comic	15
	Entrevista con Didier "Casus" Guiserix	16
	Ranking	17
E	l Consultorio del Orco Francis	22
	Pura improvisación	22
S	ilencio se juega	24
	Flechas contra corazas. El caballero y la rosa	24
D	ossier	27
	Jugando en superlativo	28
	El Comic de Superhéroes	29
	DC Heroes, el espíritu de los comics	32
	Una oscura sombra en la noche	34
	Marvel Super heroes	36
	Champions	38
	Tortugas fuera del acuario	40
	Judge Dredd, el juego de rol	42
	Qué nos dejamos en el tintero	44
E	l pincel de Marta	46
	Correspondencia	46
L	a Voz de su Máster	48
	In nomine Satanis/Magna veritas	48
	Stormbringer: Los diez profetas negros de Nirhain	54
M	ódulos	56
	Oráculo: Limpieza étnica (II)	56
	Mili KK: Desmadre sexual de una noche de verano	63



AGENDA

Sant Cugat del Vallès (Barcelona), 12 al 17 de septiembre

VI JORNADAS

Organiza club A Sak.
Partidas de iniciación, torneos de pintado de figuras, *Blue Max*, *Blood Bowl* y rol, maratón de *La Llamada de Cthulhu*, rol en vivo.

Sevilla, 17 y 18 de septiembre

JORNADAS DEL CLUB UNDERGROUND

Campeonatos de rol y estrategia.

Barcelona, 17 y 18 de septiembre

JORNADAS DEL CLUB TURAMBAR

Rol, wargames y temáticos.

Torrelavega (Cantabria), 22 al 25 de septiembre

ECARES 94

(Encuentros Cántabros de Rol, Estrategia y Simulación)
Feria de Muestras de Cantabria, Torrelavega.
Organizan Dungeon Killers, Dragón Negro, Aventureros S.A., Druidas de Montevindio, U.I.A.M., Lords of Darkness, Nómadas del Tiempo, A.J.C, Manuel Llano.
Teléfonos de contacto: (942) 89.21.53 y (942) 33.35.11.

Barcelona, 23 al 25 de septiembre

III JORNADAS DEL CLUB NAPALMASTER

Casal de Prosperitat, c/Joaquim Valls 82.
Torneos de *Star Wars* y *Rolemaster*, macropartida de *Toons*, rol en vivo "Aventuras en Egipto".

Granollers (Barcelona), 23 al 25 de septiembre

V DIREM

(Diades Intensives de Rol i Estratègia Menrood)
Casa El Pinatar, Gualba.
Organiza club Menrood.
Fin de semana intensivo en una casa de colonias, en el que se jugarán numerosas partidas de rol y juegos temáticos, se celebrará una Noche Literaria con lectura de textos a la luz de las velas, tendrá lugar un campeonato de fútbol, se pasará un documental sobre el desembarco de Normandía y se realizará un rol en vivo con ambientación *Mutantes en la Sombra*.
Precio de Inscripción: 3.000 pesetas (incluye alojamiento de las dos noches y material para las partidas; a partir de 15 años).
Para más información, dirigirse a Fantàstic Granollers, teléfonos (93) 870.26.01 y (93) 870.66.90, o al club Menrood, c/Fontanella 19, Granollers (Barcelona).

Badia (Barcelona), 24 y 25 de septiembre

JORNADAS DE LOS JINETES DE LA NOCHE

Pabellón Las Seguidillas, Vía de la Plata s/n, Badia(Barcelona).
Organiza club Los Jinetes de la Noche.
Partidas de todo tipo, de 10 a 14 y de 16 a 20 horas.
Para más información, escribir a Club Los Jinetes de la Noche, Avenida Burgos 1, 7º B, 08.214 Badia (Barcelona), o telefonéad al (93) 718.71.98 preguntando por Tomás López.

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros.

Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 20 de octubre a LÍDER, c/Recaredo 2-4, 08005 Barcelona (fax 93 266.22.03).

La Coruña, 29 de septiembre al 2 de octubre

III CAMPEONATO DE JUEGOS DE ROL

Centro Social SAFA, c/Sagrada Familia 26, 15.002 La Coruña.
Rol.
Organizan A.J.C. Legend, L&T y Excálibur.
Torneos de rol, temáticos y figuras. Rol en vivo
Teléfonos de contacto: (981) 24.40.33 y (981) 24.05.24

Barcelona, 30 de septiembre a 2 de octubre

ROL EN VIVO EN LA CASA DEL MIG

Casa del Mig, Parque de la España Industrial.
Organiza Asociación de Usuarios Casa del Mig.
Rol en vivo con ambientación western.
Información en Casa del Mig, teléfono (93) 432.03.12.

Manresa (Barcelona), del 12 al 16 de octubre

EXPOLLEURE

Palau Firal de Manresa.
Participan Dos de Picas y Merc's, así como todos los clubs que quieran colaborar.
Para más información, contactar con David Grau, c/Córcega 327, 3º 1ª, 08.037 Barcelona, teléfono (93)218.61.99.

Santiago de Compostela, 29 de octubre al 1 de noviembre

ECXER

IV Encuentros Compostelans de Xogos de Estratèxia e Rol
Residencia Universitaria Monte de la Condesa, Campus Sur, Santiago de Compostela.
Organiza club Graal.
Partidas varias de rol.
Para más información, telefonar a Alvaro Campos, secretario del club Graal: (981) 58.49.46.

Calella (Barcelona), 4 al 6 de noviembre

II JORNADAS DE ROL

Organiza L'Escamot de Rol MónSensFi.
Partidas de iniciación y campeonatos.
Para más información escribir a Paseo de la Marina, 43, 08397 Pineda de Mar, o telefonar al (93) 769.28.22.

Barcelona, del 11 al 13 de noviembre

GEN CON 94

Drassanes de Barcelona.
Organiza Ficomic (responsables de la organización del Salón del Comic), con el patrocinio de TSR, Zinco y Borrás.
AD&D y D&D.
Precio de la entrada: 400 pesetas (1.000 el abono).

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

DIA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.
Organiza *Dia de Joc-Lúdic 3*, con el patrocinio de *Joc Internacional*.
Jornadas de juegos de rol y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, teléfono (93)401.98.76.



NOVEDADES NACIONALES

Cronópolis

Midgard es una nueva ampliación para su juego de rol multiambiental *Universo*. En esta ocasión se trata de una campaña ambientada alrededor del año 810 en el norte de Europa, entre los vikingos que atemorizaron Europa a finales del primer milenio de la Era Cristiana. Asimismo, ya está disponible la nueva versión de su *Generador Universal*, un programa informático para crear tus personajes disponible en sistema DOS para ordenadores PC y compatibles, desde 8086 a Pentium.

JOC Internacional

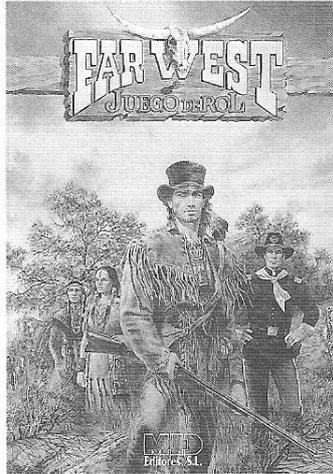
En septiembre tiene previsto lanzar al mercado el suplemento *Minas Tirith* para *Rolemaster*, el módulo *Batalla por el Sol Dorado* para *Star Wars*, así como la edición en catalán de *El Señor de los Anillos*. Para octubre se espera la gran novedad de esta marca, *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, traducido por Ricard Ibáñez, así como un suplemento de reglas de *El Señor de los Anillos* que completa la segunda edición americana. También para este otoño aparecerán en el mercado *Goldfinger*, aventura para *James Bond*, *El Ordenador siempre dispara 2 veces* de *Paranoia* y *Atlántida de Oráculo*, así como las versiones en castellano de dos de los juegos de mesa que ya han alcanzado la categoría de clásicos: *Civilización* y *Diplomacia*.

En fase de preparación están las pantallas de *Rolemaster* y *Stormbringer*, mientras que tenemos una mala noticia para los aficionados a *La Llamada de Cthulhu*, ya que tendrán que esperarse al año que viene para poder adquirir el *Cthulhu Now* en castellano. Hay que destacar también, para los amantes de *Magic*, que *JOC Internacional* se ha convertido en distribuidor exclusivo de este juego en nuestro país.

M+D

A finales de agosto ha aparecido por fin la prometida reimpresión de *Far West*, para regocijo de todos aquellos que dejamos pasar su primera edición para arrepentimos después al comprobar que ésta estaba casi totalmente agotada y era imposible encontrar un ejemplar.

Lo que primero llama la atención es el cambio de portada. Ahora ésta es una ilustración de Luis Royo que ocupa por completo portada y contraportada. Sobre ella tan sólo decir que ahora al estar hecha con aerógrafo tiene mejor aspecto, pasando de la emboscada de la primera edición a un grupo posando en esta segunda.



la corrección de las tablas de armamento, que ahora son iguales a las que aparecieron en la pantalla.

Pero aun así hay algunos puntos negros. Algunas ilustraciones tienen a su alrededor unas ligeras líneas que en la primera edición no aparecían. Y por otro lado, a pesar de que esta reimpresión ha sido anunciada como revisada y ampliada, sólo se cumple la primera de estas características. Si por ampliar entendemos hacer más extensa una cosa, esto no se cumple en *Far West*; los contenidos, a pesar de haber sido "revisados", son exactamente los mismos.

Plomo

Volvemos a estar aquí tras el siempre corto período de vacaciones. Algunos os habréis desconectado de la lima y del pincel. Otros, fieles adictos, habréis aprovechado para dar unas capitas (aunque sea la de imprimación). Para estos últimos nuestra bienvenida al nuevo

"curso" y para los primeros, ya sabéis, septiembre es vuestra oportunidad para volver a coger el hilo de las novedades, ¿o sería el alambre en este caso?

Para empezar este breve recorrido de novedades en plomo hablaremos precisamente de resina, paradojas de la economía moderna. *Grendel*, la marca estrella de este material, va fuerte y continua ampliando colección para los amantes de los dioramas. Entre otras construcciones destacamos el Templo de Horus y el Obelisco (continuando así su saga egipcia), la Taberna de Contrabandistas, las Chozas de los Bárbaros, el Laboratorio Kriogenico o un completísimo Bazar. Como veis, en la variedad esta el gusto. Pero esto no es todo, ya que *Grendel* continua sacando figuras, en resina of course, a un precio muy tentador. Se trata de cajas de 12 figuras de enanos con hachas y con ballestas y junto con ellas ha aparecido también una fortaleza enana.

Por lo demás *Grenadier* sigue sacando Elfos oscuros, *Heartbreaker* ataca duro con más figuras para *Magic* (visio, visio!!), *Mutant Chronicles* y



COMUNIKADO

43

Una vez más, se acabó el verano. Todos los ojos quedan, pues, pendientes de las muchas novedades que las editoriales están preparando para la "reñtrée" o, a más tardar, para estas Navidades. Y mientras estas llegan, nada mejor que volver a la actividad habitual de club: ¡Que vuelvan a rodar los dados!

Y tras las vacaciones, período "super" por excelencia, viene este LIDER dedicado a los juegos de superhéroes. Curiosamente en toda nuestra andanza todavía no habíamos dedicado un dossier a estos hipermusculados y coloridos personajes que atiborran las estanterías de las tiendas especializadas en historietas gráficas. Ponemos, pues, fin a dicha injusticia. Y como complemento ideal, ofrecemos un extenso artículo sobre el juego que puede presentarse como contrapunto "culturalmente europeo" al comic-book de superhéroes genuinamente americano. Nos referimos a "In Nomine Satanis/Magna Veritas", juego de rol en el que los personajes también tienen superpoderes y se mueven en un mundo muy parecido al nuestro, pero que mantiene un trasfondo tan provocador como próximo. Un juego que sin duda dará que hablar esta temporada.

Y esto es todo, que no es poco. Cerramos pidiéndoos disculpas por no hablaros de libros en esta entrega. Confiamos saciar vuestra sed veraniega con los artículos sobre el cómic incluidos en el dossier, pero es que tenemos la biblioteca de mudanzas.

Un saludo,

La Redacción

como no, más orcos a lo "workshopero" si me permiten la expresión.

Respecto a *Mithril* podéis encontrar ya, por unas tres mil pesetas, el maravilloso Balrog de fuego, pieza clave e imprescindible para los amantes de Tolkien. Respecto a la colección de Clásicos os adelantamos que se tratará de un pequeño resumen de las mejores y más comerciales figuras del prolífico Chris Tubb (sí, sí, es el escultor), pero que no supondrá nada nuevo para los seguidores habituales. Por último comentaros que la próxima colección será la primera parte de "la Casa de Elrond" compuesta por 5 figuras. Esto es todo por el momento, seguiremos informando...

NOVEDADES INTERNACIONALES

Avalon Hill

Paydirt es un juego de fútbol americano en el que los jugadores compiten por ganar la NFL (Liga de Fútbol Americano USA), mientras que *Stonewall in the Valley* es la cuarta entrega de la serie de juegos que esta marca dedica a la Guerra de Secesión Norteamericana, y que recrea la campaña del Shenandoah, entre marzo y junio de 1862.

Y para tu ordenador, sea PC y compatibles o MAC, tienes la segunda entrega de la serie *World at War*, *Stalingrad*, dedicado a esta conocida batalla de la Segunda Guerra Mundial.

Por otra parte, ya están disponibles en tu tienda *Guerilla*, juego de simulación que incluye cartas ambientado en el control político y policial de una república bananera, de complejidad media y partidas de una duración estimada de 20 minutos, y *Napoleon's Battles module 2*, ampliación para este juego de figuras con nuevos escenarios y batallas, por si los que venían con el juego se te han quedado pequeños.

Card Sharks

Super Deck es un juego de cartas, al estilo *Magic*, dedicado al mundo de los superhéroes. Si quieres más información sobre él, la encontrarás en nuestro dossier de este número.

Chaosium

Esta marca presenta como novedad la versión en inglés del juego francés *Nephilim*, de *Multisim*, y del que ya te hablamos en LIDER 37, en el dossier dedicado a los juegos de terror.

Clash of Arms

Rommel's North Africa Campaign es un libro en el que se añade nuevo material italiano y australiano a esta campaña de la II Guerra Mundial. Incluyendo órdenes de batalla, organización de las unidades, capacidades de las armas y secciones en las unidades de élite. Por su parte, *To Win the Winter Sky* es un estudio detallado de la historia de la guerra aérea sobre las Ardenas entre 1944 y 1945.

FASA

Parlath Adventures le ofrece al máster de *Earthdawn 4* aventuras para personajes que se hallen entre los círculos 2 y 5.

The Gamers

No Better Place to Die es la octava entrega de la serie de juegos *Civil War Brigade*, ambientada también en la Guerra entre Norte y Sur en los Estados Unidos. En esta ocasión la batalla recreada es la de Stones River, en 1862, a través de 5 escenarios y 7 variantes menores.

GDW

Vampire Fleets es una expansión para *Traveller: The New Era* que describe estas flotas que vagan por el espacio sin tripulación, regidas por sus computadoras infectadas por el Virus, mientras que *Striker II* es una revisión del reglamento de figuras de esta marca, incluyendo un nuevo sistema de juego de movimiento rápido basado en el *Command Decision*, e incorporando las nuevas posibilidades de *Traveller: The New Era*, en escala de 25 mm para figuras y vehículos.

Games Workshop

Warhammer Armies: Chaos incluye en un sólo libro las listas para los ejércitos del Caos de *Warhammer*, así como nuevos héroes y criaturas con extraños y terribles poderes, además de un buen número de cartas de juego.

Heartbreaker

Freelancers Handbook & Screen es una ampliación de 32 páginas para *Mutant Chronicles* con ideas para escenarios, que viene acompañada de la pantalla para el máster de este juego. *Capitol Sourcebook* da más in-

formación sobre esta corporación, así como ofrece la posibilidad de crear personajes pertenecientes a la misma.

Hunted Harlequin Games

Por fin, lo que los amantes del juego de cartas de *Magic* (que no son pocos) estaban esperando: *The Mystical Companion* es una guía que les ayudará a ordenar las cartas de que disponen para formar barajas capaces de derrotar a cualquier adversario, así como a organizar su colección.

ICE

Esta marca inicia en septiembre una revisión de las reglas de *Rolemaster*, y la primera prueba de ello es *Arms Law Revised*. Si este sistema de combate fantástico/medieval es el primero en ser revisado es porque ha necesitado pocos cambios respecto a su forma original. Tras él llegará en octubre la revisión de *Gamemaster Law*.

The Ultimate Martial Artist, por su parte, es un suplemento de reglas para *Hero System* con información para crear y desarrollar tus maestros de las artes marciales. Incluye mecanismo de juego para cada estilo de combate, así como un sistema para crear tus propios golpes, armas y estilos de lucha.

Mayfair

Esta marca ha desarrollado un sistema de juego con cartas para su juego *Power Lunch*, que han puesto en marcha comercializando cartas adicionales para completar las que ya venían con el juego.

Metropolis

Esta marca ofrece las pantallas para el máster de *Kult*, acompañadas de un par de aventuras cortas y una nueva hoja de personajes, mientras que *Tarotium* es una campaña para el mismo juego, que en una serie de aventuras interconectadas explican la historia de Tarotica, una baraja mágica de cartas que puede alterar nuestra realidad.

Phantom Inc.

Trapman Role-Playing Game es un nuevo juego de superhéroes basado en las andanzas de Trapman, el comic-book en el que se dan cita el perro con rayos-X en la vista y la piedra que acumula en sí misma todo el poder del universo. El juego está diseñado por Dave Arneson, uno de los creadores del universo *Dungeons & Dragons*.

Precedence

Immortal: The Invisible War es un juego en el que Hércules, Merlín, Marilyn Monroe y otras personalidades eternamente jóvenes están acabando con la ilusión de una vida mortal para ocupar su lugar en la sociedad perpetua.

Talsorian

The Pac-Rim Sourcebook es una expansión para *Cyberpunk 2020* en la que se da información acerca de la zona del Pacífico en esta ambientación de juego, incluyendo datos sobre Australia, Corea, China y Japón, mientras que el *Chromebook III* incluye nuevos adelantos tecnológicos aplicables a tus personajes.

Steve Jackson Games

In Nomine GM Pack es la primera ampliación disponible para *In Nomine*, traducción al inglés del juego de *Siroz In Nomine Satanis/Magna Veritas*, y que contiene la pantalla del máster, una aventura presentando un nuevo Príncipe Demonio, y nuevas reglas. Por otra parte, el suplemento *Time Travel* para *GURPS* se presenta ahora con una nueva portada y nuevas ilustraciones interiores, aunque su contenido no cambia.

Killing Zone (nada que ver con *Kill Zone*, juego futurista para figuras de *Grenadier*) es un suplemento para el juego de miniaturas *Ogre* con una gran cantidad de nueva información para enriquecer tus partidas.

Task Force Games

Captain's Log y *Star Fleet Battles Module XI: The X Ships* son ampliaciones para *Star Fleet Battles*, mientras que *Uprising* es una aventura para *Prime Directive*. Por su parte, *Alkelda Dawn* es una ampliación para *Starfire*.

TSR

Red Steel sigue con la línea de esta editorial norteamericana de dar a sus productos una nueva dimensión sonora con la utilización del Compact Disc, en este caso con un nuevo mundo, La Costa Salvaje, en la que se halla un metal extraño y mágico: el *Red Steel*. También en esta misma dirección multimedia nos presenta dos aventuras para el mundo de *Mystara*, con sus correspondientes CDs: *Hail the Heroes* y *Night of the Vampire*.

The Crusades es un suplemento con información histórica acerca de las Cruzadas (siglos XI-XIII), fácilmente

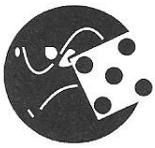
ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

JUEGOS Y FIGURAS

Ludómanos



Valencia



CENTRAL DE JOCS

2 tiendas
Barcelona



EXCALIBUR

Madrid



Granollers

CAOS

Ciudad Real



Alicante

CARRERAS
JOC

Terrassa



Santa Coloma de Gramanet

El Tinter

Berga



Madrid

GUINEA
HOBBIES

Algorta



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

2 tiendas
Madrid



Cáceres

kenia
Hobby Models

Palma de Mallorca

25 tiendas
direcciones
en página

st. jordi

Girona

J&G
JUEGOS GAMES
Méjico



Soldado
de Plomo

Alicante
Murcia

Jocs
i
Fantasia

Molins de Rei



Sabadell

Ludo
JUEGOS

Zaragoza

23



T i e n d a s

incorporable a cualquier partida de AD&D. Y continuando con sus entregas de cartas para agilizar el juego, ahora lanzan al mercado el *Deck of Psionic Powers*. Con ellas, el jugador se ahorrará consultar el *Manual de Poderes Psiónicos* cada vez que use uno de estos poderes, ya que le bastará con llevar encima las cartas de los poderes que posea.

Mystara Poor Wizard's Almanac & Book of Facts incluye información de soporte para completar el paso del mundo del D&D al sistema del AD&D, con información geográfica e histórica de las naciones de Mystara. *Volo's Guide to the Sword Coast* es la tercera entrega de las aventuras del pintoresco Marco Volo en *Forgotten Realms*, mientras que la culminación de la saga, *Marco Volo: Arrival* estará a la venta en noviembre. *Caravans* es la primera gran aventura a través de mar y tierra de *Al-Qadim*, inspirada en las aventuras de Lawrence de Arabia y las fábulas árabes. Pero sin duda la ampliación más interesante para los mundos de AD&D es *Masque of the Red Death and other tales*, una extensión para *Ravenloft* que nos presenta un nuevo entorno: una era victoriana alternativa, con descripción de las principales ciudades (Londres, Bucarest, San Francisco), y que permite introducir clásicos del horror como Drácula de Bram Stoker, Cuentos de la Muerte Roja de E. Allan Poe, y narraciones de los Mitos de H.P. Lovecraft. Una interesante novedad para un mundo que también se amplía con el *Monstrous Compendium Ravenloft Appendix, Volume 3*, con nuevas criaturas. *In the Abyss* es una campaña para personajes de niveles medio-altos en el universo de *Planescape*.

Encyclopedia Magica es una colección de libros en los que se recopilan todos los objetos mágicos creados en los múltiples mundos de AD&D. El primer volumen, que engloba objetos comprendidos entre la A y la C, estará en el mercado en noviembre.

Tabloid es una expansión para *Amazing Engine* y que incorpora las reglas del mismo (con lo que es auto-jugable) en la que la prensa amarilla y sensacionalista tiene un especial protagonismo.

Vorpal Software

Dungeon Builder es un complemento para tu PC con el que, en el siempre cómodo entorno Windows, podrás crear tus propios subterráneos, túneles, galerías y mazmorras, con sus monstruos y tesoros.

West End

Mean Streets es un libro de referencia para *Bloodshadows*, el juego de fantasía negra. Además de la pantalla

del máster, da consejos sobre como ambientar tus partidas, describe una nueva ciudad, y una aventura para que tus dados empiecen a echar humo. *Galitia Citybook* describe la ciudad de Galitia, una de las más grandes dentro del universo de este juego.

Indiana Jones and the Rising Sun da más información sobre como arbitrar partidas de *Indiana Jones*, además de acompañar a la pantalla del máster e incluir una aventura que se desarrolla en pleno Japón.

Galaxy Guide 11: Criminal Organizations es una guía para *Star Wars* con toda la información que necesitas acerca del oscuro mundo del crimen, desde esclavistas a contrabandistas, pasando por secuestradores y asesinos. *The Star Wars Planet Collection* recopila los tres libros de la colección *Planets of the Galaxy* en un sólo tomo, con todos los datos de juego adaptados a la segunda edición de *Star Wars*.

White Wolf

The Eternal Struggle: A Players Guide to Jyhad es un producto conjunto de esta marca con *Wizards of the Coast*, y se presenta como un accesorio para el juego de cartas *Jyhad*, que incluye estrategias y trucos para ganar, así como información del universo de juego. *Verbena Tradition Book* y *The Book of Madness* son ampliaciones para *Mage*, mientras que *The Masquerade Second Edition* es una revisión de este popular juego vampírico. *Elysium: The Elder Way* permite introducir en tus partidas de *Vampire* a los más viejos y peligrosos de los habitantes de la noche. A su vez, *Who's Who among Werewolves: Garou Saga* es una recopilación de la historia de los Garou para *Werewolf*. *Necropolis: Atlanta* contiene información sobre esta ciudad de Estados Unidos, aplicable a *Wraith* y *Vampire*.

Wizards of the Coast

Robo Rally es un juego de tablero para 2-8 jugadores en el que deben intentar ser los mejores y más rápidos manejando sus robots en una carrera de obstáculos.

3W

Ya tienes a tu disposición en tu tienda el último juego diseñado por Masahiro Yamazaki (creador de *Army Group Center* y *Zitadelle*), *Crimean Shield*. Este producto de 3W recrea las batallas libradas en Crimea entre rusos y alemanes entre 1941 y 1944. La escala es a nivel de Regimiento/División, y la complejidad es media alta. Incluye 8 escenarios y se puede jugar en solitario.

REVISTAS

Alter Ego

Este es el nombre de una nueva revista que va a aparecer en el mercado, financiada por *M+D* y *La Factoría* y producida por entero por el equipo de diseño de *M+D*. La publicación nace como una revista de marcas, para apoyar los juegos de las dos marcas que la financian más los de *Ludotecnia* mediante módulos y ayudas oficiales. *Alter Ego* será trimestral, y tendrá 64 páginas.

Dragón

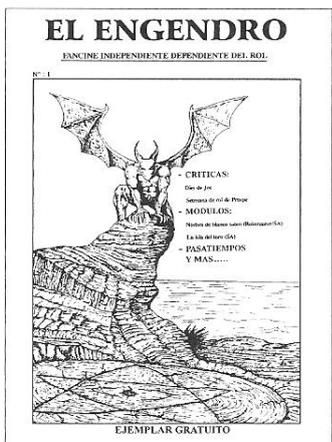
El ejemplar número 13 de esta revista está dedicado a los dragones, con un dragón para *Runequest* y un artículo sobre magia y dragones en la *Dragonlance*. Además, ofrece información sobre las GEN CON y los dos módulos de AD&D de rigor, esta vez para niveles 4-6 y 6-8.

Schwerpunkt

El número 2 de la revista oficial de 3W contiene artículos sobre dos de los juegos de esta marca, *Blitzkrieg in the South* y *Army Group Center*.

FANZINES

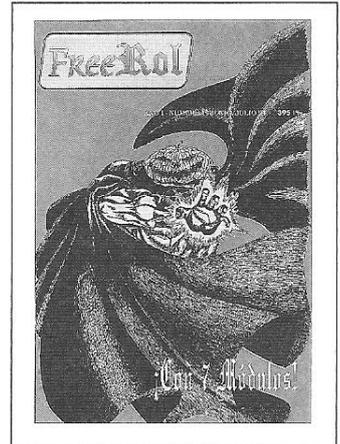
El Engendro



He aquí la obra del club Cofradía Crudelroth de Barcelona. Es de destacar de este primer número de su fanzine un artículo con mucha coña en el que se describen los diferentes tipos de másters, módulos para *El Señor de los*

Anillos, *Rolemaster* y *Aquelarre*, así como unas reglas adicionales sobre magia para *Rolemaster*. Los interesados en conseguirlo sólo tenéis que pedirlo por carta, o acudir en persona, a Cofradía Crudelroth, Casal de Joves de Roquetes, c/Vidal i Guasch 7-11 Bajos, Barcelona 08033.

FreeRol



Hemos recibido el primer número de esta publicación realizada en Salamanca, en el que se incluyen un test para comprobar que clase de jugador eres, una ayuda para *La Llamada de Cthulhu/Mutantes en la Sombra/Ragnarok* y otra sobre tortura genérica para cualquier juego medieval, y módulos de *La Llamada, Ars Magica, AD&D, Star Wars, Aquelarre, Stormbringer y Mutantes en la Sombra*, así como información sobre clubs, fanzines y novedades. Y todo ello por 395 pesetas. Interesados en conseguirla escribir a FreeRol, Apartado de Correos 2119, 37.080 Salamanca.

ACTUALIDAD

Billares Soler-Jocs i Coses

Nos comunican que de las dos tiendas que disponían en la ciudad de Barcelona, cierran la que estaba situada en el centro comercial de la Avenida Diagonal. Sin embargo, podéis seguir acudiendo al establecimiento que tienen en Gran Vía 519, junto a la calle Urgel, donde os atenderán con la amabilidad de siempre.

Kerykion

Esta marca, en colaboración con La Companyia dels Jocs, anuncia el naci-

A L O E N S TM

SE ESTA
GESTANDO ...

miento de la Orden de Hermes, asociación que intenta agrupar a los jugadores de *Ars Magica* de toda España para coordinarlos y proporcionarles información acerca del juego. Si estás interesado en unirse a la Orden, escribe a *Kerykion*, La Orden de Hermes, Apartado de Correos 23.116, 08.028 Barcelona.

Plásticos Santos



Esta marca, en colaboración con la Asociación Española de Modelismo Estático, convoca su concurso anual de maquetas. Para esta edición, que hace la número 21, el plazo para la inscripción y entrega de las piezas concursantes en las diferentes categorías se ha fijado entre el 29 de septiembre y el 1 de octubre. El fallo del jurado se publicará el 5 de octubre, mientras que los premios se entregarán el 22 de ese mismo mes. Las maquetas deben entregarse en *Plásticos Santos*, c/Constitución 7, 47.001 Valladolid.

Superhéroes Inc.

En el número 4 de *Dosdediez* se incluía una noticia según la cual un equipo de diseño de *La Factoría* estaba ultimando *Superheroes Inc.*, un juego de rol de superhéroes que aparecerá el último trimestre de este año. Según dicen la parte gráfica estaría a cargo de Carlos Pacheco (dibujante de *Marvel Comics* que inició su andadura en *Comics Forum*) y el trasfondo y la ambientación vendrían de la mano de Rafael Marín Trechera (escritor, entre otras obras, de una trilogía de fantasía con ambiente marinero llamada *Crisei*). Curiosamente, entre los suplementos que se anuncian en la página 9 de *Universo* (de aparición anterior a los primeros anuncios de *La Factoría* sobre su nuevo proyecto), figura uno llamado *Superhéroes Inc.* Dejan en el aire una pregunta que... mejor que la leáis: ¿Sabías que en España han existido superhéroes desde siempre?

Pues bien, *Cronópolis*, que ha cambiado de distribuidora una vez ha finalizado su contrato con *Distrimagen*, ha enviado un aviso notarial a *La Factoría* comunicándoles que tienen registrado el nombre en el Registro de Patentes y Marcas, así como el contenido de su juego en el de la Propiedad Intelectual, e instándoles a no seguir adelante con su proyecto si no quieren que el asunto acabe en los tribunales. Esperamos que el tema se aclare rápidamente y se pongan de acuerdo antes de que la sangre llegue al río.

Cambios en Ludotecnia

Fuertes vientos de cambio soplan por los despachos de la editora vasca. José Félix Garzón, uno de los fundadores del invento y co-papá de *Mutantes en la Sombra*, su juego insignia hasta la fecha, abandona el barco: se ha convertido en el flamante nuevo fichaje de los británicos de *Games Workshop* para la presente temporada. Aun así, las noticias que nos llegan desde Bilbao es que ninguno de los adictos a los juegos de la casa tienen por qué preocuparse, ya que el resto de la familia va a seguir tirando del carro. Aunque con la consecuente reestructuración de funciones en la compañía, Igor Arriola nos garantizó que la programación iba a seguir adelante con lo previsto. Incluso es probable que, de quedarle tiempo, hasta "J&F" pueda seguir colaborando en su colección de vez en cuando. ¡Mucha suerte a ambas partes en sus futuras andanzas!

ACTIVIDADES

Draken en Sagunto

A lo largo de todo el mes de julio los miembros de este club saguntino se han mostrado muy activos, organizando actividades sin parar, tanto campeonatos de wargames como de rol o pintado de figuras.

Intensivo con Wizards & Warriors

Los días 1, 2 y 3 de julio se celebraron las ya tradicionales jornadas intensivas que este club de Canovelles (Barcelona) organiza anualmente. Además de las innumerables partidas de rol y la típica cena medieval, se jugó un rol en vivo con ambientación medieval.

Jornadas de Hydra



Organizadas por este club de Fuenfanta (Córdoba), tuvieron lugar entre el 8 y el 12 de agosto unas jornadas celebradas en el Centro Cívico de la localidad andaluza. En ellas hubo multitud de partidas, concursos de ilustraciones y aventuras, y proyección de interesantes películas (entre ellas alguna joya como *Blade Runner*).

Jornadas en la Costa del Sol

Mucho movimiento a principios de julio en el sur de la Península. Entre los días 4 y 8 de aquel mes tuvieron lugar las *II Jornadas de Rol y Simulación de Marbella*, en el Palacio de Ferias y Congresos de la localidad malagueña, organizadas por el club *Akrom* y la Casa de la Juventud local. Por otra parte, los días 6, 7 y 8 de julio se celebraron las *Jornadas de Rol Enrolfd* en la Facultad de Derecho de Málaga, con campeonatos de *El Señor de los Anillos* y *La Llamada de Cthulhu*, así como partidas de demostración e iniciación a muchos otros juegos. Estas últimas jornadas estaban organizadas por los clubs *Glorfindel* y *Forjadores de Leyendas*.

Movimiento en Barcelona

Los días 8 y 9 de julio se celebraron en Barcelona las jornadas del club *Andelkrag*, con numerosas partidas y dirigidas a un público sin demasiado conocimiento del mundo del rol, con el fin de lavar un poco la mala imagen provocada por el asesinato de Madrid. El 9 de julio se celebró en el Centro Cívico de Torre Llobeta, también en la ciudad de Barcelona, un rol en vivo con ambientación fantástica-medieval, en el que se dividía a los jugadores en grupos de 4 y se les pedía que acudieran disfrazados para jugar. El día anterior se había celebrado otro rol en vivo en el barrio de Sarrià de la Ciudad Condal, organizado por el club *Kritic*, con

ambientación de *La Llamada de Cthulhu*. En él se dieron cita 50 jugadores. Entre el 7 y el 9 de ese mismo mes tuvieron lugar también las jornadas organizadas por el club *Bergants de Sil Garoth* en Cerdanyola, mientras que los días 8, 9 y 10 la cita fue en Santa Coloma de Gramenet, a cargo de los clubs *Más Allá del Master* y *Círculo Vicioso*.

Jugando en Gandía

Con el objetivo de dar a conocer los juegos de rol en esta localidad levantina, los integrantes del club *El Señor de las Pulseras* organizaron unas jornadas entre los días 19 y 21 de agosto, para las que contaron con la colaboración del Consell de Joventut de la localidad. Las partidas tuvieron lugar en el Centro Social de Benipeixcar, de Gandía.

Rol en Foz

Los días 22, 23 y 24 de agosto se celebraron en esta localidad de Lugo unas jornadas organizadas por el club *Prophecy* con campeonatos de *La Llamada de Cthulhu*, *Shadowrun*, *RuneQuest*, *Aquelarre* y *Cazafantasmas*, así como un rol en vivo basado en las obras de la célebre autora inglesa Agatha Christie, además de numerosas partidas de demostración.

Radio y rol en Valencia



Los miembros del club *Robby* realizan partidas de iniciación abiertas al público cada semana, en conexión con el programa de radio "Sigue la Pista", de Onda Cero-Valencia (se emite de lunes a viernes, entre las 6 y las 8 de la tarde). Para contactar con ellos, dirigíos a c/Derechos 3, 46.001 Valencia, teléfono 392.28.19



CLUBS

Cofradía Crudelroth



Nos llegan noticias de este club de 15 miembros del barrio de Roquetes de Barcelona que, además de darle gusto al cuerpo jugando a rol, elabora un fanzine que no está mal (hablamos de él en nuestra sección correspondiente). Para contactar con ellos, su dirección es Cofradía Crudelroth, Casal Jove de Roquetes, c/Vidal i Guasch 7-11 Bajos, 08.033 Barcelona.

EL.LO

Recibimos una carta de Daniel Martínez desde Onil (Alicante) dándonos a conocer este club de jugadores de entre 17 y 20 años. Para contactar con ellos, escribir a Daniel Martínez, Avenida de la Paz 26, 5º B., Onil (Alicante). Por cierto, Daniel, el tiempo que has pasado escayolado ha debido ser bastante largo, porque nos ha costado horrores descifrar tu letra. Esperamos que nos enviéis vuestro logo definitivo.

El Druida



He aquí un club de Palma de Mallorca, que une jugadores jóvenes con otros más expertos, que abre sus puertas a todo el que quiera apuntarse. Su dirección es c/Herederó 27 bis, 07.014 Palma de Mallorca y su teléfono (971)45.42.88. Pd: por cierto, ¿no sabéis que hacemos un concurso de juegos de

club? ¿A qué estáis esperando para enviarnos vuestro juego?

Killer Queen

Club de unos 20 socios de entre 15 y 19 años que dispone de un local en un Casal Parroquial de la calle San José de Manresa (Barcelona), con muchos proyectos y ganas de hacer cosas. A ver si hay suerte y sacáis adelante el fanzine y vuestros proyectos de juegos. Y ya puestos, a ver si nos enviáis esas ayudas que tenéis, que les echaremos un vistazo con mucho gusto. Por cierto, los saludados acusan recibo y os los devuelven antes de que la fama se les suba a la cabeza.



Sturm und Drang

Este nuevo club nace en El Prat de Llobregat, y agrupa a unos 50 aficionados al rol (de entre las cuales 6 son chicas). Disponen de un local y servicio de ludoteca en el Equipament Cívic Delta del Llobregat, c/Río Llobregat 94.

Mustapha

Nos llegan noticias de este club de Hospitalet de Llobregat formado por una decena de amigos de entre 16 y 18 años, dispuestos a admitir nuevos



miembros aunque no disponen de local, así como en intercambiar módulos con otros clubs o aficionados. Su dirección es Javier J. Valencia, c/Jacinto Verdaguer 38, 5º 4ª, Hospitalet de Llobregat, 08.902 Barcelona.

Me-dina

Y ahora una bocanada de aire fresco. Un grupo de jugadores menores de 17 años, con ganas de jugar, que busca nuevos socios, dispuestos a pagar la cuota mensual de 500 ptas. Tienen una buena ludoteca, y según dicen ellos mismos, no son "los típicos colgados", ya que salen "todos los viernes de chirigoteo". Interesados en jugar, o en salir los viernes, escribir a Club de Rol y Juegos de Simulación Me-dina, c/General Dávila 23, 1º D, Santander (Cantabria).

Hydra

Este nombre corresponde a un club de Córdoba, cuyos socios se reúnen en un sala del Centro Cívico Fuensanta de la ciudad andaluza los sábados por la mañana. Están interesados en contactar con aficionados de la zona ya sea para ampliar su club, intercambiar material u organizar actividades conjuntamente. Los interesados podéis escribir a Club Hydra, Centro Cívico Fuensanta, c/Arquitecto Sáenz de Santamaría s/n, 14.010 Córdoba, o pasaros por allí los sábados entre las 11 de la mañana y las 2 de la tarde.



The Dark Club

Y seguimos con clubs de gente muy joven. En concreto, este se halla en Badajoz, y sus miembros no disponen de un local propio. Su juego preferido es *Rolemaster*, aunque disponen de una buena biblioteca que engloba gran cantidad de otros títulos. Para contactar con ellos puedes escribir a Alejandro Gamino Pacheco, P/ Autonomía Extremeña 3, 2º 5ª D, 06011 Badajoz.

Las Siete Plagas



He aquí un club de rol de Segovia, cuyos integrantes se reúnen los fines de semana para jugar básicamente a *El Señor de los Anillos*, *La Llamada de Cthulhu*, *Star Wars* y *AD&D*. Interesados en contactar con ellos escribid a Virginia Nieto Sanz (¡sí, una rolera!), c/Las Lastras 7, 4º C, 40.006 Segovia.

Beholder

Este es el nuevo nombre bajo el que se esconde la ya veterana Agrupación de Juegos de Rol y Simulación Guls&Roses de Madrid. Se mueven por el distrito de Arganzuela, donde disponen de un local cedido por la junta de la zona en el que se reúnen los viernes por la tarde, y la componen 16 peligrosos individuos conocedores de gran número de juegos de rol y simulación. Aceptan nuevos socios, y preferiblemente socias. Interesados/as podéis escribir a David Eusebio Ibáñez, c/Juan Duque 32, 4º D, 28005 Madrid, o pasaros un viernes por la tarde por su local, en la Casa del Reloj, Casa de la Juventud, Paseo de la Chopera s/n.

Lalassuxul

He aquí un club compuesto por 6 aficionados a *La Llamada de Cthulhu*, *Aquellarre*, *Runequest*, *Paranoia* y *Ars Magica*. No disponen de local propio y por el momento no están interesados en ampliar el número de socios. Han creado su propio juego de rol, *Two Worlds*, de ambientación futurista y lovecraftiana. Interesados en él, escribir a Angel Estévez, Avenida Madrid 60, 1º 2º, 08028 Barcelona, o llamar al (93) 330.29.11 de 18 a 21, de lunes a viernes.

Wardancers



Los miembros de este club de Valencia, unas veinte personas entre los 11 y los 18 años, nos escriben porque les gustaría contactar con otros clubs, sean novatos o veteranos, de las poblaciones que circundan su localidad, Alberique. Su dirección es Wardancers Role Club, c/Valencia 11, 46.260 Alberique (Valencia).

Esplai La Florida



Y seguimos con más clubs de Hospitalet, este compuesto por 4 másters y un número variable de jugadores que ronda la veintena, aficionados a *El Señor de los Anillos*, *Paranoia*, *Rolemaster* y *Star Wars*. Interesados en contactar con ellos escribir a Club de Rol Esplai La Florida, c/Lloder 41, Hospitalet de Llobregat (Barcelona), o telefonar al (93)437.16.24 (preguntar por Hugo).

La Orden del Crepúsculo de Plata

Largo nombre el de este club de Zaragoza cuyos miembros aprovechan



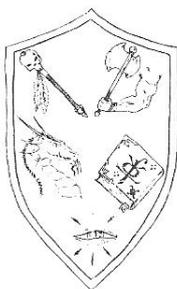
estas páginas para presentar en sociedad el logo que les caracteriza, y que podéis ver sobre estas líneas. Para contactar con ellos puedes escribir a Juan José Pérez, Paseo Fernando el Católico 5, 4º Izquierda, 50.006 Zaragoza.

Atlante

Este club de Las Palmas lleva más de año y medio funcionando, con un número de socios que oscila entre los 60 y 70. Disponen de local propio y, entre sus juegos preferidos, se hallan *Rolemaster*, *AD&D*, *Runequest*, *Empires in Arms* y *Civilization*. Además, elaboran un fanzine trimestral, del que ya te hablamos en la sección correspondiente de LIDER 41.

Cercle del Caos

CLUB DE ROLE
CERCLE DEL CAOS



Damos la bienvenida a este club de Roquetes (Tarragona), que por supuesto nace con el fin de promocionar los juegos de rol y conseguir nuevos adeptos para nuestra malsana y corrupta afición (es un decir). Si deseas contactar con ellos, puedes escribir a c/Isabel II 6, 4º 4º, 43.520 Roquetes (Tarragona), o telefonar entre las 13.30 y las 15.00 al (977)50.24.00 preguntando por Guillermo.

Universal Corps



P.O.Box 168. Irún 20300
G U I P U Z C O A

Este es el nuevo nombre del club Egoriak. El cambio de nombre se debe al descubrimiento del sistema de juego *Universo*, que les ha encantado. Se pirran por conseguir material de este

juego. Son 35 miembros de entre 17 y 36 años, y su dirección de contacto es P.D. Box 168, 20.300 Irún (Guipúzcoa).

Exploradores del Averno

EXPLORADORES DEL AVERNO



ASOCIACION JUVENIL CLUB DE ROL

He aquí un grupo de jugadores de Oviedo legalizado como club hace un año, pero que lleva en la brecha desde hace más de tres, y con ganas de intercambiar módulos de producción propia con otros clubs y aficionados. Su dirección es Angel de la Torre, c/Ricardo Montes 48, 4º B, 33.012 Oviedo (Asturias).

El Grito del Wendigo

Nos llega la mala noticia de la disolución del club Odin de Gijón, pero nos alegra saber que sus miembros, junto con otros aficionados, se han agrupado en este club. Desean mantener correspondencia con clubs y aficionados. Interesados escribir a El Grito del Wendigo, Avda. Argentina 136, 2º Izquierda, 33.212 Gijón (Asturias).

Ugly Kid Troll

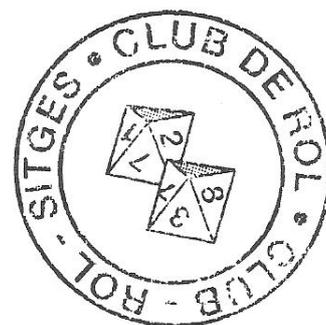
He aquí 6 amigos que se reúnen los fines de semana, normalmente en el Casal de Jóvenes de Horta (Barcelona). Tienen entre 16 y 18 años, y están deseando contactar con otros clubs.

Interesados escribir a Jordi Copano, c/Alta de Pedrell 24, 1º 2º, 08032 Barcelona. Postdata: esperamos logo, y los juegos de vuestra creación que nos comentáis. ¿O es que no recordáis nuestro concurso de juegos no publicados, eh?

Los Extremeños

Club de jugadores de 17 a 20 años que, como su nombre indica, tiene su base de operaciones en Extremadura, más concretamente en Almendralejo, provincia de Badajoz. Están deseando admitir nuevos socios, así que tomad nota de su dirección de contacto: José Angel Díaz Díaz, c/San Antonio 8, 06200 Almendralejo (Badajoz).

Club de Rol- Sitges



Aquí os presentamos una agrupación de roleros con muchas ganas de hacer cosas. Los interesados en jugar con ellos o montar actividades, pasarse cualquier fin de semana por su local en el Casino Prado Suburense, c/Francesc Gumà 6-14, de Sitges.



DESAFÍOS

Interesados en formar parte de un club de rol que se está formando en Alicante, de nombre Mistridge y cuyos socios están especialmente interesados en *Ars Magica* aunque no dan la espalda a ningún juego, escribid a Manuel Grau Aracil, c/ Méjico 11, 2º D, 03008 Alicante, o llamad al (96) 511.36.58.

**EL TIO TRASGO PRESENTA:
TEMAS CANDENTES DEL MUNDO
DEL ROL**

HOY: ¡A LA TABERNA!



Entrevista con Didier "Casus" Guiserix

Lo prometido es deuda. Si bien en nuestro anterior número tuvo que saltar esta entrevista por razones de actualidad, ahora, tal como os prometíamos entonces, ocupa un lugar destacado en nuestras páginas. Y es que de entre los invitados de excepción de Días de Joc (que habéis sido todos los que circulasteis por las Cotxeres de Sants durante aquellos días) nos permitimos destacar la presencia de Didier Guiserix, redactor jefe, co-fundador y alma mater de Casus Belli, la revista francesa emblemática del sector (con ¡80! números a sus espaldas) y, a nuestro criterio, la mejor que en estos momentos puedes encontrar en Europa. Ejemplo tópico de aficionado a ultranza, disfrutó tanto charlando con nuestras "estrellas locales" como jugando como el que más ... su única decepción fue no haber encontrado jugadores francófonos para arbitrar una partida de su propio juego de rol, Mega III. Dado que tuvimos el placer de actuar de anfitriones, no perdimos la oportunidad de entrevistarle. Con vosotros, el único galo que conozco con nombre digno de historieta de Astérix.

por Eduard García

L.- Aprovechando tu visita, empecemos por lo más próximo ¿qué opinas de estos Días de JOC?

DG.- Muy animados. Hay muchas mesas llenas y la gente realmente ha venido a jugar horas y horas. Recuerdo haber venido a otras jornadas que se realizaron en este mismo recinto, y entonces lo vi mucho menos animado. Pienso que este es un lugar más adecuado que el de las últimas JESYR.

L.- ¿Qué opinión te merece el trabajo de los pequeños editores que has descubierto en este certamen?

DG.- La gente que he podido conocer, como LUDOTECNIA y los demás, me han dado una impresión muy seria. No sería en el sentido estricto, sino en cuanto a su trabajo. Hablando con ellos he visto que no se trata sólo del jugador aficionado que edita lo que le gusta a él, si no que se detecta que piensan en el jugador al que va destinado su trabajo. Y esto es buena señal y da expectativas de futuro.

L.- Y, como experto y veterano del sector, ¿qué opinión te merecen las revistas que aquí se publican?

DG.- Tengo que reconocer que todavía tengo serios problemas para leer el español. Un día de estos le pondré remedio, ¡pero lo malo es que ahora me he puesto a dar clases de piano!. Volviendo al tema, creo que la gente que hace una revista lo que se tiene que preguntar es "¿qué es lo que yo

aporto al jugador? ¿qué hago que no hacen los demás?". En Francia está *Casus Belli*, que aporta la información sobre los jugadores (actividades, clubs, etc.), sobre los juegos que aparecen y background para ayudar al DJ, mientras que *Dragon* da más información sobre el material de *D&D* pero además sobre libros, cómics y otras materias (relatos cortos, por ejemplo) que pueden atraer a gente que no son jugadores. Así, ambas se complementan porque son diferentes. Por el contrario tengo la impresión de que aquí las revistas se parecen demasiado entre sí. Me parece original la idea de *Homo Ludens*, que quiere recuperar la globalidad que en Francia tuvo *Jeux & Stratégie*, aunque este primer número lo he encontrado un poco vacío, esperemos a ver como evoluciona y si encuentra su lugar en el mercado. Pienso que es bueno que salgan nuevas revistas, porque esto es señal inequívoca del dinamismo de la afición, pero al mismo tiempo es necesario saber que los jugadores no van a poder comprar todas las revistas. Muchas veces una pequeña revista puede ser buena ni que sea para transmitir el entusiasmo de quienes la hacen, pero al final creo que solo van a sobrevivir las que tengan más aceptación.

L.- Un detalle que nos ha llenado de satisfacción es que has querido contactar con Julio Das Pastoras, ilustrador habitual de

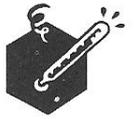
las portadas de *LÍDER*. Cuéntanos por qué.

DG.- Sí. Creo que tiene un sentido del humor muy particular, muy frío, hasta me atrevería a decir que kafkiano: a la vez inquietante y divertido. Es una mezcla muy interesante, que me gustaría plasmar en un futuro en alguna portada de *Casus Belli*. Probablemente contactaré con él para nuestro número de septiembre.

L.- Pasemos a hablar de tu revista *Casus Belli*. Cuéntanos un poco cómo empezó todo. ¿Eres un periodista que empezó a jugar, o un jugador que se puso a reportero?

DG.- Yo soy dibujante. A mí me gustaba mucho el trabajo en fanzines, por lo que en mis últimos años en el instituto ya colaboraba en un fanzine de ciencia ficción que se llamaba *Nadir*. Entre la gente que elaboraba el fanzine había un muchacho que, además de su afición por la CF, era un apasionado del *Diplomacy*, con el que trabé amistad y empecé a jugar. Durante mi servicio militar continué dibujando, trabajando de ilustrador para estudios de arquitectura, publicidad, etc. Al volver, encontré trabajo con este amigo, que era ingeniero, por lo que durante el día hacíamos el trabajo normal y por la noche preparábamos un fanzine de *Diplomacy*. La traducción del primer juego de simulación americano al francés no se hizo en Francia, si no en Bélgica, y corrí a cargo del principal animador de *Diplo-*

macy en nuestro país vecino, Michel Lienard, con el que teníamos contacto. El mismo publicaba un pequeño fanzine amateur de divulgación de dicho tipo de juegos, de veinte páginas, por encargo de su editor. Como conocía mis dibujos, me pidió que colaborara con él, lo que hice durante aproximadamente dos años. Después de esto contacté con François Marcela Froideval, fundador de *Casus Belli*, que acababa de volver de Estados Unidos. El había estudiado allí y conoció a Gary Gygax en una convención de ciencia ficción, donde se hicieron amigos. Era la época del principio de *D&D*. Al volver a Francia, se presentó tanto a *Jeux Descartes* como a *Jeux & Strategie*, que entonces empezaba, presentándose como especialista en wargames y juegos de rol. Como no encontró respuesta para hacer una revista especializada sólo en este tipo de juegos, se propuso fundar un club, más tarde una federación y elaborar entonces un boletín de la federación. Así fue como nació *Casus Belli*, que en su primer número era más el boletín de la federación de juegos de simulación que no una revista especializada. Como tenía amigos en *Excelsior* (NdE.- grupo editorial francés), consiguió convencerles de la idea y el segundo número ya fue editado por ellos. François contactó conmigo porque conocía mis dibujos en varios fanzines, y me propuso que me encargara de la ilustración y la maqueta-



ción de su revista desde el principio. De hecho, el nombre de *Casus Belli* lo decidimos conjuntamente. Tras salir el nº 10, François volvió a los USA para trabajar para TSR (colaboró en varios suplementos de *AD&D*, como por ejemplo el *Oriental Adventures*) y me quedé solo con la revista. En un número lo hice realmente todo, de redactor jefe, de ilustrador y de maquetista. Después ya fui reclutando gente poco a poco... y así hasta hoy, en que además de hacer parte de los dibujos, me centro en la función de redactor jefe.

L.- En el último número de *Casus* habéis otorgado los premios que la revista concede anualmente a las nuevas publicaciones. ¿Cómo está el panorama del juego en Francia hoy en día?

DG.- La situación actual en Francia es un poco extraña. Como en los USA y en todos lados, el fenómeno juega por ciclos, en los que la gente progresa o retrocede. Ahora estamos en una época a la vez buena y mala. Es mala para todo el mundo, debido a la crisis económica general. En consecuencia, la gente que era más frágil, porque sus productos no fueran muy comerciales, por ejemplo, han desaparecido del mercado (siete u ocho editores en los últimos tres años). Pero al mismo tiempo han salido nuevos valores, como por ejemplo *Multisim* (la gente que editan *Nephilim* y *Rêve de Dragon*). Han sabido aprovechar la experiencia de la desaparición de otros editores, evitando caer en los mismos errores, y han sacado a la calle productos pensando verdaderamente en los jugadores; han cuidado mucho la presentación de sus juegos y además están muy receptivos a los posibles comentarios de los aficionados, corrigiendo los posibles defectos rápidamente en suplementos. Así pues, es un período un poco negro para algunos, que han desaparecido, pero los que quedan creo que van a relanzar el juego.

Otro aspecto importante a considerar, con el que creo que pronto os vais a encontrar aquí

R
A
N
X
I
N
G

El ganador del sorteo ha sido José Nubia Villa, de Sevilla.

JUEGOS DE ROL
Juego Puntuados 72

1º El Señor de los Anillos	1456 -
2º AD & D	1302 -
3º Rolemaster	1211 -
4º Star Wars	1095 -
5º La Llamada de Cthulhu	974 -
6º Runequest	706 -
7º Cyberpunk	510 +
8º Ars Magica	340 -
9º Aquelarre	332 -
10º Ragnarok	328 -
11º Vampiro	312 -
12º Shadowrun	223 +
13º Stormbringer	223 -
14º Mutantes en la Sombra	188 -
15º Pendragón	124 -
16º Mechwarrior	100 +
17º D & D	90 -
18º Buck Rogers	87 -
19º Far West	75 =
20º Universo	68 +

JUEGOS TEMATICOS
Juegos puntuados 61

1º Magic	556 +
2º Warhammer Fantasy	248 -
3º Civilization	220 -
4º Blood Bowl	202 =
5º Battletech	200 +
6º Warhammer 40K	176 -
7º Empires in Arms	162 +
8º Adv. Heroquest	153 -
9º Space Marine	140 -
10º Space Hulk	132 -
11º El Golpe	130 -
12º Battlemaster	126 -
13º Circus Maximus	112 -
14º Diplomacy	108 -
15º Heroquest	100 -
16º Blackbeard	90 =
17º Fantasy Warriors	80 -
18º Advanced Space Crusade	56 -
19º Atmosfear	52 =
20º Cruzada Estelar	50 =

WARGAMES
Juegos Puntuados 75

1º A.S.L.	358 -
2º World in Flames	340 +
3º Squad Leader	302 +
4º Ardennes	300 +
5º Harpoon	293 -
6º Caesar	290 -
7º Third Reich	275 -
8º War & Peace	260 +
9º D-Day	253 =
10º Adv.Third Reich	222 -
11º Russian Campaign	188 +
12º Command	165 +
13º Decision	165 +
14º Afrika	124 -
15º GD'40	110 +
16º Pacific War	100 +
17º Crimean Shield	98 +
18º V Flota	80 +
19º Lion of the North	75 =
20º VI against Rome	55 =
Longest day	50 +

JUEGOS P.C.
Juegos puntuados 43

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

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

en España, es que muchos de los jugadores más veteranos, los que empezaron a jugar con los primeros números de *Casus Belli*, ya han dejado de jugar. Durante mucho tiempo, los editores y las revistas teníamos la tendencia de dirigirnos a ellos, a jugadores con gran experiencia y que conocen en profundidad un buen número de juegos, olvidándonos un poco de reclutar nuevos jugadores. En consecuencia, vimos que la población de jugadores envejecía; de una media que había bajado a los 15 años de edad, pasó a superar los 20. Esto quiere decir que un jugador joven de 11 años hoy en día quizá no descubra el juego de rol, probablemente se inclinará por los juegos de consolas o similares y el juego de rol llamará poco su atención. Es por

esto que en *Casus Belli* hemos cambiado la orientación y estamos intentando que el juego sea una cosa accesible. Esto no implica hacer una revista destinada sólo a debutantes, pero hemos abierto secciones especiales dedicadas a la iniciación, hemos publicado un folleto explicativo sobre lo que es el juego de rol, un juego (*Simulacres*) para introducirse en el rol, y así un buen número de otras iniciativas en esta dirección. También trabajamos con los clubs, para que dispongan siempre de un grupo de gente destinada a actividades de iniciación, tanto con los más jóvenes como con adultos.

En resumen, las cosas no nos van mal en Francia, pero no podemos dormirnos en los laureles.

L.- Has hablado de *Multisim*

y de su edición de *Rêve de Dragon*, que han ganado la máxima distinción en vuestra categoría de mejor juego del año, nacional y extranjero. ¿Qué nos puedes decir de esta segunda edición de un clásico en el panorama del rol francés como era *Rêve de Dragon*?

DG.- Lo primero que hay que decir es que, salvo el premio especial que otorga la redacción, los demás son fruto del voto de nuestros lectores, por lo que es el entusiasmo de los jugadores el que decide nuestros premios anuales.

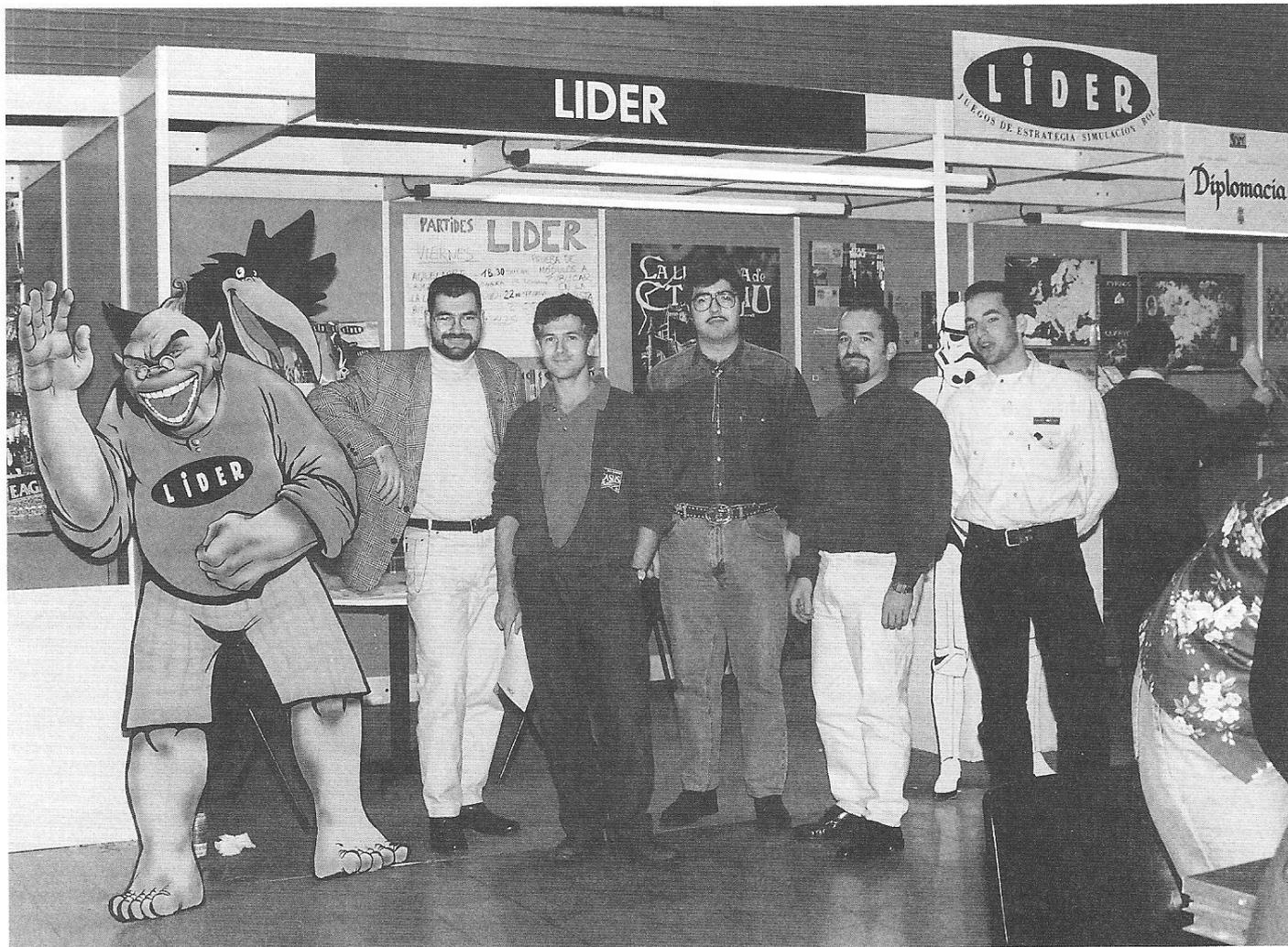
L.- ¿Cuántos votos habéis recibido?

DG.- No llegan a mil. Son votaciones directas por correo. Intentamos canalizar el voto a través de las tiendas, pero sin que sepamos muy bien por qué la cosa no llegó a funcionar. La

gran mayoría de los votantes utilizaron el boletín que incluimos en nuestra revista.

L.- Perdón, te había cortado cuando nos ibas a hablar de la segunda edición de *Rêve de Dragon*. ¿Qué hace la versión de *Multisim* mejor que la original?

DG.- Es una versión que integra toda la información que se había venido publicando para el juego (suplementos, fanzine oficial, etc). Es, pues, más rico ... pero también más duro de digerir. Vale la pena decir que quizá no es necesario aprender de buen principio todas las reglas; es demasiado detallado. Lo importante es que están ahí, y el jugador puede utilizarlas si así lo considera oportuno. Cuando le comentamos este aspecto al creador del juego, nos reconoció que cierta-



Didier Guiserix (3º por la izquierda), con Ricard Ibáñez y el equipo de LIDER (incluyendo al Orco Francis y su cuervo).

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

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

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

ES

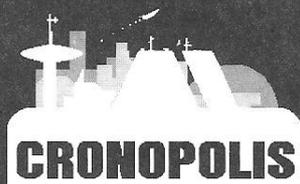
UNIVERSO[®]

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

EL SISTEMA UNIVERSO PARA EL AÑO 94 COMPRENDE:

JURASIA (TIME WARP 1) DALGOR SUPERHEROES Inc.

MIDGARD GÖTTERDÄMERUNG (TIME WARP 2)



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



mente se le olvidó escribir este consejo, pero que lo comparte absolutamente. Así pues, tenemos un juego muy rico, muy completo y maravillosamente presentado. En este aspecto quiero destacar que para mi es el juego de rol que conozco con una maquetación más bella. Además, se daba el caso de que era un juego con gran aceptación en Francia, pero del que ya resultaba difícil encontrar las reglas originales. Esto ha significado un renacimiento para el juego.

L.- Cambiamos de tema. Una de las noticias del año es sin duda la publicación por Steve Jackson del *In Nomine Satanis - Magna Veritas* de Croc/Siroz. Es el primer juego de rol francés publicado en los Estados Unidos ¿Cuál es tu opinión al respecto? ¿Crees que el juego se lo merece?

DG.- Creo que sí. Además, es el tipo de producto que le gusta a Steve Jackson. Cuando Croc hizo el juego fue más bien por amor a la provocación. Incluso envió ejemplares a los obispos y autoridades para ver qué pasaba. El éxito del juego le cogió un poco por sorpresa. Es un buen juego, donde se mezcla la provocación (el tema no es banal) con la diversión y un sistema de juego que fun-

ciona. Steve Jackson en su serie de *GURPS* también incluye muchos temas provocativos; también es un provocador nato. Así pues, creo que es el editor ideal para este tipo de cosas. Precisamente por tratarse de un juego provocador para la estricta moral de los USA, es el único juego francés que tiene opción de funcionar comercialmente allí.

L.- Se ha hablado de que el juego ha tenido que ser retocado por las tijeras para adaptarlo a la presión social de los EEUU. Por ejemplo el nombre parece que se va a quedar en *In nomine*, sin alusión a Satán ¿conoces en detalle lo que se ha mutilado del juego?

DG.- Lo siento, pero no te puedo contestar porque no estoy siguiendo el tema de cerca. Aunque no estoy seguro de que lo sepan ni la propia gente de Siroz. Creo que la versión final del juego en inglés todavía no está lista y que están todavía trabajando en ello. Y no solo trabajan en *In nomine*, la gente de Steve Jackson están preparando una versión del *Bloodlust* de Siroz para distribuirlo en América Latina.

L.- Tienes en las manos la última edición de *Mega* (*Mega III, Jeux Descartes*, septiembre de 1993), tu propio juego de rol. Cuéntanos sobre él.

DG.- *Mega I* y *Mega II* fueron publicados como números extraordinarios de la revista *Jeux & Strategie*, una revista de la que se vendían cientos de miles de ejemplares en Francia. *Mega I* se publicó en 1983; en esa época no había publicado ningún juego de rol en francés, se publicó al mismo tiempo de *Légendes*. Se trataba de

aprovechar que mucha gente leía *Jeux & Strategie* para dar a conocer el juego de rol. El problema era qué tipo de juego hacer para satisfacer tanto a la gente que le gustaba el género policíaco, como a los que preferían la fantasía heroica o a quien le gustaba más la ciencia ficción. Entonces, conjuntamente con Michel Brassine, diseñamos un juego basado en la idea de un cómic en el que un personaje viaja en el tiempo siguiendo órdenes de una organización; los PJs son agentes de una "organización no gubernamental", del tipo un poco como Médicos Sin Fronteras u otras, que son enviados en misiones tanto por el espacio como en universos paralelos. En un universo paralelo, pueden encontrarse tanto con un mundo similar a la Roma clásica, como con una civilización futurista. La diferencia entre el viaje entre universos paralelos y el viaje temporal es que las acciones de los PJs nunca van a distorsionar la historia, ya que el hecho no pasa en este propio mundo, si no en uno paralelo que está desfasado en el tiempo. Esto permitía a la gente jugar tanto módulos completamente históricos, como de ciencia ficción o módulos policíacos en los años cincuenta (como uno que yo publiqué en *Casus Belli*, en el que los PJs tenían que localizar a un E.T. y ayudarlo a volver a su planeta, mientras eran a su vez perseguidos por la CIA y el KGB quienes querían averiguar qué era el objeto que había caído del cielo). La idea era permitir que el DJ pudiera llevar a sus jugadores al universo donde les apeteciera más jugar. El primer juego era bastante viejo y limitado, dada su fecha de publicación, y el segundo, aunque más completo, fue maquetado de una forma algo caótica (a mi mismo me costaba encontrar algunas cosas). Así pues, lo que hice con *Mega III* fue una tercera versión que incluye todos los detalles, con unos buenos índices que ayudan a situar toda la información y con todo lo que necesito tener cerca cuando juego. Es mucho más completo que su anterior versión; por

ejemplo, la magia había desaparecido de *Mega II*, y ahora la hemos vuelto a recuperar. Además, en esta versión de tapa dura que ha publicado *Jeux Descartes* se ha trabajado mucho más el background de los personajes, el Gremio de los Mensajeros Galácticos (MEGA), que es una asociación medio secreta medio paralela en el marco de la Asamblea Galáctica (una asociación parecida a la actual ONU), y que dispone de miles de agentes. He ofrecido mucha información (sobre la vida de los MEGA, sobre los planetas donde estos tienen presencia habitual, sobre la Asamblea Galáctica, sobre los planetas y su nivel tecnológico, etc) para que el DJ pueda inventarse sus propias historias; todo esto faltaba en las ediciones anteriores. Además, hemos incluido una campaña larga que transcurre en la Francia del Imperio de Napoleón.

L.- *Mega II* era un número especial de una revista, mientras que *Mega III* casi triplica su número de páginas ¿de donde ha salido toda esta información? ¿la tenías almacenada en tu cabeza o la habías ido publicando en ayudas para el juego?

DG.- Un poco de todo. Hay información que se había publicado en *Casus Belli*, mientras que entre lo inédito, alguna parte (como por ejemplo la descripción de los principales planetas de la Asamblea Galáctica) ya estaba lista para *Mega II*, pero al final cayó por falta de espacio. También hay material nuevo.

L.- ¿Y de donde has sacado el tiempo para escribir todo esto?

DG.- Realmente esta ha sido la cuestión más dura, porque salvo algunas ilustraciones lo he hecho yo sólo y entre el trabajo de *Casus* y otras actividades externas casi no dispongo de tiempo. Es por esto que me ha llevado unos dos años y medio tenerlo listo para publicar.

L.- Nada más. Gracias por atendernos y por tu visita.

DG.- A vosotros. Y un saludo a vuestros lectores. ●



Jeux & Strategie en que se publicó MEGA 2.

EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!...

AD&D
ALIENS
ANALAYA
AQUELARRÉ
ARMY OF DARKNESS
ARS MAGICA
BATTLEMASTERS
BATTLETECH
BEYOND THE SUPERNATURAL
BLADESTORM
CAR WARS
CATALOGOS
CAZAFANTASMAS
CRUZADA ESTELAR
CYBERPUNK
CHAMPIONS
CHILL
D&D BASICO
DARK CONSPIRACY
DC HEROES
DRACULA
DRAGONLANCE
EL CORTADOR DE CESPED
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
ELFQUEST
FAR WEST
GURPS
HERO SYSTEM
HEROQUEST
JAMES BOND
KILLER
KILLER ARMAMENTO SIMULADO
LA LLAMADA DE CTHULHU
MAGE
MATERIALES MAQUETISMO
MEGATRAVELLER
MINIATURAS CITADEL
MINIATURAS GRENADIER
MINIATURAS MITHRIL
MINIATURAS RAFM & CO
MINIATURAS RAL PARTHA
MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN
MUTANTES EN LA SOMBRA
ORACULO
PALLADIUM
PARANOIA
PENDRAGON
PINTURAS Y PINCELES
PRINCIPE VALIENTE
RAGNAROK
REINOS OLVIDADOS
REVISTAS Y FANZINES
RIFTS
ROLEMASTER
RUNEQUEST
SHADOWRUN
SOL OSCURO
SPACE MARINE
SPACE MASTER
STAR WARS
STORMBRINGER
TERMINATOR 2
THE MASQUERADE
TRAVELLER NEW ERA
TWILIGHT 2000
UNIVERSO
VAMPIRO
WARGAMES
WARHAMMER 40000
WARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS
WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
WEREWOLF

GUINEA HOBBIES

Avda. BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA / VIZCAYA.
TLF / FAX : (94) 489 16 45
DIBUJO DE PORTADA : KOLDO SERRA.
CONFECCION : JOSE M. IRAÑETA.
DIRECCION : J. CARLOS DE SANTIAGO GUINEA.



KOLDO 93
CATALOGO 1994 - 3.

SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA, BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA.
ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS PARA GASTOS DE ENVIO.
SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.

Pura improvisación

OK, todo listo. La gente es nueva. Has buscado una aventura lineal: del muerto a su casa, de su casa al mapa, del mapa al ajo, show y fin de fiesta. Poco sospechabas que el personaje parapático dijese aquello de "... pues, hablando del muerto, yo tengo una cliente que vive en una mansión embrujada ...". Y mucho menos que los demás se tragasen el cuento, plantasen al fiambre y se fueran a hablar con los espíritus de la vieja millonaria, negocio seguro más rentable que el que se les estaba planteando.

La vida del máster es dura ya de por sí, no haría falta entrar en detalles. Pero esas canas que van aflorando en las cabezas de los DJs que todavía conservan pelo, no hay ninguna duda que se deben a esas malditas situaciones en las que los más canallas de sus jugadores, queriendo o sin querer, le enfrentan al monstruo de la improvisación.

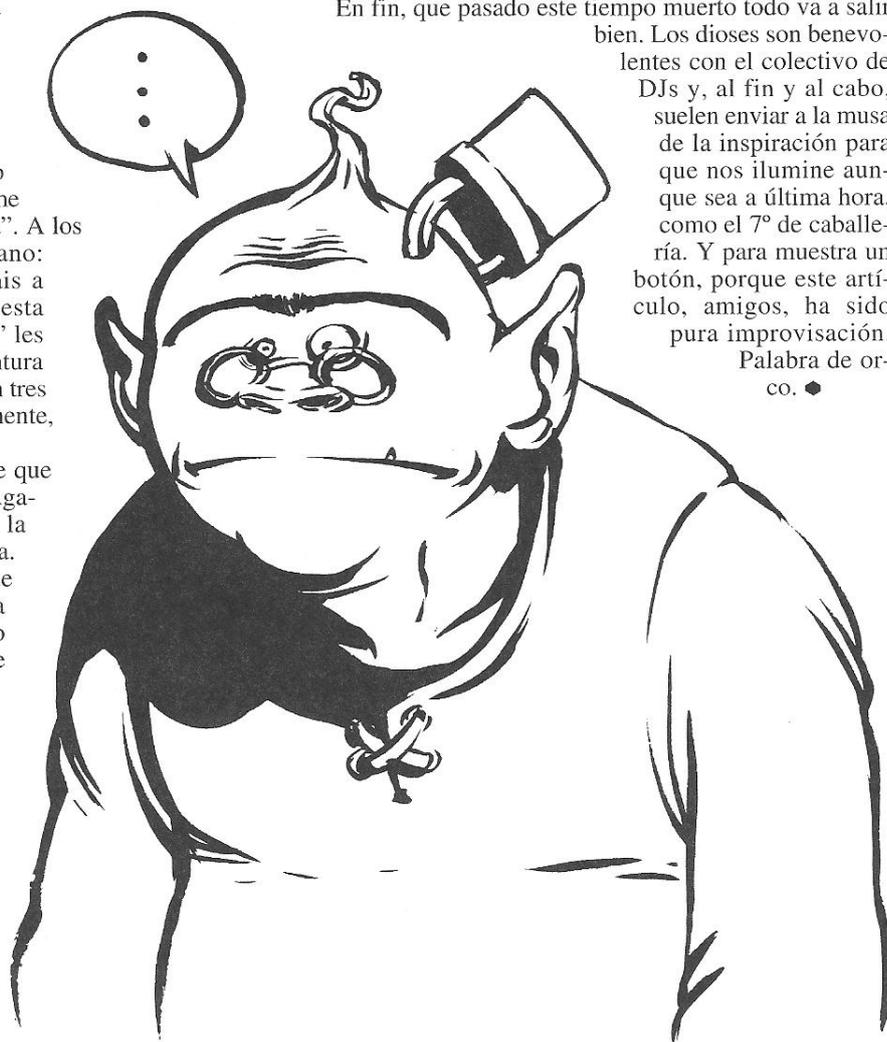
La sensación se torea de formas muy diferentes en función de muchos aspectos: veteranía del DJ, veteranía de las fieras, estado emocional del momento (litronas incluidas), nivel de sueño... pero sea como sea, siempre es un reto, y muchas son las maneras de afrontarlo. Los más meticulosos aplazan ineludiblemente la partida: "si se va a seguir por aquí, faltarán por hacer como mínimo trece planos y debo informarme de la climatología de la zona". A los más sádicos se les va la mano: "¿por aquí, eh? pues os vais a enterar de quien manda en esta casa". A los DJs "dispersos" les has dado carnaza: ¡¡otra aventura de un día que la jugaremos en tres meses!! El novato, sencillamente, llora.

En cualquier caso, siempre que el nivel de experiencia de jugadores y DJ esté equiparado, la duda que se plantea es eterna. Si sigues, te la juegas: se te puede llegar a escapar alguna incoherencia, y esto, tú lo sabes bien, restará puntos de tu aura mágica de máster. Si aplazas la partida, habrá pitada y malas caras: no te lo van a perdonar, ni ellos ni tu conciencia.

Por lo tanto, lo más prudente es crear ese momento de respiro que dará tiempo a tus neuronas a recomponer la situación en tu mente ante el nuevo giro que han tomado las circunstancias. Es el momento de pedir la pizza (en esa media hora

seguro se te ocurre algo), no importa que se extrañen de que tú colabores por primera vez en poner la mesa. O bien puedes dejar que el personaje más iluminado descubra esa poesía en edición bilingüe castellano-swaghi que llevas siempre escrita en un pergamino (seguro que verá en ella la pista ineludible a descifrar). O quizá prefieras recurrir al truco más ruín pero delicioso: separas el grupo en tres o cuatro habitaciones y tú te quedas sólo fumando un cigarrillo y haciendo planes (no sólo no van a dudar de tí, si no que van a pasar a desconfiar de los demás grupos al instante).

En fin, que pasado este tiempo muerto todo va a salir bien. Los dioses son benevolentes con el colectivo de DJs y, al fin y al cabo, suelen enviar a la musa de la inspiración para que nos ilumine aunque sea a última hora, como el 7º de caballería. Y para muestra un botón, porque este artículo, amigos, ha sido pura improvisación. Palabra de orco. ♦





ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

— Más de 25 tiendas —

JUEGOS Y FIGURAS

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

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

48990 **ALGORTA** • GUINEA HOBBIES
 Avda. Basagoiti, 64 Tel. 94.469 16 45
 03003 **ALICANTE** • ATENEO - Portugal, 36 Tel. 96.592 30 40
 03004 **ALICANTE** • SOLDADO DE PLOMO
 Maestro Barbieri, 8 Tel. 96.520 46 91
 10002 **CÁCERES** • EL TINTERO ROL - Federico Ballell, 3 Tel. 972.24 93 40
 30201 **CARTAGENA** • STUKA - Ronda, 12 Tel. 968.50 70 72
 13001 **CIUDAD REAL** • CAOS
 Paloma, 3 - 1.ª, Local 6 Tel./Fax 926.22 59 71
 17002 **GIRONA** • SANT JORDI - Lorenzana, 44 Tel. 972.21 43 15
 17005 **GIRONA** • ZEPPELIN - Santa Eugènia, 1 Tel. 972.20 82 65
 30008 **MURCIA** • SOLDADO DE PLOMO
 Escultor Roque López, 4 Tel. 968.23 34 28
 07002 **PALMA DE MALLORCA** • KENIA
 Avda. Alejandro Rosselló, 9 Tel. 971.72 59 78
 31007 **PAMPLONA** • CAPYCUA
 San Juan Bosco, 7 Tel. 948. 26 53 70
 46004 **VALENCIA** • LUDÓMANOS - Castellón, 13 Tel. 96.341 52 64
 50005 **ZARAGOZA** • LUDO Z
 Avda. Goya, 72 (Pje. Comercial) Tel. 976 23 69 84

Latinoamérica

1066 **ARGENTINA - BUENOS AIRES** • FIGUEROA IMPORTACIONES
 JOC INTERNACIONAL ARGENTINA
 Bolivar, 355, 1 C Tel. 54.01.331 32 22
 76070 **QUERETARO-QRO-MÉXICO** • JUEGOS & GAMES, S.A.
 JOC INTERNACIONAL MÉXICO
 Tomasa Estevez, # 110 - Col. Burócrata Tel. 42.13 27 52
 Fax 42.17 02 96

◆ **WARGAMES**

◆ **ESTRATEGIA**

◆ **ROL**



FLECHAS CONTRA CORAZAS

El caballero y la rosa

A continuación te ofrecemos una tragedia en la más pura tradición shakesperiana. La trama se desarrolla en tres actos y transcurre en plena Edad Media. Los castillos medievales resultan el marco ideal para una historia de pasión, lealtades y traiciones, y como no, guerra. En definitiva, el tópico binomio amor-odio.

por Enrique Peláez

Sir Lacy es un conde con poca influencia entre los nobles pero de gran aceptación popular. En la última fiesta celebrada por el barón Sir Roland se enamoró de la esposa de éste. Huyeron de allí y ahora se encuentran en el pequeño castillo del conde.

Sir Roland, el noble más importante de estas tierras, ha solicitado la ayuda de los demás nobles para atacar el castillo y todos menos Sir Clarence y Sir Wulfric se le han unido.

Una vez reunidas sus fuerzas, Sir Roland se decide a atacar el castillo mientras que los tres condes "renegados" tratan de buscar apoyo por parte de las clases más bajas.

¿Conseguirá Sir Roland salvar su honor?

Disposición de las fichas e inicio de la acción

Escenario 1: Sir Clarence se encuentra en el pueblo cercano al castillo en busca de hombres. Cuando se encuentra en la plaza de éste es sorprendido por las fuerzas del barón.

Rebeldes:

- Caballeros: Sir Clarence.
- Sargento: Pugh.
- Arqueros: Myrlin y Aylwin.
- Campesinos: Geoffry, Harry, Ivor, David, Mathew, Morris y Jasper.

Nobles:

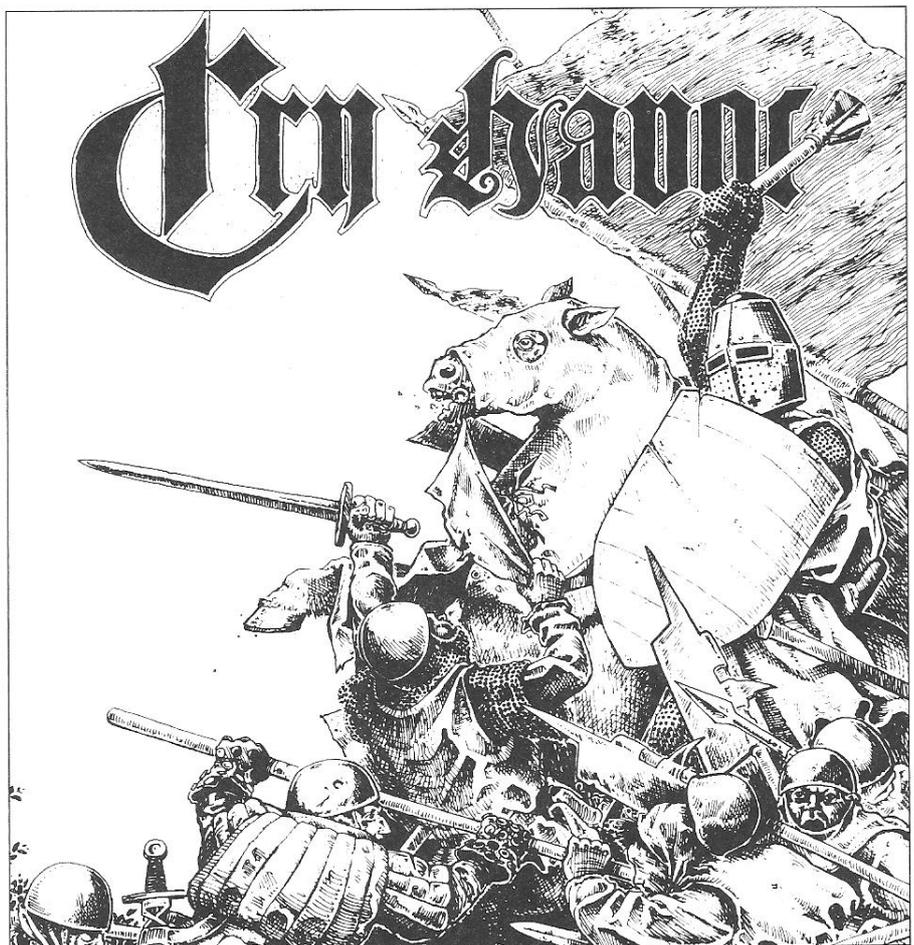
- Caballeros: Sir William, Sir James, Sir John, Sir Thomas, Sir Alain, Sir Gunter, Sir

Roger, Sir Peter, Sir Jacques.

- Condes: Sir Richard y Sir Clugney.

Disposición de las fichas:

Sir Clarence se encuentra inicialmente en medio de la frase "the street" y su caballo en el patio del building 4. Cuatro de las casillas adyacentes a él deben estar ocupadas por campesinos y dos más con el caballo. El sargento se encuentra con los dos arqueros en el espacio entre el building 1 y el 4. Los caballeros entrarán en escena por el Side 3, todos a caballo.





Objetivos:

Los rebeldes deben salir por cualquiera de los caminos del Side 1. Al hacerlo, pasan a formar parte de las tropas del castillo.

Los nobles tratarán de acabar con cuantos más mejor para hacer el asalto al castillo más fácil.

Escenario 2: Sir Wulfric va transportando el dinero que servirá para contratar mercenarios. Al llegar a un cruce de caminos cae en una emboscada por parte de las tropas de Sir Roland.

Rebeldes:

- Caballeros: Sir Wulfric, Sir Hugs, Sir Mortimer y Sir Fitzwaren.
- Sargento: Morgan.
- Ballesteros: Edric y Gawain.
- Alabarderos: Fursa, Evans y Bors.
- Peones: Shawn, Cliff y Godric.

Nobles:

- Condes: Sir Gaston y Sir Gilbert.
- Caballero: Sir Piers.
- Arqueros: Bowyer, Fletcher, Engerrand.
- Piqueros: Crispin, Mark, Bertin y Ben.
- Sargento: Martin.

Disposición de las fichas:

Los rebeldes entran por la esquina del

Side 6-Side 7, mientras que los nobles ya estarán colocados. El jugador que lleve a los nobles debe anotar las casillas en las que se encuentren sus hombres, y cuando quiera ponerlas en acción las colocará en el tablero (siempre que los rebeldes no las hayan descubierto antes). Todos los caballeros van a caballo.

Objetivos:

Los rebeldes deben salir con el dinero (está en una mula) por la mitad derecha del Side 5 (la de la montaña). Los nobles por su parte deben de capturar la mula y sacarla por la esquina Side 8-Side 7. Si los rebeldes consiguen su objetivo, contratarán para el siguiente escenario a los piqueros Aki, Arnold, Hayden y Brendan, así como al arquero Idris.

Escenario 3: Ha llegado el momento ansiado por Sir Roland, ¡¡¡la venganza!!! ¿Conseguirá el barón su objetivo?

Todos los supervivientes aparecerán en este escenario, ya sea en el castillo con los rebeldes, o para el asalto con los nobles.

Rebeldes:

- Conde: Sir Lacy.
- Piqueros: Stori, Mordred, Gareth y Brin.
- Arquero: Gwyn.

Nobles:

- Nobles: Sir Roland y Sir Conrad.
- Alabarderos: Todos los de *Cry Havoc* menos Otto y Tom.
- Peones: Todos los de *Cry Havoc*.
- Ballesteros: Forester, Roland, Gaston y Bertrand.
- Sargentos: Awood y Armin.
- Material: 6 escalas y 2 torres de asedio. También 5 fichas de foso tapado (éstas tienen que ser puestas por los atacantes, tratarlas como los barriles de aceite en cuanto a movimiento).

Disposición de las fichas:

Los nobles empiezan moviendo, pudiendo entrar por cualquier parte del mapa.

Objetivos:

Los nobles deben sacar a Edith (que se encuentra en la ciudadela) del castillo en menos de 30 turnos. Ganan los rebeldes si lo impiden.

Regla opcional:

Los caballeros debe ir a atacar al caballero enemigo más próximo siempre que esté a menos de 6 casillas. En el caso de los condes y el barón, se dirigirán hacia los otros condes sea cual sea la distancia. ●





JUEGOS DE ROL MAQUETAS

WARGAME HOLOGRAFIA

COMICS REALIDAD VIRTUAL

MANGA JUEGOS DE ORDENADOR

FIGURAS DE PLOMO NACIONAL E IMPORTACION

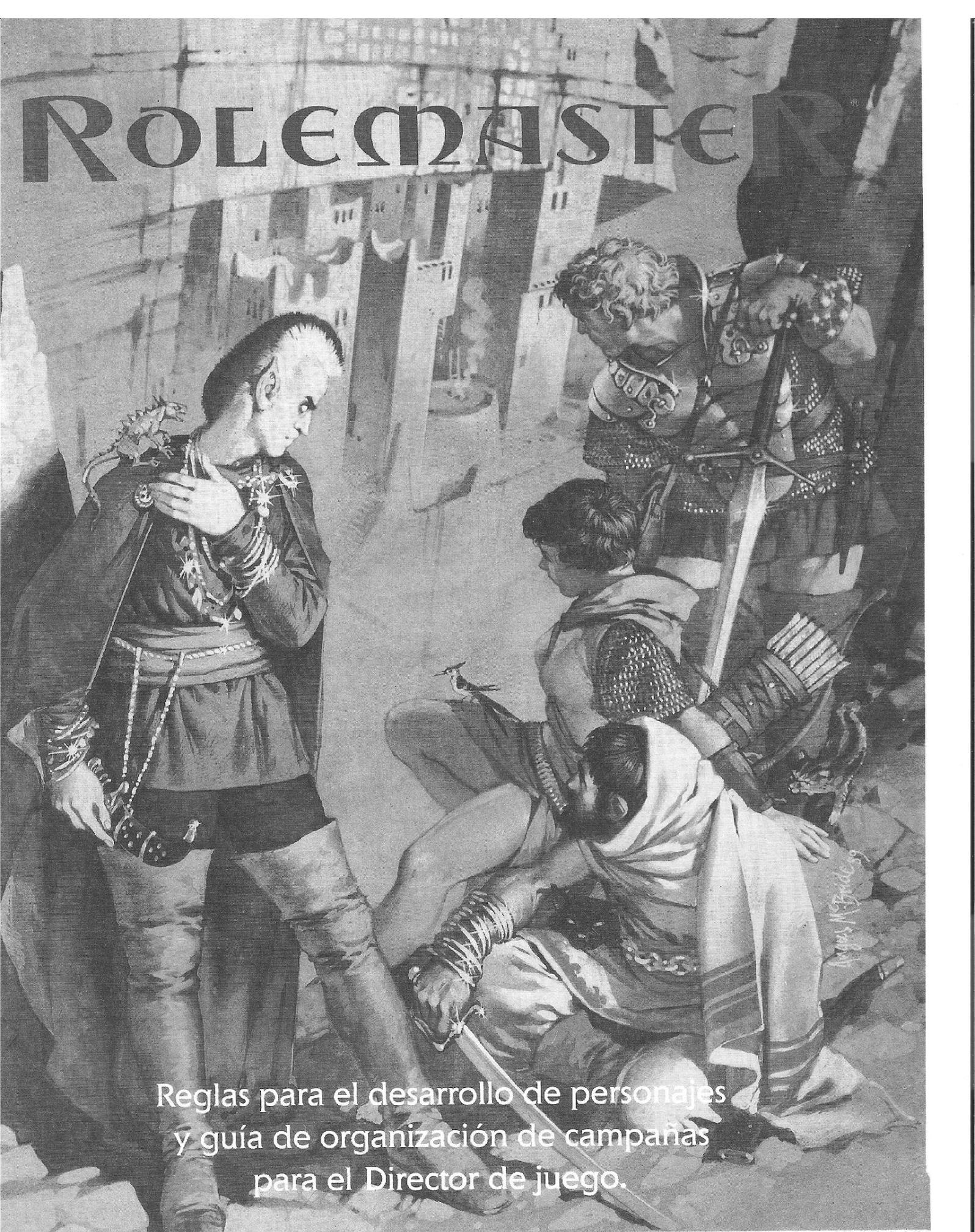
TU NUEVA TIENDA

GALILEO 14

TLF. / FAX. 447 07 14

28015 MADRID

ROLEMASTE

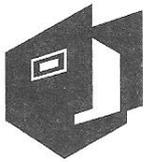


Reglas para el desarrollo de personajes
y guía de organización de campañas
para el Director de juego.

MANUAL DE PERSONAJES
Y DE CAMPAÑAS™



dossier



SUPERHÉROES DEL ROL



Jugando en superlativo

Si desde tu infancia tuviste claro que super-ratón era tu tipo, si estás harto de que el DJ siempre refunfuñe cuando hiperdimensiona la fuerza de tu personaje, si escuchaste por primera vez a Prince por que se le encomendó la banda sonora de Batman, si te destetaron con kryptonita, aprendiste a leer con los libritos de Marvel-Vértice y te pirras por los calzoncillos de licra de colores chillones, entonces no lo dudes, éste es tu dossier. Bienvenido al mundo de los super-héroes.

por **Eduard García**

Muchas y diversas son las fuentes de inspiración de los juegos de rol y, claro está, no iban a escapar de ellas las más famosas sagas de los héroes de papel jamás publicadas. Y más, viniendo el invento de donde viene y conociendo la pasión por el poder y por la misión de salvar al mundo que tienen un buen número de hijos del tío Sam.

Así pues, por si no tenía suficiente con mantener bajo control a los personajes de siempre (por lo general ya bastante fuera de lo común, pero dentro de unos cánones de vulnerabilidad aceptables) se le plantea al DJ el reto de lidiar con un buen grupo de "super-personajes". Claro que en contrapartida él dispondrá en su manga de los correspondientes "super-villanos". La lucha entre el bien y el mal está servida al más puro estilo de "maniqueísmo-McDonalds".

A los apasionados del género se les brinda, pues, la oportunidad de encarnar a sus grandes heroes clásicos, sean de paternidad *Marvel* (Spiderman, Los 4 Fantás-

ticos, Capitán América, ...) o *DC* (Superman, Batman, etc). Pero también podrán crear sus propios mitos creando nuevos héroes al uso: es la hora de los Gallumbo-Man, SuperMaño o Los Caquis, que el humor no está reñido con las causas nobles.

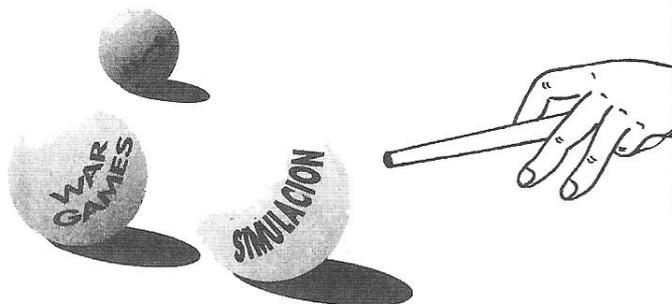
En este Dossier 43 os vamos a ofrecer una panorámica tanto de este característico género de la historieta como de los juegos de rol que se han ido desarrollando basados en este peculiar marco. Género al que bien pronto, por cierto, parece que se van a sumar algunos de los editores del panorama nacional con juegos de creación propia. A saber, se espera el suplemento de *Cronópolis* para su juego *Universo* y un proyecto de *La Factoría* basado en los héroes creados por Carlos Pacheco para la propia *Marvel*, que contaría con ilustraciones del propio autor.

En fin, rebusca en tu estantería, cálzate la capa y abre tu imaginación: la humanidad necesita de tus superpoderes y tu super-justicia.



Billares SOLER JOCOS I COSES

CASA FUNDADA EN 1904



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

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

• La única en la zona Norte •



ESPECIALISTAS EN:
• JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN
• WARGAMES
WARHAMMER 40.000
• PARTIDAS DEMOSTRACIÓN
• VENTA POR CORREO,
SOLICITA CATÁLOGO
GRATUITO

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

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



El Comic de Superhéroes

El tebeo de superhéroes, un producto que parece exclusivo de los norteamericanos, ha sido y es aún -con permiso del manga japonés- el alimento de lectura de la mayoría de jóvenes aficionados a los comics. Y, sin lugar a dudas, la historia del comic en los USA está estrechamente vinculada con los superhéroes. Sin embargo, no hay que olvidar que en todos estos años de creación historietística no han sido únicamente este tipo de personajes los que han aparecido en las páginas de los comic-books. En sus épocas de crisis muchos han sido los géneros que han tomado el relevo, y por supuesto no hay que olvidar que antes del primer superhéroe, los tebeos ya se habían inventado.

Por Armand Zoroa, Félix Sabaté y José Manuel Morales

Aunque ciertos estudiosos europeos (básicamente franceses) intenten demostrar lo contrario, se admite que el primer comic nació de la pluma de Richard Outcault con *Yellow Kid*. La primera tira apareció el 16 de febrero de 1896 en el *New York World*. Hasta el año 1933 no aparece propiamente el primer comic-book (tebeo en la forma que ahora lo conocemos), con *Funnies on Parade*. En todos estos años los periódicos son los portadores de historietas clásicas como *Buster Brown*, *Katzenjammer Kids* o *Little Orphan Annie*.

El año 1936 puede ser considerado como el inicio de la consolidación del comic-book como medio de expresión. Maravillas como *Flash Gordon* de Alex Raymond, *Popeye* de E.C. Segar, *Tarzan* de Hal Foster o *Li'l Abner* de Al Capp veían como se recopilaban en revista sus tiras dominicales de prensa.

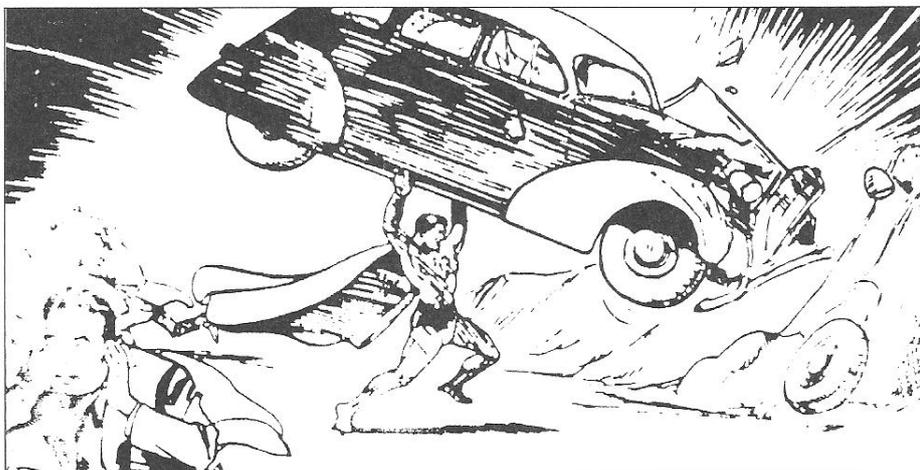
Corría el año 1938 cuando dos muchachos de Cleveland llamados Jerry Siegel y Joe Shuster, después de rebotar de editorial en editorial, llegaron a *Detective Comics* con su creación bajo el brazo: un tipo venido del espacio, enfundado en un brillante traje azul y rojo, que era capaz de

saltar edificios enteros, ser más rápido que una bala y más poderoso que una locomotora. En el número 1 de *Action Comics* (junio de 1938) nació el primer superhéroe: Superman.

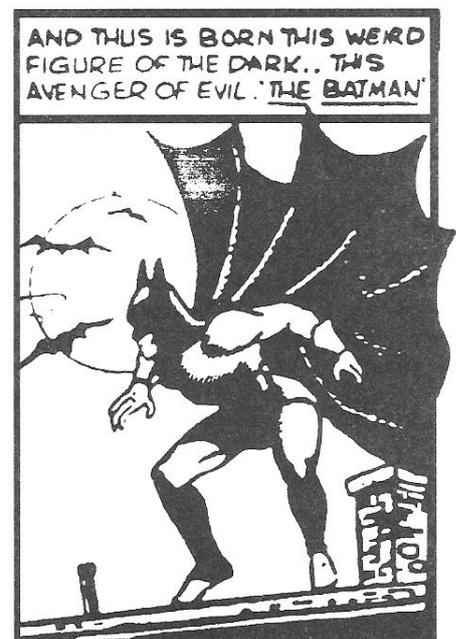
A partir de entonces el ansia de publicar superhéroes contagia a todos los editores. Con fecha de portada de mayo de 1939, el número 27 de *Detective Comics* hacía debutar a Batman, la figura oscura, el ser humano de perfección atlética que era el contrapunto ideal a la brillantez de Superman. Los creadores de El Señor de la Noche, Bob Kane y Bill Finger presentaron un personaje mezcla de Sherlock Holmes, Tarzan y La Sombra (héroe de los pulp: revistas de aventuras impresas en un papel de mala calidad, confeccionado a base de pulpa vegetal). El año 1940 es el de la gran explosión del superhéroe, el inicio de la Edad Dorada que duraría hasta 1951. Una auténtica avalancha de títulos ocupaban los expositores de los quioscos. Antes, en el 39, Bill Everett ya había llevado a *Marvel* a La Antorcha Humana y a Sub-Mariner, y Victor Fox creaba Blue Beetle. Pues bien, 1940 es un contínuo goteo de personajes: Flash, el hombre más

rápido del planeta, Hawkman, Hourman, Spectre, Green Lantern, Atom...Robin aparecía en *Detective Comics* número 38, mientras Catwoman lo hacía en el primer número de *Batman*. En el mes de febrero la revista *Whiz Comics* tenía en su interior la creación de Bill Parker y C.C. Beck: Captain Marvel, un jovencito de nombre Billy Watson que se transformaba en el más poderoso de los mortales con tan sólo pronunciar la palabra mágica SHAZAM.

Los héroes ganaban popularidad entre el público a marchas forzadas, los personajes aparecían en más de un título y las editoriales ganaban dinero. En el 41, con la Segunda Guerra Mundial en el horizonte de los americanos, los comics se convierten en el vehículo ideal de las campañas propagandísticas patrióticas. Los nazis reciben por todos lados sobre todo con la llegada del Capitán América (marzo 1941) de Joe Simon y Jack Kirby. Los luchadores



Action Comics n.º 1. Nace el primer superhéroe: Superman.



Detective Comics n.º 27. El nacimiento de Batman.



contra el Tercer Reich se agrupan en multitud de publicaciones: *Usa is Ready*, *All-Winners*, *Military Comics*. Incluso el Daredevil de Lev Gleason (no el actual, que nace en 1964) tenía como supervillano definitivo al mismísimo Hitler.

Los personajes se suceden sin parar: Plastic Man, Catman, Wonder Woman...Hasta el año 1944, que se convierte en un punto de inflexión ante una cierta saturación del mercado. No obstante, cabe reseñar que el tebeo más exitoso de ese año, *Captain Marvel Adventures* de la editorial *Fawcett*, alcanzó unas ventas totales de 14.067.535 ejemplares. Las aventuras de los superhéroes se van a continuar leyendo, pero el público lector pide cosas nuevas, y todo un abanico de temáticas originales va a desembarcar en las páginas de los comic-books. Historias para adolescentes, policíacas o de guerra (coincidiendo con el enfrentamiento con Corea en 1950) se hacen con el favor del público. Los generos más populares serían -además de los superhéroes, que por un tiempo iban a

la baja-, los Funny-Animals, los románticos, el western y el terror. Los animales con características humanas (Funny-Animals) se ven representados en revistas como *Walt Disney's Comics and Stories*, *New Funnies* o *Terry-Toons*. El romance y las historias con protagonistas femeninas ocupan un nuevo sector del mercado: *Miss Liberty*, *Young Romance* o *Mary Marvel* son claros ejemplos. Mientras, publicaciones como *Two Gun Kid* o *Western Comics* llenaban de cowboys las viñetas de los tebeos.

1950 es la lanzadera del terror en el comic americano. William Gaines y Al Feldstein deciden crear la editorial *Entertaining Comics*, sin duda más conocida como *EC*. *Vault of Horror*, *Crypt of Terror* y *Haunt of Fear* (sus 3 primeros lanzamientos) son auténticos clásicos imborrables en la mente de muchos aficionados. El terror fue la moda, y no sólo *EC* se encargaba de su publicación. Otras editoriales como *Marvel* y su *Strange Tales* se subieron al carro. Sin embargo,

Gaines y su *EC Comics* fueron el blanco preferido de las quejas de los reaccionarios americanos como el Dr. Frederic Wertham, que en 1954 publicó su estudio *Seduction of the Innocent* (Seducción de los Inocentes), un estudio que basándose en puras anécdotas sacaba conclusiones tendenciosas sobre el daño que causaban los comics en el adolescente norteamericano. Por esta razón y otras de similar índole, la mayoría de editores deciden introducir un elemento de autocontrol: el Comics Code Authority, censura previa que marcará el desarrollo de la industria hasta nuestros días.

Por fin los 60 van a vivir una nueva época de prosperidad para el superhéroe, la Edad de Plata, que se había iniciado un poco antes, en 1956, y durará hasta 1970, cuando Jack Kirby deja *Marvel* para irse a *DC*. En 1959, esta editorial decide recuperar viejos éxitos de los 40 como Flash y Green Lantern. El lector responde de nuevo. 1960 presencia la creación de la Justice League of America, y 1961 se maravilla con un científico elástico, un adolescente que se convierte en llamas, una chica invisible y un forzudo horriblemente feo y rocoso: Los 4 Fantásticos de Stan Lee y Jack Kirby. Esta Edad de Plata lo es en gran medida por la eclosión definitiva de *Marvel*. Lee y Kirby recuperan a Sub-Mariner e idean a Thor y Ant-Man, entre otros. El número 15 de *Amazing Fantasy* presenta a Peter Parker, un chaval que se convierte en Spiderman. En 1964 vuelve el Capitán América. Entre *Marvel* y *DC* -que, entre otras cosas, revitalizó a Batman- se encargan de hacer que los superhéroes no descansen hasta 1967, año que marca el principio del fin de esta segunda etapa de auge. No obstante, cabe reseñar que el año anterior, 1966, significó una auténtica Batlocura. A consecuencia del show de televisión de Batman, las ventas de los comics que presentaban a Bruce Wayne y Dick Grayson luchando contra el crimen aumentaron espectacularmente.

Es el momento ahora de la ciencia-ficción y de los bárbaros salvajes. En octubre de 1970, Roy Thomas y Barry Smith llevan a viñetas a Conan, el héroe de Robert E. Howard, inspirando un efecto mimético que llevo a la publicación de más de una docena de bárbaros similares en los 6 años sucesivos. El cambio experimentado en las regulaciones del Comics Code facilitó el retorno del horror en la historieta con títulos como *Tomb of Dracula*, *Swamp Thing* y *Ghost Rider*.

1974 marca un mal año para el tebeo americano. Solamente quedaban 6 editoriales en activo: *Marvel*, *DC*, *Archie*,



Charlton, Gold Key y Harvey Comics. No obstante, hasta la llegada de las independientes al mercado USA, es interesante hacer mención de ciertos aspectos. En 1975 *Marvel* recupera a los X-Men, olvidados en tiempos de crisis. En 1977 la revolución social llega al tebeo, con heroínas feministas y superhéroes negros. También este año Dave Sim inicia su *Cerebus*, el estandarte de la autoedición y los derechos de autor. *DC* introduce el concepto de mini-serie con *World of Krypton* (Mundo de Krypton), de John Byrne y Mike Mignola, en 1979.

Los inicios de la década de los 80 revolucionan por completo el panorama editorial. El establecimiento de una red, cada vez más extensa, de librerías especializadas da la oportunidad a pequeñas editoriales de dedicarse tan sólo a este mercado directo. *Pacific Comics* fue la primera en hacerlo así. En 1982 surgen por todas partes editoriales modestas que pretenden arañar mercado a las grandes *Marvel* y *DC*.

Eclipse, *Comico*, *First*, *Americomics*, *Capital* y *Pacific* logran consolidar el mercado directo de las tiendas especializadas, que también tientan a las grandes editoriales. *DC*, tras comprobar el éxito de las mini-series, lo intenta con las maxi-series de la mano de *Camelot 3000*, de Mike Barr y Brian Bolland.

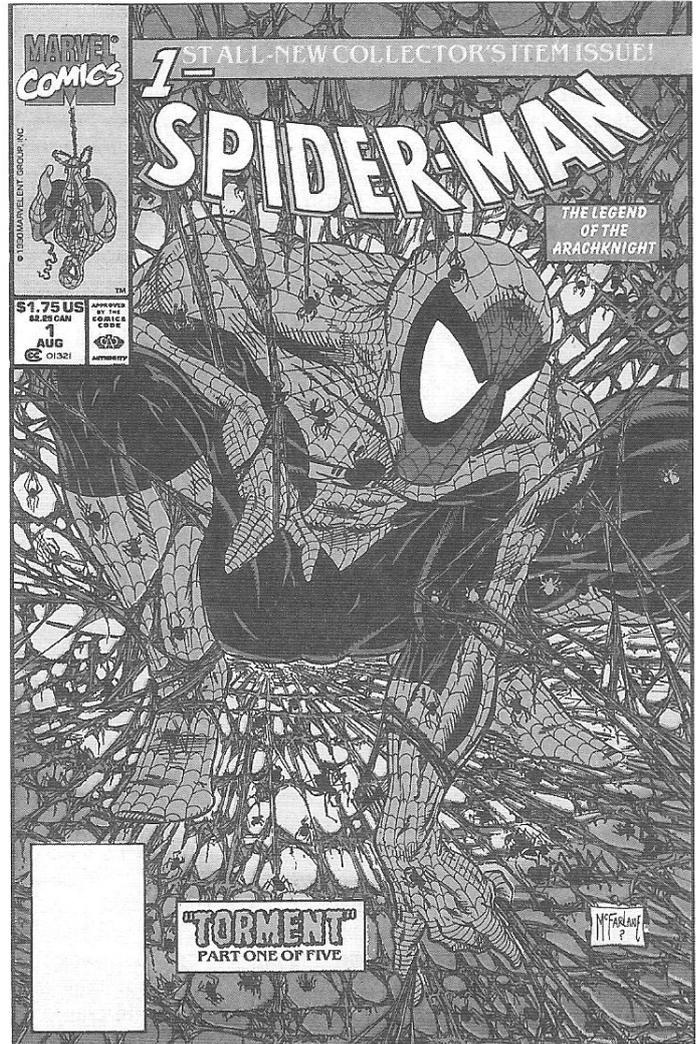
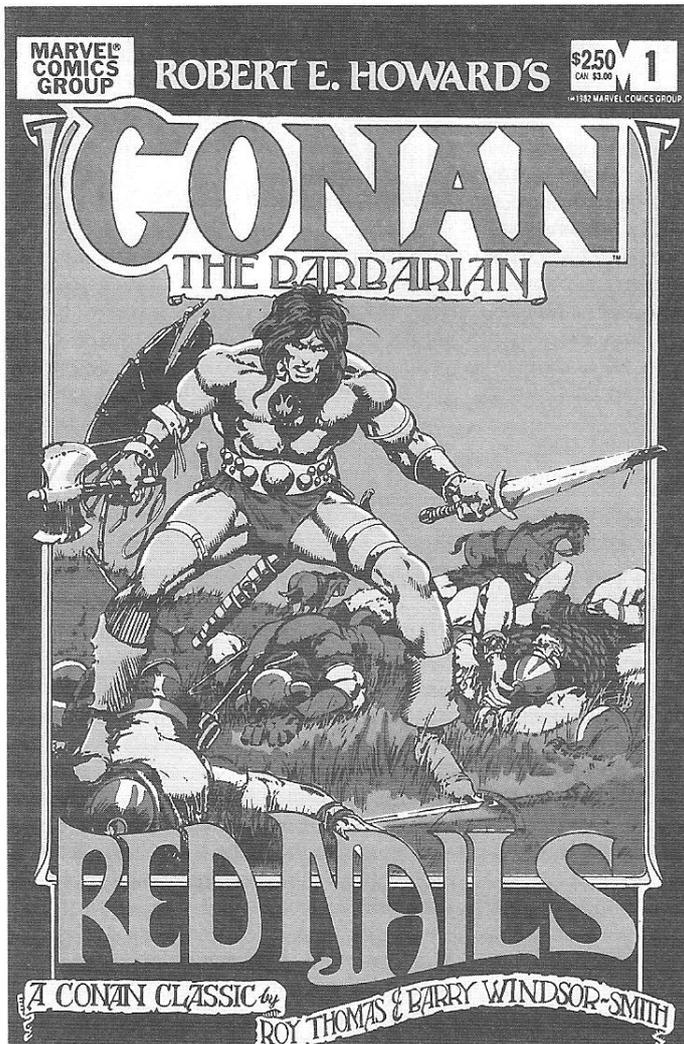
Marvel celebra sus 25 años en 1986, mientras que *DC* llega a la cincuentena en el 85, con la reestructuración de su universo en *Crisis en Tierras Infinitas*. Aparte de estos aniversarios, lo que realmente destaca es la nueva hornada de creaciones que despiertan a la historieta norteamericana: *Ronin* de Frank Miller en 1983, *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons en 1986, y *The Dark Knight Returns* de Miller también en el 86. Tres clásicos modernos representativos de nuevas ideas y otros segmentos del público lector.

La explosión editorial de comienzos de la década queda frenada en 1987 con un lógico proceso de selección de mercado

entre todas las independientes. *First*, *Eclipse* y la recién llegada *Dark Horse* fueron las que mejor soportaron los embites.

Los 90 continúan aumentando este nuevo interés en los comics iniciado años atrás. La Bat-Manía explota en 1989 con el impulso del film de Tim Burton y revitaliza al superhéroe que, actualmente, inunda el mercado USA. Además de *Marvel* y *DC*, *Valiant*, *Dark Horse*, *Defiant*, *Malibu* e *Image* tienen un universo de superpersonajes en sus líneas editoriales. Ahora bien, no sólo de superhéroes vive el lector. Los 90 han traído consigo grandes obras como el *Sandman* de Neil Gaiman, *Bone* de Jeff Smith, *Sin City* de Frank Miller, *Eightball* de Daniel Clowes...

En definitiva, a pesar de los ciclos, los superhéroes acaban siempre volviendo de una u otra forma. Lo importante es que sus retornos no sean monopolizadores. Aunque suene a topicazo gastado, en la variedad está el gusto. ♦



DC Heroes, el espíritu de los comics

Si tuviésemos que decidir cuál de los juegos que os presentamos es el mejor, seguramente todo acabaría en un baño de sangre, sobretodo si tenemos en cuenta lo radicales que pueden llegar a ser algunos seguidores de los superhéroes. Pero si lo que decidiéramos es qué juego es el más completo, con casi total seguridad saldría elegido éste que os presentamos: su segunda edición traía todo lo necesario y además su reglamento es uno de los más completos y versátiles.

Si bien hoy por hoy soy un aficionado incansable de los juegos de rol, hace mucho más tiempo que lo soy de los cómics de superhéroes. Realmente, me atrae todo tipo de literatura de evasión, pero me he criado junto a esos tebeos y, no importa lo absurdos que puedan ser, yo los llevo en mi corazón. Es por esto que *DC Heroes* me parece un juego tan maravilloso; porque refleja el espíritu de esos cómics que leí de niño y aún no he podido dejar.

La edición que yo adquirí es la segunda, y es la que comentaré. Se presenta en una caja de cartón (30x20x5 cm. aproximadamente) y su contenido es: dos dados de 10 caras, una bajara de cartas (cada una de las cuales describe gráfica y numéricamente un personaje de DC), una pantalla para el DJ, tres cuadernillos sin tapa (un resumen de reglas, un índice, y una aventura), una relativamente práctica tabla circular troquelada y tres cuadernos en color rojo, azul y granate, siendo respectivamente el libro de reglas, creación de personajes y ambientación.

A mí, la presentación me parece muy fea y desagradable; cuando no decoran las tapas con el anagrama de la DC, colocan dibujos recortados de los cómics, en tintas azules y rojas, muchas veces en lugares que perjudican la ya poco afortunada maquetación. Por otro lado, todos los textos están escritos en un lenguaje muy sencillo y comprensible, lo cual se agradece por parte de los que no sabemos tanto inglés como nos gustaría.

Héroes de papel

Los personajes tienen 9 atributos colocados en tres columnas horizontales. De este modo se ordenan por: físicos (destreza, fuerza y resistencia física), mentales (inteligencia, voluntad y resistencia mental) y místicos (influencia, carisma y resistencia mística). Los valores que se asignan a cada atributo no tienen un límite establecido (el del sentido común, quizá), y como orientación, las reglas contemplan que 2 es el valor medio humano en todos los atributos, pero claro, los superhéroes son muy superiores

a los simples y débiles humanos. A su vez, los atributos se ordenan en columnas verticales. Según esta colocación reciben la denominación de: atributos de acción (destreza, inteligencia e influencia), de efecto (fuerza, voluntad y carisma) y de resistencia (resistencia física, resistencia mental y resistencia mística). Seguro que los que me leáis ya habréis deducido que la primera columna se usa para llevar a cabo todo tipo de acciones, ya sean físicas, mentales o místicas, la segunda para determinar el efecto de las mismas y que la tercera tiene como objeto resistir tales efectos.

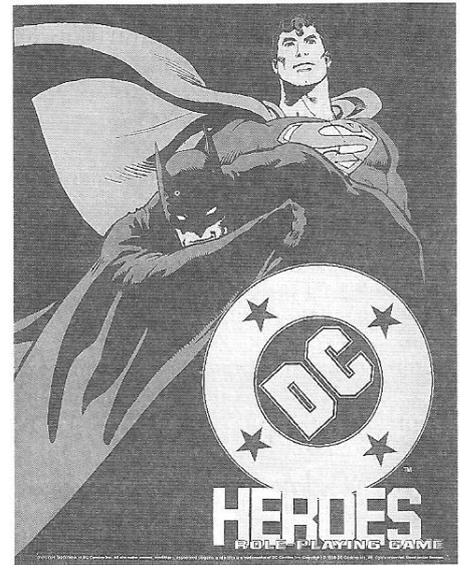
Después de los atributos, como en la mayoría de juegos de rol, nos topamos con las habilidades, pero, excepcionalmente, son pocas y muy generales. Ello obedece a la intención de simplificar un sistema ya bastante complicado. En cuanto a los superpoderes, son 160 los que componen la exhaustiva lista del juego y que pretende reunir todos los poderes existentes en los cómics de DC. La lista no es tan completa como para lograrlo, pero se acerca mucho, y en mi opinión ésta es una exigencia mínima para un juego con tal ambientación. Los poderes se ordenan en físicos, mentales y místicos (¿dónde he oído yo eso?), lo que permite conocer en cualquier momento a qué grupo de atributos afectan o substituyen.

El superhéroe, ¿nace o se crea?

En mi opinión, el juego dispone de un sistema de creación de personajes estupendo. Por un lado está esa larga y completa lista de superpoderes, de posibilidades innumerables y dispares, y por otro un sistema de compra por puntos que te permite escoger aquello que tú quieres, y no lo que te dicta el juego.

El primer paso en la creación del personaje es inventar su personalidad, origen, capacidades, etc., y darle una motivación. Después hay que crearlo numéricamente a partir de lo que nos hemos inventado. Para esto el jugador dispone de una cantidad de puntos inicial, para invertirlos en la compra de atributos, habilidades y poderes, y

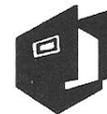
por Lotario Bernard



la posibilidad de aumentar o disminuir el coste de su personaje en función de si selecciona para él, ventajas y bonus, o desventajas y limitaciones. La mosca en el pastel es que la cantidad inicial de puntos por personaje es tan pequeña que no permite hacer superhéroes a gusto de todos; muchas veces te faltan puntos para conseguir el personaje que te habías inventado al principio.

Gadgetry

Otra de las aplicaciones de la lista de superpoderes es hacer posible un sistema de creación de gadgets (aparatos). Si en otros juegos todo el equipo se encuentra descrito previamente, aquí cada jugador se inventa el suyo. Se basa en proporcionar poderes, atributos o incluso habilidades a objetos inanimados. Así, se puede crear desde un simple coche a un anillo de invisibilidad, pasando por una computadora. La creación numérica del gadget funciona igual que la del personaje, es decir, que consiste en invertir puntos en él. El coste aumentará o bajará con defectos o con ventajas, como los personajes, pero además sólo por ser un gadget será menor y podrá



disminuir aun más según pueda o no ser arrebatado en combate y su capacidad de estropearse.

En la medida de lo posible

Uno de los muchos problemas de los juegos de rol ha sido siempre medir las cosas: ¿A qué distancia llega mi arma? ¿Cuánto equipo puede cargar mi personaje? ¿A qué velocidad va mi caballo? ¿Cuánto tiempo tardo en forzar esa cerradura? Los diseñadores del mundo entero se han roto la cabeza por culpa de ello, pero ¿qué pasa si el juego en cuestión tiene un montón de personajes que tiran rayos y proyectiles, son superfuertes, vuelan y se mueven a supervelocidad? *DC Heroes* soluciona el problema instaurando una unidad universal para todo su sistema: los Attribute Points o APs. Los niveles de los atributos, habilidades y poderes se expresan en APs, y se traducen a unidades manejables con la ayuda de la tabla *Benchmark APs*. Los APs se pueden traducir en daño, tiempo, distancia, velocidad, masa, fuerza, volumen, dinero, información y alguna que otra unidad más. De modo que si por ejemplo un personaje tiene 16 APs de superaliento, sabemos que puede acertar a una distancia máxima de 200 yardas con su sople huracanado y mover una masa máxima de 1,5 toneladas. Práctico ¿o no?

Sistema de juego

La mecánica del juego se apoya en dos pares de cosas: un par de tablas y un par de dados de 10 caras. Existen la tabla de acciones y la de resultados. En la primera se compara un valor activo, que puede ser el valor de uno de los atributos activos, o el de un poder o habilidad, con una dificultad o valor opuesto. El cruce nos indica un número, que hemos de igualar o superar con una tirada de 2D10 sumados (en la que los dobles repiten y suman y el 1 doble es pifia).

Pero eso no es todo: cuanto más alto es el número que hemos conseguido, más importante es la categoría de nuestro éxito, para determinar esa importancia contare-

mos hacia la derecha cuántos lugares nos hemos pasado del número mínimo que necesitábamos sacar en los dados; después, en la tabla de resultados cruzaremos un valor de efecto (un atributo de efecto, o el nivel de un poder o habilidad) y un valor de resistencia (un atributo de resistencia, un poder, etc) y contaremos tantas columnas hacia la izquierda como columnas hayamos contado en la otra tabla hacia la derecha.

El sistema de combate sigue las mismas directrices con algunas diferencias: cada personaje tiene una iniciativa resultante de sumar sus atributos activos (destreza, inteligencia e influencia); al principio de cada asalto (que dura 4 segundos) le añade la tirada de 1D10 y, evidentemente, actúa primero quien más alto valor consigue. Las acciones posibles por asalto son tres, dos de tipo automático (como desplazarse o usar un superpoder automático) y una no automática (como golpear). La mecánica del combate funciona igual que la del sistema de juego, teniendo en cuenta que el valor de resistencia será la resistencia física (o la resistencia mental o mística, si el ataque no es físico). Si un personaje acumula tantos puntos de daño como su resistencia física (u otro de sus atributos de resistencia) queda inconsciente, y si acumula tanto como éstos más la mitad de su resistencia física muere.

Concluyendo

Creo que *DC Heroes* es un ejemplo de reglas en función de una ambientación. Puede carecer del realismo de otros juegos, pero de eso se trata. Es un universo sorprendente, repleto de razas alienígenas de todas clases, lovecraftianas y de corte angelical, donde todo Dios de todo Panteón existe, y el Cielo y el Infierno también. Un mundo donde accidentes mortales proporcionan poderes a los simples humanos elevándolos a la divinidad, y haciendo que sean demasiado buenos o demasiado malos. Un planeta sacudido por devastadoras batallas de seres disfrazados y monstruos grotescos, y en el cual ni un solo problema puede quedar sin solución. Puede no ser el mundo real, pero de eso se trata. ◆

DC COMICS

DC Comics, una de las dos grandes editoriales del panorama de la historieta americana, inició su andadura en el año 1935 bajo el nombre de National Allied Publications. Su fundador, el mayor Malcolm Wheeler-Johnson, formó equipo con Harry Donenfield y J.S. Liebowitz en el año 1936, dándole a la compañía el nombre de Detective Comics Inc.

El éxito queda asegurado con la presentación del primero de los superhéroes: Superman, en la revista *Action Comics* (junio 1938). Un año más tarde Batman aparecería en el número 27 de *Detective Comics*.

En los años sucesivos -los de la gran explosión de la Edad de Oro- un sinfín de personajes pasaron a engrosar la nómina de salvadores de los inocentes: Flash, Green Lantern, Hawkman, Atom, Wonder Woman, Spectre..., por nombrar unos pocos.

En el año 1946 el nombre volvió a cambiar para llamarse National Comics Publication. En el 61 recibió el National Periodical Publications. El maremagnum de denominaciones acabó en 1977 con DC Comics Inc, aunque el logo DC había aparecido en sus publicaciones desde el principio.

A pesar de que ha continuado sin interrupción la publicación de cómics de superhéroes, DC seguía las corrientes del público con las series de "funny-animals", humor, western o ciencia-ficción y fantasía cuando la popularidad de los superhéroes disminuía. Por ejemplo, tras la crisis de los 50, las historietas que gozaban de más popularidad eran las de cow-boys, serie negra o las de romances de adolescentes.

Tras los tebeos de cómics famosos de los 50 o los de terror de los 60, los 70 vivieron en DC la llegada -procedente de Marvel- de Jack "King" Kirby. El popular historietista crea las series de su "Fourth World", con colecciones como *New Gods* o *The Demon*. Los años 70 vieron también el nacimiento de *La Cosa del Pantano*, de Len Wein y Bernie Wrightson.

El profundo caos al que se había llegado en el universo superheroico de DC hace oportuna su reestructuración con "Crisis en Tierras Infinitas" (abril 1985).

A finales de los 80 DC lanza una serie de proyectos renovadores para una industria adormilada. La historia reciente del comic-book norteamericano pasa por títulos como *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, *Watchmen* de Moore y Gibbons, o *Ronin* de Frank Miller.

En los 90, DC ha acabado de consolidar su universo de superhéroes y ha creado líneas paralelas que pretenden captar la atención de ciertos sectores del público como Vertigo y Milestone.

FICHA TÉCNICA

<i>Título original:</i>	DC Heroes, RPG, 2ª Edición.
<i>Editorial:</i>	Mayfair Games, sin traducción hasta la fecha.
<i>Autores:</i>	Greg Gorden y Dan Greenberg.
<i>Ilustraciones:</i>	Staff de DC Comics.
<i>Formato:</i>	Presentado en caja.

Una oscura sombra en la noche

*Es de noche en Gotham City, noche de Luna llena. Pequeños murciélagos vuelan en torno a la luz de las faro-
las, moviendo sus alas y lanzando ondas sonoras para percibir el mundo que los rodea. Levantemos la cabeza y
miremos cómo se recorta la redonda silueta de la Luna detrás de un edificio gótico de tétrico aspecto, de repente
un movimiento en el aire y ante el círculo de luz en el cielo se recorta la silueta de algo que parece ser un...
¿murciélago gigante? No, es Batman, el Señor de la Noche.*

por Francisco Franco Garea

¿Quién no recuerda el fenómeno que se produjo en 1989? ¿Tantos? Vaya, desde luego deberíais tomar más fósforo, porque tenéis la memoria hecha un trapo. La batmanía, hombre, la batmanía. Ese año se estrenó una película sobre Batman que tenía uno de los títulos más originales y rebuscados de la historia de la cinematografía: Batman. Bien, bromas aparte, la batmanía fue una gigantesca operación comercial que hizo aparecer la imagen del hombre murciélago en cientos de artículos diferentes, desde camisetas, hasta vasos, pasando por calzoncillos, gorras, llaveros... vamos todo aquello susceptible de poder llevar el famoso logotipo. Y la moda llegó incluso a nuestro terreno, a los juegos de rol.

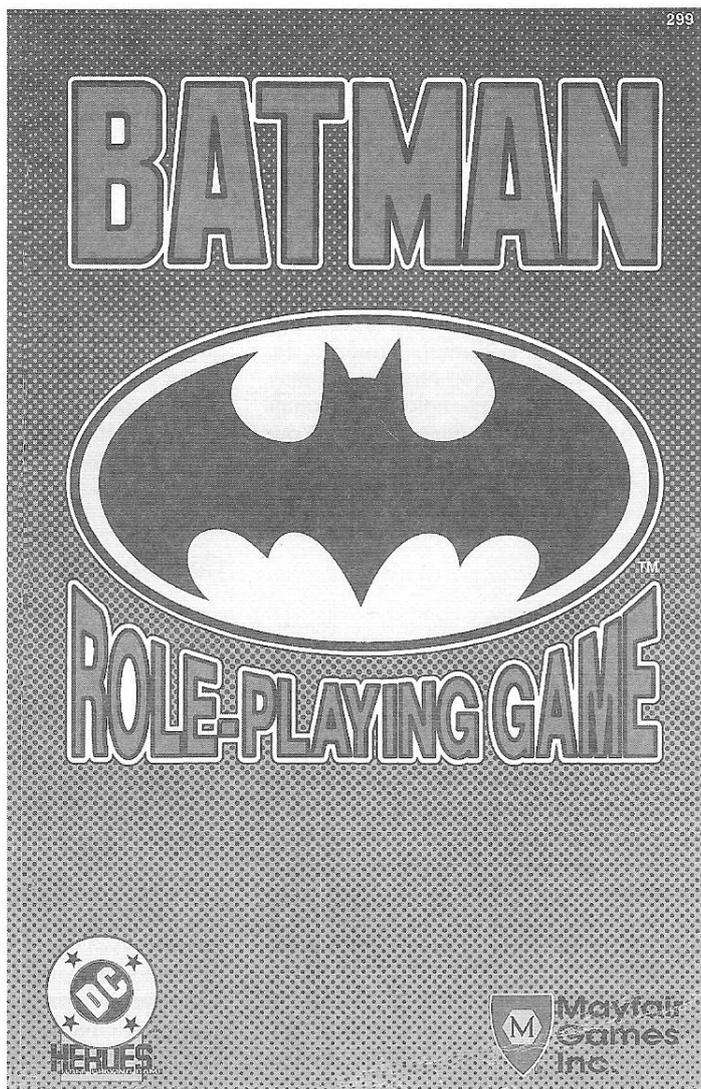
The Batman Role-Playing Game

No es que los señores de *Mayfair Games* se pusieran a diseñar como locos un juego de rol con Batman como protagonista, para aprovechar la batmanía y hacer el negocio del siglo (no creo que lo hicieran, pero bueno) sino que, muy listos ellos, aprovecharon para sacar la segunda edición de un juego basado en este personaje que habían editado tiempo antes. Este juego es una simplificación y adaptación de otro reglamento de la casa: *DC Heroes* (del que ya os hemos hablado en este mismo dossier).

Batman RPG es un juego que *misteriosamente* tiene el mismo tamaño que los cómics americanos. Su portada es absolutamente horrible, aunque no se puede negar que cumple perfectamente la función de atraer como moscas a los posibles compradores, sean jugadores habituales de rol o no. La impresión del interior ha sido realizada utilizando dos tintas: azul y negra. La maquetación es simple y efectiva, aunque la inclusión de ilustraciones extraídas directamente de los cómics originales de Batman, en algunas ocasiones no es muy afortunada.

Los juegos de rol basados en un personaje solitario (como puedan ser, por ejemplo, Indiana Jones, James Bond, Judge

Dredd, o el propio Batman) tienen el problema de conseguir que un grupo de jugadores pueda jugar en ellos, aparte de las partidas en las que sólo juegan un DJ y un jugador que interpreta el rol del personaje en el que está basado el juego. En algunas ocasiones esto se consigue de una manera bastante lograda, como es el caso de juegos como *James Bond 007*. Pero, sin embargo, a veces sucede que la solución que se da es poco más que un pastiche. En el caso de *Batman RPG* lo único interesante es jugar un DJ y un jugador que interprete a Batman, ya que la otra opción –jugar utilizando personajes creados al efecto– no difiere en absoluto de otros juegos de superhéroes. También se puede crear lo que el juego llama un “Bat-equipo”, es decir, uno de los jugadores será Batman y los demás llevarán personajes de su creación que habrán sido entrenados y casi adoptados por él. Además no debemos olvidar que *Batman RPG* es una versión *simplificada* de *DC Heroes* en todos los aspectos, por lo que la lista de poderes, habilidades, ventajas, desventajas, etc., es bastante reducida y por lo tanto limita bastante el juego.



Batcosas

Lo que más destaca en *Batman RPG* es la manera en que han organizado el libro, muy buena desde mi punto de vista, y que además permite introducirse poco a poco dentro del sistema de juego. En la introducción hacen un pequeño resumen de la historia de Batman y explican qué es un juego de rol. Después de esto, en el



siguiente capítulo comentan las ocho ideas básicas en las que se fundamenta el sistema de juego: puntos de atributo (APs); atributos; tiradas de dados; la tabla de acciones; la tabla de resultados; poderes, habilidades, ventajas y desventajas; puntos de héroe y acciones automáticas (si quieres más detalles sobre estas ideas consulta el informe de *DC Heroes*). Estos conceptos son inmediatamente puestos en práctica en un mini aventura en solitario (y nunca mejor dicho lo de mini, ya que sólo tiene 21 párrafos) en la que también explican los aspectos básicos del sistema de combate. Después se explica éste en toda su extensión. En el siguiente capítulo se detalla la interacción entre los personajes, describiendo reglas para la interrogación, la persuasión y la intimidación. Este apartado de las reglas es bastante interesante, por un lado porque no es muy común dentro de los juegos de rol y por otro porque hace un uso muy bueno de las tablas de acciones y resultados. En el siguiente apartado se describen 68 poderes (desde invisibilidad, hasta rayos de agua, pasando por ventriloquismo, telepatía...), 9 habilidades que se dividen en 30 subhabilidades, 14 ventajas y 10 desventajas. Como podéis comprobar la lista es bastante escueta, aunque por otro lado es de obligado reconocimiento que los pocos que hay han sido muy bien elegidos. Y cuando ya tenemos un perfecto conocimiento de cómo funcionan el sistema de reglas y el combate y de qué poderes, habilidades, ventajas y desventajas hay, llega el momento de hacernos nuestro propio personaje. El sistema consiste en adquirir las distintas capacidades del personaje (incluidos los posibles aparatos o armas que pueda llegar a usar, que en el juego son conocidos como gadgets) a base de gastar puntos. Es interesante comprobar que detallar la historia, la descripción y la personalidad del superhéroe que creemos puede darnos más puntos para mejorar sus capacidades. En esta misma sección se explica también cómo mejorar los personajes utilizando el sistema de experiencia. En el próximo capítulo, Gadgetry, se explican las mil y una maneras de crear aparatos y armas de alta tecnología (y no tan alta) para nuestros superhéroes. Otro de los aspectos

del juego, la riqueza de los personajes, dispone de un capítulo para él solo. Después de esto viene el ya típico capítulo de todos los juegos de rol, en donde se explica cómo ser un buen máster, cómo llevar una aventura, cómo crearla y cómo se deben repartir los puntos de héroe (PXs). Es obligado decir que el sistema que aporta el juego para crear aventuras es... esto... absolutamente inútil, ya que consiste en seis tablas que nos darán unos cuantos datos y algunas ideas, pero que desde luego no nos crearán ninguna aventura jugable. Los tres últimos capítulos están destinados a aumentar la información de trans fondo. En uno se dan los datos e historia de algunos héroes y personajes de apoyo, como, por ejemplo, Batman, Robin, The Question, el Comisario Gordon, o Vicki Vale. El siguiente capítulo da también datos e historias de personajes, pero en este caso éstos son villanos y criminales. Por citar algunos: Calendar Man, Cat-Man, Catwoman, The Joker, El Pinguino... Y por último, Gotham City, aquí se resumen sus orígenes, se proporciona una mapa y se describen los 24 vecindarios de los que está formada. La aventura incluida en el juego consiste en un enfrentamiento entre el Joker y el Bat-equipo, y es una buena manera de empezar a probar el juego.

Conclusión

Batman RPG es un juego de iniciación destinado a los que no son habituales jugadores de rol, pero que, sin embargo, sienten alguna especial atracción por Batman. Desde este punto de vista es un juego bastante correcto e interesante, aunque también limitado, ya que según parece el objetivo final es dar el paso hacia su hermano mayor *DC Heroes*. Como juego de rol para partidas ocasionales puede aguantar y ser perfectamente válido, pero no es el juego más adecuado para hacer una campaña en un ambiente superheroico. Si queréis jugar a superhéroes con Batman comprados el *DC Heroes* y su suplemento *Batman Sourcebook*, conseguiréis un mejor juego y mucha más información sobre Batman que no la que proporciona este juego. ◆

BATMAN

El mes de mayo del año 1939 veía como en las páginas del número 27 de la revista *Detective Comics* aparecía un héroe enmascarado, enfundado en un traje gris y negro que combatía a los tipos de más baja calaña. El primero de los grandes superhéroes humanos había nacido: "The Batman".

El mérito de la creación se le atribuye en solitario al historietista Bob Kane. En realidad, la paternidad es compartida. Kane creó el personaje juntamente con Bill Finger, al que luego ayudaría también el dibujante Jerry Robinson.

Batman crecía en popularidad entre el público lector. Ello motivó que en la primavera de 1940 tuviera ya su propio título, además de aparecer en las páginas de *Detective Comics*. El Señor de la Noche estaba directamente inspirado en héroes de los "pulp" como Doc Savage o The Shadow (La Sombra), y poseía el instinto detectivesco de Sherlock Holmes y el mentón de Dick Tracy.

Los personajes secundarios no tardarían en aparecer. Robin debutó en abril de 1940, el mayordomo Alfred Pennyworth en el 43, Catwoman en el 40, el Pinguino en el 41 y Dos Caras en el año 1942. Pero sin duda alguna el más destacado de los archivillanos -que gana una importancia similar a la del héroe- es el Joker, que mostró su grotesca cara en las páginas de *Batman 1* (primavera 1940).

En todos estos años de lucha contra el crimen y de saltar por las azoteas de Gotham, han sido muchos los tratamientos que se le han dispensado a Batman. Ha sido una parodia de sí mismo en los 60, ha protagonizado fantochadas en el espacio luchando contra alienígenas, ha compartido aventuras con 3 Robin diferentes (4 si contamos la Robin de Frank Miller), se ha convertido en estrella cinematográfica de la mano de Tim Burton y, sin duda alguna, los guionistas se han cebado en él y lo han convertido en uno de los héroes más traumatizados juntamente con Spiderman.

Relatar las historias y los artistas que han pasado por su vida sería costoso, imposible, aburrido. Pero no por ello podemos olvidarnos de las grandes plumas que lo han convertido en uno de los más grandes personajes del tebeo americano: Neal Adams, Alan Moore, Frank Miller, Denny O'Neil, Mike Mignola, Matt Wagner...

FICHA TÉCNICA

Título:	Batman Role-Playing Game, second edition.
Editorial:	Mayfair Games, sin traducción hasta la fecha.
Autores:	Jack A. Barker y Ray Winninger (segunda edición).
Ilustraciones:	Staff DC Comics.
Portada:	David Bromley, Jerry O'Malley y Ike Scott.
Formato:	17 x 26 cm. 192 páginas. Rústica.
Material necesario:	Dos dados de diez caras.

Marvel Super heroes

The heroic role-playing game

El juego que ahora os presentamos es, por así decirlo, el de la competencia de los dos anteriores. No es que las dos marcas que los editan estén enfrentadas, sino que DC y Marvel son los dos gigantes de la historia del comic USA, y, por tanto, de los cómics de superhéroes.

por Andrés Valencia

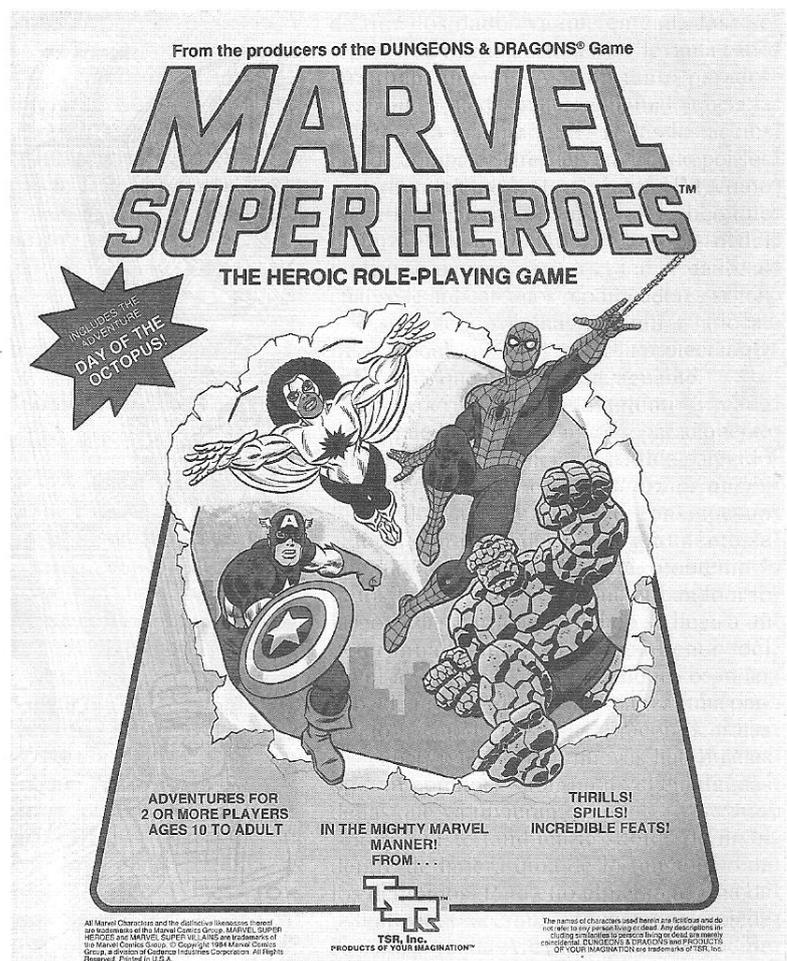
Hace siete años no conocía los juegos de rol, pero era un fanático de los cómics de cualquier clase: Mortadelo, Zipi y Zape, y, especialmente, el Universo *Marvel*. Me encantaban las aventuras de superhéroes, personajes poderosos comprometidos en una cruzada contra el mal y que jamás parecían perder (porque jamás perdían) ninguna batalla frente a sus enemigos. Creo recordar que mis favoritos eran "La Patrulla X", "Los 4 Fantásticos" y "Alpha Flight"- sobre todo en la época en que John Byrne nos dibujaba-, pero en general leía ávidamente todo lo que caía en mis manos. Y fue en esta época cuando llegó a mis oídos la existencia de un juego que permitía simular las aventuras de tus personajes preferidos, y que según mis amigos era de lo más divertido.

El juego

Marvel Superheroes es, por vocación, un juego sencillo. Toda la mecánica del juego está comprendida en una sola tabla -The Universal Table- de la cual hablaremos con más profundidad en seguida. Su grado de dificultad sería comparable al del primer *Dungeons&Dragons*, aunque gracias a la susodicha tabla es más compacto.

La creación de personajes es aleatoria, con las ventajas e inconvenientes que ello comporta. Básicamente hay cuatro factores que definen al personaje: Tipo de superhéroe, Características, Poderes y, por último, los Talentos. El primero indica de que procedencia son los poderes que posee el personaje. Existen cinco posibles, que son Hombre Alterado (obtuvo sus poderes al haber sido expuesto a algo que le cambió, como radiaciones gamma en el caso de La Masa), Mutante (tiene los poderes de nacimiento, como el Profesor X), Armadura (en esta categoría incluiríamos al Hombre de Hierro), Robots (cuyas habilidades son fruto de su construcción, como La Visión), y, por último, los Alienígenas (seres asombrosos que nos visitan desde otros mundos, como Galactus o Silver Surfer).

Las Características nos definen al personaje física y psíquicamente, y son siete: Fighting (Habilidad de Combate), Agility (Agilidad), Strength (Fuerza) y Endurance (Resistencia) por lo que se refiere a las físicas, y Reason (Conocimiento), Intuition (Intuición) y Psyche (Habilidad Psíquica) en el terreno mental. La primera, Fighting, describe con que efectividad actúa un PJ en varios supuestos, como al golpear cuerpo a cuerpo. La agilidad nos dice con que rapidez y pericia nos movemos y sirve tanto para esquivar en combate como para algunas tareas manipulativas. La fuerza es una medida de cuanto podemos levantar y del daño que causamos en combate, mientras que la resistencia indica cuanto puede resistir activo el personaje antes de caer extenuado. Por lo que respecta las habilidades mentales, los conocimientos sirven, por ejemplo, para inventar y cons-



truir cosas. La intuición es el grado de percepción que posee el personaje sobre su entorno, siendo la habilidad psíquica de gran importancia para los personajes con poderes mentales o magos, así como siendo útil para protegerse de los ataques de éstos. Todas estas características -así como los poderes- llevan asignado un adjetivo y un número entre 2 y 100 resultado de una tirada de 1D100 (los únicos dados que requiere el juego) en una tabla, y que es el indicador de lo desarrollada que está la característica o lo potente que es el



poder. Mediante estos valores se interactúa en la Tabla Universal.

Tras la adjudicación de las características una tabla nos indica el número de poderes que poseemos, y otra nos los va asignando -mediante las correspondientes tiradas de dado- hasta finalizar esta fase. Los poderes están agrupados por diferentes categorías como los de transporte o defensivos, por ejemplo. Dentro de cada uno de ellos hay bastante variedad, dando lugar a un número posible de combinaciones muy alto. Además, las definiciones de estos poderes son bastante vagas en algunos casos, de modo que dejan un amplio margen de decisión al máster sobre lo que los PJs pueden o no pueden hacer. Por ejemplo, en la categoría de alteraciones corporales ofensivas existe un poder llamado Garras, cuyo efecto general en combate está descrito, pero no así su naturaleza. Si un personaje deseara que fueran retráctiles, debería consultar con el máster que efectos podría tener este detalle en el juego -que fueran menos efectivas, o que tardaran un turno en ser activadas, etc...-. Por último, los talentos modifican en que columna de la tabla se han de realizar tiradas relacionadas con estos, como, por ejemplo, medicina, acrobacia o atletismo. Los últimos retoques al personaje los dan los recursos, la popularidad, los puntos de vida (suma de las características físicas) y el karma (suma de las características mentales), que sirve para modificar tiradas en situaciones críticas y mejorar nuestro personaje, siendo una medida de la satisfacción emocional y la experiencia del PJ.

La Tabla Universal

Como ya he dicho antes, el sistema de juego es muy sencillo. Todas las características y poderes tienen un valor asociado. Para saber si una acción tiene éxito, se tira el omnipresente dado de 100, cruzándose el resultado en la tabla con la columna correspondiente al número asociado a la característica en cuestión. Así obtendremos un color que indica el grado de consecución de la acción. Blanco para el fracaso, verde para el éxito, amarillo

para el éxito múltiple y rojo para el crítico. Los talentos modifican, como se ha dicho antes, la columna de referencia con la que cruzamos nuestra tirada de dados.

Con este sistema se puede simular desde inventar un robot centinela hasta pilotar una nave estelar, pasando, claro está, por el combate. Respecto a este último, decir que es rápido y divertido, aunque sin pretensiones ni florituras. Además, al utilizar la misma mecánica del resto del juego, se lleva a cabo casi sin pensar, lo que permite a los jugadores concentrarse en sus tácticas y habilidades especiales sin tener que calcular modificadores y otros aditivos.

Este sistema tan espartano tiene una gran ventaja: se puede jugar con sólo las fichas, dos dados y la tabla universal, lo que significa que se puede jugar en cualquier sitio y en cualquier momento. De todas formas, la caja básica incluía, para los principiantes, algunas fichas y mapas para simular los combates del módulo incorporado (El día de Octopus), que servía para introducirlos poco a poco en el juego.

Conclusión

Una de las ventajas de un juego inspirado tan directamente en un universo como el de *Marvel* es que te va a sobrar ambientación a poco que busques. Si bien en la caja básica ésta es un poco parca (porque se presupone que el jugador tiene conocimientos básicos sacados de los comics), existen multitud de suplementos sobre héroes, lugares y aventuras. Sin embargo, la mayoría deben ser ahora difíciles de encontrar, ya que hace tiempo que no aparecen nuevas ampliaciones en el mercado. De todas formas, en los comics tienes una fuente inagotable de ambientación para crear aventuras, incorporar nuevos personajes y darle vida a tu campaña. Así que si te gustan los comics *Marvel* y te gustaría iniciarte en los juegos de rol de la mano de tus héroes favoritos, no se me ocurre mejor manera de hacerlo que con *Marvel Superheroes*, un juego sencillo, sin pretensiones, y quizá sin un gran futuro por delante, pero eso sí, un auténtico clásico. ◆

MARVEL

Al contrario de lo que se pueda creer, el inicio del sello editorial *Marvel* no tiene nada que ver con Jack Kirby o Stan Lee.

Estos revolucionaron el género de los superhéroes en los años 60 con la creación de los personajes más carismáticos: los 4 Fantásticos, Hulk, Thor, Spiderman, Los Vengadores, La Patrulla X, etc... Pero la editorial *Marvel* venía funcionando desde 1938, cuando el editor Martin Goodman empezó a publicar la revista *Marvel Science Stories*, que más que una revista era un "pulp", una publicación barata que combinaba historias de misterio, aventura y terror.

Goodman inventó el híbrido de la tira cómica y el "pulp", lo que se dio en llamar desde entonces "comic-book". El primer "comic-book" *Marvel* fue *Marvel Comics*, que tenía como protagonista al Sub-mariner de Bill Everett. A partir de aquí arranca la Edad Dorada, con la creación de Ka-zar, la Antorcha Humana y posteriormente, para unirse en cuerpo y alma a la lucha contra los nazis, el Capitán América. Joe Simon y Jack Kirby fueron los encargados de crear al abanderado que, en la portada del número 1 de la colección, le rompía los dientes al mismísimo Hitler. El editor Goodman quedó muy contento, ya que era judío.

Pero acabada la guerra el fervor patriótico de los comics *Marvel* no pudo evitar que las ventas decayeran durante la década de los 50. *Marvel* se tambaleó, se sumergió en monótonas revistas de humor y terror para resurgir con fuerza inusitada en la década de los 60: había llegado el momento de Stan Lee.

Entre Lee, Jack Kirby y Steve Ditko llevaron a *Marvel* a liderar el mercado de una manera indiscutible, dominio que continúa en nuestros días, consiguiendo también el beneplácito de la crítica. Lee convirtió a un estudiante alfeñique en un super-hombre de fuerza arácnida, trajo al planeta a un dios nórdico, envolvió en una armadura a un empresario, reunió a los Vengadores, se ocupó de los marginados con poderes mutantes, etc... forjando así leyenda tras leyenda, creando "el teatro más grande que la vida".

Las cosas han cambiado bastante desde entonces. Miríadas de nuevos personajes y colecciones se han dado cita en *Marvel*. Los años 70 fueron los años de los nuevos creadores, de los nuevos planteamientos, de la experimentación artística, para dejar paso en los 80 a nuevos "fan-favorites" como Byrne, Starlin, Claremont, Miller, etc..., que forzaron muchas veces a distinguir entre comic para adultos y comic a secas.

FICHA TÉCNICA

Título:	Marvel Superheroes, the heroic role-playing game
Editorial:	TSR
Autores:	Jeff Grubb y Steve Winter
Portadas:	Al Milgrom y John Romita Sr.
Presentación:	en caja, conteniendo los libros de campaña y combate, así como la aventura oficial "El día de Octopus".

Champions

Champions es el juego de rol de superhéroes diseñado por Hero Games con la producción y distribución de Iron Crown Enterprises. Publicado en 1981, tuvo una buena acogida debido a la calidad de su reglamento, que relegaba a un segundo plano el hecho de que no estuviera ambientado en ningún universo de superhéroes conocido.

por Andrés Valencia

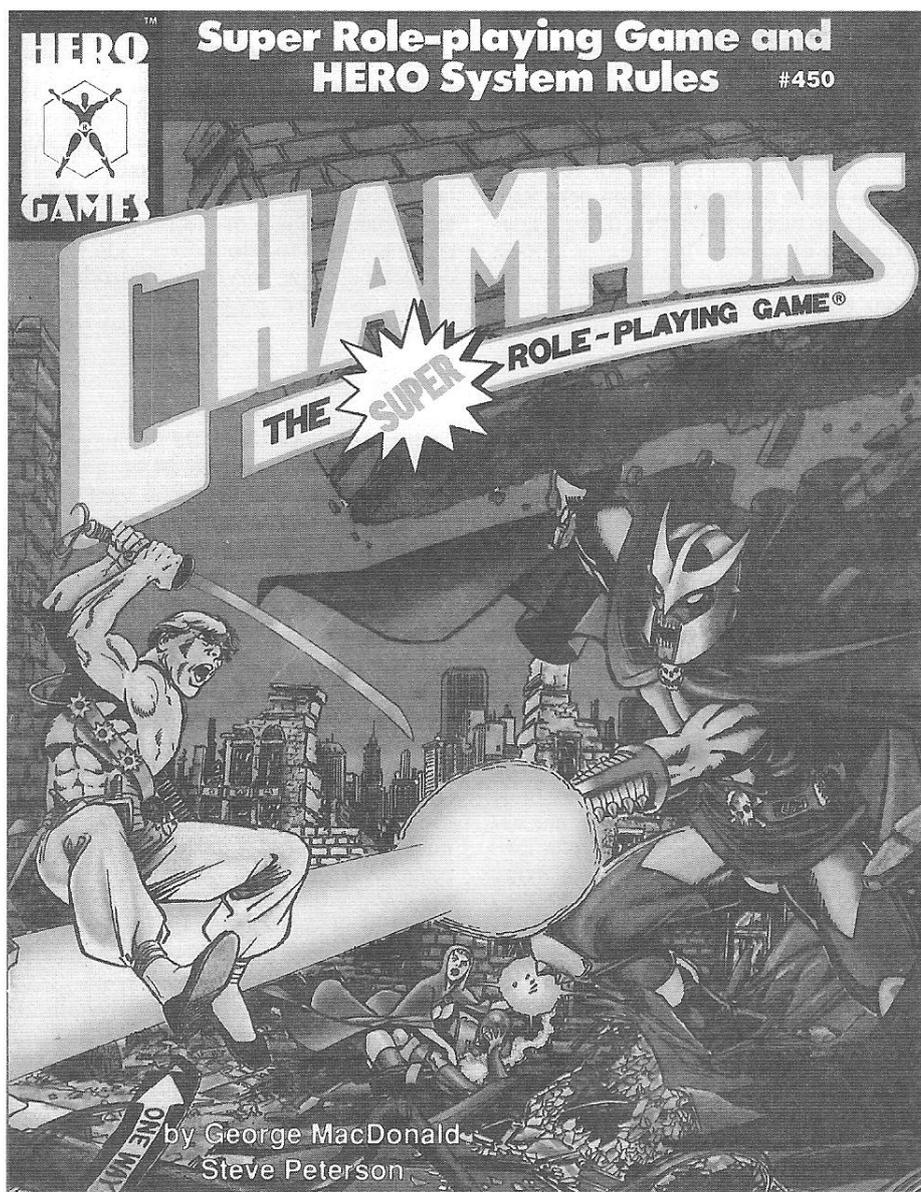
Debido a el éxito inicial de *Champions*, *Hero Games* editaría más tarde toda una serie de juegos basados en otras ambientaciones y que utilizaban el mismo reglamento, como *Fantasy Hero*, *Star Hero*, *Espionage*, *Danger International*... Con el paso del tiempo y la paulatina proliferación de ambientaciones, el sistema empezó a disgregarse –algunas habilidades eran comunes a todos los reglamentos, mientras que otras sólo estaban disponibles en alguno de ellos– y, en suma, a adolecer de los fallos de un sistema en continua evolución. Se imponía una revisión que reagrupara y mejorara las reglas, que recogiera todos los datos de los juegos previos y los unificara, dejando lo bueno, puliendo lo normal y eliminando lo malo.

Este proceso comenzó en 1987 y terminó dos años más tarde. El resultado es un pequeño monstruo de 350 páginas repletas de buenas ideas y saber hacer, uno de los mejores sistemas de juego de rol jamás diseñados, amen de ser, a mi juicio, el mejor juego de superhéroes. De hecho, no es sólo un juego de superpersonajes, si no que, debido a su concepción y diseño –que incorpora datos y reglas de otras ambientaciones, como la espada y la brujería o la ciencia-ficción–, se pueden arbitrar todo tipo de campañas con la información del libro básico de forma coherente y realista.

Champions está dividido en tres secciones principales, que son las reglas del sistema *Hero*, en los que se detalla la mecánica de juego, el libro de referencia, con orientaciones para el máster, y el manual de campaña, en el que se incluyen superhéroes y villanos, así como un módulo de introducción.

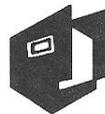
Las reglas

La primera parte del libro *-Hero System Rules-* consta de 215 páginas y está subdividida a su vez en tres partes: introducción, generación de personajes, y combate y aventura. El sistema se basa en los dados de 6 caras, y no utiliza tablas de ningún



tipo para la resolución de las acciones, sino que hay que sacar menos, tirando 3D6, de 9+(Característica implicada/5). El combate es sencillo y basado en la misma mecánica: la tirada a impactar con 3D6 debe ser menor de 11+OCV (valor de combate

ofensivo del atacante)-DCV (valor defensivo del defensor), +/- los modificadores típicos de la situación. ¿Dónde puede estar la complejidad de esto? En la complejidad de la escena y en gran medida del tipo de personaje que estamos arbitrando. Sin duda



no es lo mismo el apocalíptico y definitivo combate de superhéroes entre Dragón –Heraldo de una fuerza misteriosa que lucha por la justicia universal y de métodos expeditivos– y Rayo Azul –el rapidísimo y escurridizo héroe que respeta la ley a rajatabla– que entre dos camioneros vapuleándose en la parte de atrás de un bar. En el segundo de los casos habrá que tener en cuenta un buen montón de cosas, como la habilidad de combate de ambos, la velocidad con que se mueven o las reglas de resistencia y recuperación. En el primero de los casos, la complejidad de los personajes y sus poderes aumentarán la dificultad hasta un grado superlativo. Es necesario, por lo tanto, practicar las reglas hasta llegar a dominarlas. No son difíciles, pero sí que son bastantes, lo que quiere decir que cuantas más apliquemos, más compleja será una situación determinada. La mayor aplicación de reglas en una escena la exige la simulación de poderes, en especial los de estructura más complicada (como las reservas variables de poder o Multipoder), y muy acentuadamente en los superhéroes más poderosos, de lo que se deduce que también hay que practicar con los personajes y, sobre todo, conocerlos muy bien.

La generación de personajes en *Champions* puede definirse de una manera completa. Con ella es posible crear cualquier tipo de personaje, desde el típico superpoderoso hasta la persona “normal”, pero muy entrenada. Una de sus características más significativas es que está basado en un sistema de puntos, lo cual tiene varias ventajas. El jugador puede dedicarse a la construcción de su superhéroe sobre su propia idea de lo que quiere que sea, sin tener que amoldarse a lo que le dictan los dados. Además, el sistema de experiencia premia a los jugadores con estos mismos puntos, con lo cual es muy creíble y sencillo simular su mejora a lo largo del tiempo. El jugador dispone de ciertos puntos (generalmente, 150) para diseñar su personaje, además de los que obtenga de dotar a su PJ de desventajas –que suelen estar limitadas por el árbitro–. Las desventajas son, básicamente, el precio que han pagado los personajes por el poder que poseen. Las hay de muchos tipos, y van desde ser perseguido –sea por organizaciones criminales, la justicia, otros superhéroes, etc.– hasta “Código contra matar”. Estos inconvenientes se pueden dar en varios grados y de esta forma otorgar más o menos puntos.

Con esta suma de puntos el jugador ha de comprar para su PJ toda una serie de cualidades, empezando por las características primarias (Fuerza, Destreza, Constitución, Cuerpo, Inteligencia, Ego, Presencia y

Atractivo), que le definen física y psicológicamente, y determinan el valor de otras, como Velocidad, Resistencia, Recuperación, STUN, Defensa de Energía y Defensa, y por las cuales no hay que pagar.

Tras las características deberemos tener en cuenta las habilidades. Estas vienen a representar capacidades de los jugadores en ciertos campos debido al estudio y/o la práctica de éstos. Se subdividen en diferentes categorías, como las de combate, las generales o las basadas en distintas características primarias. Hay que destacar el trabajo de recopilación en algunas de ellas, en especial la habilidad de lingüística –que incluye vasco, catalán y gallego– y la de artes marciales.

Una vez resuelto el tema de las habilidades, habremos de hacer frente a otras necesidades, tales como Dinero, Contactos, Seguidores, Vehículos y Bases, que vienen a representar los recursos con los que cuenta nuestro personaje en la cruzada contra –o a favor de– el crimen. Asimismo, en la sección de Talentos podemos encontrar habilidades especiales que, sin llegar a ser poderes, pueden sernos de gran utilidad, como Ambidextro, Suerte, o Sentido de Combate. Y por último llegamos al capítulo de poderes. Este permite diseñar cualquier tipo de poder mediante un sistema flexible de ventajas e inconvenientes que, a partir de unos efectos básicos logran una individualización total de cada uno de ellos. El capítulo de poderes es uno de los platos fuertes del juego, y estimula la imaginación de los jugadores para conseguir resultados creativos a la vez que efectivos.

En suma, el sistema de creación de PJs es tan flexible como sus otras partes, siguiendo la tónica general del juego. Aún así, puede ser todavía demasiado para el principiante, que ha de aprender pronto a tener agilidad con los números. Además, es bastante lento por propia definición, ya que el jugador controla hasta el más mínimo detalle de su personaje.

La ambientación

En la segunda y tercera parte del libro –*Champions Sourcebook* y *Champions*

Campaign Book– se hace referencia concreta al arbitraje del juego y el mundo en que se juega. En la primera de éstas podemos encontrar la sección del máster, muy bien desarrollada y con muy buenos consejos. Los autores cumplen perfectamente con su cometido, ya que leyendo esta sección se pueden arbitrar partidas sin haber leído ningún comic. En este capítulo se hace hincapié en las características típicas del género: la acción, las rivalidades, las trampas mortales, etc... Además, se nos presentan un buen número de datos para hacer más consistente el entorno, como organizaciones gubernamentales, justicia y muchas más cosas a tener en consideración por un máster cuidadoso.

En la última parte del libro se nos ofrece una campaña lista para arbitrar en la que participan los Campeones contra los Asesinos. Se nos dan las características de estos dos grupos además de 17 superhéroes y villanos más. Si bien la aventura es algo lineal, creo que es adecuada para el jugador que se inicia. La información sobre ambientación puede parecer exigua y genérica, aunque se dan consejos sobre como crear ambientaciones diferentes. La base de este hecho es que el sistema anima al jugador a jugar en su propio entorno de juego, con el grado de realismo y complejidad que cada uno quiera (mediante reglas opcionales), así como el tono de juego que se prefiera –se dan consejos para arbitrar campañas tanto oscuras como humorísticas–. Para el jugador que desee unos parámetros de juego ya definidos, existen ambientaciones de juego a tal efecto, como *Ninja Hero*, *Dark Champions*, *Horror Hero*, etc... En cuanto a los suplementos, decir que hay muchos, muchísimos, y sería imposible enumerarlos todos aquí. Básicamente se han publicado campañas, ambientaciones alternativas, aventuras cortas, descripción del mundo de *Champions* y listas de superhéroes y supervillanos, siendo la mayoría de una gran calidad.

De modo que ya sabes lo necesario sobre el mundo de *Champions*, así que ya va siendo hora de desempolvar todos esos viejos comics y, de una vez por todas, tomar la decisión más importante de tu vida y... ¡ser un héroe! ♦

FICHA TÉCNICA

Nombre: Champions.
Editorial: Hero Games, producido y distribuido por ICE.
Autores: George McDonald, Steve Peterson y Rob Bell.
Portada: George Perez.

Tortugas fuera del acuario

Teenage Mutant Ninja Turtles

¿Comedores de pizza a reacción? ¡¡¡Cowabunga??!! ¿Adolescentes? ¿Mutantes? ¿Ninja? ¡¡¡Tortugas??!! Pues sí, vamos a hablar de... *Las Tortugas Ninja Mutantes*. Pero no de las tortuguillas para niños consumistas y descerebrados que dicen "cowabunga", sino de las auténticas y originales. Y si alguien cree que no son superhéroes, que se lo piense dos veces antes de abrir ese piquito de oro que su ADN le ha dado, las TMNT no están para bromas porque... ¡muerden!

por Francisco Franco Garea

Si no recuerdo mal, la primera vez que en España se oyó hablar de las *Teenage Mutant Ninja Turtles* (TMNT a partir de ahora), fue debido a que Bandai empezó a distribuir unos muñecos articulados que las personificaban. Por aquellos tiempos, todavía no se había hecho ninguna película, ni habían llegado sus comics, ni estábamos invadidos por el merchandising que actualmente existe. Poco a poco, la fama de aquellos quelonios se fue incrementando, hasta que las televisiones autonómicas programaron una serie basada en ellas y dirigida fundamentalmente a un público infantil. Lo que también llegó fueron las películas, nada menos que tres hasta la fecha. La primera tiene su gracia e incluso ha sido emitida por un canal de televisión privado, la segunda ya empezó a degenerar y a dirigirse cada vez más a una audiencia cuya edad no sobrepasa los 13 o 14 años y, por último, la tercera, que no he visto; aunque tampoco me hacía muchas ilusiones. Lo mejor de estas películas son los trajes de las tortugas confeccionados por el maestro Jim Henson, creador de los Teleñecos, Fraguel Rock y otras tantas maravillas de la animación de muñecos.

TMNT, el juego de rol

En 1985, un año después de la publicación del primer comic de las *TMNT*, Palladium Books publicó un juego de rol llamado *Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness*. Este juego inicialmente estaba planteado como un suplemento a otro de la misma editorial llamado *Heroes Unlimited*. A pesar de esto, *TMNT* es un juego totalmente completo, que incluye un sistema de creación de personajes, un sistema de combate, poderes psíquicos y animales, listas de equipo, escenarios y algunas cosas más.

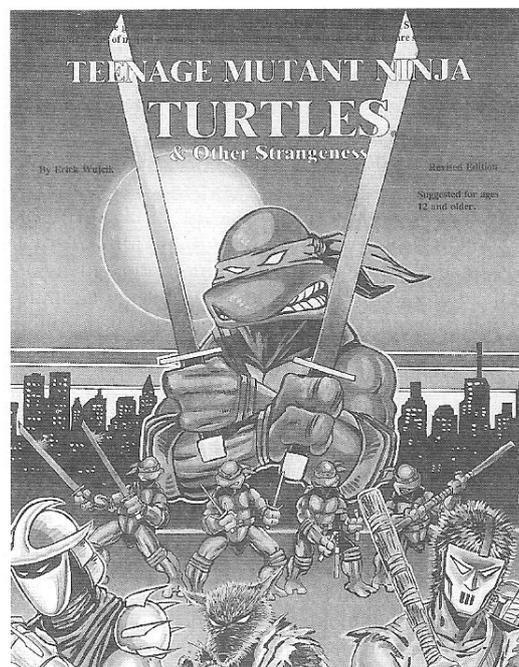
El planteamiento de *TMNT*, tal y como se explica en su introducción, es novedoso

pero no nuevo, y quizás sea la parte más interesante del juego. Todos los jugadores interpretarán a un animal, pero no como sinónimo de incapacidad y grosería, sino en su significado intrínseco, es decir: gorilas, cocodrilos, ardillas, gatos y demás fauna. Estos animales habrán sufrido mutaciones producidas de las más extrañas maneras que les habrán dotado, en mayor o menor medida, de capacidades humanas tales como: hablar, caminar erectos, pulgares oponibles, etc.

Editado en tapa blanda, *TMNT* es un libro de 112 páginas con la portada y contraportada a todo color y el interior en blanco y negro. Las ilustraciones han sido realizadas por Peter Laird y Kevin Eastman, aunque la mayoría han sido extraídas de los comics, lo que le confiere un atractivo especial. Mención aparte merece la inclusión de una pequeña historia de ocho páginas que, si no me equivoco, es inédita en España. La maquetación es muy simple, pero efectiva; a doble columna, especificando tan sólo el número de página.

Sistema de reglas

Una característica común a casi todos los juegos editados por Palladium Books es que usan el mismo sistema con pequeñas modificaciones. El sistema en sí no es ninguna maravilla, pero funciona, lo que ya es algo. Se fundamenta en tres partes: un sistema de experiencia por niveles, resolución de acciones por tiradas de porcentaje, y un sistema de combate rápido y sencillo. Todos los personajes empiezan a nivel 1 de experiencia, después, y a medida que vayan ganando PXs, éste subirá. Cada vez que aumenta el nivel de experiencia, aumentan



los puntos de vida del personaje, los porcentajes de sus habilidades, y sus valores de combate. Las habilidades tienen asignado un porcentaje que puede oscilar entre 1 y 98. Para hacer una tirada de habilidad simplemente se tira 1D100 y se compara el resultado con el porcentaje de la misma; si es menor la acción tiene éxito, en caso contrario fracasa.

Creación de... animales

El primer paso para crear un personaje en *TMNT* es determinar el valor de sus ocho atributos (coeficiente intelectual, resistencia mental, afinidad mental, fuerza física, destreza física, resistencia física, belleza física y velocidad). Para ello se tirarán 3D6 por cada uno. Si en la tirada se obtiene un 16, 17 o 18 (atributo excepcio-



nal), se tirará otro D6 que se sumará al total. En el caso de que uno o más atributos iguallen o sobrepasen a 16, proporcionarán diferentes bonificaciones. Por ejemplo, tener un 19 en coeficiente intelectual da un +6% a todas las habilidades. Después se calcularán los puntos de vida, que son iguales a la resistencia física más 1D6 por nivel (¿dónde he visto esto antes?).

El segundo paso es determinar el tipo de animal que será el personaje. Para ello se harán unas cuantas tiradas, o, si el DJ lo permite, podrá ser elegido libremente por el jugador. La variedad de animales es realmente amplia: desde perros a camellos, pasando por ranas, y, como no, tortugas.

En el tercer paso se obtendrá la causa por la cual el personaje mutó, obteniendo así características humanas. Se consultarán unas tablas que darán, no sólo la razón de la mutación, sino también las habilidades que podrá escoger el personaje, su dinero inicial y el equipo con el que empezará a jugar.

El cuarto paso es el más interesante de todos, ya que en él se lleva a cabo la mutación del animal original para convertirlo en un PJ. Para ello se utilizan los puntos de BIO-E (puntos de energía biológica), que representan la capacidad de cambio que tiene el animal. Mediante el gasto de estos puntos adquiriremos para nuestro personaje poderes animales (como cavar o volar), poderes psiónicos, calcularemos su tamaño y decidiremos sus atributos humanos (habilidad manual, capacidad de habla, andar de manera bípeda y hasta qué punto su aspecto es similar al de los humanos).

Los animales se pelean

El sistema de combate de *TMNT* es el típico de casi todos los juegos de *Palladium Books*, muy sencillo, rápido y no muy detallista. Sin embargo tiene de bueno que esa sencillez y rapidez hacen que se puede llegar a notar la emoción del combate. Todas las acciones se resuelven mediante la tirada de 1D20 que es modificado por los valores de combate del personaje. Primero se hace una tirada de iniciativa, se tira el D20 y quien saque el resultado más alto será el primero en actuar, los demás actuarán en orden decreciente. Para atacar se tira 1D20 al que se le suma el valor de ataque, para que el impacto sea válido en el D20 se deberá haber sacado un resultado de 5 o más, de lo contrario el ataque habrá fallado. Esta tirada se comparará con otra de esquiva o parada, si ésta es mayor a la de ataque éste no tendrá éxito, en caso contrario causará el daño correspondiente. Aparte de esto también están contempladas maniobras tales como atacar con dos armas, combate

contra múltiples oponentes, ataques simultáneos, etc., etc.

En lo que respecta al daño el sistema es el típico: X dados de Y + Z, cuyo resultado se resta primero a la S.D.C (capacidad de daño estructural, daño ligero podríamos decir) de los personajes y después a los puntos de vida, hasta que éstos se agotan y el personaje muere. La lista de armas incluye, además de las típicas espadas y armas de fuego, bastantes armas orientales como el tonfa, la katana, shurikens, manriki-gusaris, y más.

Otro aspecto bastante interesante es el modo en que progresan las habilidades de combate cuerpo a cuerpo. Cada personaje está especializado en un tipo de combate: básico, experto, asesino, artes marciales o ninjitsu; y cada uno de estos estilos da unos beneficios dependiendo del nivel de experiencia del personaje, como ataques extra, bonificaciones al ataque, parada, esquiva, daño...

De todo un poco

Aparte de lo comentado, *TMNT* nos proporciona un buen montón de reglas adicionales para cubrir aspectos tales como: alineamientos (¿dónde he visto esto antes?, y van dos), puntos de experiencia, poderes psiónicos, poderes animales, etc.

Dentro de los alineamientos es curioso comprobar como no existe el neutral, sólo buenos, malos y "selfish" (egoístas), además de los subtipos en que cada uno se divide.

Los poderes psiónicos no son muchos (sólo hay descritos diez distintos), no requieren de ninguna tirada para su uso y no consumen ningún tipo de puntos. Lo que sí se permite es una tirada de salvación a los personajes blanco (¿dónde he visto esto antes?, y van tres), que se hace tirando igual o más a un número fijo en 1D20. Los poderes animales se refieren exactamente a eso, es decir, cuernos, garras, cavar, hacer túneles, excavar, capacidad de vuelo, colmillos, sónar y algunos más. A diferencia de los psiónicos estos poderes no pueden ser adquiridos por to-

dos los personajes, sólo podrán serlo si así se indica en la descripción del animal; algo bastante lógico, que yo sepa las tortugas no vuelan.

Erick Wujcik, el diseñador

El diseñador de este juego es realmente una persona polifacética, al menos en lo que a juegos de rol se refiere. Aparte de este juego ha colaborado en el desarrollo para la misma marca de otros de temáticas tan diversas como Vietnam (*The Revised Recon*) o artes marciales mezcladas con alta tecnología (*Ninjas & Superspies*), ha colaborado con *West End Games* en algunos suplementos de *Paranoia* e incluso ha creado un juego de rol sin dados, llamado *Amber*, basado en el ciclo de novelas del mismo nombre de Roger Zelazny.

Conclusión

Nos encontramos antes el típico producto de *Palladium Games*, un juego sencillo y sin pretensiones, un poco insustancial en cuanto a ambientación se refiere y con el sistema de reglas típico de la casa. El sistema de reglas (como ya he dejado caer) no tiene muchas cosas originales, de hecho yo diría que está claramente inspirado en la primera versión del *AD&D*, mejorado en algunos aspectos pero igual de cargante en otros (vamos, es que a mí los juegos con niveles de experiencia no me gustan). Sin embargo no puedo negar que los juegos de esta compañía siempre me han parecido, cuanto menos, bastante interesantes y repletos de buenas ideas, aunque éstas normalmente estén un poco desaprovechadas.

No voy a recomendar este juego a quien crea que las partidas de rol deben ser algo serio, pero sí a quien de vez en cuando quiera llevar a un rinoceronte con salacot, vestido de camuflaje, que fuma puros habanos, es más borde que una esquina y no soporta que le llamen cornudo (algún día me haré un personaje así). ●

FICHA TÉCNICA

Título:	Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness
Editorial:	Palladium Books
Autor:	Erick Wujcik
Ilustraciones:	Kevin Eastman y Peter Laird
Portada:	Kevin Eastman
Edad:	12 o más años.
Formato:	21,5 x 27,75 cm. 112 páginas. Rústica.
Material necesario:	Dados de todos los tipos.

Judge Dredd, el juego de rol

Como contrapunto a los juegos anteriores, cuya temática era claramente superheroica, os ofrecemos un informe sobre Judge Dredd. Este personaje, nacido en las páginas de la revista de cómics inglesa 2000 A.D. de la mano de John Wagner, Pat Mills y Carlos Ezquerra, es una cruel parodia del arquetipo de superhéroe norteamericano.

por Tas

Año 2023, EE.UU. La población del país ha crecido hasta el límite que los ciudadanos sin vivienda se cuentan por millones. Como solución parcial se decide empezar la construcción de una nueva ciudad en las afueras de Nueva York, pensada para albergar a unos cuatro millones de personas. Ocho años más tarde la ciudad ocupa toda la costa este, desde la zona de los Grandes Lagos hasta la península de Florida. Se la conoce como Megacity-1, con sus edificios kilométricos y sus autopistas aéreas.

Los índices de criminalidad en la ciudad pronto se disparan. El sistema judicial, ya de por sí lento y corrupto, queda colapsado. Para paliar el problema se decide crear un cuerpo especial de policía, los *Jueces*, formado por los mejores policías. Su trabajo es triple, ejercer como policía, juez y jurado.

Tras las Guerras Atómicas del 2070 los ciudadanos piden a los jueces, la única fuerza policial y jurídica del momento, que se hagan cargo del gobierno. Éstos acceden, y desde entonces controlan la ciudad con férrea disciplina. Una ciudad con decenas de millones de habitantes, donde el índice de desocupación llega a valores del 80%, donde centenares de asesinatos, robos y asaltos se producen por segundo, una ciudad inmersa en el caos y la paranoia, con una población mezcla de humanos, mutantes, alienígenas y robots, que muchas veces se saltan la ley por hacer algo, para no aburrirse.

En esta situación trabajan los jueces, con su Lawmaster (su moto), y su Lawgiver (su impresionante pistola), haciendo cumplir la ley hasta sus últimas consecuencias.

El juego

El juego de *Judge Dredd* está ambientado en los cómics del mismo nombre, protagonizados por el Juez Dredd, un tipo duro, el más duro, insensible, incorruptible, insobornable, elegido genéticamente para ser el mejor; en fin, el ideal de juez. Está comercializado en dos presentaciones, en caja, y en libro. Ambas están divididas en dos partes diferenciadas por el color de las páginas, la del jugador, de color amarillo,

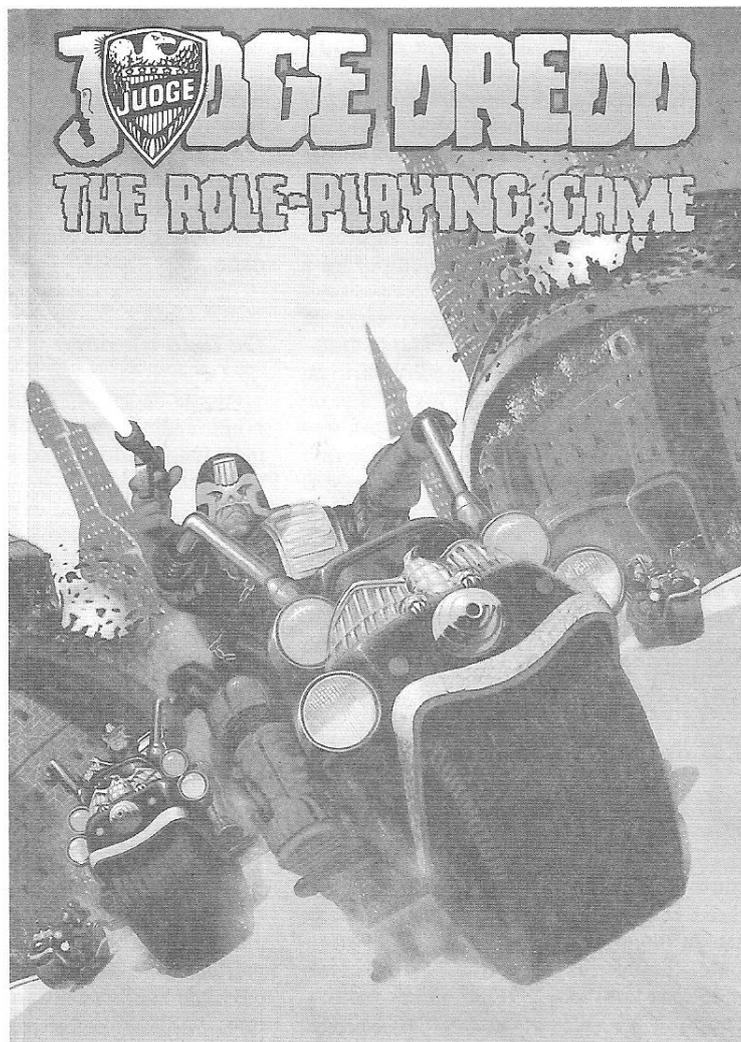
y la del DJ, de color blanco.

En la primera parte se explica la creación del personaje y el sistema de juego. También se da una completa descripción del equipo de un juez (con gráficos de la pistola y la moto, parte integrante de la ficha del personaje), del método de arresto, de los castigos para los delitos más comunes (entre los que se incluye tráfico de comics, de azúcar y fumar en espacios no autorizados) y de los lugares de interés de Megacity-1, entre otras cosas.

En la segunda se le da al DJ toda la información necesaria para recrear el ambiente y para generar partidas. Aquí se explica el sistema de juego con más detalle, así como una buena descripción de los lugares, personalidades, villanos, equipo, armas... en fin, todo lo necesario para escribir una buena partida.

Al final del libro (que es la presentación usada para el artículo) hay un apéndice en el que se explica un sistema de persecución motorizada, bastante completo (y complicado).

Junto al juego viene una cartulina con figuras recortables de los personajes más



importantes y/o necesarios para una partida. Funcionan a modo de miniaturas y son una ayuda si se quiere ser riguroso con el sistema de combate. También podemos encontrar un mapa desplegable correspondiente a un edificio (o al menos a una parte) en el que se desarrolla la partida introductoria.

En cuanto a los suplementos tenemos tres:

– *Slaughter Margin*. Consta de una serie de planos genéricos para la construcción de pisos de edificios, así como más figuras



- recortables y una partida de 48 páginas.
- *Judge Dredd Companion*. Nuevas reglas, nuevas habilidades especiales, una nueva rama del Departamento de Justicia (los exorcistas) y dos partidas completas.
- *Judge Dredd, floor plans, City Block*. Tableros para la representación de edificios y un libreto de 20 páginas para generarlos.

Sistema de reglas

Se utilizan dos dados de diez caras y uno de seis. El sistema funciona con simples porcentajes y modificadores, que se añaden a la habilidad del personaje a la hora de hacer las tiradas. Los personajes, que como ya habéis supuesto son jueces, vienen definidos por dos atributos (fuerza e iniciativa) y seis habilidades (combatir, conducir, técnica, callejeo, medicina y potencial PSI). La fuerza tiene un valor de 1 a 3, el resto de 1 a 100. Cada habilidad tiene unas funciones específicas, pero aparte de éstas puedes escoger una habilidad especial cada vez que pasas de decena a partir de 39 (es decir, de 40-49, 50-59...). Estas características se pueden aumentar mediante los puntos de experiencia (la única manera de usarlos), exceptuando el potencial PSI, que si no se consigue a un valor inicial de 40 (su valor se calcula con 2D10+20), no se puede aumentar. El PSI, por si no lo habías adivinado, indica la capacidad de usar los poderes mentales.

Como ya he dicho, el sistema es sencillo: lanzar los dados de 10, leerlos como porcentaje y conseguir un valor igual o inferior a la habilidad modificada. El combate sigue este desarrollo, pero la cosa se complica con el asunto de las rondas de combate. Éstas son de 10 segundos, con 10 fases de 1 segundo. Los personajes tienen de 1 a 10 acciones (normalmente), y según el número actuarán en un orden o en otro. Es un sistema complejo no recomendable para DJs principiantes, puesto que se debe tener siempre presente en qué fase estás, quién debe actuar y si hay acciones simultáneas. Y eso no es todo, cuando los perso-

najes resultan heridos pierden acciones, teniendo que retocar el orden constantemente. Además el sistema prácticamente te obliga a usar miniaturas porque con tantas acciones uno acaba no sabiendo dónde están los personajes.

En cuanto al dado de seis caras se usa sólo para calcular el daño, que es bastante sencillo. Teniendo en cuenta los peligros potenciales de la ciudad (autopistas a cientos de metros del suelo, armas desintegradoras, colisiones a 200 km/h...) no resulta muy complicado juzgar la muerte de los personajes.

Conclusión

Judge Dredd es un juego bastante sencillo, con un ambientación atípica (los PJs deben defender la ley con firmeza, pero sin excederse) que permite a los jugadores experimentar otras cosas a matar orcos y robar tesoros. Bajo este punto de vista puede ser interesante realizar algunas sesiones (aunque no muy a menudo).

¿Por qué no muy a menudo? Como juego de rol no da mucha opción a la interpretación. Está pensado para que los personajes sean jueces, con remotas (más bien malas) opciones de interpretar otro tipo de personaje. Y no sólo está la obligación de jugar con un juez, sino que además se debe aplicar un comportamiento muy rígido, muy serio, muy razonable. Como he dicho, para jugar no muy a menudo.

Por último, pienso que es aconsejable leerse los comics para ver cómo es la ambientación y entender la paranoia y humor negro que inspira el comic; para ver cómo es y cómo se comporta un juez. Personalmente creo que es un juego para los lectores del comic; cuesta mucho imaginarse el mundo a partir de la descripción del juego, aun y teniendo en cuenta que está muy bien documentado. Digo esto porque para los que no han leído ni un solo comic, cosas como que no existe la pena de muerte o que el juez está para servir a la justicia y no viceversa, no parecen tan obvias como puedan serlo para un lector. ♦

JUDGE DREDD

El 5 de marzo de 1977 hacía su aparición en el Reino Unido el personaje Judge Dredd, de la mano de los guionistas John Wagner, Pat Mills y el dibujante español afincado en Andorra Carlos Ezquerra.

La historia de la primera aventura es un tanto curiosa. En realidad el primer guión que vio la imprenta estaba escrito en un principio por Peter Harris y acabó remodelado por las plumas de Pat Mills y Kevin Gosnell. Además, hay que añadir que se trataba del tercer guión escrito para este personaje. Los dos anteriores aparecieron más tarde como historias recuperadas. Desde sus inicios, Judge Dredd ha aparecido serializado en la revista semanal *2000 AD*, de la editorial británica *Fleetway*. Los tomos recopilatorios se imprimen bajo el mismo sello de *Fleetway* o con el de *Titan Books*. En todos estos años de edición, el personaje se ha convertido en el más importante de los creados en Gran Bretaña, siendo el buque insignia de la industria editorial del país.

Judge Dredd opera en Mega-City Uno, la ciudad más importante del planeta, que ocupa casi toda la costa este de los Estados Unidos de Norteamérica. Cada ciudad tiene su propio cuerpo de Jueces. Sin duda, los grandes opositores están en East-Meg (ex URSS). Otras megaurbes son Oz (Australia), Brit-Cit (Reino Unido) y Mega City Dos (costa oeste americana), entre otras pocas.

Dredd -clon del mítico Judge Fargo- es sin duda el mejor. Ningún Juez llega a su nivel. Sin embargo, cabe destacar algunos secundarios como el Juez Giant, de la división Psi Anderson, y la Juez Jefe McGruder (que, debido a su paso por la Tierra Maldita radioactiva, tiene barba).

Excelentes dibujantes como Will Simpson, John Higgins, Simon Bisley, Colin McNeil, Brian Bolland, Mike McMahon o Kevin O'Neil han dado vida a la infinidad de historias escritas por John Wagner y Alan Grant en su mayoría. El aficionado no debe perderse sagas claves como *Robot Wars*, *Tierra Maldita*, *Juez Calígula*, *Juez Niño*, *Ciudad de los Malditos*, *Oz*, *Apocalipsis War*, *Necrópolis*...

Para todos aquellos que aún no hayan descubierto a Judge Dredd -muchos, me temo-, un consejo: atención a la superproducción fílmica que inicia su rodaje el año que viene con Sylvester Stallone en el papel de Dredd (¿qué mal habrá hecho el bueno de Joe para ver reducida su talla unos 30 centímetros y quedarse con medio labio paralizado?)

FICHA TÉCNICA

<i>Título original:</i>	Judge Dredd.
<i>Editorial:</i>	Games Workshop. Sin traducción.
<i>Autor:</i>	Rick Priestley.
<i>Información y desarrollo:</i>	Marc Gascoigue.
<i>Portada:</i>	Terry Oakes y Brian Bolland.
<i>Formato:</i>	20,75 x 29 cm. 206 páginas. Tapa dura
<i>Año de aparición:</i>	1989
<i>Material necesario:</i>	Dos dados de 10 caras, uno de 6 y uno de 12.

Qué nos dejamos en el tintero

Los juegos de superhéroes no son precisamente los más abundantes, pero aun así son los suficientes como para que no podamos comentarlos todos con la suficiente extensión. Ahora os hablamos de manera más resumida de otros juegos de temática superheroica.

por Francisco Franco Garea

Heroes Unlimited

Este es el juego genérico de superhéroes editado por *Palladium Books*. Según reza su publicidad es el único que cubre todos los aspectos del comic de superhéroes. No voy a poner en duda esta afirmación, aunque la impresión que da este juego es la de haber sido hecho a trozos. Me explico. Que necesitan un sistema de magia, lo cogen de *The Palladium Role-Playing Game* (el juego de ambientación medieval-fantástica de esta marca), hacen falta reglas para combate de robots, se usan las de *Robotech*, ¿un sistema de creación de animales mutantes?, el de *Teenage Mutant Ninja Turtles* es idó-

neo, y así sucesivamente. Por otro lado, el sistema de juego de *Palladium Books* no me parece que sea el más adecuado para este tipo de juegos.

Heroes & Heroines

Este es un juego muy sencillo y de aparición relativamente reciente. Parece ser que está tomando un rumbo muy bueno ya que *Excel Marketing*, la compañía editora, ha conseguido los derechos de algunos de los más interesantes universos de superhéroes de las compañías independientes, como *Continuity Comics*, *Dark Horse Comics*, *Image* o *Malibu*. Con un reglamento muy escueto, lo que de verdad destaca son los 230 poderes descritos, frente a los, por ejemplo, 160 de *DC Heroes*.

Street Fighter

¿Cómo que qué hace este juego aquí? ¿Acaso los personajes de *Street Fighter* no tienen superpoderes? De acuerdo que quizá no responden exactamente al arquetipo de superhéroe, pero se le acercan bastante. Este juego ha sido editado por *White Wolf*, la compañía que ha editado joyas como *Vampiro*, *Werewolf* o *Mage*. Desde luego lo único que les faltaba a Ryu, Ken, Chun-li y compañía era tener su propio juego de rol, ya que después de las mil y una versiones de la máquina de videojuegos, el manga realizado por Masaomi Kazaki, la película que se está preparando, las

adaptaciones del juego para consolas y ordenadores personales, pocos más sectores del mundo lúdico podían invadir.

GURPS supers

No es un juego en sí mismo, sino un suplemento para *GURPS*. Si lo que estás buscando es jugar a superhéroes para divertirte y pasar un buen rato no juegues a *GURPS supers*, pero si tu pasión es el realismo hasta límites sobrehumanos (y nunca mejor dicho) seguramente te encontrarás como pez en el agua. La principal virtud de casi todos los suplementos de *GURPS* es la cantidad de información que traen, así como la posibilidad de enfocar la ambientación tratada desde varios puntos de vista.

Super Deck!

Recién llegado al mercado, éste es un juego de cartas, con una mecánica al estilo del archiconocido *Magic: The Gathering*. Cada jugador controla a un superhéroe y un supervillano, que deben enfrentarse en un doble combate al supervillano y superhéroe, respectivamente, del otro jugador. Para ganar la partida un jugador debe ganar los dos combates. Este juego es de *Card Sharks Inc*, y en España lo distribuye *Joc Internacional*.

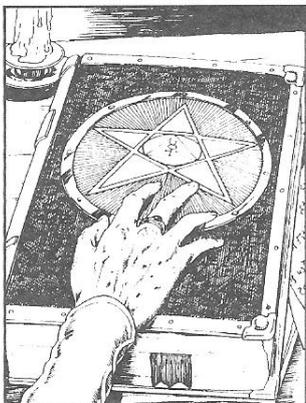
Y todavía hay más

Los juegos anteriores no son, ni mucho menos, todos los existentes, pero sí que son los más conocidos y accesibles dentro de los que no hemos tratado. A continuación incluimos una pequeña lista de otros juegos de superhéroes: *Challengers*, *Enforcers*, *Golden Heroes*, *The Official Superhero Adventure Game*, *Superbabes: The Femforce Roleplaying Game*, *Superhero 2044*, *Super Heroes & Super Villains*, *Supergame*, *Super Sentinel*, *Super Squadron*, *Supervillains*, *Superworld*, *Villains & Vigilantes*, *Worlds of Wonder*, ... ◆



ARS MAGICA

En Castellano



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

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

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

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

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

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



Para cualquier consulta, diríjete a:

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

Buscalo en tu tienda habitual o pídenoslo directamente por correo

Acuerdate de tus amigos. Haz copias antes de recortar.

.BOLETIN DE PEDIDO.

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

FIRMA

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos _____
Dirección _____
Población _____
C.P. _____ Provincia _____
Teléfono _____ Edad _____

Correspondencia

En un principio el tema de hoy iba a ser otro, pues pensaba hablar de algo bastante relacionado con el comic y las figuras: el vinilo. Sin embargo ha habido dos motivos por los que he decidido excluir de este número un tema tan apasionante. El primer motivo es el escaso espacio que me ha dejado el redactor jefe para este artículo (yo, un insigne escritor, limitado por una cosa tan prosaica como es el número de páginas). El segundo motivo obedece a que he recibido una carta desde Pontevedra (la primera, ¡qué ilu!) que no puedo dejar de responder ya que en ella se hacen algunas preguntas interesantes para todos. Así que dejaremos el tema del vinilo para otro número y hoy nos dedicaremos a abrir la correspondencia y a contestarla. Y, ya sabéis, aquí estoy yo para resolver todas vuestras dudas. A mandar.

por Salvador Tintoré

José Manuel Marcote nos escribe desde Pontevedra. Ante todo debo disculparme ante él y ante mi club de fans por las “duras” palabras que escribí en el LIDER 40. Eso de que estabais “muertos” era, obviamente, una expresión en sentido figurado. Como ya dije en su momento, cuando se lleva una sección como esta únicamente por amor al arte (y nunca mejor dicho) la única gratificación que se puede recibir es que la gente responda escribiendo cartas (como la tuya) o enviando jugosos cheques en blanco. Como la segunda opción no se suele dar nunca nos conformamos con la primera. Bromas aparte, vuelvo a aprovechar la ocasión para animaros a todos a escribir y no sólo a esta sección sino a toda la revista en general, ya que esta se configura como ABIERTA tanto para los redactores y colaboradores como para los suscriptores y lectores. Y hechas estas aclaraciones vamos a intentar resolver las dudas de José Manuel:

– “No sé nada sobre el pintado de figuras”: A esto solo puedo responder que “yo tampoco”. No es una perogrullada ni falsa modestia. He dicho muchas veces que en este apasionante hobby lo más importante es la experiencia. Cuanto más pintes más aprendes. No hay límites absolutos como para que un día llegues y digas “ya lo sé todo sobre pintar figuras”. Cada día vas a aprender una cosa nueva, cada figura es una nueva experiencia. Real como la vida misma. Así la sección del Pincel de Marta sólo pretende dar unas bases (eso sí, sólidas) sobre cada tema. Lo demás está en tu mano (nunca mejor dicho). Por ello te recomiendo que procures tener todos los LIDER en los que aparezca esta sección (desde el número 34 en adelante), y en especial el número 34 (no, te juro que no cobro nada de comisiones).

Respecto a la sección del Pincel de Marta se ha de confesar que tanto tú como yo tenemos un serio “handicap”: No hay apenas fotos (y ninguna de ellas está en color). En espera de que nuestro editor se enrolle y edite una guía en color –con imágenes tridimensionales, con versión para CD-Rom y todo eso– tendremos que conformarnos con alguna revista que contenga buenos ejemplos ilustrativos (mejor dicho, ilustrados). Para ello te aconsejo que compres la *White Dwarf 1* (edición castellana) o la guía de pintado de figuras *Citadel (The Citadel Miniatures Painting Guide)*. Cualquiera de estas te resultará más barato que un manual y contienen fotos

soberbias que te pueden dar un buen apoyo para las explicaciones que se dan en el LIDER 34.

Sin embargo te he de dar un consejo: No te fíes de lo que allí te explican pues no dicen todo lo que saben ni saben todo lo que dicen. No debes olvidar que, al fin y al cabo, estas guías están editadas con un encomiable espíritu comercial: conseguir vender a toda costa los productos *Citadel* y *Games Workshop*. Así que lo mejor que puedes hacer es usar las fotos de estas guías completadas con las explicaciones del LIDER 34. Aquí no te vamos a engañar ni decirte que las pinturas *Citadel* son las mejores cuando ello no es verdad.

– ¿Qué son exactamente los dioramas? Bien, los dioramas se podrían definir como maquetas que combinan figuras, representando una escena determinada, y en un entorno concreto (más o menos grande). Si, por ejemplo, pintas las figuras de un dragón y un caballero, pones ambas en una base, pintada de césped y adornada con piedras, columnas y un pequeño tesoro, ya tienes un diorama. Se pueden hacer dioramas para todos los gustos desde dos figuras en combate singular (un minidiorama) hasta una gran batalla en la que participen centenares de figuras (un macrodiorama). Ni tan siquiera es necesario que las figuras estén combatiendo, se pueden hacer dioramas en los que se representen escenas “cotidianas”. Por ejemplo, un mago leyendo en su estudio o una bella princesa en el baño. En este sentido el único límite para planificar un diorama es tu propia imaginación. Así, en cierta manera, hacer un diorama es como si tus figuras vivieran en un pequeño mundo y tú les tomaras una foto en un momento dado.

– ¿Cómo se hacen? La respuesta resultaría demasiado extensa para contestarla aquí, de hecho necesitaría muchos números para responderla debidamente. Sin embargo te adelanto que para hacer un buen diorama necesitas dominar dos cosas: El pintado de figuras y el modelismo, que nos serviría para crear el escenario en el cual se encuentran las figuras. Respecto al pintado de figuras, como ya he dicho, creo que la sección del Pincel de Marta te proporciona una buena base para ello. En cuanto al modelismo es un arte que requiere, también, de mucho tiempo y experiencia. No descarto que en esta misma sección nos encarguemos pronto de hacer un pequeño cursillo de modelismo (de hecho ya había pensado en ello). Sin embargo, si no puedes aguantar hasta



que lo hayamos publicado, te puedo recomendar un par de manuales que te resultarán de gran ayuda: El primero es el *Manual del modelismo* de A. Jackson y D. Day de *H. Blume ediciones*. Este manual contiene numerosas técnicas para construir todo tipo de maquetas y dioramas, su precio es relativamente asequible (unas 3.000 ptas. cuando lo compré) y se puede encontrar fácilmente en grandes almacenes y tiendas especializadas. Pero tiene un pequeño defecto: La parte dedicada al pintado de figuras es bastante nefasta e incompleta (bueno, pero para el pintado ya tienes esta sección ¿No?). Mi segunda recomendación no es un manual sino una colección de estos que fue editada por *Nueva Lente* hace algunos años bajo el título genérico (y justo) de *Gran Enciclopedia del Modelismo*. La colección estaba presentada en varios volúmenes, cada uno de ellos dedicado a un tema en concreto (y había uno, precisamente, que trataba de dioramas). Su precio era muy razonable: 995 ptas cada volumen (se podían comprar sueltos). Sin embargo también hay una pega: ya no se editan y encontrar alguno de ellos es bastante difícil, sólo puedes encontrarlos en tiendas que vendan libros de segunda mano o que estén liquidando stocks de la colección.

— *¿Para qué sirven?* Hombre, la finalidad de los dioramas es puramente decorativa, sirven para cuando vienen los amigos a casa “marcarte el farde” de lo bien que te ha quedado el trasto. Sirven para pasar un buen rato haciéndolos y un buen rato contemplándolos, no tiene finalidad que el placer que proporciona a quien lo hace y a quien lo contempla. Vamos, como un cuadro. Cuando hagas un diorama has de tener en cuenta que las figuras que uses en éste son irrecuperables, ya que necesitas pegarlas a la base, y no podrán ser usadas en las partidas. Pero un diorama también puede tener su utilidad desde el punto de vista de los juegos de Rol: Pueden servir para representar alguna escena que hayas vivido en una partida (la muerte épica de un personaje, o la batalla final contra el “maloso” de turno). De esta manera el mundo del rol constituye un buen aliciente y una buena fuente inspiradora para hacer dioramas.

— *¿Qué es la aerografía?* La aerografía es una técnica de pintado que usa un aparato llamado aerógrafo para ello. Aunque el aerógrafo se usaba inicialmente para el dibujo artístico, este aparato se incorporó rápidamente al mundo del modelismo como una herramienta muy útil en el pintado de maquetas, sobretodo en aquellas de tipo militar (tanques y aviones) que tenían una gran superficie a cubrir (en comparación con las figuras de 25mm).

— *¿Compensa trabajar con aerógrafos?, me refiero a si la relación entre “mejores resultados” y “alto precio de los instrumentos” es justa o no.* Bueno, todo es relativo, si te dedicas a pintar única y exclusivamente figuras de 25 mm. debo aconsejarte que no te compres un aerógrafo. El aerógrafo es muy útil para cubrir “grandes” superficies y para realizar unos difuminados perfectos en estas. En las figuras pequeñas se pueden conseguir prácticamente idénticos resultados si se domina la técnica del difuminado (consulta el LIDER 34).

Sí por el contrario te dedicas a pintar todo tipo de maquetas, (incluyendo dragones, por ejemplo, o figuras de vinilo) es prácticamente inevitable que, a la larga, acabes usando un aerógrafo. Si quieres dedicarte al modelismo profesional o semi-profesionalmente habrás de empezar a acostumbrarte al uso del aerógrafo. Y aquí tienes la primera lección gratis, cortesía de la casa: El aerógrafo se compone de dos partes distintas; el aerógrafo propiamente dicho y el compresor.

El aerógrafo es una especie de “lápiz” de metal que tiene una entrada y una salida para aire y un depósito adosado para contener la pintura, igualmente tiene una válvula que permite regular la entrada de aire en el aerógrafo, usando esta válvula se consigue hacer un difuminado más o menos intenso. El compresor es el aparato que comprime el aire y lo distribuye al aerógrafo. Pueden haber compresores de diversos tipos, desde eléctricos (los más caros pero también los mejores) hasta manuales (mucho más baratos pero que requieren ser recargados mediante una bomba a presión que se acciona manualmente).

Debo advertirte que la inversión inicial en un aparato es muy fuerte: el precio mínimo de un aerógrafo es de 15.000 ptas (el más sencillo) y en aerógrafo de punta intercambiable el precio puede ser muy alto, dependiendo de la calidad y la marca, pero puede llegar perfectamente a las 40 ó 50.000 ptas. Mientras que el compresor manual puede costar unas 15.000 ptas y el eléctrico un mínimo de 30.000 ptas, aunque se puede usar la llanta de un neumático como improvisado compresor lo que reduce inicialmente el precio.

Sin embargo, si quieres familiarizarte con las técnicas de la aerografía y no puedes permitirte el lujo de pagar un aerógrafo, puedes recurrir al uso de un difusor. El difusor, aunque no es un aerógrafo propiamente dicho, es un aparato muy parecido que se compone de un difusor (una especie de primitivo aerógrafo con depósito y válvulas) y de una bombona de propelente que sustituye al compresor. La inversión inicial en un difusor es mucho más modesta (unas

5.000 ptas el difusor y algo más de 1.000 cada bombona de propelente).

Así que mi recomendación final es esta: si te limitas a pintar figuras de 25 mm no necesitas de un aerógrafo para nada. Si quieres dedicarte al modelismo o si pintas figuras grandes es necesario que uses el aerógrafo. Para familiarizarte con las técnicas de la aerografía lo mejor es que aprendas primero a usar el difusor (que, además, te resultará más barato) luego, si quieres continuar con ello, ya darás el gran salto al aerógrafo. Entonces descubrirás el gran abanico de posibilidades que te brinda la aerografía y, estoy seguro, acabarás amortizando tan costosa inversión. Una última puntualización: de momento no esperes que en esta sección se de un curso de aerografía, yo aún estoy en la fase de tránsito del difusor al aerógrafo y no me considero, ni mucho menos, un maestro de ninguno de los dos aparatos. Sin embargo, si esta petición se repite en muchas cartas, intentaré que el curso de aerógrafo lo dé algún profesional del tema (esta vez Dick Batista no se libra).

— *Mi última pregunta es si las figuras de Mithril se deben trabajar como todas o si hay algún truquillo para que queden mejor, lo digo porque tienen ese dibujo como de adoquinado...* Bien mi última respuesta es que una de las grandes ventajas de las maravillosas figuras de Mithril es dejando de lado su perfecto acabado y la capa de imprimación incorporada precisamente que las bases ya vienen trabajadas. Ello te ahorra tener que simular un entramado de adoquines con masilla o pegar serrín a la base, pues el entramado que tienen estas figuras en la base ya sirve para simular perfectamente tanto la piedra como la hierba. Así que, cuando acabes de pintar la figura y, tengas que pintar la base de una figura de Mithril usa directamente la técnica para simular el césped o la piedra (pero solo pintando ya que la trama ya está en la base) tal como explicamos en el LIDER 34. Sí, al acabar de pintar la base, añades algún pequeño detalle a ésta (como una pequeña piedra de verdad sobre el césped o simulando grietas con un pincel sobre la trama pintada de piedra) el resultado será inmejorable.

Respecto a lo de tu doble suscripción deberías considerarte muy afortunado, al menos recibes dos revistas cada vez en tu casa. Yo también estoy suscrito por partida doble y he de ir a buscar la revista a la redacción (y además sólo me dan una). Dejando mis problemas aparte, ya he hablado con los responsables del asunto para que intenten resolver tu problema (y, de paso, el mío). Ahora solo hay que esperar a que quieran hacerlo. Hasta el próximo número. ●

In nomine Satanis/Magna veritas

Desde el principio de los tiempos Dios y Satanás han librado una lucha sin cuartel por el control definitivo de la Tierra. En este juego de inconmensurable poder han usado a sus huestes, ángeles y demonios, como piezas, blancas y negras, que se movían sobre un tablero de infinitos matices grises: La humanidad. Una vez más ha llegado el momento; nuevas generaciones de ángeles y demonios están preparadas para emprender de nuevo la lucha, sembrando el mundo de bienes y males, en busca de la victoria final.

por Salvador Tintoré

Este es, en síntesis, el argumento del juego de la factoría Siroz (dirigida por Croc, autor de *Bitume* y *Zone* entre otros). Más que un juego propiamente dicho se trata de dos juegos en uno: *In Nomine Satanis (INS)* para los demonios, *Magna Veritas (MV)* para los ángeles.

Una consideración previa que hace Croc (el autor del juego) y a la que yo mismo me adhiero, después de los desgraciados acontecimientos que tuvieron lugar en Madrid no hace mucho tiempo: El juego *INS/MV* da a los jugadores la oportunidad de encarnar personajes que son ángeles y demonios, dos caras de una misma moneda. No se debe ver en esto más de lo que es: un simple juego, duro y violento, con grandes dosis de humor negro, de acuerdo, pero un juego al fin y al cabo. Que los Bienpensantes de siempre dediquen sus esfuerzos a perseguir el verdadero mal que asola la Tierra: las bajezas de la raza humana y que no intenten buscar la respuesta a estos males en los juegos de Rol porque se van a llevar una gran desilusión.

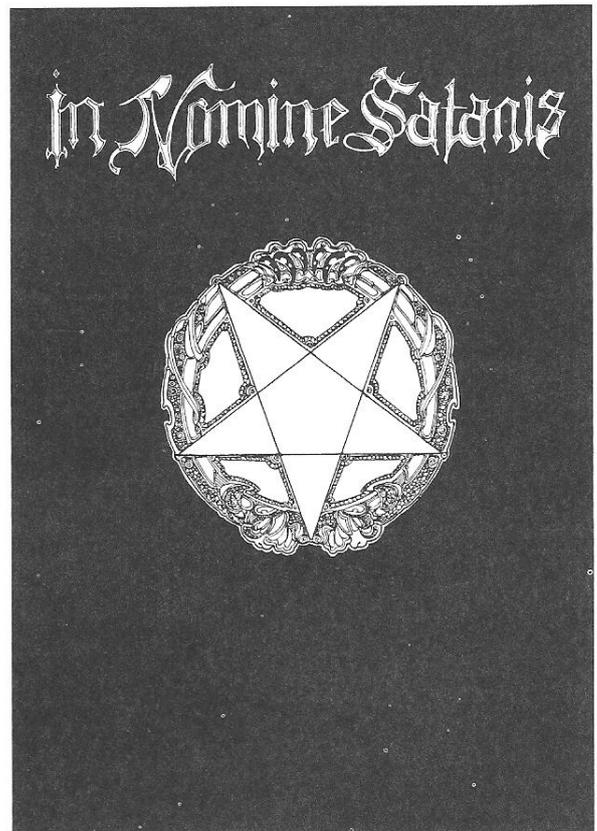
Temática y ambientación

¡Ay de la tierra y de la mar!, porque descendió el diablo a vosotras animado de gran furor por cuanto sabe que le queda poco tiempo.

(Apocalipsis 12,12)

El juego se desarrolla en nuestro querido mundo la Tierra, concretamente en Francia y preferiblemente en su capital París. Después de esta indudable muestra de chauvinismo francés por parte de los creadores del juego solo se puede responder que no representa ningún problema adaptarlo a cualquier ciudad de España (es recomendable una gran capital). Aunque jugar en París también tiene su encanto y evita ciertos problemas con los jugadores tipo "pues cojo mi demonio y voy a reventarle la cabeza a la profa de mates que me cateó ayer". En cuanto a la época es, en principio, la actual; lo cual hace más fácil la ambientación del mundo y la preparación de nuevas partidas (imagínate a un grupo de ángeles intentando detener a Roldán o un grupo de demonios infiltrado en la ONU "mediando" en el conflicto bosnio). Y digo "en principio, la actual" porque algunos suplementos del juego, que comentaré en su momento, permiten el viaje por el tiempo para conseguir alterar la Historia en beneficio de ángeles o demonios. En cuanto a lo que es la época actual he aquí algunas líneas para que te sitúes temporalmente:

– año 1994 (Después de Cristo)– ¡ Cielos! ¿YA?. Pero si



ayer estaba en 1920, tan feliz yo, destripando a unos profundos de Calahorra.

- El presidente de los Estados Unidos es Bill Clinton. No sé porqué pero nombrar al presidente de U.S.A. es un punto de referencia obligado en todo comentario histórico que se precie.
- Hoy has comprado la revista LIDER (otro que pica) y es posible que dentro de unos días, por culpa de este magnífico artículo que ahora estás leyendo, te compres el juego *INS/MV* (esto es, ya lo has adivinado, *In Nomine Satanis Magna Veritas*).
- Mañana tienes un examen... ¿mañana? ¡diablos, es verdad! ¿y qué diablos hago yo aquí, leyendo esta m*****?...Pero por ahora no puedes dejar de seguir mordiendo el fruto prohibido, no puedes dejar de leer este artículo, no al menos hasta que te enteres de como es este juego (¿quien dijo que no existen los diablos tentadores?).

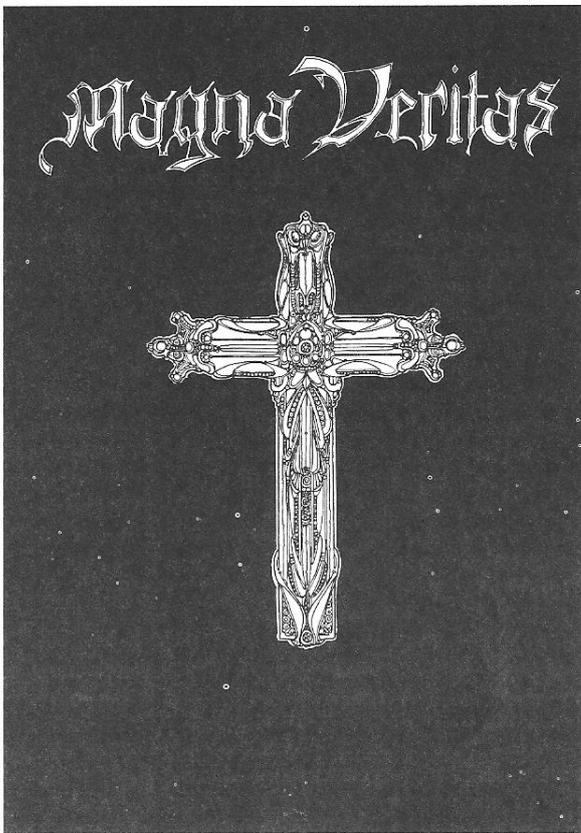


Creación del personaje

Digno eres, Señor, Dios Nuestro, de recibir la gloria, el honor y el poder, porque Tú creaste todas las cosas y por Tu voluntad existen y fueron creadas.

(Apocalipsis 6,11)

Como ya se ha dicho antes el juego *INS/MV* permite a los jugadores encarnar el papel de ángeles o demonios, aunque existen también otras clases de personajes que pueden ser llevados: seres humanos, muertos vivientes, familiares (demonios menores) y Servidores o Soldados de Dios



(humanos especializados en la lucha contra el mal). Sin embargo no es recomendable que ningún jugador lleve a alguno de estos tipos como único personaje, por dos razones: La primera es que son muy poco poderosos (comparados con ángeles o demonios) ya que se generan con muy pocos puntos, ello hace que su probabilidad de morir en una partida sea bastante elevada. La segunda razón para no cogerlos como personajes únicos es porque los ángeles y demonios suelen usarlos como seguidores, así es bastante probable que si llevas a un ángel este sea acompañado ya por Soldados o Sirvientes de Dios, mientras que si llevas a un demonio existe la posibilidad de que comandes a un ejército de muertos vivientes o de que seas atendido

por un ser humano a tu servicio o por un travieso (y malicioso) familiar.

Así el primer paso en la generación de un Personaje será elegir entre un ángel o un demonio. Para ello se ha de tener en cuenta algunos puntos: Primero, el grupo donde se vaya a integrar el nuevo personaje habrá de ser de ángeles si el personaje es un ángel o de demonios si es un demonio, de otra forma, sí se intenta hacer un grupo mixto ángeles-demonios la cosa acabará, lógicamente, como el rosario de la aurora.

Segundo, el director del juego no debe tener ningún temor en dejar que sus jugadores lleven demonios si así lo desean, es lógico que los jugadores prefieran llevar un demonio dedicado a sembrar el caos y el mal por el mundo, y más después de haber jugado en innumerables juegos y partidas en los que el único fin es salvar al mundo de los perversos planes de un mago loco o de un fabricante de chicles esquizofrénico. Llevando demonios se da los jugadores (y al máster) la posibilidad de entender la manera de ser de los habitantes del otro lado, aquellos contra los que siempre hemos combatido. Y no se debe ver en esto una apología del mal, sino una forma más de entender un juego de rol cuyo único fin es, al fin y al cabo, divertirse. (Y quien no sea capaz de entender esto que se dedique a jugar al parchís por correspondencia).

Tercero, "ni los ángeles son hermanitas de la caridad ni los demonios asesinos psicópatas". Esta frase debe meterse en la cabeza de todos los másters y jugadores que pretendan dedicarse a *INS/MV*. El conflicto que existe en el juego entre las fuerzas del Bien y del Mal es mucho más complejo. Hay ciertos ángeles a los que no les importaría volar un edificio entero y lleno de gente si con ello consiguieran matar a un demonio ("En el Cielo Dios ya distinguirá a los justos de los pecadores"). Hay demonios cuyo fin no es el exterminio de la raza humana o de los ángeles si no conseguir corromperlos, para ello cuenta con un arma mucho más sutil que un bazooka: Su perversa inteligencia. (Esta clase de demonios no es apta para jugadores mononeuronales cuyo único fin sea el exterminio de todo bicho viviente que se ponga a tiro). Existen así estrictos códigos de conducta tanto para ángeles como para demonios, de esta forma se evita convertir a toda la Tierra en un gigantesco

campo de batalla. Es un objetivo común para ángeles y demonios el evitar que la raza humana sepa lo menos posible de la existencia de ellos y del conflicto que hay entre estos (la mayoría de los mortales piensan que los ángeles y demonios no son más que antiguas leyendas que cuentan los párrocos a los niños malos). Cada vez que un personaje infringe una orden o mete la pata se tira por una bonita tabla, las consecuencias pueden variar: Desde su degradación temporal (y retirada de partida) hasta ser perseguido por una legión de rivales (ángeles o demonios) que se hayan enterado de sus correrías y estén dispuestos a poner fin a éstas.

Hechas estas consideraciones, y suponiendo que el jugador haya elegido ya entre un ángel o un demonio, el siguiente paso en la creación del personaje es elegir al superior jerárquico al cual, en definitiva, sirve. Los ángeles han de escoger entre uno de los Arcángeles que existen en el juego, los demonios hacen lo mismo entre sus Príncipes Demonio. La elección del superior tiene su importancia ya que éste determina en parte el comportamiento del personaje, le concede algunos de sus poderes (indispensables para la lucha) e incluso puede hacer que el personaje sea hostil hacia otros miembros de su propio grupo ya que entre los mismos Arcángeles (igual pasa con los Príncipes Demonio) existen rivalidades. Y es que hasta en el Cielo (y en el infierno) existen trapos sucios que de vez en cuando conviene airear. Existen varios suplementos donde se amplian el número de Arcángeles y Príncipes Demonio, pero he preferido hacer aquí una relación de los que aparecen en el juego básico, con ello ya nos hacemos una buena idea de por dónde van los tiros:

Príncipes demonio

*Too late to call for the priest
He is not here anymore
We look at the age of the beast
And we've seen its vast armies form
Hear our call: ¡Please, save us!
(Halloween, "Save us")*

- Belial, Príncipe del Fuego: Como se puede suponer le encanta chamuscar todo lo que encuentre a su paso ("¿el bosque es de todos? ¡pues quema tu parte!"). Responde al arquetipo del demonio obsesionado por el fuego. Seguramente estuvo por el Liceo haciendo de las suyas.
- Crocell, Príncipe del Frío: El polo opuesto a Belial y enemigo irreconciliable de este. Es el amo del Frío y por ello su sangre y su corazón están helados ("El me pidió un Whisky con hielo, pero

no me dijo dónde quería el hielo, de todas formas como escultura helada tiene su encanto el chico”).

- Malthus, Príncipe de las Enfermedades: Ultimamente muy activo (el SIDA es uno de sus más recientes descubrimientos), no es de extrañar que, casualmente, una de sus formas preferidas sea precisamente la de un médico (“Señorita, prepare al enfermo para una nueva transfusión de sangre infectada, no vaya a ser que mejore”).
- Beleth, Príncipe de las pesadillas: Maestro de Freddy Kruger (uno de sus más aventajados discípulos), mensajero y espía de Satán, acecha a los humanos desde lo más profundo de sus propios sueños (“Duérmete niño, duérmete yaaa, que vendrá Beleth y te comerá...”).
- Andrealphus, Príncipe (¿o Princesa?) del Sexo: Seductor y sátiro, perverso y perverso, su único interés por los humanos se reduce justamente a lo que estás pensando (“¡MMMMMMH!”).
- Vephar, Príncipe de los Océanos: Los abismos de los mares y sus habitantes le pertenecen, como todo lo que cae en ellos (“Obviamente los seres humanos son imperfectos: no pueden vivir bajo el agua, y mira que llevo siglos entrenándolos, pero nada, siempre se ahogan”).
- Andromalius, Príncipe del Juicio: Disciplinado e inteligente, bajo sus órdenes están los ejércitos de Satán, sus seguidores forman una especie de Policías-Demonio, encargados de denunciar, perseguir e incluso exterminar a los propios demonios cuando estos demuestran debilidades en su misión de sembrar el Mal por el mundo. Los servidores de Andromalius (incluidos personajes) suelen hacerse pasar por seguidores de otros Príncipes con el fin de no levantar sospechas en el grupo y poder así coger desprevenidos a sus propios compañeros (“¡canta Nani!, ¿dónde están las joyas?”).
- Valefor, Príncipe de los Ladrones: Hábil y escurridizo, no hay cerradura que se le resista. Naturalmente, por aquello de la incompatibilidad de caracteres, es uno de los enemigos más acérrimos de Andromalius (“¿Roldán? ya dije que ese chico prometía cuando se lo presenté al Señor Ministro”).
- Malphas, Príncipe de la discordia: Representa el Mal inteligente en su máxima expresión, la violencia es para él completamente innecesaria. Suele visitar a las parejas felices (que dejan de serlo), los parlamentos de los países “civilizados”, aunque su lugar favorito es la Sede de la O.N.U (“Sí, yo diseñé el plan de paz para Bosnia-Herzegovina”).
- Bifrons, Príncipe de los Muertos: General de las divisiones de Muertos vivientes que existen al servicio de Satán, creador

de zombis, esqueletos y ghouls. La muerte le fascina tanto como la vida después de la muerte (“Yo te prometí la vida eterna, pero nadie dijo que la forma de zombi fuera a gustarte”).

Arcángeles

Los siete ángeles que tenían las siete trompetas se dispusieron a tocarlas. (Apocalipsis 8,6)

- Jordi, Arcángel de los animales: Fundador de Greenpeace y protector de los animales por encima de todo, incluso de los seres humanos (“Los seres humanos deben evolucionar hacia una forma más natural de vida o desaparecerán en el intento”).
- Jean, Arcángel del Rayo: Padre de la electricidad y patrón de la tecnología, su cuerpo es capaz de almacenar grandes cantidades de corriente eléctrica, lo que le convierte en una gigantesca pila ambulante (“A quien me vuelva a hablar de crisis energética lo fulmino”).
- Laurent, Arcángel de la Espada: El

comanda las Legiones de Dios en su cruzada contra el Mal, es un fenomenal guerrero que no demuestra ni un atisbo de piedad con sus enemigos (“Yo soy la Espada de Dios y mía es la venganza”).

- Novalis, Arcángel de las Flores: Precursor del movimiento “hippy”, su máxima preocupación es conseguir que la Tierra vuelva a ser el vergel florido que una vez fue (“La única revolución humana que valió la pena fue la revolución de los claveles. Paz y amor, ¿tíos?”).
- Christophe, Arcángel de los niños: Aunque travieso y juguetón es uno de los mayores paladines en la lucha contra el Mal, en tanto éste corrompe a los niños, indefensos en un mundo creado por y para los adultos. (“¿Cómo que llama el Jefe?, Díle que estoy en una importante reunión en este momento. Bueno chicos, ¿por dónde íbamos?, ¡ah, sí!, tú estabas cargando contra el dragón, el mago iba a tirar un Firebolo y el ladrón estaba rapiñando, venga tirad iniciativas a ver quien actúa primero”).
- Dominique, Arcángel de la Justicia: Viene a ser el equivalente a Andromalius entre los Arcángeles, pues sus seguidores se dedican a perseguir y a exterminar a los ángeles “impuros”. Como se puede comprender no goza de muchas simpatías ni tan sólo entre los mismos arcángeles (“Justicia para todos, Piedad para nadie, ni siquiera para los ángeles”).





- Daniel, Arcángel de la Piedra: Amo del subsuelo de todas las grandes ciudades del mundo, se dedica a limpiar las cloacas de todas las ratas (demonios) que las habitan. ("yo sólo le dije que no somos de piedra, y el pobre diablo se convirtió en una estatua, lamentablemente se me cayó al suelo y se partió en muchos pedacitos, ¡que lástima!, hubiera quedado tan bonito en la repisa de mi chimenea...").
- Blandine, Arcángel de los Sueños: Vela por los sueños de todos los mortales. Es, pues, enemigo de Beleth contra el cual combate en un mundo onírico que solo existe en el descanso de los hombres ("Sueño, luego existo").
- Janus, Arcángel de los Vientos: Libre e indomable como el mismo viento, Janus es un Arcángel un tanto particular; sibarita y vividor, legítima el robo a los ricos para repartir sus riquezas entre los pobres ("¿Robar? No, es más adecuado hablar de una justa distribución de la riqueza").
- Yves, Arcángel de las Fuentes: No de las fuentes de agua precisamente, si no de las del conocimiento. Es el Arcángel de la Razón y del pensamiento filosófico, con el cual se puede estar platicando durante horas enteras ("partamos de las premisas Cartesianas para probar la existencia de Dios, si bien es cierto que en la mente humana, por naturaleza finita, puede existir el concepto de infinito no es menos cierto que la existencia de tal concepto se debe, precisamente, a que un Ser superior...").

Y hasta aquí la relación de Arcángeles y Príncipes Demonio entre los que pueden escoger los jugadores. Dos consideraciones finales: Primera, he preferido dejar los nombres de Arcángeles y Príncipes tal como aparecen en el original francés, en espera de que la traducción al castellano del juego (¡Sí!, luego hablaré de ésta) deje definitivamente fijados los nombres. Segunda, como el lector observador ya se habrá dado cuenta, existen muchos paralelismos entre ciertos Arcángeles y ciertos Príncipes Demonio (Así Beleth-Blandine, Andromalius-Dominique, Valefor-Janus). Quizás es porque tanto el Mal como el Bien no son conceptos absolutos, y de ello los jugadores se darán cuenta cuando empiecen a jugar.

Una vez elegido el Arcángel o el Príncipe Demonio empieza la generación propiamente dicha, se habrán de determinar las características, talentos, poderes y posibles defectos del personaje.

a) *Características*: Son seis, incluyen tanto características físicas como psíquicas, así encontramos la Fuerza (que abarca tanto la resistencia, es decir, los puntos de vida como la fuerza de los golpes), la Precisión (para el uso de los poderes a distancia y las armas de tiro), la Voluntad (resistencia a

los poderes mentales y maestría en el uso de estos), la Percepción (los cinco sentidos y un poco del sexto), Agilidad (coordinación del cuerpo) y Apariencia (una mezcla entre belleza y carisma).

Se han de repartir un determinado número de puntos entre estas características: Los demonios reparten 18 puntos y los ángeles 20 (primera ventaja para los ángeles). El mínimo es 1 y el máximo teórico es 6 en cada una de las características, pero el máximo de 6 está reservado para Arcángeles y Príncipes demonio, así que el máximo para los jugadores es, de salida, 5. Sin embargo no se ha de pensar que esto es poco, en comparación con un humano (cuyo máximo es 3) un personaje, ángel o demonio, es muy poderoso. De esta forma se explica como los humanos "se rompen" tan rápido.

b) *Talentos*: Representan tanto las habilidades cómo los conocimientos que tienen los personajes. Existen varios grupos de talentos, agrupados según sus parecidos. Así encontramos, por ejemplo, talentos físicos (desde nadar hasta acrobacia), talentos científicos (química, electrónica...) y los inevitables, y necesarios, talentos de combate (dominar cualquier tipo de arma, el combate cuerpo a cuerpo...). La lista de talentos no es muy exhaustiva, pero se ve notablemente ampliada en sucesivos suplementos, de igual forma el mismo juego prevé la posibilidad de que tanto másters como jugadores creen nuevos talentos siempre que, claro está, no desequilibren el sistema de juego. Cada talento va acompañado por un número (desde -8 hasta +3) que representa el dominio del talento por el personaje. Este número modifica la tirada de dados, dando más o menos columnas, tal y como explicaremos en el apartado "Sistema de juego".

Los ángeles disponen de 8 puntos para "comprar" sus talentos, los demonios parten con 10 puntos (esta vez la ventaja es para los demonios). Comprar un talento a nivel 0 cuesta 1 punto, a nivel +1 cuesta 2 puntos y a nivel +2 el precio es de 4 puntos. El nivel +3 representa el dominio absoluto de un talento y no se puede adquirir de salida, sólo se puede obtener a través de la experiencia proporcionada por las partidas. Cuando un personaje no posee un determinado talento y quiera usarlo se le aplicará un modificador negativo a la tirada, modificador que el propio juego nos da según el caso.

c) *Poderes*: Son las habilidades sobrenaturales que el personaje ha adquirido tras su entrenamiento en el "otro lado" (cielo o infierno). Existe una amplia gama de éstos, en el juego se encuentran un total de 666 poderes (curioso número), agrupados en 6 bloques: Ofensivos (toda clase de ataques tanto físicos cómo psíquicos, desde la piroquinesis hasta exalar ácido, pasando por

una amplia gama de curiosos atributos como puedan ser las garras o los cuernos), Defensivos (que permiten protegerse de diversos ataques, bien físicos bien psíquicos), Utilitarios (son poderes misceláneos no englobables en formas de ataque o de defensa, se incluyen aquí toda clase de detecciones o habilidades tales como la invisibilidad, teleportación...), Objetos (tanto normales, pero que proporcionen ciertas ventajas- como poseer una iglesia o un cementerio para esconderse- como mágicos, desde armas especiales hasta objetos con poderes propios), Servidores (como ya se ha dicho desde zombis a humanos especializados en determinados campos, tales como la lucha, la política o la ciencia), y por último existen en la tabla, aunque no son poderes en sentido estricto, los Defectos que proporcionan cierta personalización al personaje aunque pueden meterle en muchos problemas.

Los poderes, al igual que los talentos, tienen cuatro niveles (de 0 hasta +3) y se usan de la misma forma que los talentos (consultar la sección "Sistema de juego"). Sin embargo, a diferencia de los talentos, los poderes se agotan. Cada personaje tiene un número de puntos de Poder para usar éstos, cuando los puntos se agotan solo pueden ser recuperados mediante el descanso o llevando a cabo acciones especiales.

Todos los personajes, tanto ángeles como demonios, tienen 3 poderes de salida. El primero se escoge en la tabla del superior del personaje (arcángel o Príncipe-demonio). La ventaja de esto es que cada superior puede otorgar un poder especial único (según el elemento que represente) y que no se puede encontrar en la tabla común de poderes. Los otros dos poderes se tiran semialeatoriamente, es decir, se escoge el tipo de poder (ofensivo 1, defensivo 2...) y luego se tira (2d6) para ver qué poder en concreto se obtiene. Por último el jugador tiene la opción de dotar a su personaje de un defecto (determinado semialeatoriamente) y obtener en contrapartida un poder adicional que se determina de forma completamente aleatoria (3d6), con lo que es posible que el personaje pueda verse dotado con un nuevo defecto (¡qué mala suerte...!).

d) *Detalles finales*: una vez determinadas las características, talentos y poderes sólo queda crearle un Background coherente al personaje y comprarle equipo adicional según el dinero de que dispongan. Para ello no se debe olvidar que los ángeles y demonios aparecen en el mundo "reencarnados" en hombres y por tanto han de llevar una vida como tales, amén de que al estar ligados a un cuerpo mortal necesitan comer y descansar, además de que pueden morir por "causas naturales" (es muy natural morir cuando te pegan un tiro).

Sistema de juego, combate y experiencia

Hubo una batalla en el cielo, Miguel y sus ángeles peleaban contra el dragón.
(Apocalipsis 12,7)

a) **Sistema único:** En esencia todo el sistema de juego y combate se basa en una tabla única de múltiples usos(UM). Para tirar en ésta (y determinar el acierto o la pifia en las acciones) se usan tres dados de seis. El primero indica las decenas, el segundo las unidades y el tercero la calidad del acierto o del fallo. Es decir aún consiguiendo hacer algo puedes hacer un

resultado pobre y, a la inversa, los fallos pueden ser realmente catastróficos(es decir, unos buenos fallos). Una vez tirados los dados se mira en la tabla en una columna con un número que representa la base del talento (por ejemplo, agilidad para saltar). Si el talento (o el poder) tiene modificadores (o penalizadores) se suman o restan del número de columna. Finalmente se compara el número necesario en la columna y el número obtenido por los dados. Si éste es inferior o igual a aquel la acción se ha conseguido. El tercer dado indica, como ya hemos dicho, la calidad del resultado (en el mismo ejemplo si conseguimos saltar y

sacamos un 5 en el tercer dado habremos saltado 5 metros).

También existen los críticos. Cuando un demonio consigue un 6 en los tres dados (666), o un ángel consigue un uno en todos ellos(111), se representa que la acción es ejecutada lo más perfectamente posible, como si Dios (o el Diablo) les hubieran iluminado en un momento de inspiración.

b) **Combate:** Se compone de varias fases, que son movimiento, poderes, tiros y combate cuerpo a cuerpo. Cada una de estas fase se resuelve por el orden de agilidad de los personajes y PNJs. Sin embargo esta resolución por agilidad solo existe a efectos de tirar los dados ya que en cada fase se representa que la acciones se llevan a cabo simultáneamente. Así, un tanto paradójicamente, puedes matar a un malo que a la vez te está matando a tí. Todas las acciones de combate se resuelven tirando por los poderes o talentos sobre la tabla UM, como ya se ha explicado antes. En lo único que difiere es que el daño del arma (o del poder) se determina con el tercer dado, al cual se le aplican unos modificadores según el caso. Luego solo hay que mirar la localización del impacto, restar la protección y rezar para que el personaje aguante.

c) **Experiencia:** Cada talento y cada poder pueden subir de nivel separadamente (sistema de experiencia en partida parecido al de *La Llamada* o al de *Stormbringer*). Para ello cada vez que se consigue un acierto con un poder o con un talento se apunta la calidad del resultado obtenido, todos los resultados se van sumando a lo largo de las partidas y cuando se llega a un determinado número (dependiendo del nivel al que se aspire) el talento o poder sube de nivel. Además, al finalizar una partida o un módulo, se suele recompensar a los supervivientes con nuevas habilidades o permitiéndoles subir un nivel en algunas de las que ya tuvieran.

Pero existe también la subida de nivel dentro de la jerarquía de los ángeles o de los demonios. Para ello el personaje ha de ir realizando acciones gratas a los ojos de su patrón (cada Arcángel y cada Príncipe demonio tienen sus preferencias). Cuando se consigue realizar una de estas acciones el personaje es recompensado con un grado superior dentro de la jerarquía celestial o infernal, en cada grado se otorgan, además, nuevos poderes y habilidades. Por último existe la posibilidad (sólo es una posibilidad) de que los personajes lleguen a convertirse en Arcángeles o Príncipes Demonio, siendo ellos mismos los superiores jerárquicos de una nueva facción de ángeles o demonios que los servirán. Pero para conseguir esto habrán de realizar algo muy sonado y no es misión del máster ponérselo fácil...





Suplementos y ampliaciones

Han aparecido numerosos suplementos del juego. Todos se han agotado en la versión francesa y la americana parece seguir el mismo camino. Hay que señalar que, además, la política de *Siroz* es la de no reeditar ningún juego o suplemento, así que procura estar al tanto de los que puedan caer en tus manos ya que con el tiempo se convertirán en auténticas piezas de coleccionismo. Aquí comentaré únicamente los suplementos, módulos y ampliaciones que conozco, aunque existen algunos más (lo sé) que no he podido conseguir:

- *In Nomine Satanis/Magna Veritas*: Es el juego básico que he estado comentando hasta ahora. Aquí solo señalaré que existen dos ediciones del mismo. La primera (que es la única que tengo) viene en una caja negra con letras plateadas y presentación soberbia. En su interior se pueden encontrar tres librillos: *In Nomine Satanis*, *Magna Veritas* y una colección de módulos cortos (8 en total) con el sugerente título de *Maleficarum Daemonis. Et autres histoires...* nos permite ya familiarizarnos con el juego y su sistema.
- *L'Ecran*: Como su mismo nombre indica, este suplemento contiene la siempre necesaria pantalla para el máster (con todas las tablas del juego en su interior) y de regalo un pequeño escenario de 16 páginas para *In Nomine Satanis* llamado *Thalassauce Bernaise* (¿es un nombre o un insulto?).
- *Intervention Divine*: Primera ampliación del juego. Contiene 5 escenarios (2 para *INS* y 3 para *MV*), reglas adicionales, detalles del llamado Ejército de Dios así como un compendio de personajes pregenerados ideales para añadir algo de salsa a tus partidas.
- *Daemonis Compendium*: Segunda ampliación con más pregenerados, un escenario y, además, da detalles sobre las jerarquías demoníacas. Todo un regalo de Navidad.
- *Berserker*: Aparece aquí la tercera fuerza en conflicto; Los Vikingos del Valhalla, que, hartos de contemplar como se pelean ángeles y demonios, han decidido poner un poco de paz exterminando a ambos bandos. ¿Se habrán de aliar ángeles y demonios para poder hacer frente al peligro común?. Por el mismo precio se nos dan nuevas reglas sobre hechicería, combate y los rituales necesarios para poder invocar a ángeles y demonios (no te mates, fuera del juego no funcionan).
- *Baron Samedi*: La primera campaña de *INS/MV* traslada a los personajes a Haití, dónde pronto se verán envueltos en una compleja trama en la que la magia Vudú

es la clave. ¿Quizás los humanos no son tan inofensivos como parecían?

- *Mors Ultima Ratio*: Un Módulo-extensión que permite a los personajes jugar en el mundo de los años 20 (cualquier parecido con *La Llamada* es pura coincidencia). Naturalmente las reglas de poderes y armas son revisadas para poder jugar apropiadamente en la ambientación de los siete módulos que se contienen.
- *Demonix Remix*: Aparece con este título un compendio de nuevas reglas para Iglesias y Catedrales (lugares de culto para ángeles... y demonios). Incluye 5 aventuras (2 para *MV*, una para *INS* y 2 mixtas).
- *Il Etait Une Fois*: Una nueva campaña de viaje por el tiempo, esta vez nos lleva a recorrer los grandes momentos de la historia del cristianismo. Quizás la historia pueda ser cambiada. Además se amplía en esta campaña el número de Arcángeles y Príncipes Demonio.
- *Mindstorm*: Los humanos se han revelado ya como una nueva fuerza que no puede ser ignorada. Algunos poseen poderes psiónicos, otros dedican sus esfuerzos a crear nuevas tecnologías. Sea como sea su poder es tan grande que han conseguido que tanto ángeles como demonios renegados se incorporen a sus filas (Quizás los personajes sean los próximos...).

Conclusión

Miré al cielo a través del humo de grasa humana, y Dios no estaba ahí. La fría oscuridad se abría al infinito. Estamos solos(...). Este mundo no está creado por fuerzas metafísicas. No es Dios quien secuestra a los niños. No es la fatalidad que asesina ni el destino el que los echa a los perros. Somos nosotros. Sólo nosotros...
(Alan Moore, *Watchmen*)

El juego de *In Nomine Satanis/Magna Veritas* está cargado de grandes dosis de humor negro y es, no nos engañemos, un juego duro y violento no apto para cardíacos. El sistema de juego es bastante original (3d6 sobre una tabla única con meca-

nismos de compensación) y el tema es prácticamente nuevo, pues juegos parecidos (como *Kult* o *Vampire*) fueron publicados bastante después de la aparición de *INS/MV*.

Desde luego ningún rolero puede negar que la posibilidad de jugar con ángeles o demonios resulta bastante tentadora. Ello nos puede proporcionar grandes momentos de diversión en la lucha contra el Mal (o el Bien). El juego en su primera edición contiene muchos detalles de humor que lo hacen más digerible. Así, por ejemplo, aparecen dos entrevistas (una con Dios y una con Satán) que constituyen una de las grandes claves para entender los problemas de nuestro tiempo (y del propio juego). En la segunda edición (de la cual ya ha aparecido la versión inglesa) muchos de estos detalles de humor negro han desaparecido dejando el juego algo capado, y quedando éste como un juego realmente duro. Tan duro que *Steve Jackson* (la compañía americana que lo edita) se ha visto obligado a poner en su portada el sello de "Adults Only", amén de que se vio obligada a suprimir la palabra *Satanis* del título del juego, bajo pena de ser catalogado como apología del satanismo. Como primicia debo anunciar que este otoño, *INS/MV* aparecerá en castellano, traducido por Ricard Ibáñez y editado por *Joc Internacional*.

AGRADECIMIENTOS; No puedo acabar el artículo de hoy sin dar mis más sinceros agradecimientos a las siguientes personas: A Cristina Pelegrín, de Auryn, por la improvisada pero divertida partida de *Magna Veritas* (¿sabes? una araña sabe tú secreto). A Eduard García por darme a conocer el juego (Sí, quizás te lo devuelva...). A Dani por la paciencia demostrada en la espera de este fantabuloso artículo (como me hayas "recortado" una sola línea...). A Ricard Ibáñez (lo siento pero por motivos ajenos a la obra la entrevista ha de esperar para el siguiente número). A Malphas, Príncipe de la discordia (aunque te metiste en mi ordenador acabé vencido, ¡maldito!). Y a mi gato Charlie por las grandes muestras de apoyo al roerme las zapatillas. ♦

FICHA TÉCNICA

Nombre:	In Nomine Satanis/Magna Veritas.
Editorial:	Siroz.
Autor:	Croc.
Colaboradores:	Laurent Sarfati, Fabien Deleval, Mathias Twardowski, Zlika.
Ilustraciones:	Var Anda.
Traducciones:	inglesa, licencia Steve Jackson Games. castellana, licencia Joc Internacional.
Traductor al castellano:	Ricard Ibáñez

STORMBRINGER

Los diez profetas negros de Nirhain

Sí, ya sabemos que hacía algún tiempo que no publicábamos nada de Stormbringer. Incluso algunos llegaron a pensar que habíamos olvidado su existencia. Sin embargo, podéis ver que no es así, y aquí estamos con esta ayuda sobre una nueva religión sacada de las novelas de Michael Moorcock (en especial de los libros de Dorian Hackmoon y de Elric, aunque los del príncipe Corum y Ereköse también ayudaron lo suyo). Que ustedes la disfruten.

por Sergio García

Los 10 Profetas Negros de Nirhain viven en la sima de Nirhain. Son servidores de la Balanza Cósmica y del Bastón Rúnico (ver más adelante). Son totalmente antiCaos. A su manera, son inmortales, ya que pueden morir en un plano pero seguir viviendo en otro (al contrario que los demás dioses).

Para entender de que lado están los Profetas Negros se han de explicar primero los conceptos de Balanza Cósmica, Bastón Rúnico y Espada Negra. Todos estos seres fueron creados por los herreros de los primeros tiempos.

La Balanza Cósmica

La Balanza impide a Ariocho y compañía así como a los Señores de la Ley cometer actos que puedan desequilibrar el estado del multiverso y que se produzcan desestructuraciones cósmicas graves. La Balanza, por ejemplo, impide entrar a un Señor del Caos (o de la Ley) a un plano que esté dominado por otro Señor del grupo contrario (cuando la Reina Xiombarg entró en el plano del príncipe Corum, la Balanza Cósmica dio suficiente poder a Arkyn para mandarla de vacaciones al limbo). La Balanza es la personificación de la justicia que debe estar equilibrada sin que domine la Ley o el Caos. Si en algún caso uno de los dos grupos toma ventaja y se desequilibra, el encargado de poner las cosas en su sitio es el Campeón Eterno (Elric, Corum, Ereköse, Von Bek, etc...).

Los demás objetos

La Ley, para combatir al Caos, creó el Bastón Rúnico, pero al no ser suficiente pensó que la mejor manera de derrotar al Caos es con el Caos. Así fue como creó la Espada Negra. El único capacitado para empuñar esta espada es el Campeón Eterno. Pero las cosas le salieron mal a la

Ley, pues la Espada Negra es un ser malvado que llevó a la desgracia al Campeón en numerosas ocasiones. La Espada tiene muchos nombres, pero siempre son sinónimo de destrucción; algunos de ellos son Espada del Amanecer (empuñada por Dorian Hackmoon), Espada de los Hielos (empuñada por Ulrik), Espada del Dragón (empuñada por el príncipe Flamadin), Kanajana (empuñada por Ereköse), Moumblade (empuñada por Dvim Slorm) y, como no, Stormbringer (empuñada por Elric de Melniboné). La Espada Negra no es un objeto, sino una especie de demonio encerrado en la hoja de la espada.

Este demonio es malvado, pero terriblemente cobarde cuando está en presencia de más de una encarnación del Campeón Eterno. Cuando se muestra tal como es en realidad toma la forma de un humanoide sin rasgos de color negro, como una sombra. Este ser es también capaz de habitar en la Joya Negra, otro objeto caótico nada recomendable. Esta joya estuvo en la frente de Hackmoon gran parte de su vida.

El otro objeto importante es el Bastón Rúnico, la personificación de la Ley en el multiverso. Es la antítesis de la Espada Negra, e igualmente muy poderoso. Su espíritu toma la forma de un niño pequeño de 10 años. Su nombre es Jehamia Connalías y es hijo de uno de los profetas del Nirhain y primo del acompañante del Campeón Eterno (otro ser inmortal que existe en todos los planos como Moonglum, Jhary-a-Connel o Oladanh).

Los Profetas sirven o a la Balanza (como Sepiriz) o al Bastón (como el Caballero de Negro y Amarillo).

Los 10 Profetas de Nirhain

Los 10 Profetas Negros de Nirhain no son todos "negros". Tan sólo Sepiriz (el más importante de los Profetas) y el Caballero Negro y Amarillo tienen la piel

oscura. Todos los demás son blancos. Los PJs y los PNJs podrán ser sacerdotes y agentes de estos Profetas si encuentran algún templo dedicado a ellos. En los Reinos Jóvenes el único "templo conocido" es la sima de Nirhain, por lo que el DJ deberá inventar nuevos templos y dónde están situados. En el apartado de templos se dan ideas de como puede ser cada santuario. En los libros de Michael Moorcock sólo se describen a 7 de los 10 Profetas, por lo que se supone que los restantes podrían ser los demás servidores de la Balanza (El Capitán, Orland Flank y Jermays el Jorobado).

1- Abaris el Mago

Abaris es un ser con una inteligencia increíble capaz de invocar cuantos demonios, elementales o virtudes quiera. También puede dar el conocimiento necesario para invocar a cualquier dios y hacer cualquier acto totalmente mágico (como conjuros). Su religión está exclusivamente abierta para los hechiceros.

Ganancia de Elan:

- +2 por cada virtud o demonio convocado.
- +1 por cada elemental convocado.
- +3 por cada demonio o virtud atado.
- +2 por cada elemental atado.
- + variable por cada acto mágico (el valor de Elan viene dado por la magnitud del acto).
- +6 por cada dios convocado.

2- Lamsar el Ermitaño

Lamsar es el profeta más extraño y no es ni muy poderoso ni muy adorado. Se presenta con una larga barba no muy bien cuidada. Le rezan los mendigos y los ermitaños.

Ganancia de Elan:

- +10 por cada año permanecido como un ermitaño.



3- Amergin el Archidruida

Amergin es tan inteligente o incluso más que Abaris. Su conocimiento no reside en las artes mágicas sino en la naturaleza y su medio. Puede dar plantas mágicas (para la invocación, para el elixir de la invulnerabilidad, para variar características), puede fabricar poderosos venenos, dar el control de animales fantásticos (como dragones) y animales normales (siempre que se vayan a utilizar sin contrariar los deseos del Señor de las Bestias determinado), y puede sanar cualquier enfermedad (natural o no). Protege a los druidas, sanadores, alquimistas y demás profesiones que tengan que ver con sus conocimientos.

Ganancia de Elan:

- +1 por cada punto de Primeros Auxilios ganados desde la ordenación como sacerdote o agente.
- +1 por cada punto de Conocimiento de Venenos ganados desde la ordenación como sacerdote o agente.
- +2 por cada punto de Conocimiento de Plantas ganados desde la ordenación como agente o sacerdote.
- +5 por cada persona curada de una enfermedad.
- +3 por cada animal domesticado.

4- Aleryon, del Templo de la Ley

Aleryon es el único profeta de Nirhain que no sirve ni al Bastón Rúnico ni a la Balanza. Este singular hombrecillo es el menos poderoso de los profetas y sirve a Arkyn de la Ley. Es el único que no puede ser adorado, ya que él mismo es un sirviente y sacerdote de otro dios.

5- La Dama del Hielo

La Dama del Hielo también es conocida como La Señora del Cáliz. Es la única Profeta de sexo femenino que hay en el grupo de los 10, pero es de las más poderosas. Es la guardiana del Cáliz, un objeto muy poderoso cuyos poderes no están bien definidos. La adoran en general féminas, así como guerreros.

Ganancia de Elan:

- +10 por tocar y ver el Cáliz.
- +20 por usar el Cáliz con un fin honroso.
- +1D8 por salvar a una hembra (sea de la raza que sea, humana, melnibonesa, demonio o animal) de un peligro de muerte.

6- El Caballero de Negro y Amarillo

Este Profeta Negro es quizás el sirviente del Bastón Único más importante. Su misión es ayudar a otros sirvientes de la Balanza (como el Campeón Eterno) a cumplir su destino. Su cara es un misterio incluso para los demás Profetas, ya que la

oculta siempre. Tan sólo Ereköse la ha conseguido ver. Es hermano de Orland Flank y un guerrero extremadamente hábil. Su armadura lo caracteriza. Es de color negro y oro, sin adornos, pero muy hermosa. También es mágica, y puede resistir el ataque de cualquier arma (incluida Storm-bringer).

Ganancia de Elan:

- +2 por ganar un combate.
- +10 por cumplir su destino.
- 1 por intentar ver su cara.
- 10 por verle la cara en contra de su voluntad.

7- Orland Flank, de las Orcadas

Orland Flank es el hermano del Caballero Negro y Amarillo, y el padre del espíritu del Bastón Rúnico, Jehamia Connalías. Toma la apariencia de un hombrecillo de altura media, alegre, dicharachero, pero duro en el combate. Como su hermano, es un importante servidor del Bastón Rúnico y emplea todo su tiempo en buscar el objeto si éste se pierde.

Ganancia de Elan:

- +2 por ganar un combate.
- +5 por cumplir su destino.
- +10 por encontrar el Bastón Rúnico.
- +1D20 por ver a Jehamia Connalías.

8- Jermays, el Jorobado

Es, sin duda, el más divertido y alegre de los Profetas Negros. Es feo, amorfo, todo chepa y muy bajito. Pese a sus apariencias es un gran guerrero, comparable incluso con Orland Flank y el Caballero de Negro y Amarillo.

Ganancia de Elan:

- +5 por ser tan feo como él (es muy difícil).
- +10 por guiar al Campeón Eterno en su destino.

9- El Capitán, del Bajel Negro

Es el Profeta más misterioso. Se expresa vagamente y está condenado a permanecer en su barco, el Bajel Negro. Este barco tiene la capacidad de navegar por los mares del Destino y del Tiempo, y en su tripulación siempre se encuentran poderosos guerreros. Este hombre intemporal fue quien construyó la mismísima Tanelorn en todas sus esferas. El Capitán es el Profeta más inteligente superando a todos, incluso a Amergin y a Abaris, pero nunca responde de una manera directa. Protege a guerreros, marineros y personas con un importante destino que cumplir.

Ganancia de Elan:

- +5 por ver el Bajel Negro.
- +10 por navegar en el Bajel Negro.

+ variable por cumplir una misión encargada por él.

- +2 por descifrar una respuesta.
- +10 por llegar a Tanelorn.

10- Sepiriz, el último de los Diez

Sin lugar a dudas, Sepiriz es el más poderoso e importante de los Diez Profetas Negros. Es el que más influye en el destino del multiverso guiando a Elric, Hackmoon, Flamadin, Von Bek y demás encarnaciones del Campeón Eterno a cumplir su destino. Puede influir en los hombres más que ninguno de los demás dioses ya sean de la Ley o del Caos.

Ganancia de Elan:

- +10 por visitar Nirhain.
- + variable por cumplir el destino impuesto por la Balanza Cósmica.

Ganancia de Elan Común a todos los Profetas

- +10 por hacer alguna cosilla especialmente molesta a los Señores del Caos.
- +1D20 por hacer algún favor a un Profeta Negro.
- +1D10 por llegar a la sima de Nirhain.
- +5 por ver la Balanza Cósmica manifestarse en cualquier plano.
- +5 por ver a los espíritus del Bastón Rúnico o la Espada Negra.

Los Templos de los Profetas Negros

En este apartado se dan ideas para que el DJ pueda construir más templos aparte de la Sima de Nirhain en los Reinos Jóvenes. Hay algunos Profetas que no pueden tener un templo en ningún sitio. El templo de Abaris debe estar lleno de objetos mágicos, algunos de ellos muy poderosos. El templo de Lamsar es sobrio, sencillo, y apartado de la civilización (como el Desierto de los Suspiros o el Desierto de las Lágrimas). El templo de la Señora del Cáliz se sitúa en las regiones polares o en las altas montañas. El templo de Amergin está rebosante de naturaleza y está abierto al cielo con la excepción de las habitaciones de los propios sacerdotes. Los demás profetas no tienen templos y si alguien quiere ser sacerdote o agente de ellos debe ir a la sima de Nirhain y ordenarse allí, excepto los que quieran ser agentes o sacerdotes del Capitán. Estos no los tendrán tampoco fácil puesto que sólo se pueden ordenar en el Bajel Negro o en cualquier manifestación de Tanelorn. ♦

ORÁCULO

Limpieza étnica (II)

Segunda parte: Del fuego a las brasas

Este módulo continúa y concluye la aventura de Oráculo iniciada en estas mismas páginas (Unico testigo, LIDER 42), en la que los PJs se enfrentan a la amenaza de destrucción que pesa sobre la colonia ateniense de Abdera en manos de una coalición bárbara, y descubren las intrigas tramadas por el jefe de esta coalición contra una tribu vecina. El módulo contiene la información para representar, si así se desea, una batalla entre griegos y bárbaros, así como finales alternativos en función de si la Moira desea o no continuar una trama iniciada en una aventura anterior (El rapto de Egea, LIDER 36)

por Luis Vilalta

Nuestros personajes habían rescatado a una niña tracia de la matanza cometida por los guerreros de una tribu rival. A medida que la chiquilla, Dahilis, vaya cogiendo confianza con los PJs, insistirá cada vez más en ir al poblado de su padre, que es el jefe de la tribu de los Ursitas. Si en algún momento la situación resulta desesperada, será ella quien tomará las riendas, guiando a los aventureros a través del bosque nevado y llevándolos al asentamiento principal de su tribu.

El recibimiento que los Ursitas dispensarán a los aventureros será claramente hostil al principio, y harán con ellos lo mismo que ya hicieron los Ofhiditas: desarmarlos y aprisionarlos. Conviene que los PJs pierdan las esperanzas de salvarse, y crean haber escapado del fuego para caer en las brasas. Obviamente, el testimonio de Dahilis no sólo les salvará la vida, sino que provocará un cambio radical de actitud de los indígenas respecto al caudillo de los Cynetas. Mientras los aventureros, quizás liberados o llevados a un lugar de reclusión más confortable, aún se pregunten que les depara la suerte, sentirán feroces cánticos y los preparativos de los Ursitas para ir a la guerra... contra Hannon. Pero esto ya es otra historia.

Por descontado que si los PJs pasan por el territorio de esta tribu habiéndose dejada "olvidada" a Dahilis en manos poco recomendables, o si nunca la han encontrado, no habrá nadie que pueda testificar su inocencia (ver módulo anterior, Unico testigo, LIDER 42), y no será necesario que la Moira prepare la continuación de esta aventura...

Empieza la ofensiva

Las fuerzas que, con la finalidad de aniquilar Abdera, puede reunir la coalición tracia distan mucho de ser un disciplinado ejército regular, con un mando unificado, sino que están integradas por múltiples partidas de guerreros pertenecientes a un mismo clan, cada una de ellas sometida a su propio esquema de jerarquías tribales.

De esta forma, la movilización del potencial bélico de los tracios resulta una operación lenta y desordenada.

Los Cynetas, por ejemplo, necesitan más de tres horas para reunir sus casi 500 infantes y 120 jinetes en los pastos vecinos a su poblado principal. Después el improvisado ejército ha de desplazarse casi 6 millas por un terreno boscoso y accidentado, desprovisto de sendas y cubierto por la nieve, antes de llegar a la orilla del río que marca la frontera con los Ursitas, operación que puede requerir de 3 a 4 horas más de marcha. Otra tribu, los Deinoteritas, unirá mas adelante sus fuerzas a la columna en marcha de Hannon, lo que la reforzará con 180 hombres a pie y 60 jinetes. El encuentro se producirá en territorio de los Ofhiditas.

Por su parte, ésta última tribu se habrá movilizado en menos de una hora, pero de forma netamente desorganizada. Mientras que la fuerza principal, consistente en 30 jinetes y 40 infantes, esperará pacientemente la columna de los Cynetas para unirse a ellos, otra partida de 20 hombres se dirigirá espontáneamente a la granja de Eneas para saquearla, invirtiendo casi 2 horas en llegar (esta iniciativa sólo se tomará si la granja no ha sido atacada aún; igualmente, la Moira deberá variar estas cifras en función de si en el momento de la movilización ya hay guerreros Ofhiditas en el lugar luchando contra los PJs, lo que querrá decir que este contingente no se enterará del agrupamiento de tropas hasta más tarde). Simultáneamente a los Ofhiditas, los Hippitas reunirán sus efectivos (60 jinetes y 120 guerreros a pie) en relativamente poco tiempo, atacando inmediatamente los asentamientos agrícolas más cercanos, siguiendo la táctica de golpear y retirarse, en una serie de incursiones devastadoras.

Esa misma noche, el grueso del ejército tracio acampará entre las ruinas humeantes de las granjas, mientras los habitantes de la ciudad velan por miedo a un ataque nocturno. El amanecer sorprenderá a los dos ejércitos desplegándose para la batalla. Los griegos, con la ciudad a su espalda, los tracios entre los arrasados cultivos de las granjas incendiadas.



Movilización general

Las fuerzas de que dispone la ciudad de Abdera son de dos tipos, las tropas regulares y las milicias ciudadanas. El ejército regular se compone de:

1. La Guardia, una pequeña unidad palaciega bajo las órdenes directas del tirano y consagrada a su protección. Se compone de 40 soldados espléndidamente uniformados y armados. Además de quedar preciosos en los cambios de guardia de Palacio, son una fuerza temible, bien entrenada y disciplinada.
2. El Cuerpo de Arqueros, integrado por 120 hombres. En tiempos de paz, sus funciones se limitan a tareas ceremoniales y de guardia de los recintos sagrados de la Acrópolis.
3. Los Peltastas son la fuerza regular más polivalente de la ciudad, y la más numerosa. 300 soldados equipados con lanza, jabalinas, espada y escudo. Están entrenados tanto para labores de orden público como de patrulla rural o tropa de choque. En tiempos difíciles, los ciudadanos de Abdera pueden movilizar más de 600 hombres de todas las edades y condiciones, que pasan a integrar tres cuerpos adicionales:
4. La Caballería, formada por 60 aristócratas, que son los únicos con suficiente dinero como para pagarse el costoso equipo de jinete y un caballo.
5. La Falange, integrada por el grueso de los ciudadanos, equipados con el arma-

mento tradicional del guerrero griego: lanza y espada, yelmo de bronce, un gran escudo redondo (llamado "hoplon"), coraza de cuero, lino o bronce (según el poder adquisitivo de cada uno) y grebas. Abdera puede movilizar entre 450 y 500 ciudadanos.

6. La tropa ligera, integrada por campesinos y extranjeros residentes, armada con jabalinas, honda o (los más pobres) incluso piedras y armas improvisadas.

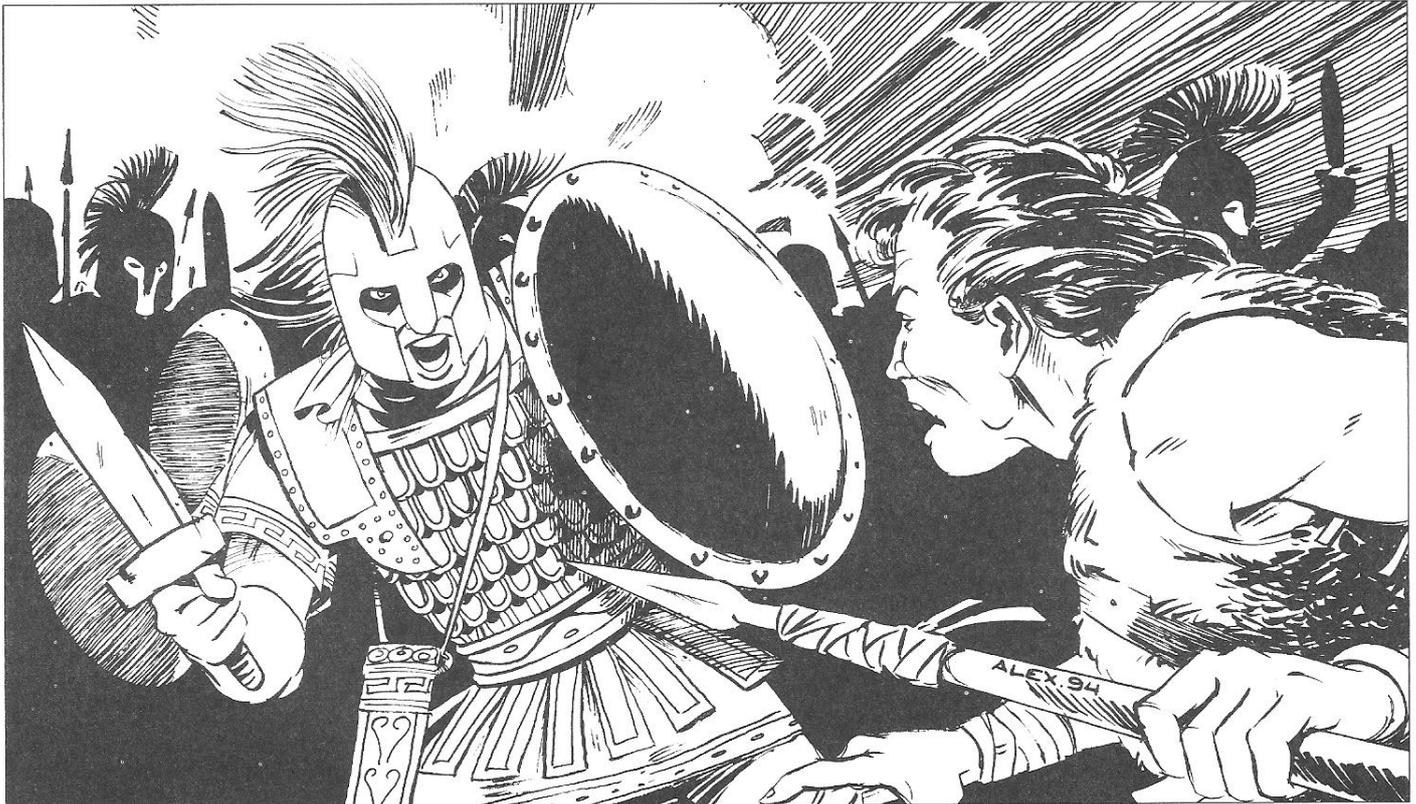
Una vez los tracios hayan iniciado hostilidades, la reacción más probable de la ciudad consistirá en el envío urgente de un destacamento de arqueros y peltastas a las granjas atacadas por los Híppitas, en un intento de contenerlos y proteger la evacuación de la zona. Simultáneamente, los ciudadanos de Abdera serán convocados a movilización general. Ambas operaciones se habrán completado en, aproximadamente, 2 o 3 horas.

En este punto el papel realizado por los PJs hasta el momento presente resultará fundamental. En primer lugar, porque si las autoridades de la ciudad no han sido alertadas de la inminencia de un ataque general, la futura irrupción de la columna de Hannon podría coger por sorpresa a los destacamentos griegos desplegados para contener a los Híppitas. Atrapados en una tenaza, serían aniquilados en poco tiempo, y la ciudad se vería privada de un elemento irremplazable de su sistema defensivo. En segundo lugar, porque si las aventuras pre-

cedentes de los personajes no han culminado con la alianza de los Ursitas con ellos, el grueso de las fuerzas de Hannon se verá incrementada con los guerreros de esta tribu, tan numerosos como los Cynetos.

El ejército griego optará por desplegar sus fuerzas justo a continuación de las inacabadas murallas de la ciudad (ver mapa Abdera, LIDER 42, página 40). Los arqueros formarán el ala izquierda, apostándose en las colinas que cubren aquel flanco, protegidos por el grueso de los peltastas. La infantería de orden cerrado formará en el centro en apretadas filas, mientras que la caballería, en el ala derecha, se resguardará tras las pesadas puertas de acceso a la ciudad, acompañada de otra fracción de los peltastas. Los densos bosques junto al mar, más allá de las colinas, serán cubiertos por las tropas ligeras, que esperarán emboscadas. Por su parte, los bárbaros formarán el grueso de la caballería en el ala derecha y toda la infantería en el centro, dejando sólo una pequeña fuerza cubriendo el ala izquierda. Las órdenes para todo el ejército son inequívocas: atacar de frente al enemigo, y lanzarlo al mar sin contemplaciones.

Toda la línea tracia avanzará como un solo hombre al darse la señal, precipitándose como un huracán sobre las compactas formaciones de los defensores. A pesar de las terribles pérdidas sufridas durante su aproximación por una lluvia de flechas, la caballería será la primera en acometer las líneas griegas, arrollando a los



arqueros y chocando a continuación con los peltastas, produciéndose una feroz carnicería. Poco después los combates se extienden a lo largo de toda la línea de batalla, con diversas alternativas. Los Ursitas aparecerán detrás del flanco del ejército tracio justo en el momento en que la línea griega está a punto de desintegrarse por la impetuosa presión de los bárbaros...

Representando la batalla

Llegados a este punto, a la Moira se le presentan como mínimo dos alternativas a la hora de poner en práctica el escenario de la batalla:

1. representarla mediante una partida de wargame, lo que le llevará a intercalar una sesión de juego de mesa entre dos de rol.
2. dramatizar la batalla sin interrumpir la partida de rol.

En este último caso, será necesario dar prioridad a la ambientación de la partida por encima de la minuciosidad. No importará tanto la verosimilitud táctica de las situaciones como intentar que los jugadores puedan hacerse una idea de la atmósfera general de la batalla con toda su crudeza. Naturalmente, aquí interesará que los jugadores sepan exactamente en que punto del frente están sus personajes, y la Moira podrá utilizar este conocimiento en beneficio del clímax dramático... Así, por ejemplo, las secuencias narrativas pueden intercalarse, en momentos apropiados, con enfrentamientos singularizados de un PJ. Es posible que sea conveniente dosificar alguna baja entre los personajes, cosa que ayudará a los jugadores a percibir mejor el peligro real que amenaza a sus PJs y quizás les obligue a adoptar comportamientos extremos que creían inimaginables antes de empezar la batalla.

En el caso de que se decida representar la batalla mediante una partida de wargame sobre mesa, se puede utilizar la modalidad de reglamento de juego que se crea conveniente. Para las reglas con figuras *WRG 7ª* edición (por poner un caso) se recomienda utilizar la inusual escala de representación 1:10, que daría tres ejércitos de 1100, 800 y 600 puntos, aproximadamente. La partida se podría efectuar indistintamente con dos o tres jugadores, quedando claro que la hipotética irrupción de los Ursitas debe ser desconocida por ambos bandos. En último término, la Moira puede decidir jugar la batalla en solitario, lo que resta emoción al enfrentamiento, pero le permitirá acotar la posibilidad de imprevistos sólo a los márgenes que considere aceptables para el desarrollo de su guión.

Los jugadores de la partida de *Oráculo* pueden contarse entre los jugadores del

wargame, pero se recomienda que su participación observe una restricción: como que probablemente sus personajes formarán parte de las huestes de los Ursitas (entre la caballería los que sepan combatir a caballo, entre la infantería el resto), los jugadores han de desconocer completamente cual es la ubicación exacta de los PJs en el orden de combate de los Ursitas, que será elegida por la Moira al azar.

La probabilidad de cada PJ de tener un encuentro singular y/o caer en combate irá en relación directa con la fatiga y/o bajas sufridas por la unidad a la que pertenece. Así, en el caso de las reglas *WRG*, esta probabilidad será igual al número de bajas por figura (BPF) de la unidad, multiplicado por un factor. Si el PJ combate en primera línea, el factor será 10. Si se encuentra en retaguardia de la unidad, será 5. Así, un PJ situado en la vanguardia tendrá un 30% de caer herido de flecha si su unidad recibe 3 BPF por arqueros, y sólo un 15% si va en las filas traseras. La desmoralización también puede afectar a los PJs. Si su unidad es presa del pánico y se desbanda, el personaje deberá superar una tirada de Actitud (PdP=15) para conservar la serenidad y no huir como sus compañeros de armas.

Se puede objetar que esta segunda opción de simular la batalla sobre tablero presenta un inconveniente básico: como que antes se debe realizar la partida de wargame para luego personalizarla en una sesión de rol, resulta evidente que mientras los avatares tácticos de la batalla pueden sellar el destino de los PJs, las acciones individuales de estos no tienen ninguna repercusión sobre el desarrollo general de aquella, que ya se habrá jugado.

Bien mirado, ¿no resulta una simulación realista que los PJs sean como títeres a merced de la tempestad? Al fin y al cabo, estamos hablando de una aventura diseñada para personajes aún anónimos, de primer o segundo nivel. Ya llegará el momento en que, convertidos en héroes de leyenda, sus gestas o su mera presencia podrán decidir por sí solas el curso de una batalla... si sobreviven a ésta, claro está.

Los ejércitos

A continuación sigue la lista detallada de cada una de las tres fuerzas que pueden intervenir en la batalla. Se ha configurado a partir de las listas oficiales de ejércitos publicadas por *WRG*, en su última edición (1992), si bien no se han seguido al pie de la letra por necesidades prácticas.

- a) Efectivos de la coalición de tribus:
 - 1 general en jefe (Hannon) y 3 generales aliados (los otros jefes de tribu) con sus respectivos estados mayores, montados y armados como los caballeros nobles.
 - 270 nobles montados, caballería pesada

irregular con jabalinas y espada, moral alta (B).

- 680 guerreros veteranos, infantería semiligera irregular con jabalinas, espada y escudo, un máximo de 180 de los cuales tendrán moral B, mientras la del resto será moral promedio (C).
- 80 guerreros jóvenes, tropa ligera irregular con jabalinas, espada y escudo, moral B.
- 80 hostigadores, tropa ligera irregular con honda y espada, moral C.

b) Efectivos de Abdera:

- 1 general en jefe (el tirano Atalón de Abdera), junto con su Guardia, 40 soldados de infantería pesada regular con lanza, espada y escudo, moral B.
- 60 jinetas, caballería pesada irregular con jabalinas y espada, moral C.
- 480 hoplitas, infantería media irregular con lanza, espada y escudo, la mitad delantera con moral C y el resto con moral baja (D).
- 160 peltastas, infantería semiligera regular con lanza, jabalina, espada y escudo, moral C.
- 60 arqueros, infantería ligera regular con arco, espada y escudo, moral C.
- 160 hostigadores, infantería ligera irregular, la mitad con jabalinas y el resto con honda, todos moral D.

* Si han podido reagruparse antes de ser atrapados en campo abierto, hay que añadir a esta lista los supervivientes de las tropas destacadas para proteger las granjas: 120 peltastas y 40 arqueros, todos con moral baja (D).

c) Efectivos de los Ursitas:

- 1 general en jefe y su estado mayor, montados y armados como los caballeros nobles.
- 120 nobles montados, caballería pesada irregular con jabalinas y espada, moral muy alta (A).
- 480 guerreros, infantería semiligera irregular con jabalinas, espada y escudo, moral A.

* Si se han unido a la coalición tracia, formarán parte del despliegue inicial de este bando. En caso contrario, irrumpirán en el campo de batalla una vez ésta haya empezado. El momento exacto en que lo hagan puede decidirlo la Moira al iniciar la representación de la batalla, o se puede dejar al azar.

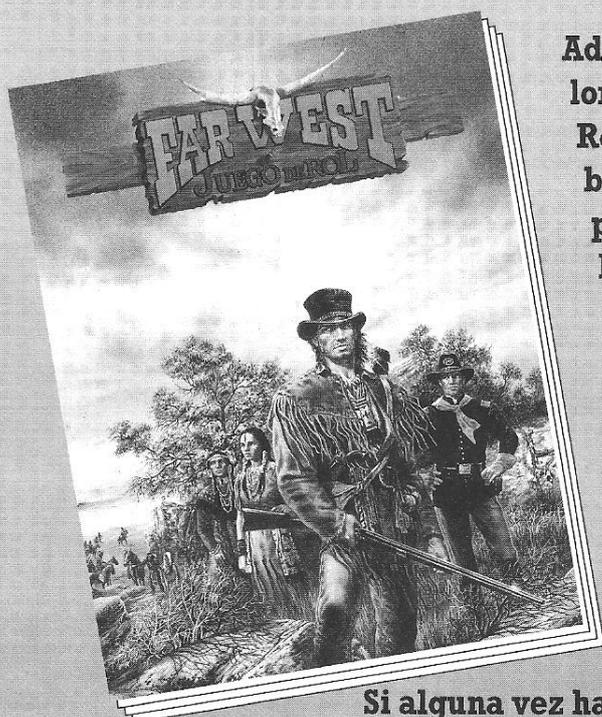
Acción de gracias

Si la batalla acaba con la victoria de los bárbaros, la aventura se acabará aquí para los PJs, casi con total seguridad. Es necesario recordar que, dado que la ciudad se halla en un saliente rocoso, apenas hay escapatoria posible para el ejército derrotado y la población civil. Los aventureros que no hayan muerto durante el combate vivirán un verdadero infierno, huyendo y

FAR WEST

JUEGO DE ROL

¡VIVE LA LEYENDA!

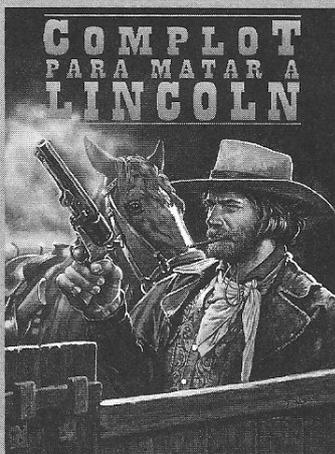


Adéntrate en el apasionante mundo del Western a lomos de tu caballo y vive la auténtica aventura. Recorre las praderas sin fin donde pastan los sagrados bisontes, mantén un duelo al sol con tu peor enemigo, protege a tu pueblo de las atrocidades del hombre blanco o simplemente juega con tu Tahúr una tranquila partida de póker.

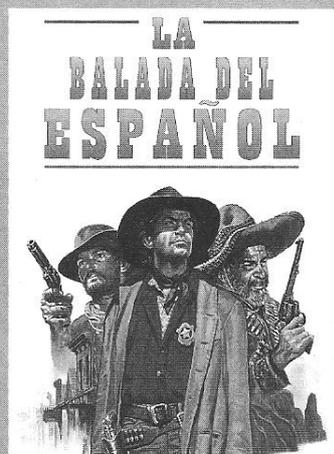
Ahora lo tienes fácil. M+D te ofrece una reimpresión revisada y ampliada. A sus 150 págs. repletas de información se suma una increíble portada y nuevas ilustraciones interiores. Sin olvidar, claro está, la corrección de contenidos y la actualización de las tablas de armas.

Si alguna vez has soñado con emular a Billy el Niño, Buffalo Bill o John Wayne, prepara tus dados porque FAR WEST es tu juego.

Estamos en los últimos días de la guerra civil. Obadiah Brown, el primer funcionario de color del gobierno federal de los EE.UU, se ve involucrado en una compleja conspiración que pretende acabar con la vida del presidente de los Estados Unidos.



Realidad y ficción se entremezclan en esta vertiginosa aventura; una carrera contrarreloj para salvar la vida del máximo mandatario norteamericano.



¿ES QUE QUIERES VIVIR PARA SIEMPRE, GRINGO?

Monta tu caballo, desenfunda tu seis tiros y galopa hacia la aventura de tu vida... Desde Río Grande hasta la mismísima capital de España, participa en la más endiablada cacería humana que seas capaz

de imaginar. La Balada del Español es un módulo oficial para FAR WEST, escrito por Ricard Ibañez (autor de Aquelarre) que incluye datos de ambientación del México del siglo XIX.

M+D
Editores, S.L.

escondiéndose por las calles de la ciudad en llamas mientras cientos de guerreros enloquecidos matan y saquean en una orgía de sangre y fuego...

Si, como es de esperar, los griegos ganan la batalla gracias a la inesperada ayuda de los PJs y los Ursitas, habrá una explosión de alegría focalizada sobre los personajes, que serán paseados a hombros por las calles de la ciudad por una multitud entusiasmada, hasta llegar a la Acrópolis. Allí, la Suma Sacerdotisa del templo de Atenea recibirá a la multitud y acompañará a los héroes del día al interior del recinto, donde serán invitados a realizar una ofrenda de acción de gracias a la diosa (la Moira puede aprovechar, si lo encuentra oportuno, para introducir alguna demostración de complicidad o favor a cargo de Atenea, si alguno de los PJs se ha confiado a ella durante la aventura o si la tiene como deidad protectora). En algún momento propicio, la multitud puede pedir insistentemente que hable alguno de los héroes. Un PJ carismático del grupo puede intentar pronunciar un pequeño discurso. Si supera una tirada de Carisma (PdP=14) conseguirá impresionar a la multitud con unas palabras vibrantes. Después, el tirano Atalón pronunciará también una inflamada palabras de elogio, y anunciará la próxima celebración de juegos y espectáculos. Aquella tarde, la alegría desbordará las calles y todo el mundo estará de fiesta. Buena ocasión para que los PJs coman, beban, rían, bailen y ligen tanto como quieran, porque se lo habrán ganado...

Atalón, tirano de Abdera
consultar la tabla de PNJs
humanos, Rey

Después de la victoria

a) La ciudad:

Desde una perspectiva general, el ambiente de los días siguientes será de fiesta total. En una recepción oficial en el Palacio presidida por Atalón y Cleómene, en presencia de todos los dignatarios civiles, religiosos y militares de la ciudad, se ofrecerán a los PJs diversos presentes: caballos, armas y armaduras, etc..(la Moira puede, alternativamente, dar opción a que los aventureros expresen sus preferencias, pero ojo, que Atalón no es el rey Midas). Las miradas de Cassandra y Cleómene acabarán, tarde o temprano, cruzándose. Por un fugaz instante, los ojos de la esposa del tirano quemarán como teas ardientes, como si quisieran fulminar a la amazona, y un rictus de odio ensombrecerá su rostro tras su expresión formal. Con una tirada de Intuición (PdP=11), la amazona adivinará una mortífera determinación que la hará estremecer.

Atalón anunciará el inicio de las celebraciones, que durarán 4 o 5 días, pasando a enumerar los diferentes actos previstos, que pueden ser certámenes poéticos, festivales de danza, competiciones ecuestres o de carros, pruebas atléticas, teatro, ceremonias religiosas, etc..(la Moira debería animar a los PJs a participar en alguna de estas actividades, a su discreción, lo que iría muy bien para familiarizar a los jugadores con el hecho de que, en *Oráculo*, ésta también es una buena forma de conseguir honores y gloria, y no únicamente arriesgando la vida en peligrosas aventuras).

No todo será placentero en la vida de la

ciudad. Durante la recepción oficial, el tirano será duramente increpado por la nobleza guerrera por proclamar fiestas en lugar de aprovechar la victoria para "hacer limpieza" de las tribus indígenas. La discusión será aprovechada por Cleómene para involucrar a los PJs, con la esperanza de enemistarlos con una de las facciones.

b) Cleómene:

Si seguimos el argumento inicial de El rapto de Egea (LIDER 36), y desde la perspectiva de la esposa de Atalón, la situación será exasperante. Cleómene deberá resignarse, impotente, a ver a los PJs home-





najeados por la multitud y tratados con familiaridad y agradecimiento por todos, incluyendo su esposo. Naturalmente, el sujeto principal de su odio es la amazona Casandra, pero este rencor se hace automáticamente extensible a todo aquel que la ayude o proteja.

Con independencia de si la maldición activa sus mecanismos en función de las relaciones amorosas de los PJs, Cleómene realizará alguna intencionada para liquidar físicamente a la odiada amazona. No se arriesgará a involucrarse directamente, pero instigará la animosidad entre los PJs y la clase aristócrata de Abdera, instigando a estos últimos a quitar de enmedio a los molestos aventureros (en función del bando adoptado por los PJs en la disputa por la continuación de la guerra, la esposa del tirano hablará con los aristócratas o con su marido). Las intenciones (2 o 3 como máximo) tendrán como protagonista a algún malhechor que intentará apuñalar a Casandra y se escabullirá entre la multitud que sale del teatro, o durante una carrera de caballos o carros en la que participe un PJ, un competidor efectuará una maniobra no autorizada para provocar un "accidente".

Es probable que, exasperados por los continuos atentados, los aventureros decidan arriesgarse y asaltar el Palacio, para forzar un encuentro final con Cleómene.

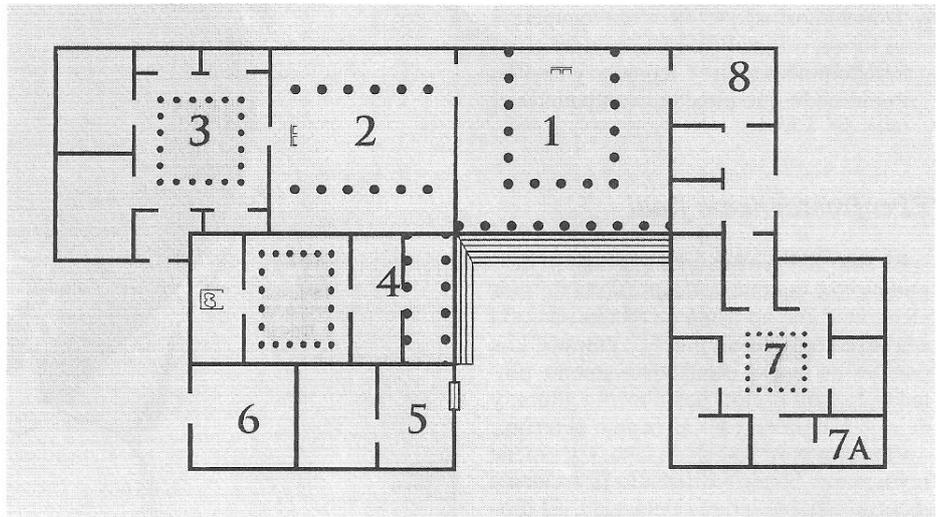
c) Los personajes:

Es improbable que a estas alturas de la partida quede algún recelo entre las amazonas Casiopea y Casandra, pero si la primera aún pretende realizar su misión, ahora tendrá muchos momentos propicios para secuestrar a su compatriota y llevarla prisionera a su país, para que sea juzgada. Si el resto de PJs deciden perseguirla, vale la pena seguir el módulo sólo si son atrapadas antes de 24 horas. En caso contrario, el viaje hasta el país de las Amazonas promete ser largo y difícil, y podría justificar una nueva aventura para nuestros personajes...

El cubil de la Lamia

En el caso de seguir la trama iniciada con "El rapto de Egea" (LIDER 36), es muy posible que la amazona Casandra quiera saldar cuentas con Cleómene. La única forma será colarse de noche en el Palacio. Para hacerlo, los personajes deberán inventar alguna estrategia para poder penetrar en el recinto amurallado. Una vez dentro, deberán eludir o neutralizar a los guardias (1D4+1 hombres) del palacio (habitación número 5) y tendrán el paso libre. El resto de habitaciones del edificio son:

1. Sala de audiencias de verano (la fachada es descubierta, sólo con un pórtico de columnas).



2. Sala de audiencias de invierno.
3. Peristilo y cámaras privadas del tirano Atalón.
4. Templo, consagrado a la divinidad protectora de Atalón.
5. Cámaras destinadas a la guardia.
6. Almacén.
7. Peristilo, cocina y cámaras del gineceo (7a, altar de Tártaro).
8. Cocinas y despensas.

Los aventureros hallarán a Cleómene despierta, esperándolos tranquilamente sentada en un banco del peristilo de sus cámaras privadas (7), sin más compañía que un silencioso sirviente que espera de pie entre las sombras. Ni éste ni la esposa del tirano harán ningún gesto amenazador.

Cleómene de Abdera es en realidad una lamia, un ser malévolo que, de forma similar a los incubos en la mitología cristiana, se introduce en los sueños de sus víctimas, excitando su deseo sexual y disfrutando al tiempo que drena su energía vital. Las lamiás son particularmente peligrosas por su capacidad de metamorfosis, que les permite adoptar la apariencia que deseen de forma casi instantánea, así como por sus dotes hipnóticas. Por concesión personal del Tártaro, Cleómene tiene, además, unos rudimentarios poderes paranormales, que le permiten pequeñas exhibiciones telequinéticas del estilo de mover o lanzar objetos de pequeño y medio tamaño, no más grandes que un ánfora o una estatuilla. Cleómene está literalmente obsesionada por el deseo de poseer a Héctor, y no dudará en suplantarlo a Casandra para conseguirlo. La lamia siempre está acompañada por otro ser de su misma especie, metamorfoseada en sirviente humano.

Si entre los PJs se halla Héctor, Cleómene se dirigirá a él con amargas palabras, reprochándole que para venir a verla haya venido acompañado de "esta bárbara que monta a caballo", refiriéndose a Casandra. La Moira intentará provocar un

tenso diálogo entre los PJs. La argumentación básica de la esposa del tirano consistirá en reprochar continuamente a Héctor que haya "preferido una mocosa delgada y fibrada, vestida con trapos de bárbaro y con maneras toscas como las de un pastor de las montañas", y el ultraje que eso le supone, así como insistiendo en el amor que había profesado hacía él. Si alguno de los PJs da muestras de impaciencia, o por fin plantea a Cleómene sus exigencias, ésta se dirigirá por primera vez directamente a Casandra, diciéndole insidiosamente: "¿esto es lo que quieres, pequeña? ¿Quieres que Héctor pueda disfrutar nuevamente del amor? ¿Que pueda caer nuevamente en brazos de alguna joven que te lo pueda quitar, como tú me lo quitaste a mí? Tú, amazona, ¿ya te fías de la vil estirpe de los hombres? ¿Serías capaz de soportar un engaño?" y cosas por el estilo con la intención de hacerla vacilar (se podría representar estas batallas dialécticas con enfrentamientos de Inteligencia). En último término, Cleómene invitará a Casandra a acompañarla al altar del Tártaro, en sus cámaras privadas, con palabras similares a estas: "lamentablemente, lo que pretendéis obtener de mí no está en mis manos. Detener la maldición no es potestad mía, sino del dios que la ha lanzado. A él os tenéis que dirigir, no a mí que sólo soy su servidora. Tu, Casandra, que tanto interés tienes, ¿te ves con valor de implorarle al Tártaro el perdón para tu querido Héctor?"

La trampa será demasiado evidente para que los PJs se resignen a permitir que Casandra entre sola en las habitaciones de la lamia. En todo caso, Cleómene dispone de diversos mecanismos para imponer su voluntad:

a) la hipnosis (enfrentamientos de Carisma) con la que puede detener alguna agresión o forzar a Casandra a seguirla, y la telequinesis, con que puede impresionar a los personajes.

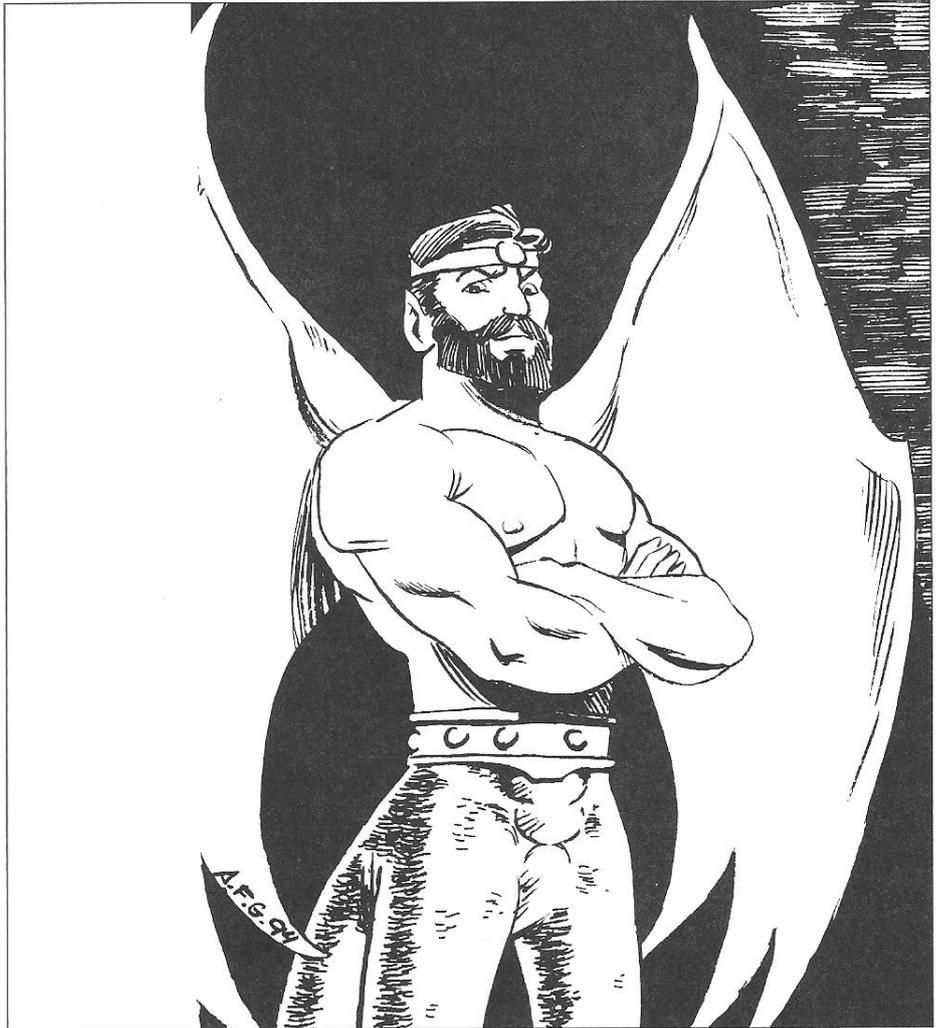
- b) la metamorfosis; su sirviente recuperará su forma original y se interpondrá amenazadoramente entre Cleómene y los PJs, impidiendo que puedan acompañarla al altar del Tártaro.

El enfrentamiento final

El altar del dios es una habitación desnuda y sin ventanas, desprovista de más elementos que un trono de piedra adosado a la pared opuesta al dintel de entrada. Las paredes de la sala están austeramente pintadas de azul oscuro hasta media altura, y de rojo sangre el resto, así como el techo.

Plantada en mitad de la sala, Cleómene invocará al Tártaro utilizando la arcaica e incomprensible lengua pelásgica. El dios se materializará poco rato después, entre los personajes y el altar. Si bajo su aspecto real una lamia parece espantosa, la apariencia de la divinidad es sencillamente terrorífica: de talla descomunal, el Tártaro tiene la mirada feroz, y una negra y espesa barba le oscurece la cara. Con el torso de un corpulento campeón, se sustenta en el suelo mediante tres formidables colas escamosas que se retuercen sin parar. Tras su espalda surgen dos enormes alas que se abren y cierran al compás de su voz rugiente, con la que inquirirá, imperativo, el motivo de la invocación.

El dios escuchará, ceñudo pero sin muestras de impaciencia, todo lo que se le haya de decir. No se mostrará nada compasivo,



Cleómene

En forma de lamia: Habilidad 28, Fuerza 40, Inteligencia 25, Agilidad 20, Velocidad 14, Constitución 26. En forma de mujer: Carisma 23, Sabiduría 15, Actitud 3, Intuición 13, Apariencia 17, Prestigio 17. En su forma original, la lamia presenta torso de mujer, pero con una horrible cara, boca con grandes colmillos, y en lugar de piernas una gran cola de serpiente.

Cleómene y su sirviente (otra lamia metamorfoseada) tienen poderes hipnóticos (enfrentamientos de Carisma); la esposa del tirano puede efectuar limitadas demostraciones telequinésicas.

Tártaro, el dios ctónico

Utilizamos para esta divinidad arcaica características similares a las que las reglas otorgan a los Titanes: Habilidad 510, Fuerza 800, Inteligencia 650, Agilidad 650, Velocidad 510, Constitución 800, Carisma 550, Sabiduría 450, Actitud 250, Intuición 525, Apariencia 200, Prestigio 760.

pero se admirará del coraje del PJ que tiene delante, y después de un rato, accederá a retirar la maldición que pesa sobre Héctor con una sola condición: el sacrificio de Casandra: "Con tu vida me consideraré satisfecho, y daré por extinguida la maldición". Mientras, los PJs pueden haber intentado forzar el paso al altar. En este caso, la Moira hará coincidir su irrupción en la estancia con la sentencia divina.

Si el PNJ Héctor aún está con ellos, gritará un "No" estentoreo y se precipitará hacia el dios. La muerte del PNJ en el combate que seguirá está asegurada, y obviamente desaparecerá la maldición. El Tártaro, molesto por la osadía del mortal, ordenará a los PJs que abandonen el recinto antes de que su cólera caiga sobre ellos...

Si Héctor no está y sólo hay PJs, la decisión está en su mano. En caso de enfrentamiento, la divinidad no les atacará y se limitará a observar el combate con las lamias. Su sentencia permanecerá inflexiblemente inalterada, sea cual sea el resultado del enfrentamiento, y además, los personajes se arriesgan a sufrir su cólera si las lamias son eliminadas...

Puntos de héroe y penalizaciones

Además del reparto de puntos contemplados en las reglas de *Oráculo*, la Moira puede considerar bonificaciones adicionales en función de actos concretos, que pueden ser discutidos entre todos los jugadores en la puesta en común posterior a la partida. Se recomienda contemplar los siguientes hechos:

* Declinar la petición de ayuda de Eneas para evacuar o proteger su granja, -5.

* Arriesgar la vida para salvar la de un niño, +30 puntos para cada uno (Eneas sólo puede ser premiado con un +15 si es uno de sus hijos).

* Abandonar una criatura a su suerte, -30 para cada uno (en el caso de Eneas, -60 si es hijo suyo).

* Desentenderse de la suerte de la ciudad amenazada, -30.

* Idear una buena estratagema para entrar en el Palacio o similar, +4.

* Reconciliar a las dos amazonas o hacer desistir a Casiopea, +5.

* Bonificación general por acabar la partida, +10. ♦



M I L I K K

Desmadre sexual de una noche de verano

El servicio de las armas es algo duro y arriesgado. Una tarea que exige mucha dedicación, un total desprecio hacia la vida propia (y en muchos casos las ajenas), y una gran capacidad de sacrificio. Hay que estar alerta en todo momento, ya que no se sabe cuando va a llegar el momento de actuar. La ocasión te puede pillar tanto dentro como fuera del cuartel. Y es que hay permisos que matan...

por Ricard Ibáñez

Aventura oficial para MILIKK (juego completo aparecido en el LIDER 33) destinada a un grupo de 3 a 5 Pj de grado veterano o abuelo. Todos ellos deben pertenecer al mismo destino o acuartelamiento.

Introducción

Verano de 19... (y pico) Tras unas agotadoras maniobras, están a punto de concederse los pases de paseo. Pases que los Pj, que comparten apartamento, están esperando como agua de mayo para darse una juega por todo lo alto. Desde las seis de la tarde del domingo hasta las seis de la mañana del lunes hay 12 h. para pasarlo bien...

1. Dale una galleta al perro...

El pase en los bolsillos y vestidos de bonito, solamente un obstáculo se interpone entre ellos y la libertad: el Capitán Cocullo (alias el Capullo), un borde de mucho cuidado que cuando está de malas mira el aspecto de los soldados con lupa. Y hoy no está de malas. Hoy está de peores...

Los Pj deberán pasar una tirada de Marsialidad a Dificultad 7 para superar la atenta mirada del susodicho Capullo (perdón, Cocullo). A los que no lo consigan se les negará la salida aduciendo cualquier chorrada (pelo demasiado largo, zapatos sucios, uniforme arrugado o simplemente falta de marcialidad al caminar). Deberán subsanar su aspecto antes de las ocho de la tarde, en caso contrario se quedarán en el cuartel y sin salir. Por cierto, Capullo (Perdón, Cocullo) sonrío con todos sus dientes (cariados) mientras lo dice. Una tirada de Psicología Militar a nivel 1 hará que los Pj se den cuenta que se han convertido en su distracción para el fin de semana, y que lo tienen muy crudo para que Cocullo (perdón, Capullo) les deje salir. Por supuesto, nada les impide buscar un método alternativo para salir (desde enrollarse con Pepe "Er porretas" que está de plantón en la puerta de camiones hasta rebajar el whisky de Capu.. Cocu.., ¡bueno, dejémoslo! con un laxante especialmente fuerte,

previamente escaqueado de enfermería, que les permita salir sin sufrir la rigurosa revista del capitancete, que por indisposición se encuentra encerrado en los lavabos.

Capitán Cogullo (El Capullo)
Apariencia: Cara de capullo con bigote.
Velocidad: L
Ataque: Agobiar
 Músculo 2, Intuición 4, Cerebro 2,
 Personalidad 4, Educación 2
Habilidades: Detectar Escaqueo 4,
 Mando A

2. La bestia parda ataca de nuevo

Ya en su apartamento, y más alegres que unas castañuelas, los Pjs se arrancarán el disfraz de romano para cubrirse con las pieles de siempre. Asimismo harán recuento de la pasta que tienen entre todos: 55.763 ptas, suficientes para un fin de semana decentillo. Ese es el momento en el que la desgracia aporrea su puerta: Señá Paca, alias "La gaseosa", casera y propietaria del apartamento, viene a cobrar por las buenas o por las malas, el dinero que le deben los Pj, que asciende precisamente a 55.000 ptas... con lo que puede ser el fin de la fiesta antes de que empiece. Esperemos que la fecunda mente de los Pj piense algo... y pronto, porque al grito de *¡Sé que estás ahí, capullos!* la vacaburra esa está a punto de echar la puerta abajo. Básicamente, tienen dos alternativas: salir a escape del apartamento o enfrentarse a tan gentil damisela (113 kg. de peso, casi 2 m. de altura y cabeza de brontosaurio).

Lo primero es un pelo difícil (la única salida es por la ventana, y son siete pisos de caída libre... claro que siempre se puede hacer una tirada de Deportes a nivel 10. Caso de conseguirse (siempre hay milagros) el Pj en cuestión conseguirá realizar una serie de complicados y arriesgados ejercicios acrobáticos de balcón en balcón y de toldo en toldo, para terminar aterrizando en una silla de la terraza del bar de la esquina a tiempo de pedir una cervcecita helada y unas bravas. En caso de fallar...

bueno, el Pj terminará abriendo un nuevo boquete en la acera (que el municipio podrá aprovechar para plantar un nuevo platanero, aumentando así el espacio verde la ciudad). Aparte de haber contribuido de esta manera al civismo urbano, el Pj sufrirá 2D10+5 fracturitas y contusiones varias, y permanecerá el resto de la mili en un precioso hospital, militar, por supuesto.

La otra solución es agarrar al toro por los cuernos y enfrentarse a las iras de "la gaseosa". Según el humor y la capacidad de los Pj, el enfrentamiento puede resolverse con una tirada de Artes Marciales (*¡zemo perro de la guerra, máquina humana de matá!*) hasta una tirada de Morro (*mire usted, señá Paca, que teníamos er dinero, pero aquí al compa se le puso enferma la mamiita del arma y hubo que gastarlo en medicina...*), pasando por una Lameculos (*¡Slurps, slurps!*) o incluso de Ligar si alguno tiene bastante estómago para ello. (...no es verdá vacaburra mía, que con esos ojitos tuyos de cerda a medio degollar...). El nivel de Dificultad queda a consideración del DJ, pero puede ser bastante altillo. En caso de Pifia, la buena Señá Paca puede responder con su golpe favorito: la sutil patada güivera salvaje, previo estruje de los imbéciles que corran por ahí. Si no encuentra el dinero pronto, su siguiente paso será colgar a los Pj que pueda pillar por la ventana, agarrándolos por un tobillo, y sacudiéndolos mientras les exige amablemente la guita... Si esta no aparece y la señora abre la mano... Bueno, ya hemos hablado de las consecuencias de un vuelo sin escalas apartamento/suelo.

Perder la pasta a manos de la señá Paca puede suponer la pérdida de 15 puntos de Moral, si no se pasa una tirada de Aguante.

Señá Paca (La Gaseosa)
Apariencia: Hulk Hogan con menos pelo.
Velocidad: CL
Ataque: Buitrear la pasta
 Músculo 5, Intuición 3, Cerebro 3,
 Personalidad 3, Educación 1
Habilidades: Detectar Escaqueo A,
 Exprimir Lorchos D



3. Jamancia

Con la pasta en el bolsillo o sin ella, las penas, con pan, son menos. Así que es posible que los Pj anden buscando un sitio donde matar er gusanillo. Una exitosa tirada de Detectar Bareto Guay a nivel 4 permitirá a nuestro avezado grupo encontrarse con un Restaurante/Buffer libre con un flamante letrero en la puerta que dice: *Coma todo lo que quiera y pueda por 500 ptas. Entre primero, pague después.* Un auténtico sueño para los endurecidos estómagos de los Pj, curtidos por el rancho del cuartel y el tintorro de la cantina. El interior del restaurante es correcto, ni muy lujoso ni muy cutre, los platos están bien y son abundantes: ensalada alemana, costillas de cordero, croquetas, paella, tortilla de patatas, arroz tres delicias, roas-beaf, patatas fritas, estofado de ternera, pollo al horno, besugo en su salsa, frutas, helados, repostería variada, etc, etc, etc.

En mitad del banquete, cuando estén comiendo a dos carrillos, una tirada de Intuición a nivel 5 les hará darse cuenta de dos cosas. (1) Teniendo en cuenta lo tirado del precio, hay asombrosamente muy poca gente en el local. Y (2), hay un par de camareros con aspecto de primos del Rambo que no les quitan ojo de encima, murmuran entre ellos y parecen estar de bastante mal humor. Será entonces (y solo entonces) cuando sus ojitos se fijen en un cartel, idéntico al de la puerta, pero con unas letras pequeñas pequeñas al pie: *Oferta válida solamente al mediodía y entre semana. Noches y festivos, 5.000 ptas cubierto.* Es posible que un par de gotas de sudor frío perlen sus frentes, en especial si se asoman en ese momento y se fijan en un pobre tipo que está argumentando muy educadamente que se pensaba que la oferta era válida también por la noche. Con una risa demencial, que no tiene nada de humano, los primos del Rambo lo agarra-

rán por el pescuezo y lo llevarán a patadas a la cocina, donde se oirá al poco un aullido infrahumano... Poco después saldrán los camareros con una nueva bandeja de estofado recién hecho.

Cómo se salgan los Pj de este nuevo entuerto es cosa suya. Pueden ser útiles tiradas de Morro (*¡Zomo der miniterio de zanidá y ze lez va a caé er pelo, amigo!*) hasta de Deportes (especialidad, 100.000 m. lisos), pasando por una de Escaqueo (*verá, ese amigo nuestro que ha ido al water, es el que paga, ¿sabe?*). Por cierto, la ventana del WC está adornada con unos hermosos barros de hierro colado, y a juzgar por los restos humanos, también está electrificada.

Camareros primos del Rambo

Apariencia: Cara de capullo con bigote.

Velocidad: ML

Ataque: Je, je, je

Músculo 5, Intuición 2, Cerebro 1, Personalidad 2, Educación 1

Habilidades: Detectar Escaqueo A, Cocina 2

4. Bebercio, Folleteo y argo má.

Con el estómago lleno, e independientemente del estado de los bolsillos, se impone ahora tomar un par de copichuelas en algún antro más o menos majo. Nueva tirada de Detectar Bareto Guay a nivel 5 para localizar un local en condiciones. Así los Pj se encontrarán con una disco/bar de bastante buena pinta, ante cuya puerta está plantado, como si de un pino piñonero se tratase, un segurata/cara de perro, que a no ser que los Pj tengan una pinta más o menos rara (ropa especialmente extravagante, o pelo de colores) les dejará pasar sin dirigirles nada más que una ligera mirada de asco.

El interior está hasta los topes, la música a toda pastilla, la pista llena de yogurcitos y los sillones de los reservados cubiertos de cuerpos entrelazados. Además, la iluminación del local está tan matizada que los camareros van con linternas. Los cubatas (de garrafa) van a cuatrocientas pelás, el costo de los camellos a 500 el talego y las mamaditas de las profesionales de la barra a 3.000. Si uno desea hacérselo con las aficionadas... bueno, tendrá que currárselo. Si los Pj quieren primero tomar unas copas, aplicar la regla de alcohol que se encuentran en la pág. 41 del LIDER 33.

Entablar comunicación con alguna de las nenas que allí se encuentran requerirá el uso y el abuso de gesticulaciones y de mímica, ya que la música impide un diálogo correcto; o bien unos pasitos de baile



con frotamiento guevero incluido (tipo Michael Jackson). Una tirada de Personalidad a nivel 3 permitirá realizar con éxito cualquiera de las dos acciones, llamando la atención de alguna de ellas. La afortunada se elegirá al azar, ya que la oscuridad reinante impide fijarse bien en un espécimen concreto. Así que lanzaremos ID10 para ver qué tipo de nena le ha tocado al don Juan de turno: (Los resultados no pueden repetirse)

1: Niña pija, bastante tonta, cocida de cubatas. Se dejará meter mano con bastante facilidad, y una tirada de Ligar a nivel 8 permitirá tirársela con toda impunidad en los lavabos de la disco. En mitad del polvo se le escapará que es hija de un Coronel, lo cual puede provocar un ataque agudo de pitopausia a su amoroso amante... En especial cuándo el ordenanza (un volunta facho de pistola al cinto) se presente en la disco para llevar a la niña de vuelta a la colonia militar.

2/3: Maruja pasada de vueltas, pero aún de bastante buen ver. Intenta desesperadamente ponerle cuernos a su marido porque sabe de muy buena tinta que el muy cabrón la engaña y, válgame Dios, que al fin y al cabo ella aún es joven y su cuerpo tampoco está tan mal y se va a enterar ese cabrón que le voy a poner unos cuernos que va a tener que entrar por la puerta de lado... Si el Pj en cuestión es capaz de aguantar el tipo (e ir pasando los kleenex) mientras la señora le suelta el discursito y el moco la Maruja en cuestión lo hará suyo, allí mismo, en los sillones de la

disco... con la consiguiente intervención del segurata/caraperro.

4/5: Teutona tetuda, siempre sonriente. El Pj deberá gritarle a la oreja sus intenciones (pasando una tirada de hablar Guiri a nivel 5). Si el Pj consigue entenderse con ella la chica dirá algo así como *Ja, ja, tu spanisch macho, tu frollarme bien frollada*. La siguiente escena tendrá lugar en la furgoneta de la alemana. Por cierto, los remeños de ella harán que el freno de mano salte, precipitando la furgoneta cuesta abajo hasta el Mac Donalds más cercano, incrustándose dentro y atrayendo la curiosidad de la pareja de PM más cercana.

6/7: Chica progre, comunista y revolucionaria. Va descalza, lleva una boina roja en la cabeza y tantos pins de Che Guevara que la chupa le serviría de armadura. Será imposible ligar con ella a no ser que una tirada de Intuición a nivel 10 le haga ver de qué va su rollo, y empiece a largarle un discursito en pro de la revolución Maoista, la decadencia de la civilización occidental y la importancia histórica de la toma del Palacio de Invierno. Esto le permitirá pegarse el polvo padre en el descampao de la esquina (entre aullidos de placer y consignas revolucionarias... que pueden llamar la atención de un grupito de fachas que corren por ahí en pie de guerra.

8/9: Pandillera, con pendiente en la nariz y pelo teñido de verde. Cualquier intento de ligar con ella será recibido con un *lár-gate, microbio*, a no ser que el Pj realice algo espectacular (Por ejemplo, partirle la cara al segurata/caraperro, mear encima del

mostrador o beberse quince cubatas seguidos sin pestañear). En ese caso, y al grito de ¡que guay, tío, tu si que sabes hacer alucinar a una tía! lo arrastrará hasta un piso guarrísimo, una auténtica leonera en la que follarán como idems... el problema es que es un piso okupado, y a primera hora de la mañana se presentarán los polis para proceder al desalojo.

10: Caribeña guapísima, podría ser Top model y es posible que lo sea. Hierática, fría y arrogante, se encandilará con el Pj si éste sabe hacerla reír (tirada de Ligar, nivel 6). La muchacha se llevará al afortunado, a bordo de un testarrosa, hasta un chalet de ensueño de las afueras de la ciudad, donde harán el amor en un Yacucci... Por cierto, la chica tiene tanta pasta porque es la querida de un narcotraficante colombiano, que puede que se presente en cualquier momento...

Segurata/Caraperro

Apariencia: Cara de capullo con bigote.

Velocidad: MR

Ataque: "Te voy a masticar los higadillos"

Músculo 5, Intuición 3, Cerebro 1, Personalidad 3, Educación 0'5

Habilidades: Artes marciales C

Amigos, vecinos, policía y demás ralea

Apariencia: Variable, pero siempre hostil.

Velocidad: R

Ataque: Variable, pero de atroces consecuencias

Músculo 3, Intuición 4, Cerebro 2, Personalidad 2, Educación 1

Habilidades: Diversas y peligrosas para la salud de los Pj.



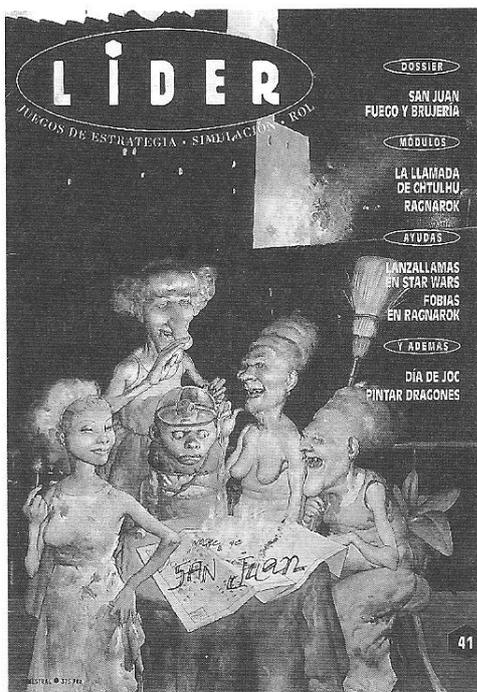
Conclusión

La idea de este módulo es que la cosa se desmadre a partir de que los Pj entren en la disco, que cada uno empiece a buscarse la vida por separado, con los marrones que ello implica. No caigas en el error de arbitrar a cada Pj por separado: Mételes a todos en el follón y dirige tu atención, unas veces a uno, otras a otro, mientras sus compañeros se mean de risa. Todo ello tendría que terminar con una espectacular huída hacia el cuartel, perseguidos por una muchedumbre enfurecida y con los minutos para llegar a la hora contados.

Si los Pj consiguen volver al cuartel a la hora, y además habiendo ligado, ganarán cada uno de 1 a 3 puntos de Supervivencia, según su actuación, además de 15 puntos de Moral si consiguieron realizar un buen polvo. ●

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

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

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

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

Nombre: _____

Edad: _____

Dirección: _____

Tel.: _____

Localidad: _____

C.P.: _____

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

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

Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.

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

Joaquim Micó

ORACVLO



EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En *El Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue *El Hobbit* una gran lectura y *El Señor de los Anillos* insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en *El Señor de los Anillos*™ y *El Hobbit*™ de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises. *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de las obras de J. R. R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin, Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

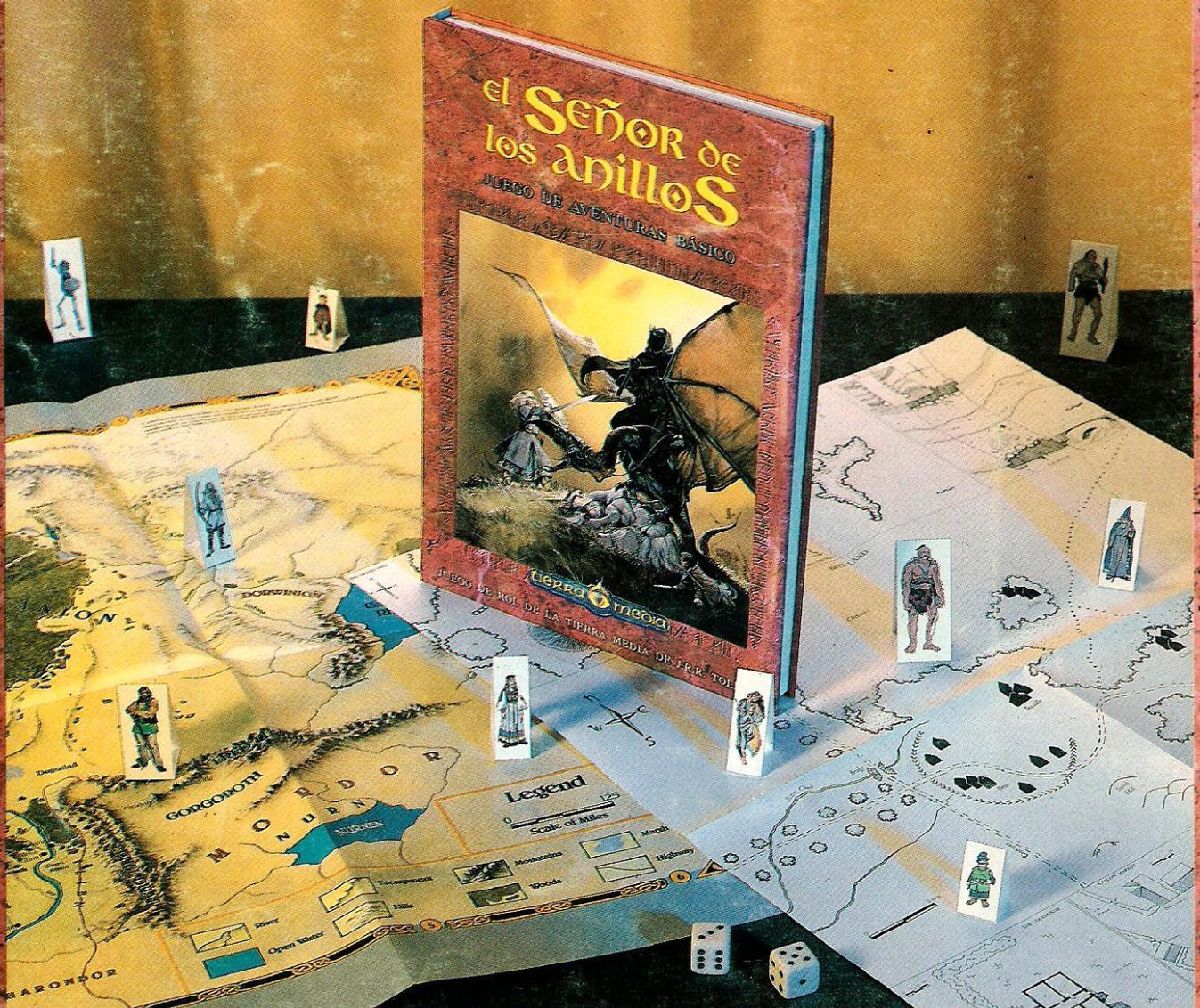


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

- El amanecer llega temprano; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas.
- Los consejos, corto y ameno resumen de las reglas.
- Mapa en color. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media.
- Mapa de las tierras de Bree.
- Planos donde te enfrentarás a tus enemigos.
- Fichas de personajes preparados para jugar.
- 58 figuras troqueladas de tus personajes a color.



De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras