

REVISTA DE ROL

TRULL

Nº 18 - JULIO/AGOSTO 89 - AÑO IV - BIMESTRAL - 250 PTAS

Especial Módulos:

PARANOIA

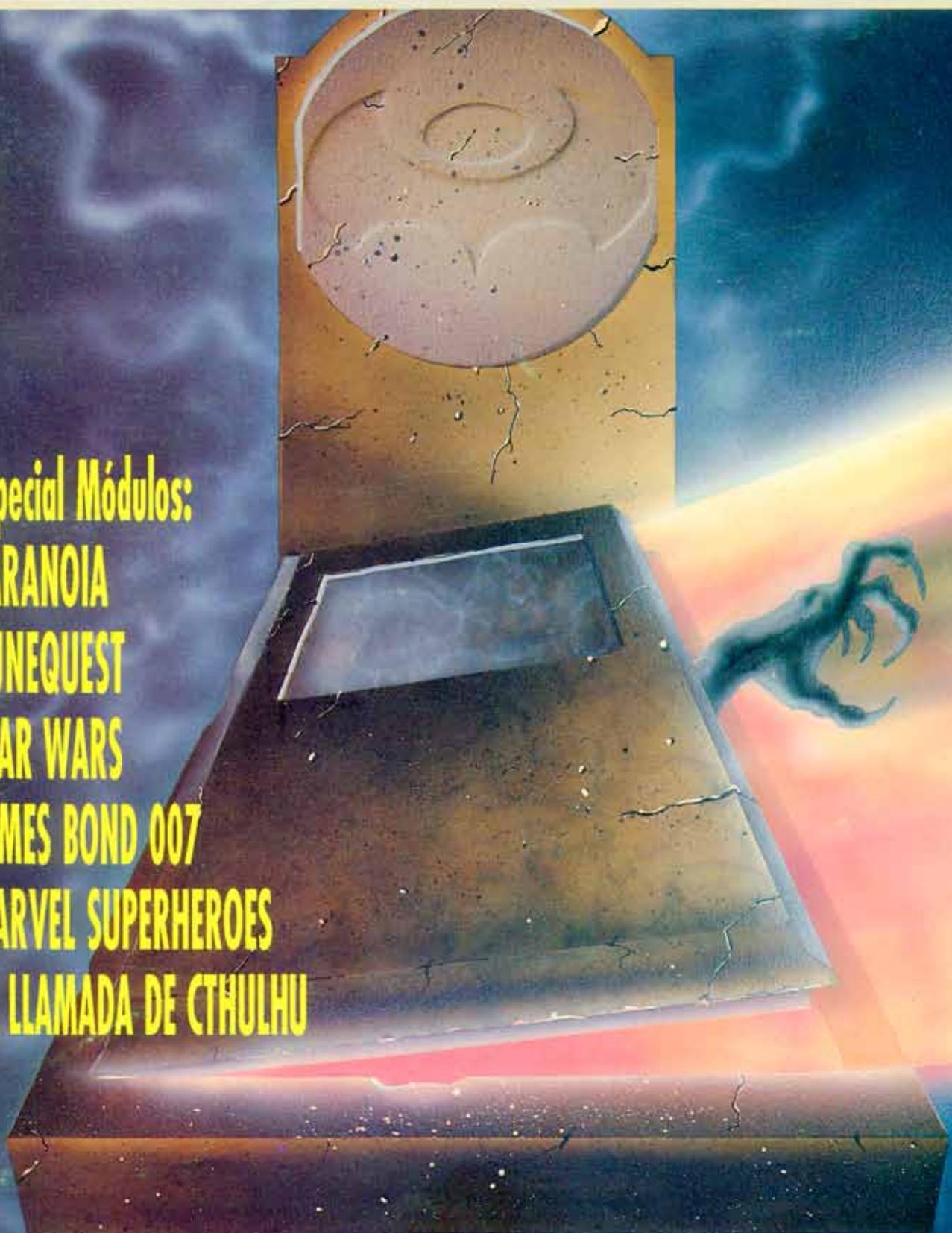
RUNEQUEST

STAR WARS

JAMES BOND 007

MARVEL SUPERHEROES

LA LLAMADA DE CTHULHU



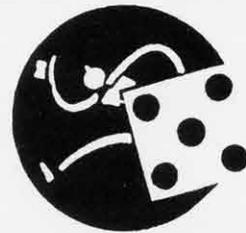
JOIN OUR FREE COLORS!



Ludómanos



VALENCIA



**CENTRAL de JOCS
BARCELONA**

tiendas asociadas a

Castellón 13.
Telèfon (96) 341 52 64
46004 VALENCIA



Provença 85
Telèfon (93) 239 58 53
08029 BARCELONA

ESPECIAL MODULOS

PARANOIA: Coge el programa y corre	<i>... Como en casa, en ningún sitio.</i>	11
RUNEQUEST: El Canto de Lonengrin	<i>Disculpe, ¿Ha visto pasar un unicornio cantando blues?</i>	14
STAR WARS: Motín en el Blayne	<i>Los imperiales se rebelan.</i>	21
JAMES BOND 007: God of Thunder	<i>¡Bond save the Queen!</i>	26
MARVEL SUPERHEROES: Todo en un día	<i>Gran final "sobre" New York Nicks y Detroit Pistons</i>	30
LA LLAMADA DE CTHULHU: El Retorno de Sara	<i>¿Qué hace tanto muerto levantado a estas horas?</i>	34

TROLL 18 - Bimestral - JUL-AGO 89 - AÑO IV - Razón Social provisional: c/ Acacias 34, 1ª 3ª, 08027 - Barcelona -
Redactor Jefe: Luis D'Estreés, con el asesoramiento de José Luis Andreu. Ilustraciones: Dick Batista, Jaime Fabregat, Altar, Chema Pamundi y Jose Luis Andreu. Colaboradores: Miguel Aceytuno Comas, Club Mordor, Jaime Molina, Francisco José Campos, Xavi Garriga, Redegundo de Maguncia, Germán Lobos, El Joker, Butterfly Colector y Art Turo. Imprime: Gráficas Martín. Depósito Legal: B-37111-86. © Revista Troll 1989. La Llamada de Cthulhu y Runequest son © de Chaosium y Joc Internacional. Paranoia y Star Wars son © de West End Games, James Bond 007 es © de Victory Games y Marvel Superhéroes es © de T.S.R.

EDITORIAL

CORREOS, CORREOS MALDITOS

Pese a que nuestra salud es inmejorable y estamos muy orgullosos de este especial módulos (por razones evidentes que saltan a la vista), vamos a arremeter en esta ocasión contra el ente público más odiado por esta redacción: El Servicio de Correos.

Evidentemente, lo de servicio es una guasa, a menos que pensemos en una interpretación más retorcida del término (servicio). Correos es ante todo un gran monstruo caótico y contradictorio que posee las siguientes características:

FUE 3. como lo demuestra su incapacidad para admitir más de 30 impresos de golpe.

INT 4. La respuestas a toda solicitud, información o consulta que le se haga al habitual funcionario de Correos suele tener por respuesta un sonido gutural interrogatorio (con entonación desagradable).

SAB 3. Cuando no entiende nada, es inútil explicarle.

DES 17. +2 al manejo del matasellos y +3 a lanzar paquetes (frágiles) a la saca de envíos.

CON 5 (porque no les da el sol y lo temen).

CAR 3. +25 a exasperar a cualquier interlocutor.

Ataques: Mala educación, Indiferencia +2, Malos Tratos +4.

Hechizos: Confusión, Lentitud, Cambio de Alineamiento y otros que no se conocen.

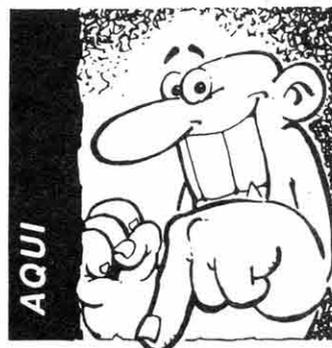
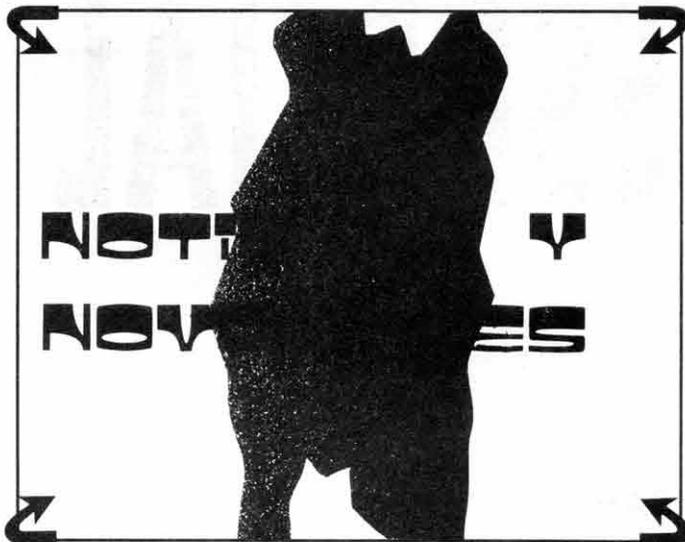
Cuando un personaje se enfrenta a un funcionario de Correos caótico (los hay neutrales o legales, pero son auténticas excepciones), tiene que hacer un tiro de iniciativa con malus de -3 para poder captar la atención del gris funcionario. Seguidamente se inicia el combate, que suele perderse siempre en las 35 primeras ocasiones en que uno se enfrenta a él. Sólo la experiencia que dan los sucesivos encuentros con el funcionario gris de correos permite el ir conociendo los ataques necesarios para alcanzarle. Por citar sólo a los más importantes, citaremos la complejidad de los impresos a rellenar antes de poder entregar tu mercancía, los datos a incluir en los envíos, las indicaciones variopintas (difusión cultural, reembolso, certificado, urgente, etc. cada uno con su sello respectivo) y los sellos a incluir en el envío (que varían a gusto de la estafeta o funcionario). Verídico: en tres estafetas diferentes, el mismo impreso enviado por difusión cultural en Barcelona puede costar 17, 20 ó 45 Ptas. Lo más asombroso es que en los tres casos se pidieron explicaciones y se obtuvieron tres pruebas (diferentes eso sí) irrefutables de que no cabía la posibilidad de un error.

Finalmente, un consejo: el enfrentamiento con un funcionario de correos caótico es un combate que hay evitar a toda costa. Se pierde siempre. Es como discutir con el Máster. Como muestra, un botón: después de exponer serias dudas por la tarifa de los envíos y asombrarse de la insistencia en rellenar ciertos impresos por cuadruplicado (¿Pero, no era en duplicado?), nuestro personaje entrega todos los sobres debidamente rellenos con todas las indicaciones y demás tonterías que se le habían ocurrido al funcionario caótico de Correos (el cual tenía evidentes signos de indisposición al trabajo) y le sonríe cínicamente preguntándole: ¿Algo más? ¡Gravísimo error! ¡Nunca hay que retarlos! Nuestro personaje tuvo que volver a la redacción con parte de los envíos porque se le expuso que no se aceptaban más de un total de 30 impresos al día.

Evidentemente, no pretendemos generalizar sobre este tipo de personaje, y os podemos asegurar que, al igual que los elfos, además de empleados de correos oscuros se pueden encontrar unos que son amables y atentos (aunque, al igual que los elfos, son mucho más raros, por lo que tendremos que ir avisando de donde podeis encontrarlos).

Para finalizar sólo nos cabe decir que, aunque comprendemos que la existencia en Correos no debe resultar enriquecedora en experiencias, como tampoco deben serla muchas otras de las funciones que representan algunos de los funcionarios públicos, queremos dejar patente que alguna razón tuvieron éstos cuando escogieron la opción de trabajar en el funcionariado. Y por supuesto, no es una excusa para olvidar que se está desempeñando un cargo público, lo cual no es lo mismo que una "carga" pública, que es lo que padecemos nosotros cada vez que los visitamos.

La Redacción



OBERT DE GOLFERICHS

Del 4 al 8 de Julio ha tenido lugar la I Mostra Oberta de Jocs de Rol, Diplomàtics i "Wargames", en L'Annex de Golferichs (Gran Via C.C. 491 de Barcelona).

Con una participación abierta a todas las personas entre 12 y 25 años, esta Mostra ofrecía la posibilidad de inscribirse en uno de los tres ámbitos seleccionados: Diplomáticos (con el juego Machiavelli), Rol (La Llamada de Cthulhu) y "Wargame" (con Squad Leader). Las partidas eliminatorias se realizaron los días 4, 5, 6 y 7 de Julio de 17 a 22 horas. Las finales se jugaron el sábado 8 de Julio en horario de mañana y tarde.

Organizaron la Mostra los clubs Alpha, Auryn, M&S y Sturmtruppen. Colaboraron en el acto Central de Jocs, Hobby Art, Jocs i Coses y Joc Internacional.

BARNA SOLDATS

El Pueblo Español ha sido el escenario de la I Feria de Miniaturismo, los días 26, 27 y 28 de

Mayo en Barcelona. Organizado por Miniaturas Almirall y la Asociación de Miniaturistas Militares de España, esta feria contaba además con la presencia de empresas conocidas por los roladictos, como Juegos Sin Fronteras, que presentó su amplio abanico de material en figuras Grenadier, Denizen y Prince August (¡Las maravillosas figuras Mithrill!), Ludopress-Alea que también estuvo presente en la cita, Escenart, Central de Jocs ...

Una excelente iniciativa que contaba con la colaboración del Ministerio de Defensa, la Generalitat de Catalunya y el Ayuntamiento de Barcelona, a la que sólo le faltaba un poco más de promoción en vista del alejamiento que representa el Pueblo Español del resto de la ciudad.

DISEÑOS ORBITALES

Con una imagen impresionante, esta nueva empresa anuncia la próxima aparición en castellano (seguramente para Octubre) del clásico de los juegos de Ciencia-Ficción: Traveller.

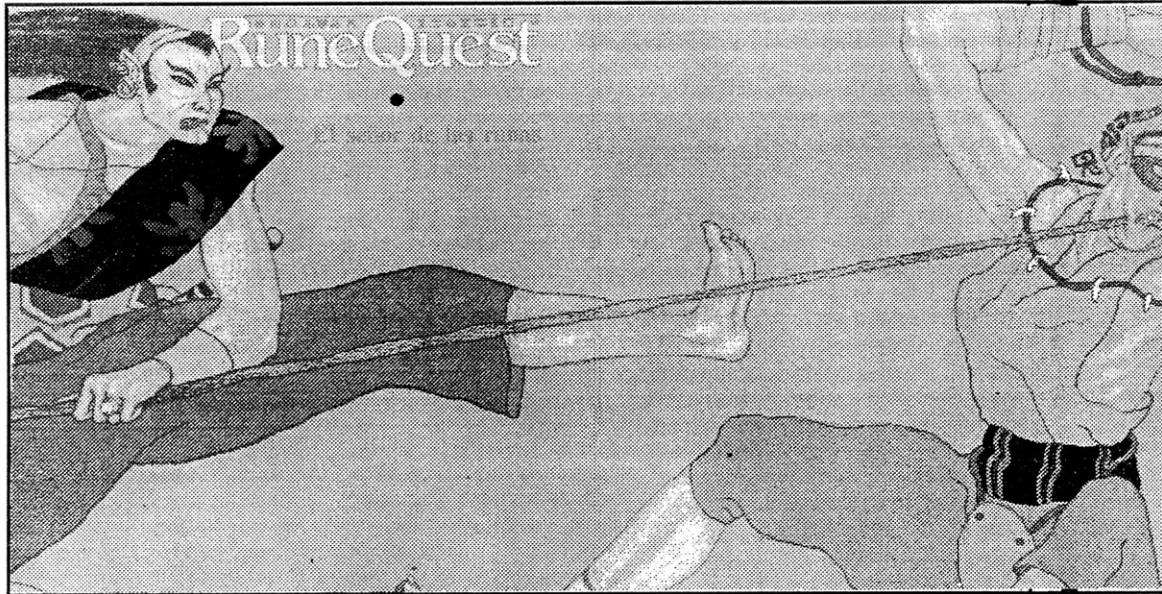
Una importante y original propuesta de Diseños Orbitales que cubre así el hueco de los juegos de rol de ciencia-ficción con el título más célebre de la gama y con el sello de calidad que ofrece GDW. Esperamos ansiosos la aparición del juego que, si es tan espectacular como el anuncio (lo publicamos en contra-portada, por cierto), puede prometer mucho.

JOC INTERNACIONAL

Las esperadas pantallas para La Llamada de Cthulhu y RQ ya están aquí. Ilustradas por Arnal Ballester (el portadista de Lider), la que más nos ha sorprendido ha sido sin duda la de RQ, por su marcado estilo oriental. Junto con las pantallas de Cthulhu se incluye un módulo titulado "Maldición Milenaria", ambientado en las Islas Canarias, de Luis Fernando Giménez Marco y Jordi Zamarfeño.

Las pantallas de RQ incluyen el libreto "El Señor de las Runas" (incluido originalmente en el RQ de Luxe) que contiene, además de un módulo titulado "El Arbol de Plata", unas secciones dedicadas al Máster con consejos de arbitraje, diseño de aventuras y preparación de escenarios, así como complementos sobre la civilización y el juego en alta mar.

Se acabaron por lo tanto las tensas pausas, producidas por el nervioso Máster en busca de información en las páginas del libro de reglas mientras los jugadores mantienen las espa-



das en alto (o el revólver en posición de disparo) y esperan conocer el resultado de sus acciones...

Finalmente, sigue la expectación en torno al juego de rol de El Señor de Los Anillos que, si todo sale bien, verá la luz en Septiembre.

ROL EN BUEN PASTOR

Coincidiendo con la impresión de nuestra revista (por lo que no nos ha sido posible daros una información más detallada), ha tenido lugar en el Centro Cívico de Buen Pastor, unas Jornadas de Juegos de Rol, los días 15 y 16 de Julio.

Este acto ha sido organizado conjuntamente con el proyecto de Dinamización juvenil de Baró de Viver. Citemos como anécdota que fue en este mismo Centro Cívico dónde se desarrolló la jornada inaugural de la Liga de Blood Bowl, organizada por el Club Troll.



SEMAINES DE L'HEXAGONE

Como en años precedentes, las Semaines de l'Hexagone organizan durante Julio y Agosto unos "stages". Este año podréis ir a Rennes y Commercy (en Julio) y a Morestel (en Agosto). Inscripciones e información, contactando a Alain o Claudine al 99833908 ó al 99541803 ó escribiendo a: Semaines de l'Hexagone, 35 Av Gaston Berger, 35000 Rennes.

Durante el mes de Julio, podéis conocer la granja de la Harpe (en Rennes) para practicar todos los wargames y juegos de rol que conozcáis. En las propuestas de este año, se ofrece Auerstaedt, As de Ases, Avatar, Empire Stellaire y un desplazamiento a Parthenay

para participar en un rol en vivo.

En Morestel, más concretamente en la granja fortificada de Balmette (La Kora), encontraréis los mejores jugadores de rol y los mejores autores franceses: Velerie y Jean Luc Bizien, Patrick Durand-Peyrolles, Denis Gerfaut... y más sorpresas.

E.V.A.

Dos estancias lúdicas muy diferentes son las que propone E.V.A. para este verano. Durante las fechas del 4 al 24 de Julio o del 8 al 28 de Agosto, los jóvenes jugadores entre 14 y 17 años podrán escoger entre "Nîmes" ("juego de rol y pelotas", con práctica de tenis y golf durante el día y rol por la tarde-noche) y "Fleuve Noir de la mer du Nord à l'Adriatique" (un grupo de jóvenes detectives amateurs persiguen a un espía a través de toda Europa). Para más información: E.V.A., 28 bd de l'Hôpital, 75005 Paris. Tel (1) 43375959

2º ENCUESTO DEL CLUB PYTHAGORE

Los 16 y 17 de Septiembre próximos tendrá lugar el próxi-



mo encuentro sobre el juego de rol Maléfices en Provins, después del éxito que tuvo la primera celebración, que tuvo lugar el año pasado (el 3 y 4 de Septiembre). El programa para este fin de semana fantástico es el siguiente:

-Sábado 16. Acogida de los primeros participantes para una noche lúdica sobre Maléfices en la "Grange aux Dîmes" a partir de las 19 heures.

-Domingo 17. A las 11.30 h, aperitivo y baile de disfraces estilo "Belle-Epoque" en el "Caveau Saint-Esprit" en presencia de los autores del juego, Michel Gaudy y Guillaume Rohmer, y de Judith Lecorde-lier, iniciada que inspiró en

parte el juego Maléfices.

Animaciones y espectáculo a cargo de los magos Jean Philippe Palanchini y Bernard Didier, con algunas sorpresas, con la participación del magazine Vendredi 13 y de las ediciones Neo. Los encuentros son una iniciativa de Jeux Descartes y L'Antenne Provi-noise du Club Pythagore.



CHAOSIUM

Ya está a la venta, en los USA por supuesto, el Story Telling Game Prince Vaillant. Se ha reeditado igualmente en formato libro el juego ElfQuest y presumiblemente en Septiembre saldrá la nueva edición de Pendragon, también en formato libro, que integrará el Noble's Book y Pendragon

Campaign. Ha salido el segundo volumen sobre los monstruos de Lovecraft, llamado *Field Guide to Creatures of the Dreamlands* que está totalmente agotado en los USA. Se prevee una reimposición en breve. Otra reedición prevista en formato libro es la de *Mask of Nyarlathotep*, mientras que un libro con módulos en los años 20 titulado *The Great Old Ones* relaciona cada historia con alguno de los Grandes Antiguos.

ICE

Material para MERP: un módulo titulado *Warlords of the desert* (al que seguirá más tarde *Dark Mage of Rhuduar*) y una campaña: *Mount Gundabad*. Para Rolemaster ha salido la caja sobre el mundo *Shadow world*, así como tres aventuras: *Journey to the magic isle*, *Quellbourne, land of the silver mist* y *Demons of the burning ligh*.

También ha salido un módulo para *SpaceMaster*, *Raiders from the frontier* y para el juego *Star Strike* el suplemento *Vessel Compendium nº 2* nos describe las naves de clase "persecución".

EDITIONS DRAGON RA- DIEUX

Las producciones de esta sociedad se amplían con las numerosas novedades.

Para la colección "Hurllements", va a salir en breve "Hurlélune Nº1", un suplemento que incluye documentación histórica, ayudas de juego, campaña y sinopsis de módulos. Prevista la salida del Nº 2 para Octubre.

Para "Empires & Dynasties", la aparición de *Anashiva Reahna 2*, consagrado a la Mangoranii, una región del mundo. Este suplemento incluye unos completos capítulos dedicados a la geografía, historia, vida cotidiana, religión, leyes, usos y costumbres de dicha región. Además, una aventura en Mangoranii: "Le Faux Prophète".

Próxima aparición de las "Chroniques de Trégor", en las que se incluirán los módulos de la campaña de "La Saga d'Ellessiel" (que desaparece de la lista de publicaciones). En las "Crónicas" se incluirán además ayudas de juego, una crónica política y diplomática y

los primeros elementos de una regla de simulación perfectamente adaptada al Mundo.

Una última noticia nos llega a la redacción: se trata de la próxima aparición (para otoño) del primer juego de tablero de esta empresa: *Aristo*, un juego de Philippe Moucheboeuf, basado en la vida en la corte de Luis XIV.

JEUX DESCARTES

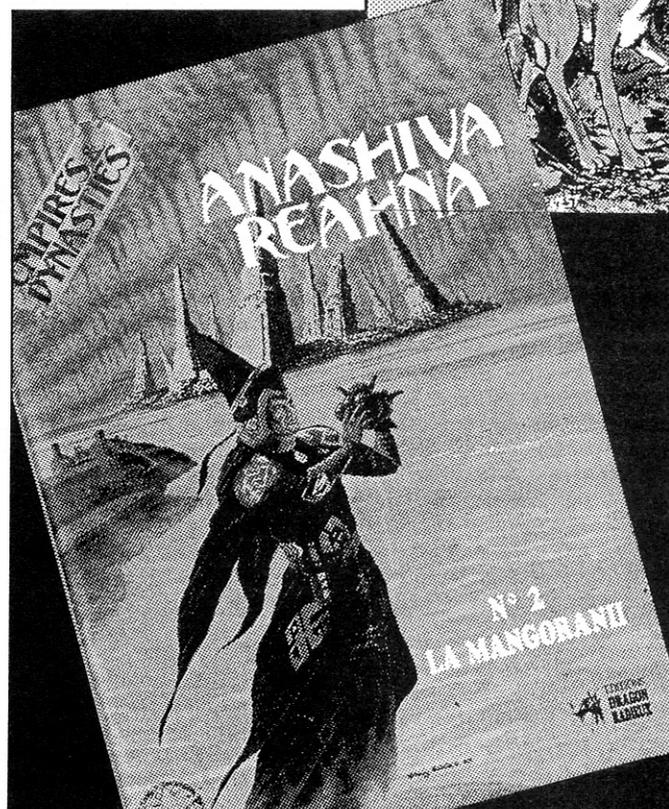
Lo más destacable de las novedades de *Jeux Descartes* es sin duda la nueva edición de *Paranoïa*, ya disponible en las tiendas francesas. Esta nueva versión se presenta bajo forma de un libro de 174 páginas. La principal diferencia entre ambas ediciones reside en la simplificación del sistema de competencias, cuyo árbol ha sido simplificado. Esta edición sigue siendo sin embargo enteramente compatible con todo el material anteriormente publicado e incluye, además, una aventura titulada "Enquête a l'extérieur". Igualmente para *Paranoïa*, la reciente aparición del último módulo traducido, "Les Compléxités du Complexe Alpha", acaba de salir: 48 páginas repletas de mapas, tablas, esquemas, buenas ilustraciones, un encartado con ayudas y planos, etc. Para 2 a 6 jugadores.

Previstos para estas fechas, los módulos de *Goldfinger* para *James Bond*, *La Campagne Impériale* para *Warhammer* y *Shantipole* para *Star Wars*. Para el próximo número, esperamos tener noticias del *Cthulhu 90*, de la traducción del juego *Illuminati* y de la *Agenda du Joueur 90*.

En cuestión de temáticos, está a punto de salir la primera extensión para *Suprématie* con el siguiente contenido: una guía práctica del árbitro que incluye una sección aclaratoria de reglas, unas variantes de juego (para pasar acuerdos, tratados comerciales, etc.), consejos de estrategia y táctica, reglas para jugar a dos y reglas de torneo. Nuevas cartas de recursos (un paquete de 65 cartas) que precisan el origen

de dichos recursos y la naturaleza de las firmas que los explotan. En resumen, dan más realismo a la repartición de riquezas de las tierras. Finalmente, las zonas neutras, terrestres y marítimas están en poder de los *Señores de la Guerra y Piratas*. Todo este conjunto está presentado en caja.

Cerrando la información de este mes, se ha recibido en la redacción un sencillo juego "de aperitivo" (así se le define en la caja) llamado *Le Drapeau*. Seguramente se trata de una creación de última hora para festejar el bicentenario de la Revolución Francesa. Para 2 a 4 jugadores, este juego táctico combinado con azar se compone de una cuartilla de reglas, 3D12 y tres series de 12 fichas (azules, blancas y rojas).



SIROZ PRODUCTION

Ya está disponible el juego de rol *Athanor -La Terre des Mille Mondes-*, así como la pantallas que contienen las ayudas de juego y un módulo. En previsión para el mes de Septiembre, el primer suplemento.

Igualmente aparecida la pantalla para el juego *Whrog Shrog*.

SOCOMER

El próximo volumen de la colección *Vive l'Empereur!* (el primero fue *Auerstaedt*, del cual hablamos en el anterior

número) será **Hannau 1813** (el testing tendrá lugar en Julio, en las Semaines de L'Hexagone a Commercy). Mientras tanto, podéis adquirir el tomo 4 de "Les Grandes batailles de L'Histoire": Arbeles (la victoria de Alejandro Magno sobre los persas de Dario).

WARLORDS

Con el juego **10 000\$ REWARD**, este nuevo editor francés pretende cubrir la laguna existente en los juegos de rol temáticos franceses (del tipo **Trois Mousquetaires**). Por esta razón, la edición de este juego de ambiente western puede resultar interesante. El contenido y la maqueta están bien presentados, aunque las ilustraciones por ordenador dejan bastante que desear. El módulo es algo simple. Pero vale la pena esperar, la idea es buena.



GRENADIER

Las novedades siguen llegando ininterrumpidamente. La saga de **La Guerra de las Galaxias** continúa esta vez con la caja **El Imperio Contraataca**, en la cual se podrá encontrar, entre otros, al famoso Yoda.

Otra caja es la de **El Rey Arturo** que incluye doce figuras de la célebre saga artúrica (Arturo y Ginebra, Merlin, Excalibur en el Yunque, el Grial, etc.)

A destacar finalmente los nuevos dragones con figura y los gigantes: **El Gigante de Piedra** que viene acompañado por dos osos y el **Gigante de Fuego** con tres perros escupiendo llamas.

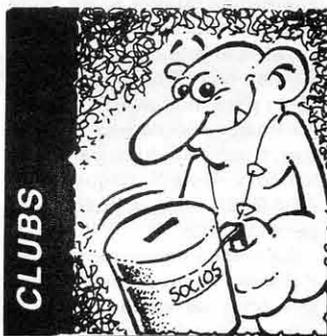
PRINCE AUGUST

Ya no cabe duda que esta marca es referencia de calidad indiscutible entre las figuras de plomo, ya sea por sus figuras **Fantasy Armies**, como por su

excelente serie **Mithril**. De las últimas novedades destacaremos los dos druidas (con lira o vara) y, por supuesto, cualquier figura femenina...

DENIZEN

No habíamos hablado de ellas hasta ahora, pero sería sacrilegio ocultarlo por más tiempo: unas figuras de 90 mm. La primera es una guerrera con cota de malla y botas, con dos cabezas distintas (para montar la figura a su gusto). La segunda, no menos despreciable, es una impresionante ama del calabozo con botas altas, corpiño y látigo. Obviamente, ambas son tremendamente "sexys"...



CLUB TROLL

Los suscriptores del Club Troll habrán sido informados en el anterior número de la interrupción del servicio por causas de reajuste que habrán quedado evidentes en este número. Sin embargo, la última actividad del Club Troll, la liga de **Blood Bowl** sigue su curso y goza de buena salud, como se pudo comprobar en la jornada inaugural que tuvo lugar en el Centro Cívico de Buen Pastor, en Barcelona.



NUEVOS CLUBS...

Sabemos de la existencia de nuevos clubs que se crean en todo el territorio español. Estaríamos encantados de poder hablar de ellos y daros sus datos para que podáis efectuar los contactos pertinentes. Esperamos que la epidemia de torceduras de muñecas cese pronto y nos llegue información en breve plazo sobre dichas asociaciones o colectivos. Para servirlos.



ALEA

Nº 5. Julio-Agosto 89. 48 pags. 500 Ptas.

El número del verano incluye un juego encartado no menos caluroso ambientado en Vietnam: **La Operación la Drang**. Los wargames están dedicados a Vietnam y **Great Patriotic War**, mientras que el escenario es para **Star Warriors**, presentado en formato "Squad Leader".

En la sección de artículos, se analiza el Bicentenario de la revolución francesa visto por los juegos de rol y simulación.

Finalmente, el apartado de los juegos de rol incluye un módulo para **Paranoía**, la segunda parte del juego **Virus** (en el que se trata la creación de personajes) y una ayuda de juego para **D&D** y **A&E&D** sobre los **Puntos de Vida**.

LIDER

Nº11. Bimestral. Junio-Julio 89. 300 ptas. 68 pags.

Este número consagra su dossier central a los wargames napoleónicos, dedicando también una especial atención a un clásico de los temáticos como es **Dune**, en donde se analizan las expansiones de dicho juego: **The Duel** y **Spice Harvest**. Las últimas novedades comentadas en rol son las pantallas para **RQ** y **Cthulhu** y un análisis del **A&E&D 2ª Ed.**

La voz de su Máster presenta en esta ocasión un nuevo personaje para **Star Wars**: el policía.

Los módulos de este número son para **D&D**, **RQ** y dos para **La Llamada de Cthulhu**. A destacar igualmente un extenso artículo titulado **¿Especial Cthulhu?** compuesto por material diverso, aparecido en su mayoría en otras publicaciones extranjeras.

CASUS BELLI

Nº 51. Bimestral. 30 Frcs. 108 pags.

La atractiva portada del nº 51 (¿hecha por ordenador?) anuncia un número muy "futurista". Efectivamente, el informe principal está dedicado a **BattleTech**, pero también hay artículos sobre **Hurlements** (que incluye una ayuda de juego sobre la "roulotte", unas especies de carretas del siglo XI que se utilizaban en caravanas), **Darksword** (un juego de Heroic-Fantasy americano en libro de bolsillo) y **Athamor** (con ayuda de juego sobre los idiomas en el mundo de Athamor).

También se comentan dos juegos que se sitúan en la frontera del juego de tablero con el wargame: **The Hunt of Red October** y **Red Storm Rising**.

La sección de módulos tan profusa como siempre incluye aventuras para **Rêve de Dragon**, **Cthulhu**, **A&E&D**, **Hawkmoon**, **Hurlements**, **Athamor** y unos escenarios para los juegos **Les Aigles** y **Croisades**.

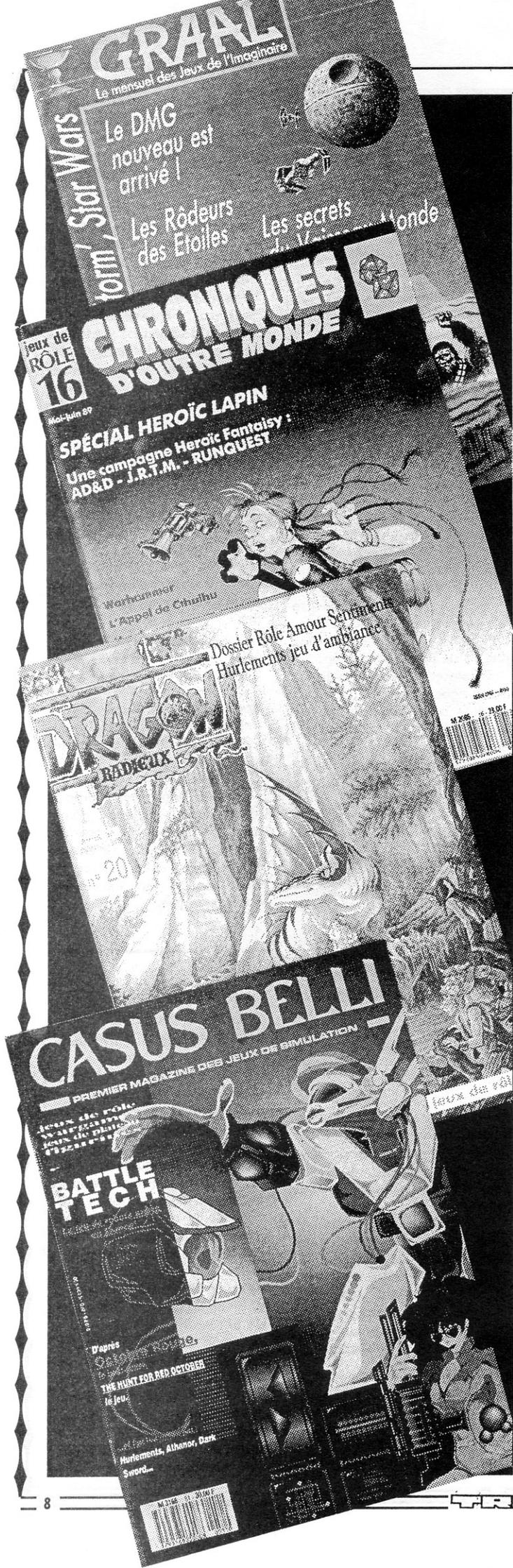
Continúa igualmente el dossier Asia que se inició en el número anterior con estudios sobre los juegos **Midway**, **Flat Top**, **Victory in the Pacific** y **Pacific War**. Se plantea igualmente la problemática estratégica de **Korean War**.

Completan este ejemplar las secciones habituales (como la maravillosa página de comic de **Kroc-le-bô** y "Devine qui vient dîner ce soir", que en esta ocasión se ensaña con los **Beholder...**), tan excelentes como siempre.

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Nº 16. Bimestral. Mayo-Junio 89. 28 Frcs. 68 pags.

Nuevo equipo de redacción y colaboradores componen el staff de este número. Como primer cambio "visible" hemos podido constatar la desaparición de los sanguinarios dibujos de **Freddy**, que han sido reemplazados por la nueva mascota de la revista, un conejo guerrero que sale por todos lados y sirve de referencia a todos los artículos. Hablando de estos últimos, vuelve a estas páginas una sección consagrada al juego informático con la mención de las últimas novedades. Los módulos, más esparcidos a lo largo de la revista son para **Cthulhu**, **Hawkmoon**, **Warhammer** y una campaña multi-módulo para **A&E&D**, **Runequest** y **JRTM** (el **MERP** francés ¿recordáis?).



También se incluye un informe sobre AD&D 2ª ed. (aunque sólo del Player's Handbook), Space 1889 y un dossier (el Pavé) sobre la China antigua. Sin embargo... ¡Oh sorpresa! También se incluyen artículos sobre wargames, como en este caso Cobra de SPI, un clásico que en su momento editó Nac & Cooper aquí en España sin demasiado éxito...

DRAGON RADIEUX

Nº 20. Bimestral. Abril 89. 30 Frcs. 84 pags.

A destacar el apartado dedicado a las ayudas de juego: un interesante dossier sobre "Rôle Amour Sentiments", un artículo sobre el arte del amor en La Vallée des Rois, pequeñas ideas para módulos y un mundo imaginario llamado Terrem. Cuatro módulos para Hurllements, Trois Mousquetaires, AD&D 2ª ed. y Cthulhu respectivamente.

La revista de juegos Dragon Radieux, después de más de tres años de existencia y 22 números publicados (2 de ellos especiales), va a ampliar su difusión y se encontrará de ahora en adelante en los quioscos importantes desde Septiembre del 89. Para reorganizar y reforzar el equipo se requiere un tiempo necesario que retrasará el calendario de publicación. Por esta razón, la redacción cita a todos sus lectores para el nº 21, el 25 de Septiembre.

GRAAL

Nº 16. Mensual. Mayo 1989. 60 pags. 25 Frcs.

Los informes de este número están dedicados a Hurllements, AD&D 2ª ed., Laborynthus y los Gazeeters de D&D. La sección de wargames trata en profundidad el juego Auers-taedt e incluye un escenario para Cry Havoc-Siège.

Las ayudas de juegos consagran un amplio dossier al culto de Ikaa en el "Vaisseau Monde" (que se publicó en el anterior número), así como una clase de personaje para AD&D: el indio (piel roja, claro.). Finalmente, los módulos son para AD&D y para Stormbringer (adaptable a AD&D).

Nº 17. Mensual. Junio 1989. 68 pags. 25 Frcs

En este número, mucha y variada información para todos los gustos. Los informes de

juegos están dedicados a las últimas novedades, como Prince Valiant, el Dungeon Master's Guide en francés, Athanor (Divisions de l'Ombre) y Le Guerrier des Etoiles (la versión francesa de Star Warriors). En lo concerniente a wargames, dos artículos dedicados a las fuerzas blindadas de la 2ª Guerra Mundial y al juego Trial of Strength, así como un pequeño análisis del juego Empires en Arms. No faltan tampoco ayudas de juego como una interesante ampliación para Star Wars, consistente en nuevos personajes para el juego, como el asesino. La otra ampliación está dedicada a los indios americanos, con un estudio de las principales familias y sus costumbres.

Los módulos están dedicados a Star Wars y un módulo para AD&D y Stormbringer.



BATMAN

Música de Prince.

El Señor de la Noche ya tiene nuevo film y otro señor de la noche le ha compuesto una banda sonora como se merece.

Fantasia, violencia y el imprescindible toque romántico están reflejados a través de nueve temas que, cargados de sutiles efectos y acompañados por las voces de los protagonistas -¿¿¿Alguién ha oído cantar a Jack Nicholson!??-, contienen las dosis de furor urbano que cabían esperar.

Gotham City aparece ante nuestros ojos al tiempo que comienza "The Future", el primer tema; ciudad gótica, jungla, peligros que acechan, la presencia del vigilante alado... y de golpe "Electric Chair". El Joker descarga esquizofrenia y mala baba en este tema y en otros dos: "Partyman" y "Trust" (Que cínico y malvado es nuestro querido Joker).

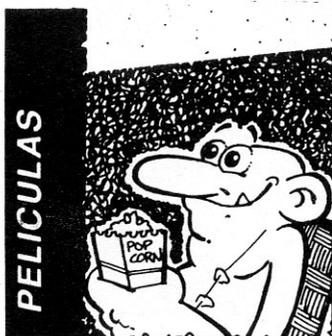
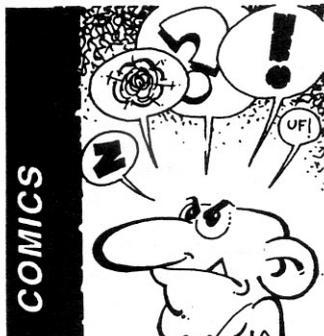
Acaramelamiento urbano a duo en "The Arms of Orion" (apostaríamos que es donde se besan) y por lo visto se gustan,

porque el millonario Bruce aparece con "Vicki Waiting" y ella con "Lemon Crush", dos temas de una ternura tipo "estoy en la azotea del Empire State y ella/él no aparece". Asfalto caliente.

Batman reflexiona en el tema "Scandalous" y fin de fiesta con el sarao de "Batdance" donde todos en grupo construyen lo que sin duda será la tonadilla de unos cuantos meses.

Si tienes un personaje de Paranoía que pertenezca a los "Computer Freaks" colócale un walkman y este LP... te lo agradecerá.

El Joker



RIP, TIEMPO ATRAS

Richard Corben. ¿Alguien lo recuerda? ¡Si hombre! Aquel tipo un poco místico que siempre dibuja a los tíos y las tías con unos argumentos tan desmedidos y pocas palabras, nos demuestra de nuevo que le gusta hacer historia con sus historietas.

El y su amigo Bruce Jones, con el guión pretendieron... "el que no entiende es usted doctor. Un rufián de pacotilla ha raptado a mi novia y se ha metido en un pantano. Mi vehículo está inutilizado, pero yo les seguiré la pista. Necesito refuerzos y un helicóptero". Y lo primero que le llega es un Pterodáctilo del Cretáceo.

Rip Scully, policía por tradición familiar, comienza aquí una vertiginosa aventura en un "muy remoto pasado" donde, a través de más de 100 páginas, cada personaje cuidará de su propio pellejo.

Los bandos están claros. Por un lado nuestros osados personajes, por otro militares y científicos con sus ambiciones y razones de estado y, como no, la fauna del momento.

Al primer tiro empezamos a correr y gozar del talento de Corben y Jones. Un guión sin manchas y con emociones hiperrealistas.

El final ni te lo imaginas.
Buterfly Colector

LA NOCHE DEL DEMONIO

("Curse of the Demon" en USA y "The Nigth of the Demon" en GB). Director: Jacques Tourneur. Con Dana Andrews, Peggy Cummins, Niall Mcginis. Basado en la novela de Montagu R. James. Año 1957.

Este cineasta francés, nacionalizado norteamericano en 1919, hijo del realizador Maurice Tourneur, es uno de los directores más prestigiosos de los cuarenta, por su maestría en la concepción del cine fantástico

y de terror. Si algo es destacable del cine de Tourneur, es esa asombrosa facultad para conseguir sugerir las atmósferas y los climas de terror más intensos utilizando recursos sencillos y adecuándolos en las escenas más cotidianas, consiguiendo así inquietar al espectador sin recurrir a los actuales efectos especiales que tanto se utilizan en nuestros tiempos.

Dentro de la línea de otro gran film suyo, *La Mujer Pantera (1942)*, la película *La Noche del Demonio* narra el enfrentamiento entre el profesor John Holden (un escéptico científico) y el doctor Karswell (un famoso satanista), a raíz de la muerte del doctor Harrington. Se trata sin duda alguna de un magnífico guión para *La Llamada de Cthulhu* (como lo supieron ver los componentes del club de Bilbao *Los Pelotas* que editaron un módulo con el título revelador de *Nox Demonii*).

Aunque sabemos que es muy probable que sea una película difícil de localizar, reco-

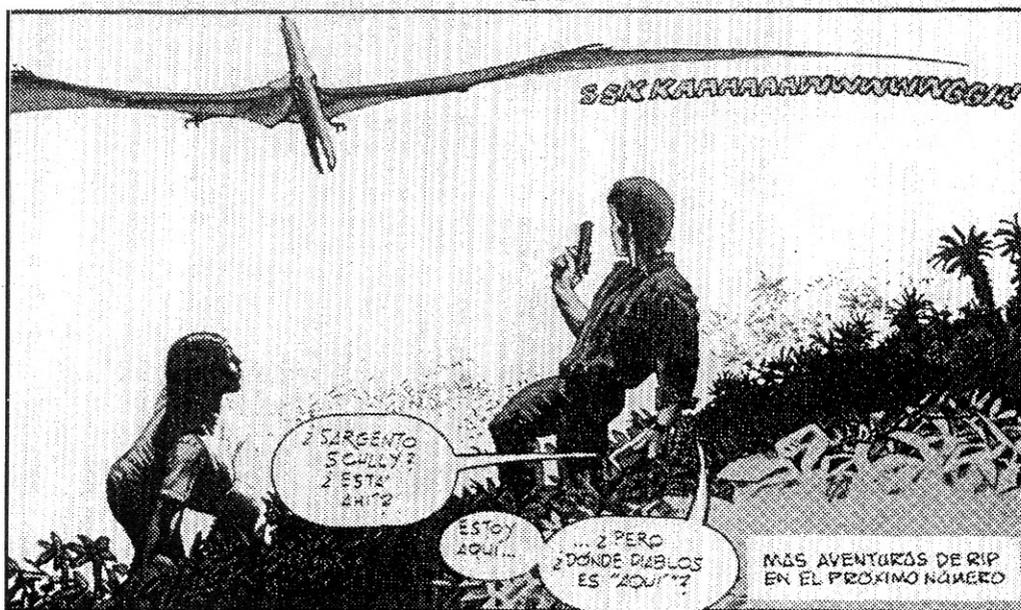
mendamos a todos los amantes de lo fantástico y del terror esta película, aunque sea sólo por secuencias tan antológicas como el interrogatorio del profesor Holden con el enfermo catatónico o la sesión de espiritismo. Genial en su conjunto, de la *Noche del Demonio* sólo se pueden lamentar las escenas en las que sale el demonio que el propio Tourneur hubiese preferido evitar, sugiriendo tan sólo su presencia. Una joya de lo fantástico.

Art Turo

LICENCIA PARA MATAR

(Licence to Kill). Dirigida por John Glen. Interpretada por Timothy Dalton, con Carey Lowell, Robert Davi, Talisa Soto.

No podíamos dejar de lado el último *James Bond*, sorprendente por varias razones: no se trata de ninguna adaptación de las ya sobadisimas novelas de





acabaron las naves rocambolescas, las misiones en el espacio con satélites inverosímiles, los misiles aniquiladores, los científicos locos, etc).

Esto no quiere decir que no hayan fantasmadas en la película. Evidentemente, 007 sigue haciendo "virguerías" inverosímiles (como acrobacias en dos ruedas con un Trailer con remolque cargado de gasolina mientras le disparan con un bazooka, por citar sólo una), pero, a diferencia de las películas anteriores, las acciones se hacen digestibles y hasta cierto punto, verosímiles.

Para ello ha sido necesario volver a un clásico guión de venganza firmado Michael G. Wilson, en el que 007 se enfrenta a Franz Sánchez, un narcotraficante sin ningún tipo de escrúpulos. Bond, se toma la venganza como un caso personal (¡Que no le toquen a Leiter!) y decide acabar personalmente con el "maloso", incluso si le retiran la licencia. Contará con la ayuda de Pam Bouvier, una chica bond de impacto, aunque no faltará tampoco el bello cebo más femenino: Lupe Lomora, la novia de Sánchez.

Todo lo demás es acción y espectáculo y, por supuesto, hay que verlo.

Germán Lobos

Ian Fleming (aunque está llena de referencias sacadas un poco de todas las aventuras de Bond), 007 se comporta en

esta ocasión como un auténtico agente sin escrúpulos (nada que ver con el afeminado 007 "Moore" al que le molestaba

incluso apretar el gatillo) y el guión tiene una solidez que hacía tiempo no se veía en las películas del célebre agente (se

Heroes de la DragonLance



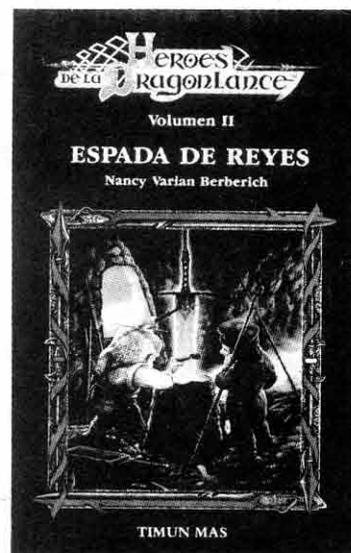
Colección de narrativa fantástica sobre la saga de la DragonLance, relacionada con personajes y situaciones de las *Crónicas de la DragonLance* y de las *Leyendas de la DragonLance*.

Títulos publicados:

- **La Leyenda de Huma**
Richard A. Knaak
- **Espada de Reyes**
Nancy Varian Berberich

En preparación:

- **El Caballero de Solamnia**
Michael Williams



EDITORIAL TIMUN MAS

COJE EL PROGRAMA Y CORRE...

O
como en casa,
en ningun sitio



1. INFORMACION PARA LOS MA-SOQ... JUGADORES

...

2. INFORMACION PARA EL AUGUS-TO Y TODOPODEROSO MASTER

a. Breve (MUY breve) Introducción

En un módulo normal, este sería el momento en el que el cruel Máster procedería a leer, de forma ininteligible y a alta velocidad, una serie de esotéricas instrucciones para los jugadores. ¡Nada de eso ciudadanos! ¡Se acabó el juego sucio! A partir de ahora, los mismos jugadores procederán a dar lectura a las instrucciones.

Honestamente. De verdad. No confiar en la palabra del ordenador es traición.

(Procede, oh Máster Caótico, a dar a tus jugadores la hoja 1. Pide que la lean. En voz alta y clara. Sin excepciones.)

No saber leer es traición.

La ignorancia es prueba de culpabilidad. Mira fijamente al gana... los jugadores a los ojos y pregúntales por que balbucean.

Traidores. Comunistas. Mutantes.
BANG BANG. PÑIAO. TUKI TUKI.

Ejem... después de este desgraciado interludio (y de la muerte de algunos clones) (¿Cómo ¿Sólo 3? Dirígete al cuarto de

confesión más próximo, Máster minúsculo. Gracias por tu cooperación). Pasemos a la aventura. De veras.

b. Felipe-U-7

Acto seguido, las enormes puertas que se hallan detrás de los esclarecedores (supervivientes) explotarán entre un horrible estruendo, y marcando el paso de la oca, cincuenta altos programadores entrarán al ritmo de la fanfarria de la Metro Goldwin Mayer. Después se descorrerá una monumental alfombra roja (¿Roja? si, je, je -Tuki, Tuki-), y rodeado por protocolo, comitiva y seguridad aparecerá Felipe-U-7, máxima autoridad en el complejo Alfa.

Felipe repetirá a los esclarecedores (por si no lo han entendido...) la información contenida en la hoja 1, que puede resumirse en que si no recuperan el programa CLONOCOCOS en menos de 5 horas, el complejo Alfa se destruirá.

¿Se deshacen tus pobr... jugadores en llanto?

¿Se mesan los cabellos?

¿Se rasgan las vestiduras? (Atención: Destruir la valiosa propiedad del Ordenador es traición)

¿No? Proceda, Morales.

BANG, BANG, POUM, POUM.

Procedamos.

FELIPE ofrecerá a los esclarecedores TODA la ayuda disponible en el complejo Alfa. El mejor equipo, las mejores armas, todo lo que deseen... Por supuesto, esto incluye...

LA AYUDA INCONDICIONAL DE "IN-VESTIGACION Y DISEÑO"

c. R&D (Rol y Disparate... digo... Investigación y Diseño)

Objeto.- TÚNEL DEL TIEMPO PORTATIL DEL PROFESOR BACTE-R-IO

Pues eso, un túnel del tiempo. Básicamente, consiste en una caja de 2 x 1 x 1 m., con una inscripción en su parte delantera que dice CORBERO.

Sigo, ¿O no vale la pena?

Si te empeñas... Dentro, el sistema de climatizado parece que no acaba de ir del todo bien (tiro de resistencia, para evitar morir congelados). Una vez introducidos todos los jugadores dentro, procede.

Tira un dado de 100

Mira el resultado en la tabla de daño
Súmale 3 por cada robot que lleves
Réstale 1 por cada ciudadano de nivel Indigo o superior

Olvida el número anterior.

SOBRE TODO, QUE LOS ANIMA ...



ESCLARECEDORES SEAN DOLOROSAMENTE CONSCIENTES DE CADA UNA DE TUS MANIOBRAS.

Cachondeo aparte, el túnel SIEMPRE funciona, pues su única misión es trasladar a los esclarecedores al pasado remoto, es decir... a 1989, en LA PUERTA DEL EDIFICIO DONDE JUGUEIS LA PARTIDA. Esto NO deben saberlo los jugadores hasta que sea... demasiado tarde.

Siéntete libre, oh despiadado Máster, de inventar todos los salvaj... utilísimos aparatos que deseen tus esclarecedores. De todas formas, la gracia de este módulo estriba en la lucha de los esclarecedores contra un medio hostil (aquí mismo, hoy en día) y no es necesario que los masacres con invisibles cacharros. De veras. Lo harán ellos solos, o los municipales, los críos, las viejecitas berserkers.

d. Y por fin, la historia de la historia

"Después de un relámpago cegador, os encontráis en una tierra extraña, muy diferente a vuestro viejo y querido complejo Alfa. El techo es muy alto. Casi no lo veis. En vez de la usual profusión de lámparas fluorescentes, veis un único foco amarillo ahí arriba. A vuestros lados, desactivados, dos hileras de robots de varios niveles de seguridad (Seat, Renault, Golf...)

En la pared más cercana a vosotros, veis grabadas unas arcanas runas. ¡Si Parece que pone... Club de Rol..."

Si te sientes (especialmente) desagradable, oh Máster Cruel, puedes añadir un tiro adicional de agilidad para evitar caer del Túnel del Tiempo en marcha, cuando frene. Quien no lo saque, aparecerá a 10 Km. del lugar de los hechos (por ejemplo, en el Corte Inglés... Pero sólo un ratito. Lo suficiente para armarla). Cuando empiecen los tiros en el Club de Rol, una extraña fuerza los convocará ... en el centro del tiroteo.

Máster Caótico, aquí se te abren muchas líneas, a cual más aberrante, para destru... divertir a tus jugadores. Imagina a tu patrulla de valientes esclarecedores, armados hasta los dientes, en el centro de TU ciudad, y sin conocer en absoluto (conocerlo sería traición) cosas como el metro, el bus, la policía, etc... ¿Cual sería su reacción al ver a una novia (de Blanco!!) ¿Y la sede del partido comunista?

Volvamos a la puerta del club. Los jugadores oirán explosiones, disparos de láser, tiros, carreras... Al abrir la puerta, verán a un alto programador (tú, oh máster omnisciente), que dispara un láser despiadadamente contra un grupo de indefensos infrarrojos (tus jugadores), mientras lanza un dado que no mira y grita... ¡Estás muertol ¡Estás muertol

Atención, Máster. Aquí has de hacer el payaso* digo mostrar todas tus dotes interpretativas. Describe a tus jugadores la sala en que se encuentran, como si nunca la hubieran visto. Describe también las mesas de juego de los lados. Por ejemplo, si en la mesa de al lado juegan a D&D, descríbelos con armaduras y espadas. Si juegan a La Llamada de Cthulhu, con un M16 y granadas de mano, y si juegan a Fuck-off... bien, continuemos.

El Máster y los jugadores (PNJ) mirarán sorprendidos a los PJ. Interrogado el Máster

¡¡CUIDADOS!!

Habréis sido elegidos para cumplir una misión de la que depende el futuro del complejo Alfa por que no habia nadie más disponible... diglo porque sois los mejores. O sea que carne de cañon... er, heroi- cos esclarecedores tendréis el honor de probar el último viva Lenin invento del Profesor Bacterio

EL TUNEL DEL TIEMPO PORTATIL

Con el que deberéis viajar arriba Parais de la Tierra, en pie y pisar el ordenador. El complejo Alfa es una mierda, el Comunismo es lo de mi con cinco mil años atrás!!

Después recuperar un programa que necesita nuestro gran ordena- dor, p.e.c. (que es Comunista), y ain el cual el Complejo Alfa se autodestruirá en cinco horas. Se llama Conococos.

¡¡SIRVE AL ORDENADOR!!

¡¡EL ORDENADOR ES TU AMIGO!!

Atención: No saber Leer es traición. Dar la vuelta a la hoja es Traición. Sirve al Ordenador. El ordenador es tu amigo. ¿Y para que están los amigos?

PNJ por el CLONOCOCOS, confesará que lo tiene, y sacará una diskette del bolsillo, lanzando la al PJ que preguntó. Como este PJ fallará el tiro de agilidad (¿Mirar los dados? ¿Cual es tu nivel de seguridad?) el programa caerá al suelo, rompiéndose, y los bytes escaparán gritando ¡Libres! ¡Libres!... (veremos como os recibe el ordenador, ¿eh?)

Si los jugadores atacan al alto programador, éste ordenará a CADA PNJ QUE ATAQUE A SU PJ. Si no, seguirá matando clones como si tal cosa...

Los PNJ poseen exactamente 1/2 de los atributos de cada PJ. De todos modos, no hay que llegar tan lejos. Cualquiera persona del club interrogada (el resto de PNJ seguirán impasiblemente con su rollo) les indicará donde pueden encontrar otra copia del programa.

La respuesta es obvia.

En el mercado de San Antonio (o el rastro, o la librería del viejo de la esquina, o en el colmado... A gustos, según la ciudad).

e. Y ahora, lo mejor (o lo menos estúp... legal)

Cuando los jugadores vuelvan por el túnel del tiempo portátil, encontrarán únicamente un papel que diga...

Bien. Bien... ¿Qué hacéis ahora? Recuerda, Máster neurótico, que NO CONOCEN NADA DEL MUNDO ACTUAL, que están perdidos, que deben llegar al mercado de San Antonio (o al Rastro, o a la Librería del Viejo, o al colmado...)... y que les quedan menos de 3 horas para salvar al complejo alfa.

A partir de aquí, es tuyo. Sangre, tripas, homicidios... Todo vale en una chapuz... un módulo tan salvaje como este.

Divertíos. Este módulo fue jugado de forma esquemática en el JESIR 88, y en una forma parecida a la actual en Warmice. Modificalo al ambiente de tu ciudad. Que maten a sus amigos en el bar, destruyan el Instituto. Incluso, si lo deseas, usa las reglas...

©Mac Inc.
Miguel Aceytuno Comas
Alias "Ruger Rabbit"

GUARDIA MUNICIPAL. SERVICIO DE GRUAS
Su vehículo ha sido retirado por mal estacionamiento.
Llame al 092 para más información.
Gracias por su cooperación

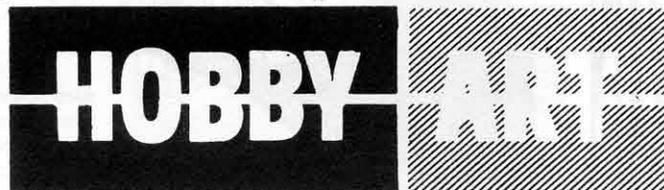
CHORRA... AYUDAS DE JUEGO (o dificultades, según se mire)

Tabla de Monstruos Errantes:

Si tus jugadores se aburren, véndelos, digo... prueba a sacarles un monstruo. Pon un monstruo en su vida, hay un monstruo para ti.

Tira 1D6:

- 1- Abuela Berserker: Fuerza 18, Armas Primitivas 18, Arma: Paraguas
- 2- Niño encantador: Sigilo 18, Combate sin armas 18, Demolición 18 (petardo verbenero), Poder Mutante: Autogeneración (es sabido que los niños son de goma).
- 3- Mani Marxista-Grouchista: Al grito de "Abajo los de arriba" y "Viva el Comunismo", interceptan el paso de nuestros heroicos esclarecedores.
- 4- Municipal: Porra 18, Agudeza 3 (Se lo cree TODO)
- 5- Local Social del PGB. Dos individuos (obviamente, sacados directamente de vuestro módulo preferido de zone) preguntan a los PJ si les sobran 20 duros... Si no acceden a razones, sacarán una navaja... animalicos.
- 6- L'Honorable president inaugurando un edificio, estrechará la mano a cada esclarecedor, sin reparar en su aspecto (es que ya ha visto de todo...). Si los esclarecedores intervienen, serán interceptados por los Mossos. ¡Ambientel



APARTADO DE
CORREOS 93023
08080 BARCELONA

**JUEGOS DE SOCIEDAD
JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL
MAQUETAS RECORTABLES
COMICS INTERNACIONALES**

CLUB Y SALA DE JUEGOS DE ROL Y ESTRATEGIA EN LA MISMA TIENDA

c/ MUNTANER 516
Tel: 418 06 93
08022 BARCELONA

SERVICIO DE VENTA DIRECTA Y POR CORRESPONDENCIA

(provisiones, etc. pero no armas, pues en Terbi no hay armería).

Al cuarto día de un viaje sin incidentes, al acampar para pasar la noche, unos gemidos os despertarán. Es Elvin, que se encuentra muy enfermo. Durante el viaje habéis podido notar cierta fatiga en él, pero ésto no deja de ser algo excesivamente repentino. Cualquier intento de curación (hechizos, primeros auxilios, etc.) no surten ningún efecto. Elvin, debatiéndose angustiosamente, os habla por última vez: "Estoy emponzoñado... Ortaur me envenenó... y durante 9 meses... he vivido sólo por mixturas mágicas... pero... el veneno residual se filtra en mi cerebro... y ... ya no puedo más. Haced algo más por mí... amigos... recuperad a Lonengrin... y llevadlo a... Eithel'Ens... un templo... y allí encontraréis... a amigos... ellos os..."

Así, ante vuestros ojos, y a la pálida luz de la luna, Elvin Mosmal, último de los Earls de Gaistol, finaliza sus días.

(Nota al Máster: Es ya hora de una explicación. Elvin Mosmal o Maestro Ortaur, no es otro -entre muchas otras personalidades adquiridas mediante magia-, que Gelimer el Mago, Señor de Eithel'Ens, Templo del Escorpión. Este siniestro templo está al sur del reino de Kaisdhor, y en él ha vuelto a renacer el culto a Eithel, dios demoníaco envuelto en la oscura niebla del pasado. Gelimer es el Sumo Sacerdote y Gran Hechicero de la renacida secta del Escorpión. Sus planes implican conseguir el poder en Kaisdhor, y para sus objetivos ha reunido ya gran número de acólitos, junto con una gran fuerza de asesinos que operan en todo Kaisdhor. Y es merced a su magia como ha conseguido a Lonengrin, atrapándolo en un bosque mágico en los Protectorados del Este. Lonengrin es el principal instrumento de Gelimer en sus planes de dominación; efectivamente, Lonengrin es mágico, y su canto hechiza a cuantos lo oyen, convirtiéndolos en siervos de Eithel -gracias a los trucos de Gelimer-. Pero Gelimer tiene problemas. El rey de Kaisdhor, Dax IV de Enior, sospecha del extraño Maestro Ortaur, que recorre el reino con Lonengrin dejando a su paso una misteriosa serie de desapariciones -gente que va hechizada hacia el sur-, y le ha exigido que le entregue el unicornio. Gelimer, aún no preparado para un choque directo con el rey, decide simular un robo para luego recuperar el unicornio. Y así, elige a los aventureros para que queden ante todo Kaisdhor como ladrones.

Aunque los aventureros entierran a Elvin, esto no supone nada. Se teleporta y muta a cualquier personalidad que le convenga -en el caso de que lo intenten quemar, desaparecerá ante sus ojos).

La Capital

Costel, efectivamente, se halla en fiestas. Llegáis sin mayores incidentes, siendo parados por la guardia real en la bifurcación del camino de Terbi al interior de la ciudad. Si queréis ir a la zona residencial, se os exige un tributo de 50 p. por persona, si no, podéis ir a las barriadas campesinas gratuitamente. De cualquiera de estos dos sitios podéis ir a las 5 islas (todas comunicadas por puentes), en las que se ha instalado la Feria.

(Nota al Máster: Los aventureros, al hablar con la gente -que está animada-, oirán rumores:)

Zona Residencial

-Hay un nuevo poder en el S.: Eithel.
-Lonengrin es maligno.
-El rey Dax IV quiere a Lonengrin.
-"Mi hijo ha desaparecido. ¿Lo habéis visto?"

-Hay asesinos pululando por la ciudad.

Zona Campesina

-Eithel'Ens es un lugar lleno de bondad.
-"Mi hijo ha desaparecido: ¿Sabéis algo de él?"
-El Maestro Ortaur ha colocado trampas para evitar el robo de Lonengrin.
-"No se nada; ¡No quiero acabar como Thomas!"

El Canto

En las 5 islas, encontraréis todo tipo de comercios: armas, comida, caballos, tabernas, juegos. (Nota al Máster: Se puede plantear todo tipo de situaciones a los aventureros. Proponemos aquí 2:

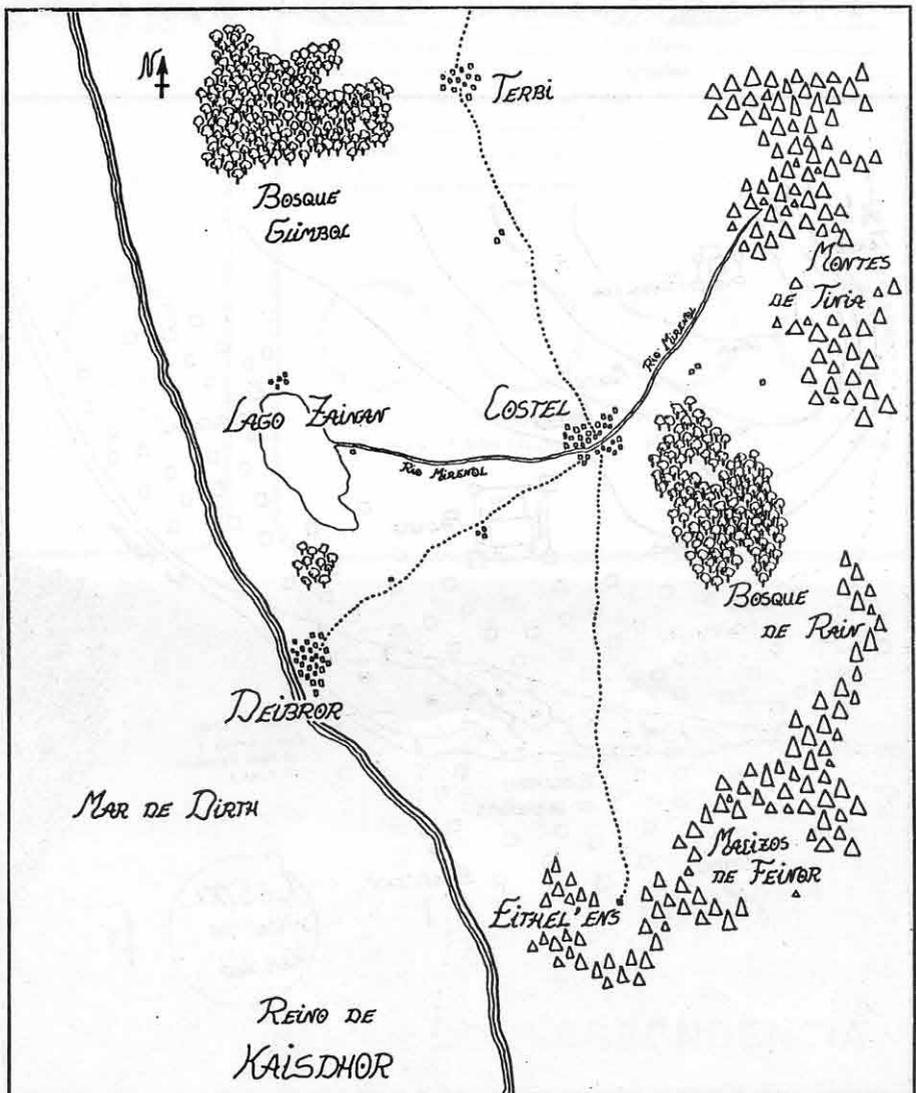
1- Encuentran a una vieja que echa las cartas. Señalará a uno de los aventureros diciéndole que le ve con ricos tesoros en sus manos. Si se le da dinero, les dirá que "alguien que ha muerto hace poco, os está

engañando y os engañará. Os esperan grandes peligros".

2- Unos guardias borrachos les pedirán una moneda; si se les da, lo agradecerán y dirán "bueno y ahora a vigilar a Ortaur y su Lonengrin", desapareciendo en la muchedumbre.)

En la mayor de las 5 islas, está un puesto ricamente adornado, en el cual canta Lonengrin. Una guardia de 4 hombres envueltos en túnicas (Nota al Máster: En realidad son acólitos disfrazados de la secta del Escorpión) cubre la entrada a esta gran tienda en forma de cuadrado. No podéis apreciar que puede haber en el interior, pues la tienda está cerrada, pero si veis unos 50 mts más atrás de la tienda, otras tiendas más pequeñas, pero adornadas de idéntica forma. Enfrente de la tienda de Lonengrin, una gran muchedumbre espera (y en silencio, pues están como alelados) que llegue el momento del canto.

(Nota al Máster: Lonengrin no estará en el puesto. Se halla en uno de los puestos de atrás, y media hora después de que lleguen los aventureros, será llevado por dos acólitos a la tienda donde canta -que tiene una abertura detrás-. El robar a Lonengrin debe ser bastante fácil para los aventureros e incluso se puede colocar a Ortaur con el caballo para que huya espantado en el momento del robo, si bien, si esperan a que



PERSONAJES NO JUGADORES Y MONSTRUOS

Lugareños:

FUE: 10; CON: 10; TAM: 13; INT: 13; PER: 10; DES: 11; ASP 10
PV: 12

Arma	MR	AT%	Daño	P%	Ptos
Garrote	7	30%	1D6	25%	4
Dagas	8	30%	1D4+2	25%	6
Hoz	8	30%	1D6	25%	6
Palas	7	30%	1D6+2	25%	8

	CC	Proyec.	Ptos
Pierna D.	01-04	01-03	1/4
Pierna I.	05-08	04-06	1/4
Abdomen	09-11	07-10	1/4
Pecho	12	11-15	1/5
Brazo D.	13-15	16-17	1/3
Brazo I.	16-18	18-19	1/3
Cabeza	19-20	20	1/4

Esquivar: 25%

Armadura: 1p. de cuero

Tropas del rey:

FUE: 13; CON: 11; TAM: 13; INT: 13; PER: 10; DES: 11; ASP 10
PV: 12 PF: -7 PM: 10 MRxDES: 3

Arma	MR	AT%	Daño	P%	Ptos
Masa Pes.	7	50%	1D10+1D4	40%	10
Escudo	8	30%	1D6+1D4	60%	16
Ballesta p.3	3	50%	2D6+2	19%	10

	CC	Proyec.	Ptos
Pierna D.	01-04	01-03	5/4
Pierna I.	05-08	04-06	5/4
Abdomen	09-11	07-10	7/4
Pecho	12	11-15	7/5
Brazo D.	13-15	16-17	5/3
Brazo I.	16-18	18-19	5/3
Cabeza	19-20	20	7/4

Hechizos: Magia Espiritual 19%, Curación 2

Habilidades: Escuchar 65%, Buscar 55%, Otear 65%

Armadura: Cota de Malla y cuero chapado en abdomen, pecho y cabeza

Asesinos:

FUE: 13; CON: 11; TAM: 13; INT: 13; PER: 10; DES: 11; ASP 10
PV: 12 PF: -15 PM: 10 MRxDES: 3

Arma	MR	AT%	Daño	P%	Ptos
Rapier	7	65%	1D6+1+1D4	65%	8
Daga	8	60%	1D4+2+1D4	30%	6
Arrojar Dg.	1xMR	70%	1D4+2+1D2		

	CC	Proyec.	Ptos
Pierna D.	01-04	01-03	3/4
Pierna I.	05-08	04-06	3/4
Abdomen	09-11	07-10	3/4
Pecho	12	11-15	3/5
Brazo D.	13-15	16-17	3/3
Brazo I.	16-18	18-19	3/3
Cabeza	19-20	20	3/4

Armadura: 3p. de cuero rígido

Secta (Acólitos):

FUE: 13; CON: 13; TAM: 15; INT: 13; PER: 10; DES: 11; ASP 10
PV: 14 PF: 20 PM: 10 MRxDES: 3

Arma	MR	AT%	Daño	P%	Ptos
Cimitarra	7	65%	1D6+2+1D4	60%	10
Lanza 2m.	6	65%	1D6+2+1D4	60%	10

	CC	Proyec.	Ptos
Pierna D.	01-04	01-03	(5) 0/5
Pierna I.	05-08	04-06	(5) 0/5
Abdomen	09-11	07-10	(8) 1/5
Pecho	12	11-15	(8) 1/6
Brazo D.	13-15	16-17	(5) 0/4
Brazo I.	16-18	18-19	(5) 0/4
Cabeza	19-20	20	(8) 0/5

Habilidades: Esquivar 35%, Escuchar 70%, Buscar 45%, Otear 50%
Armadura: Hay 2 tipos de acólitos. Unos con armadura de cuero (1p) en abdomen y pecho y otros con cota de anillos y yelmo. Los primeros portan cimitarra, los segundos lanzas.

Lonengrin (unicornio):

FUE: 36; CON: 17; TAM: 30; INT: 17; PER: 22; DES: 16; ASP 20
PV: 24 PF: 52 PM: 22 MRxDES: 2 Mov: 11

Arma	MR	AT%	Daño	P%	Ptos
Cuerno	3	76%	1D10+3D6	70%	14
Patada	5	60%	1D8+3D6	-	-
Coz	5	60%	2D8+3D6	-	-
Pisotear	5	90%	9D6 al enemigo caído	-	-

Notas: Ataca 1 vez por turno. Un unicornio para con el cuerno. Puede empalar con él.

Hechizos: Tocando con el cuerno puede curar heridas, venenos o enfermedades, al coste de 4 MP por punto curado. También puede detectar veneno con el cuerno. Su canto hechiza, al estar bajo el dominio de Gelimer (ver referencias en el módulo).

Habilidades: Esquivar 52%, Buscar 105%, Otear 105%

Hechicero Gelimer (y Elvin Mosmal y Maestro Ortaur):

FUE: 13; CON: 20; TAM: 14; INT: 18; PER: 21; DES: 16; ASP 9
PV: 17+2 PF: 33 PM: 21+10MRxDES: 2 Mov: 3

Arma	MR	AT%	Daño	P%	Ptos
Vara	5	65%	1D8+1D4	55%	8
Gladius	6	50%	1D6+1D4	40%	10
Bro.Sword	6	50%	1D8+4	40%	15

	CC	Proyec.	Ptos
Pierna D.	01-04	01-03	0/7
Pierna I.	05-08	04-06	0/7
Abdomen	09-11	07-10	2/7
Pecho	12	11-15	2/9
Brazo D.	13-15	16-17	0/6
Brazo I.	16-18	18-19	0/6
Cabeza	19-20	20	0/7

Hechizos: (INT libre: 15) Cambiar de apariencia (100%); Teleportación (100%) (Tap PER 100%)

En su vara: Armoring Enchantment, Neutralizar Magia (80%), Skin of life (80%), Protective circle (80%), Drain (100%), Damage Resistance (80%), Damage Boosting (80%)

*Sólo puede usar la vara (a discreción del Máster poner más hechizos)



Armadura: 2 pts por Armoring Enchantment
 Nota: La vara la usa como Gelimer, el Gladius con la apariencia de Ortaur y la Broadsword cuando es Elvin.

Monstruo Grampus:

FUE: 30; CON: 21; TAM: 28; INT: 2; PER: 11; DES: 13
 PV: 25 PF: 51 Mov: 3

Arma	MR	AT%	Daño
Pinzas	6	60%	1D8+3D6
Gases	3	100%	2D6 de ácido

Localiz.	1D20	Ptos
Pata RH	01	6/4
Pata LH	02	6/4
Pata RB	03	6/4
Pata LB	04	6/4
Abdomen	05-09	6/9
Pata RC	10	6/4
Pata LC	11	6/4
Pata RF	12	6/4
Pata LF	13	6/4
Pinza RF	14-15	6/7
Pinza LF	16-17	6/7
Torax	18-20	6/9

Notas:
 La cabeza está en el tórax.
 El ácido huele a formol y lo lanza en forma de un chorro de ácido, haciendo 2D6 de daño en una localización aleatoria.

Habilidades: Escuchar 48%, Ocultarse 47%, Deslizarse en silencio 47%

Lobos:

FUE: 13; CON: 11; TAM: 10; INT: 5; PER: 10; DES: 17
 Rider: FUE: 15; CON: 14; TAM: 14; INT: 5; PER: 12; DES: 21
 PV: 11(14)PF: 24(29) MRxDES: 2(1) Mov: 7

Arma	MR	AT%	Daño
Mordedura	7(6)	30(50)%	1D8(+1D4)

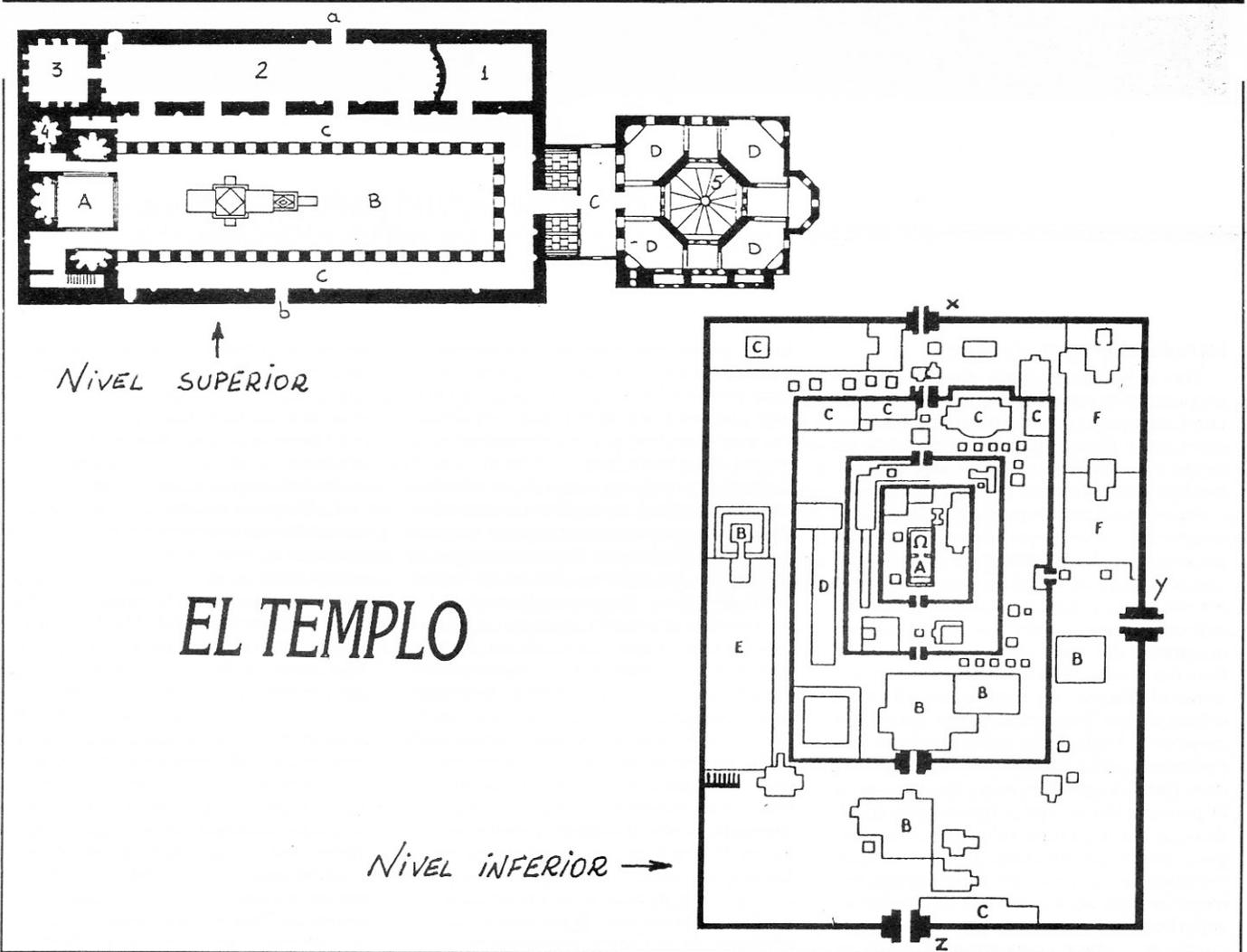
	CC	Proyec.	Ptos
Pierna TD.	01-02	01-02	2(3)/3(4)
Pierna TI.	03-04	03-04	2(3)/3(4)
Cuarto T	05-07	05-09	2(3)/3(4)
Cuarto D	08-10	10-14	2(3)/5(6)
Pierna DD	11-13	15-16	2(3)/3(4)
Pierna DI	14-16	17-18	2(3)/3(4)
Cabeza	17-20	19-20	2(3)/4(5)

Habilidades: Esquivar 50 (60%)
 Armadura: 2 p. de piel (3 el líder)
 Nota: Todos los datos entre paréntesis son del líder de los lobos

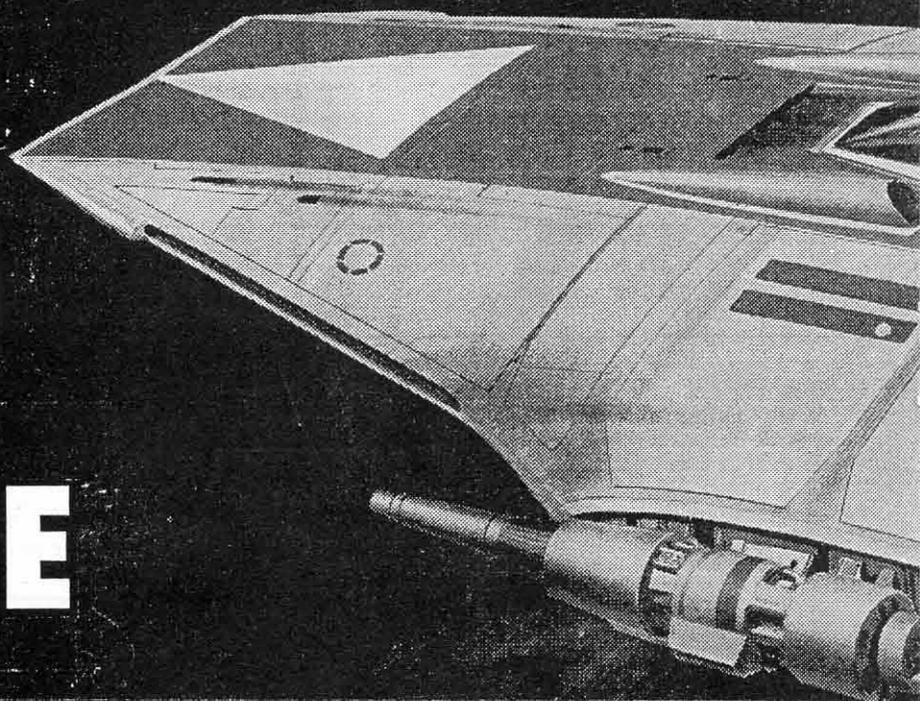
Sombras:

FUE: 8; TAM: 2m3; PER: 12
 PV: 7 Mov: 6

Notas: Atacan envolviendo a la víctima y privándole de sus sentidos. Atacan mediante un shock de terror o mediante frío.
 -Shock de terror: Se chequean las PM contra el CON del objetivo
 *Si el éxito es crítico, la víctima muere
 *Si el éxito es normal, la víctima colapsa en 20-CON melée round. Deberá tirar un CON x5 o morirá
 *Si falla, la víctima no es afectada
 -Frío: 1p. de daño en una localización aleatoria (la armadura no protege en daño).



MOTIN EN EL BLAYNE



Un minimódulo para Star Wars: The Role Playing Game

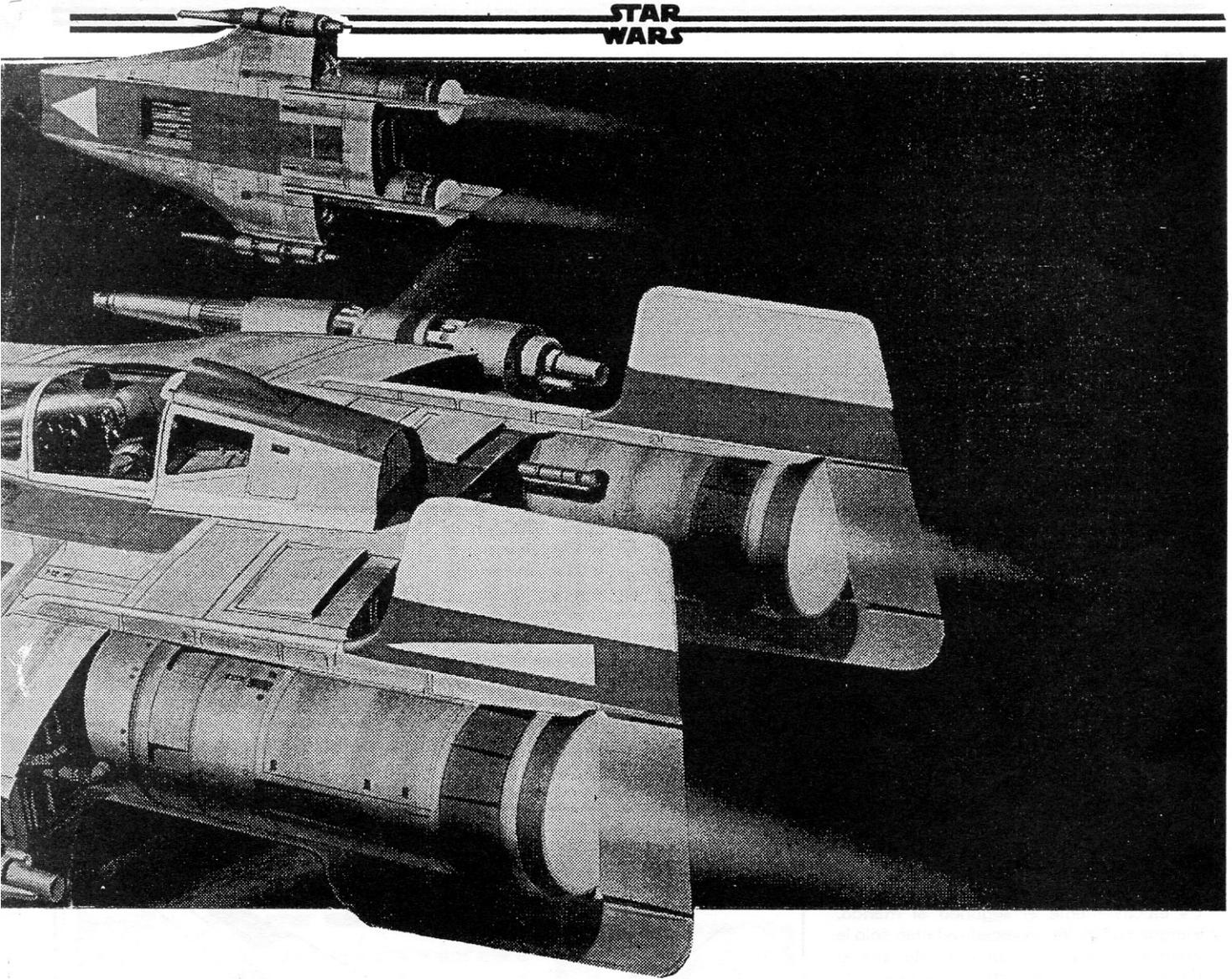
Introducción para el árbitro

Tras la batalla de Hoth, diversos grupos de **astronaves rebeldes** formaron grupos de combate para romper por separado el bloqueo de la Flota Imperial concentrada en órbita y alrededores. Muchos de estos pequeños grupos fueron perseguidos y acorralados tras el salto hiperespacial y destruidos por completo. Bajo órdenes estrictas de perseguir implacablemente a las **astronaves rebeldes** por difícil que fuera, muchas **astronaves Imperiales** rastrearon a sus presas en solitario, separándose en muchas ocasiones del resto de sus escuadrones. Este fue el caso de la Corbeta de la Armada Imperial Blayne, en misión de cobertura orbital de las Tropas de Asalto durante la invasión a Hoth y que posteriormente fue destacada junto con el resto de su escuadrón (las Corbetas Hovvort y Erradicador) a la persecución de varios transportes rebeldes que iniciaron hipersaltos tras su arriesgado despegue de Hoth. Los transportes rebeldes, de diverso tipo y capacidad, entraron en hipersalto con destinos diferentes, separándose para que los grupos de persecución no pudieran concentrarse. Las Cor-

betas Imperiales rastrearon las estelas hiperespaciales y iniciaron la persecución escogiendo a las presas que parecían más importantes. Las Corbetas Blayne y Erradicador saltaron tras dos de los transportes de mayor desplazamiento, mientras que la Corbeta Hovvort iniciaba el hipersalto tras otro transporte. Los dos transportes rebeldes regresaron al espacio normal seis días más tarde, con las dos Corbetas Imperiales pisándoles los talones. Iniciando maniobras evasivas desesperadamente, los transportes intentaron preparar un nuevo hipersalto, mientras los Corbetas disparaban ráfaga tras ráfaga de torpedos y láser. El comandante de la Erradicador, buscando una victoria rápida, ordeno situarse a corta distancia de uno de los transportes, para abrir una cortina de disparos a quemarropa que inutilizaran al transporte que maniobraba con mayor violencia. Desafortunadamente, el otro transporte rebelde se cruzó en la línea de tiro, y el piloto de la Erradicador, sorprendido por tan inesperada maniobra, intentó reducir su aceleración para evitar la colisión. No lo consiguió. Los artilleros de la Blayne contemplaron con

espanto como la Corbeta de la Armada Imperial Erradicador se desintegraba junto con uno de los transportes a los que tanto deseaba destruir. Una gigantesca explosión seguida de una lluvia de escombros de ambas astronaves dejó sin lugar a duda que no habría ningún superviviente.

La Blayne maniobró apartándose de los restos. Simultáneamente el carguero rebelde inició su maniobra de hipersalto y las computadoras de combate de la Blayne empezaron a rastrear la trayectoria estimada de la astronave rebelde. Debían estar realmente desesperados. Las primeras estimaciones de trayectoria y parámetros de hipersalto indicaban un hipersalto a través de una nube de gases y a través de un denso sistema planetario. Sin duda, el comandante del mercante intentaba efectuar un hipersalto imposible, confiando en que el transporte se desviara aleatoriamente y además soportara el recorrido de una pieza. Tal riesgo podía asumirse con un pesado carguero si estaba lo suficientemente desesperado, pero una Corbeta como la Blayne, aún intacta, no tenía demasiadas posibilidades de efectuar un



hipersalto bajo esos parámetros. Además, las posibilidades de interceptar al carguero resultaban ínfimas. El navegante de la Blayne informó al comandante tan exactamente como le fue posible de la situación. No se presentaba bien. La Corbeta se encontraba en un sistema planetario poco frecuentado, lejos de las rutas comerciales normales. Por otra parte, el regresar con las manos vacías no era la forma más adecuada de mantener el prestigio, y en la flota Imperial los fracasos se premian con rápidas destituciones. El comandante de la Blayne dió la orden de prepararse para hiperespacio en veinticinco minutos.

La tensión en el puente de la Blayne se volvió insoportable.

Tras el nerviosismo del combate, la decisión del comandante cayó como un mazo sobre la tripulación. Los intercomunicadores, abiertos a todas las secciones ya que habían estado reportando en aquel momento, captaron con todo detalle las órdenes que se impartían. Alguien, en el puente de Ingeniería, murmuró "nos va a matar a todos...", a continuación, el oficial de puente junto con el astrónave se enfrenta-

ron al comandante de la Corbeta. Ambos le sugirieron enérgicamente que abandonara la persecución, pero sin éxito. El comandante de la Blayne les acusó de sedición y amotinamiento. Repitió sus órdenes, añadiendo otra al oficial de seguridad de a bordo. Los dos oficiales insubordinados debían ser arrestados de inmediato. Cuando el complemento de Tropas de Asalto se negó a cumplir la orden, el comandante perdió los nervios y desenfundó su blaster, disponiéndose a ejecutar personalmente a los causantes del motín si no obedecían sus órdenes de inmediato. Desde las demás secciones de la Corbeta pudo oírse sin dificultad el intercambio de disparos en el puente. Algo después, la voz alterada del oficial de puente llegó a toda la tripulación de la Corbeta: "Acabo de tomar el mando de esta astronave. Manténganse en sus puestos de combate..."

Sinopsis de la aventura

"Motin en el Blayne" está preparado como un mini módulo introductorio para un grupo de 2 a 6 jugadores de Star Wars. Los personajes se crearán en base a los Esque-

mas de Personaje que se incluyen más adelante, siguiendo las reglas normales de creación de personajes a partir de ese punto. La particularidad de este módulo es que los personajes no son agentes de la Alianza rebelde desde el principio; son oficiales navales de la Armada Imperial que se han convertido en fugitivos al amotinarse. A lo largo de su viaje por diversos planetas intentando encontrar una solución, su contacto con la realidad de la situación en la galaxia hará que finalmente decidan oponerse al Imperio al que un día juraron fidelidad.

Los personajes

Los jugadores deberán crear personajes conforme a los esquemas de personaje previstos más adelante. Se incluyen 3 esquemas de personaje: Oficial Naval Imperial, Tripulante Naval Imperial y Oficial de Tropas de Asalto Imperial. Es importante destacar en este punto que los jugadores deberán crear personajes partiendo de dos esquemas en particular; deberán optar por Oficiales Navales o Oficiales de Tropas de Asalto. Al principio del

módulo, los personajes son (tras el recién destituido comandante de la Blayne) los oficiales al mando de la Corbeta. Por ello, deberán tener en cuenta que tienen a toda una tripulación bajo su responsabilidad. Según el número de jugadores que vayan a participar, es aconsejable poner condiciones a los personajes que se vayan a utilizar: si van a participar 2 ó 3 jugadores, tan sólo podrán crear personajes de Oficiales Navales; si van a participar 4 ó 5 personajes, todos excepto 1 deberán ser Oficiales Navales y el restante deberá crear al Oficial al mando de las tropas de asalto Imperiales. Si participan 6 jugadores, 4 deberán ser Oficiales Navales y los restantes serán respectivamente el Oficial al mando del complemento de Tropas de Asalto y su segundo oficial. Tales normas se disponen como sugerencias; como siempre, el árbitro puede modificar donde crea conveniente según sus gustos y los de los jugadores. El módulo está redactado como si participaran 6 jugadores. Sus personajes representaran:

Jugador 1: Primer Oficial (Oficial Naval Imperial)

Jugador 2: Oficial de Astronavegación (Oficial Naval Imperial)

Jugador 3: Oficial Ejecutivo (Oficial Naval Imperial)

Jugador 4: Oficial de Ingeniería (Oficial Naval Imperial)

Jugador 5: Primer Teniente de Tropas de Asalto (Oficial de Tropas de Asalto Imperial)

Jugador 6: Sargento de pelotón (Oficial de Tropas de Asalto Imperiales)

Para conveniencia, estas son las funciones normales de cada Oficial: El Primer Oficial ocupa la posición de piloto a bordo. Es efectivamente el segundo al mando, aunque su función especializada tan sólo le permite abandonarla en caso de que el Oficial Ejecutivo no esté presente o esté incapacitado. Durante una situación de combate, su posición es el puente de mando. El Oficial de Astronavegación se ocupa de controlar el curso de los saltos Hiperespaciales, así como de la navegación interplanetaria en los trayectos que no incluyen Hiperespacio. Durante una situación de combate, asume la función de Oficial de Control de datos, coordinando a los grupos de reparación, etc. El Oficial Ejecutivo tiene la función de asumir el mando en los asuntos de rutina del comandante, y durante una situación de combate asume la función de controlador de artillería. El Oficial de Ingeniería tiene la responsabilidad de actuar como enlace entre las diversas secciones de Ingeniería y el Puente de Mando. El complemento de Tropas de Asalto de la Corbeta está bajo el mando de un Primer Teniente, que mientras las tropas están a bordo actúa como Oficial de Seguridad. El Sargento de Pelotón es su subordinado directo en línea de mando en el complemento de Tropas de Asalto. Una vez los jugadores hayan creado sus personajes y conozcan sus responsabilidades en la Blayne, el módulo puede dar comienzo siguiendo los episodios que se describen a continuación. El texto en cursiva debe considerarse como información que tan sólo el árbitro puede conocer.

Episodio 1: Motín a bordo

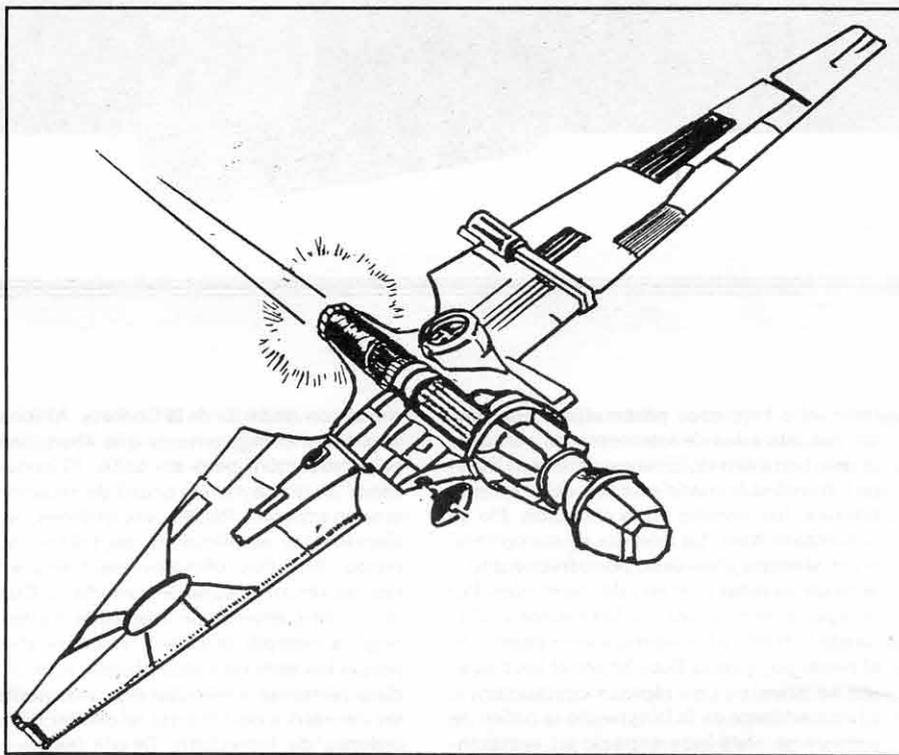
El módulo empieza una vez los personajes conocen su situación tras la destitución del

Comandante de la Corbeta Blayne. Anteriormente, el árbitro les habrá descrito la persecución desde Hoth, el viaje Hiperespacial de 6 días, y el combate entre las Corbetas Imperiales y los cargueros rebeldes. Tras la destrucción de la Corbeta Erradicator y el mercante rebelde, el carguero de la Alianza salta al Hiperespacio y el árbitro describe la situación que lleva a que el Comandante sea muerto por los disparos del Primer Oficial y el Oficial de Astronavegación. El Comandante Reedmack yace junto a su consola de mando, con una herida de Blaster en el pecho y otra en la cabeza. Nadie se atreve a moverse.

Los personajes deberán decidir ahora que acciones emprenden. La Blayne ha dejado de pertenecer a la Armada Imperial, eso tiene que resultar obvio a los Oficiales. Todos serían ejecutados si los personajes se entregaran. Por otra parte, la mayoría de la tripulación no sería castigada seriamente por las acciones de los Oficiales; únicamente se les perseguiría si no se entregaran. Por ello, los Oficiales (los jugadores) deben tener en cuenta que si arrastran en su fuga a la tripulación ésta podría amotinarse a su vez para evitar males mayores y entregarse. Si esto no resulta obvio a los jugadores, el árbitro deberá hacer intervenir a algunos de los personajes controlados por él e indicar la posibilidad. La lista de tripu-

carles sus posibles destinos, junto con la información que conozcan. Mientras deciden que curso de acción inmediato tomar, el árbitro deberá calcular de forma aproximada en cuanto tiempo empiezan a tomar sus decisiones: tras la primera hora, empezarán los altercados entre la tripulación. Tras la segunda hora, un Módulo Salvavidas despegará de repente, ocupado por 11 tripulantes. A las dos horas y media, la tripulación restante se habrá dividido en dos grupos más o menos iguales y habrán tiroteos en toda la Astronave. Final de la aventura si los personajes no han decidido nada.

Si todo sale bien, los jugadores se habrán decidido rápidamente. La Blayne está en órbita sobre Gollancz, un planeta poco conocido y fuera de las rutas comerciales. A pesar de esto, es un planeta que podría internar a los tripulantes Imperiales hasta que una astronave Imperial pudiera venir a por ellos. Los tripulantes aceptarán encantados esta solución. Si los jugadores deciden mantener a toda la tripulación, ésta no será una decisión demasiado bien recibida. 2D6 tripulantes empezarán a tramar un motín de inmediato; los jugadores tendrán que decidir de quien pueden fiarse y de quien no. La decisión de mantener a la totalidad de la tripulación deberá revelarse como equivocada antes o después. En cualquier caso, la corbeta deberá moverse.



lantes se detalla junto con los planos y características de la Corbeta (ver más adelante). Las opciones que se abren al grupo de personajes son varias: la tripulación mínima para controlar todos los sistemas del Blayne es de 9 hombres; en tal caso, los jugadores pueden embarcar al resto de la tripulación que no crean necesaria (o de la que no se fíen) en dos Módulos Salvavidas, con la confianza de que serán recogidos. Tras esto, el árbitro puede indi-

Tras haberse desecho del cuerpo del Comandante, decidido si mantiene o no a la tripulación, y en general reestablecido el orden, los jugadores deberán decidir el próximo destino de la Blayne. La tabla de Astronavegación indica los posibles hiper saltos desde Gollancz. En este punto la situación deberá estar ya estabilizada, y por el momento los personajes podrán dedicarse a pensar en su futura vida de fugitivos.

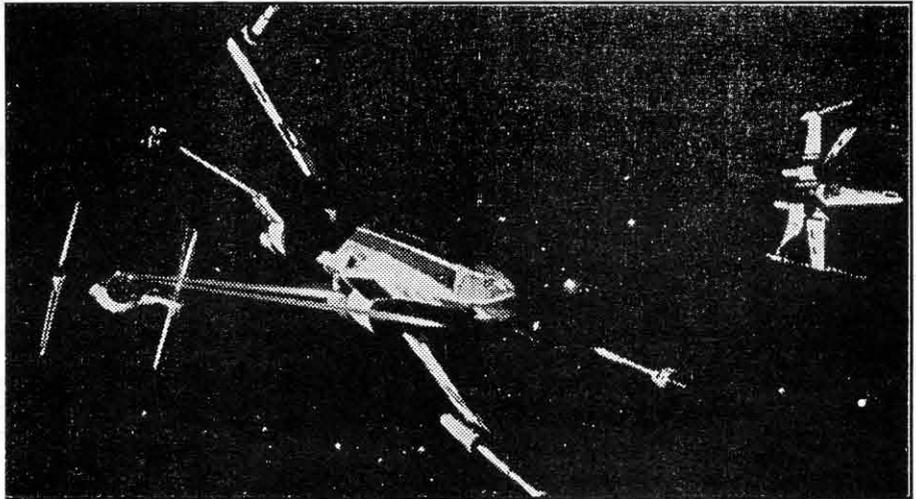
La tabla ampliada de Astronavegación puede ponerse ahora en manos de los jugadores. Los datos sobre cada planeta también pueden ponerse a disposición de los jugadores, si éstos los piden al computador de astronavegación. Es conveniente que el árbitro prepare más información acerca de los planetas, según su preferencia.

Episodio 2: Blayne contra Cougar

Tras el segundo salto hiperespacial, sea cual sea su destino, la Corbeta Blayne regresará al espacio normal en órbita al planeta que los jugadores hayan considerado suficientemente seguro para pasar una temporada en él. Poco después de la aproximación al planeta, la Blayne captará en sus sensores de combate una señal; se trata de una astronave de caza de la Alianza Rebelde. La interacción entre el piloto de caza y los personajes dará un giro radical a las expectativas de los personajes.

La Corbeta regresa al espacio normal tras el segundo hipersalto. Los sensores de combate recogen una señal que el computador de combate identifica como una Y-Wing monoplaza de reconocimiento. El caza de la Alianza está en órbita estacionaria, seguramente efectuando los cálculos para entrar en Hiperespacio. La reacción lógica será intentar capturar al piloto. Tras iniciarse el combate, uno de los primeros impactos que recibe el caza será en su unidad R2. Sin posibilidad de saltar al Hiperespacio, el piloto se rendirá sin más lucha. El árbitro deberá ingeniárselas para que la captura no parezca una necesidad del guión. Si durante las primeras rondas de combate el caza resulta inutilizado por cualquier otro impacto que no le permita saltar al hiperespacio, utilícese ese para justificar el fin del combate. Una vez el piloto se encuentre a bordo, los personajes querrán interrogarle. Durante la primera hora, tan sólo reconocerá lo que ya podían imaginarse los jugadores. Se llama Rena Karlsson, grado Sargento y pilota un Y-Wing de reconocimiento electrónico. Por ahora se ha negado a decir otra cosa, y el examen de la unidad R2 (si ésta no ha resultado destruida) tan sólo revelará que su salto hiperespacial anterior se inició en Juno. El caza está inutilizable; si es dejado en órbita, iniciará una reentrada catastrófica en la atmósfera que lo destruirá por completo. Si los jugadores deciden ejecutar a la Sargento Karlsson o utilizan métodos brutales para interrogarla, no conseguirán ninguna información útil. Si por el contrario el tratamiento es adecuado, la Sargento se mostrará más comunicativa, habiendo observado que la Blayne no es una Corbeta de la Armada Imperial como las demás. Si los jugadores le confiesan cual es la situación, Karlsson intentará reclutarlos. Les ofrece guiarles hasta un planeta donde estarán seguros, y les promete que en ningún caso se utilizará armamento contra ellos si ella informa de su presencia a bordo.

Si los jugadores aceptan, podrá procederse directamente al Tercer Episodio. En caso contrario, lo que pueda suceder con la Corbeta y sus ocupantes se deja al gusto del árbitro. Pueden convertirse en piratas, seguir huyendo de la Armada Imperial, o unirse más adelante a la Alianza Rebelde.



En cualquier caso, los siguientes sucesos se dejan a discreción del árbitro.

Episodio 3: Bajo dos banderas

El planeta donde Karlsson guía a la Corbeta es Ghobber. Cubierto en un 80% de vegetación, sirve como base de tránsito de los escuadrones de reconocimiento electrónico de la Alianza Rebelde en este sector de la Galaxia. Desafortunadamente, la Blayne regresa al espacio normal para encontrarse con que la órbita de Ghobber es un hervidero de interceptores TIE. La Armada Imperial está efectuando una incursión contra la base de tránsito de la Alianza. Karlsson conseguirá identificarse en medio del combate y escapar de Ghobber junto con las aeronaves rebeldes que evacuan la base. El punto central del episodio es también el punto de desenlace del mini-módulo. Si los tripulantes de la Blayne consiguen derrotar momentáneamente a los Interceptores Imperiales y saltar al Hiperespacio junto con las aeronaves rebeldes, la aventura habrá acabado felizmente para los tripulantes de la Blayne: La Alianza rebelde les acogerá de buen grado tras haber demostrado de que lado desean estar en el combate.

La Corbeta emerge en el hiperespacio. Los sensores captan de inmediato un gran número de señales en órbita al planeta. Un escuadrón entero de interceptores TIE combate en órbita con un número indeterminado de Y-Wing de reconocimiento. Los cazas Imperiales supondrán que la Blayne es una astronave de refuerzo; la sorpresa durará dos rondas de combate en las cuales la Corbeta podrá disparar a placer contra sus ex-camaradas. Tras derrotar a los cazas Imperiales con ayuda de los Y-Wing rebeldes, las aeronaves de la Alianza podrán disponerse a saltar al Hiperespacio sin que el resto de aeronaves Imperiales puedan evitarlo, ni tan solo perseguir. Los personajes habrán conseguido unirse a la rebelión, si no por deseo, por necesidad.

Despliegue del episodio 3: Combate en órbita a Ghobber

Aeronaves Imperiales

- 3 Interceptores TIE
- 6 Cazas TIE

Todas las aeronaves de Caza Imperiales están pilotadas por Veteranos (ver Star Warriors, generación de pilotos).

Aeronaves Rebeldes

- 3 Y-Wing de reconocimiento
- 2 Cargueros Ligeros de Stock
- 1 Corbeta (Blayne)

Todas las tripulaciones rebeldes de Caza son Veteranas. Los tripulantes y Artilleros de los Cargueros tienen experiencia.

Resolución del combate con las reglas de combate de Aeronaves de Star Wars:

El combate se inicia a corta distancia entre todas las aeronaves. La Blayne podrá disparar contra los cazas Imperiales sin que ellos puedan reaccionar en ningún modo. De hecho serán disparos que se efectuarán en base a las tiradas básicas para impactar; los pilotos Imperiales no podrán evadir hasta el tercer turno de combate. Una vez los cazas imperiales hayan tenido cinco pérdidas, los 4 restantes se retirarán si los cazas Y-Wing no han sufrido pérdidas. Si se quedan 1 o ninguno, los cazas Imperiales resistirán hasta que sólo queden 2 o menos, momento en el cual intentarán evadirse retirándose del combate. Todas las reglas de las páginas 61 a 65 de Star Wars están en efecto.

Resolución del combate con Star Warriors:

Las reglas de Alas de Combate están en efecto para las aeronaves Imperiales. Los rebeldes despliegan a 5 hexágonos del borde superior. Los Imperiales despliegan a 5 hexágonos del borde inferior. los jugadores pueden situar a la Blayne donde deseen, pero a mas de 10 hexágonos de la aeronave rebelde más próxima. Todas las indicaciones de retirada Imperial están en efecto igualmente, como se han detallado más arriba.

Condiciones de victoria:

Son bastante obvias. Si los personajes son capturados, son ejecutados. De otro modo, si el árbitro lo desea, pueden ser llevados a otro sistema planetario para su ejecución, lo cual les dará oportunidad de fuga, etc. Hay un Destructor Galáctico y más cazas Imperiales en el sistema: el árbitro puede imponer un límite de turnos a la resolución del combate. Si para ese momento el combate no ha terminado, los rebeldes serán desintegrados por la potencia de fuego del Destructor. Si todo sale bien, los personajes habrán escapado con éxito y empezará una nueva vida para ellos. ¡Bon voyage!

Jaume Molina

INV BLAYNE

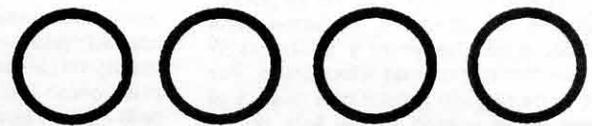
Corbeta Clase sentry IV Modelo N Imperialyards
 Tipo: Corbeta de escolta e intrusión
 Longitud total: 90 Mts
 Tripulación: 152
 Complemento de 40 Stormtroopers
 Pasajeros: Alojamiento para 20
 Capacidad de Carga: 2000 Tm
 Consumibles: 10 meses
 Multiplicador de Hipersalto: (x2)
 Computadora de astronavegación: (Si)
 Falloseguro de Hipersalto: (No)
 Velocidad subluz (3D)
 Maniobrabilidad (2D)
 Armamento:
 Tres Torretas Triples Turbolaser
 Control de Fuego (4D)
 Daños (8D)
 Tres Tubos LanzaMisiles de Concusión
 Control de Fuego (2D)
 Daños (9D)
 Un Proyector de Haz Tractor
 Control de Fuego (2D)
 Daños: Inmoviliza al blanco; no causa daños
 Cápsulas de salvamento: 5 Martin Vaker con capacidad para 30 ocupantes
 Sistema de Soporte Vital: Standard Redjack Mk VB
 Señuelos para Sensores: 6 pods Señuelo NoiseMaker
 Sistema de Contramedidas: Sistema de Interferencia Activo Ghostory 1005
 (+1D a la dificultad de la Tirada para detectar normal)
 Interceptor de señales de Hiperonda: Sistema Ferranti Avionics (Reducir Dificultad en -1D)
 Receptores Dedicados de Energía: Sistema DAM IXc
 Equipamiento de Sensores Normal (FST y EPR)
 Planta Motriz:
 Reactor Subluz: 1 General Spacenamics JP15
 Reactor de Hipersalto: Spey Double Drive 200D

OFICIAL DE LA ARMADA IMPERIAL.



Nombre del personaje _____
 Nombre del jugador _____
 Talla _____ Peso _____
 Sexo _____ Edad _____
 Descripción Física _____

DESTREZA	2D+1	PERCEPCION	2D+1
Armas Blancas	_____	Mando	_____
Armas Pesadas	_____	Disimular/Discrección	_____
Blaster	_____	Camelar	_____
Esquiva	_____	Juego	_____
Granada	_____	Comercio	_____
Parada Arma Blanca	_____	Buscar	_____
Parada Manos Desnudas	_____	VIGOR	2D
SABER	3D+1	Comb. Manos Desnudas	_____
Burocracia	_____	Escalada/Salto	_____
Culturas	_____	Levantar/Cargar	_____
Ilegalidad	_____	Natación	_____
Lenguajes	_____	Resistencia	_____
Razas Extraterrestres	_____	TECNICA	4D
Supervivencia	_____	Demolición	_____
Sistemas Planetarios	_____	Medicina	_____
Tecnología	_____	Prog./Rep. Droid	_____
MECANICA	4D	Prog./Rep. Ordenador	_____
Astrogación	_____	Rep. Repulsores	_____
Cañones de Nave	_____	Rep. Nave	_____
Escudos de Nave	_____	Seguridad	_____
Equitación	_____		
Pilotar Nave	_____		
Repulsores	_____		



Puntos de Fuerza Puntos de Lado Oscuro Nivel de Herida Puntos de Competencia

CORBETA CLASE SENTRY IV

Armamento del Piloto	ninguno	Roll (Tonel)	No ejecutable
Armamento de artilleros	THP x3 (3x60CM)	Jink (Desplazamientos)	8
Armamento Adicional	1 x Haz Tractor	Bank (Ladearse)	8
Casco	(60)/(30)	Overtum (Giro Ceñido)	18
Velocidad Máxima	(6)	Overspeed (superar velocidad)	5
Números de Giro 1	2/2	Acelerar	3
2	3/4	Over Accl. (Sobreacelerar)	4
3	4/4	Decelerate (Decelerar)	5
4	4/5	Over Deccel (Sobredecelerar)	10
5	5/5	Control de Daños	5
6	6/7	Pinpoint Fire (Disparo apuntado)	No ejecutable
7	7/8	Snap Fire (Disparo Instintivo)	No ejecutable
8	8/8	Apunte (Targeting)	5
Números de dificultad		Disponer Pantallas defensivas	3
Número de estabilizador	6	Número de Pantallas defensivas	12
1/2 Looping	no ejecutable	Número de Potencia Auxiliar	10
Deslizamiento (SLIP)	10	Unidad R2	No

COMANDANTE DE
ASTRONAVE DE COMBATE IMPERIAL.



Nombre del personaje _____
 Nombre del Jugador _____
 Talla _____ Peso _____
 Sexo _____ Edad _____
 Descripción Física _____

DESTREZA 2D+1 PERCEPCION 4D
 Armas Blancas _____ Mando _____
 Armas Pesadas _____ Disimular/Discrección _____
 Blaster _____ Camelar _____
 Esquiva _____ Juego _____
 Granada _____ Comercio _____
 Parada Arma Blanca _____ Buscar _____
 Parada Manos Desnudas _____
 SABER 4D VIGOR 2D
 Burocracia _____ Comb.Manos Desnudas _____
 Culturas _____ Escalada/Salto _____
 Ilegalidad _____ Levantar/Cargar _____
 Lenguajes _____ Natación _____
 Razas Extraterrestres _____ Resistencia _____
 Supervivencia _____ TECNICA 2D+1
 Sistemas Planetarios _____ Demolición _____
 Tecnología _____ Medicina _____
 Prog./Rep. Droid _____
 MECANICA 3D+2 Prog./Rep. Ordenador _____
 Astrogación _____ Rep. Repulsores _____
 Cañones de Nave _____ Rep. Nave _____
 Escudos de Nave _____ Seguridad _____
 Equitación _____
 Pilotar Nave _____
 Repulsores _____



Puntos de Fuerza Puntos de Lado Oscuro Nivel de Herida Puntos de Competencia

ESPECIALISTA DE LA
ARMADA IMPERIAL.

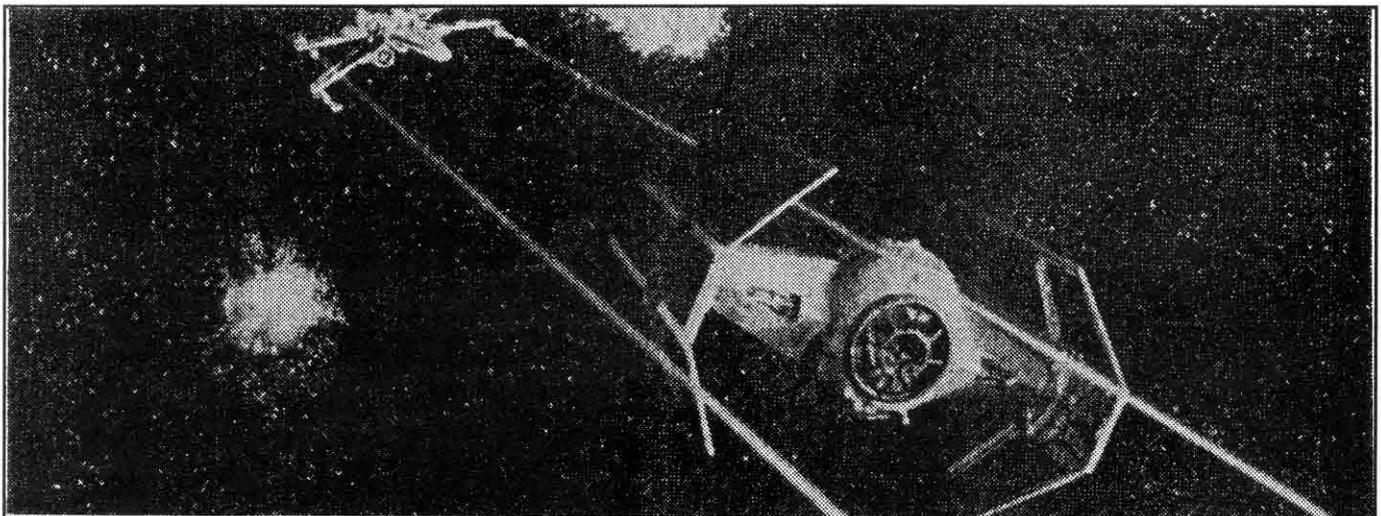


Nombre del personaje _____
 Nombre del Jugador _____
 Talla _____ Peso _____
 Sexo _____ Edad _____
 Descripción Física _____

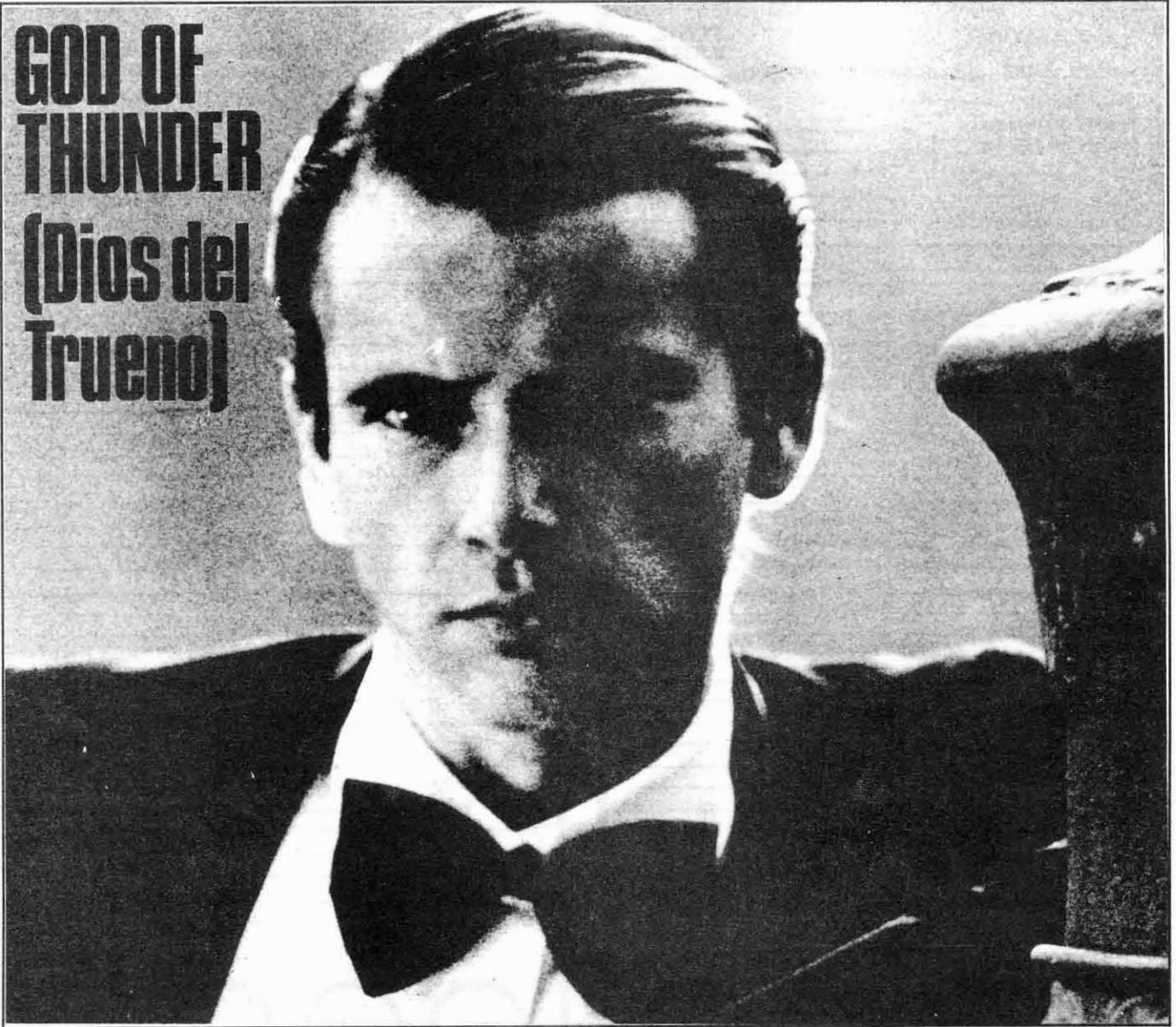
DESTREZA 3D PERCEPCION 2D+1
 Armas Blancas _____ Mando _____
 Armas Pesadas _____ Disimular/Discrección _____
 Blaster _____ Camelar _____
 Esquiva _____ Juego _____
 Granada _____ Comercio _____
 Parada Arma Blanca _____ Buscar _____
 Parada Manos Desnudas _____
 SABER 2D VIGOR 3D+1
 Burocracia _____ Comb.Manos Desnudas _____
 Culturas _____ Escalada/Salto _____
 Ilegalidad _____ Levantar/Cargar _____
 Lenguajes _____ Natación _____
 Razas Extraterrestres _____ Resistencia _____
 Supervivencia _____ TECNICA 3D+2
 Sistemas Planetarios _____ Demolición _____
 Tecnología _____ Medicina _____
 Prog./Rep. Droid _____
 MECANICA 4D Prog./Rep. Ordenador _____
 Astrogación _____ Rep. Repulsores _____
 Cañones de Nave _____ Rep. Nave _____
 Escudos de Nave _____ Seguridad _____
 Equitación _____
 Pilotar Nave _____
 Repulsores _____



Puntos de Fuerza Puntos de Lado Oscuro Nivel de Herida Puntos de Competencia



GOD OF THUNDER (Dios del Trueno)



Briefing de la Misión

Un bonito día de primavera, los flamantes nuevos rookies del M.I.6 británico son llamados al edificio de Regent's Park. Moneypeny les recibe muy seria (seguro que 007 anda de misión en algún ignoto periplo, y vaya usted a saber en brazos de quién), les da una cortés bienvenida y les hace pasar al despacho de M.

M les invita a sentarse y les ofrece coñac. Cualquiera que pase una tirada de *Connaiseur* con FF 4 (1) se dará cuenta de que el "Remy Martin" servido no es auténtico, cosa que pondrá de bastante mal humor a M. Tras la habitual conversación sobre el tiempo en Londres, M pasará a lo verdaderamente importante.

"Caballeros, se que su experiencia en operaciones de envergadura es limitada, pero les necesitamos con urgencia. Nuestro enlace en Mónaco, sección F, nos informó de la misteriosa presencia de François Sallieri, conocido traficante de armas en este país. Temiéndonos alguna marrullería, si me permiten la expresión, enviamos al agente 002. Nada más llegar, nuestra

comunicación se cortó y nos temimos lo peor. Hoy hemos tenido la confirmación al recibir un telex de la embajada británica informándonos de la muerte de su compañero, víctima de un trágico accidente. Según esta misma fuente, 002 estaba borracho y se precipitó al mar en su Mercedes 250 SE. Verdaderamente lamentable.

Tenemos la impresión de que 002 descubrió algo importante y que arreglaron su muerte para que no pudiera hacer nada. Aquí tienen los informes de los que disponemos sobre Sallieri. Pasen por el laboratorio para que Q les equipe; aquí tienen los pasajes de avión; saldrán para Mónaco dentro de tres horas. ¿Alguna pregunta? Que tengan mucha suerte.

Operación "God of Thunder"

Marcel Dupré, líder de la sección de asesinato de "Tarot", en conveniencia con su jefe Karl Skorpios, ha decidido matar a la reina Isabel II para sembrar el caos y la consternación en el Reino Unido. Pero como que la mayoría de los operativos de Tarot son demasiado conocidos o están

neutralizados, se han visto obligados a buscar un asesino ajeno a la organización y cuya profesionalidad estuviera fuera de toda duda. La elegida fue Rosa Klebb, antigua operativa de SMERSH, conocida por su crueldad y su odio hacia Gran Bretaña. Rosa recibió carta blanca para llevar a cabo la operación como le pareciera. Para conseguir armas adecuadas, se puso en contacto con Sallieri. El traficante "pilló" a 002 -que verdaderamente se estaba volviendo viejo y lento de reflejos- y lo liquidó para devolverle un viejo favor a Tarot.

Los PJ reciben el briefing el día 4 de Abril. El día 5 por la tarde, Sallieri se encontrará con Rosa para ultimar la entrega. El 6 al mediodía, Rosa saldrá para París; estará allí hasta el 7 y marchará a Londres el día 8 temprano. Ese día, la reina tiene una audiencia pública en compañía de los príncipes de Gales. Ese será el momento de la consumación de la operación Dios del Trueno. La misión de los PJ es evitarlo.

Montecarlo a 2500 R.P.M.

El avión de la British Airways les llevará

a Niza en dos horas. Desde allí, un helicóptero fletado por M.I.6 les aguarda para llevarlos a Mónaco. También tienen reservada habitación en el Hotel de París. Una vez que se instalen, son libres de hacer lo que les plazca.

Sallieri tiene verdadera pasión por el black-jack. Su cita con Rosa Klebb se reanuda a las nueve en el Casino de Montecarlo, tras unas partiditas de este juego americano. Si Sallieri está lanzado, se jugará incluso el importe del rifle que le ha vendido a Rosa. Los PJ pueden unirse a la partida si son lo bastante discretos.

Monsieur Sallieri va acompañado de dos gemelas increíbles y absolutamente indistinguibles: Karla y Marla Kessler (oportunidad para que los PJ aireen su eficiencia (2) en Seducción. Sería conveniente para liar la cosa que sólo saliera una gemela cada vez, para que los PJ tuvieran la impresión de que se trata de la misma chica). Al lado de Sallieri está Gastón, su guardaespaldas, muy decorativo. Rosa, por su parte, lleva más o menos detrás y en contacto por medio de un dispositivo electrónico a sus tres gorilas particulares. Esto disuadirá a los agentes de comenzar el tiroteo en medio del casino. A todos los efectos, Rosa parece la típica vieja rica y chalada que siempre va escoltada por dos o tres musculosos adonis jovencísimos y solícitos a sus caprichos. La realidad es otra.

A las 10:30 la partida se interrumpe y Sallieri y su troupe se marchan. Por otro lado, Rosa y los suyos harán lo propio. Se ha estipulado que la entrega tendrá lugar a las 11 PM, en el puerto de la Condamine, en un yate alquilado para despistar. La mercancía consiste en un rifle de francotirador Hechler & Koch G-11, con su correspondientes accesorios y munición explosiva de su correspondiente calibre.

Si se organiza una persecución, como está mandado, los PJ pueden robar una Glastron Carlson mal amarrada que hay por allí (se comenzará pues, en Rango Medio)

París es el sitio "perfecto" para buscar a una vieja rica que va acompañada de sus jóvenes amantes. Si piden información al M.I.6, deberá ser a través de la embajada británica (el servicio secreto mantiene aquí una agencia de nivel 3), pero no habrá demasiados problemas. Se la puede buscar en los hoteles de París de una cierta categoría (los especificados en la sección "Thrilling Cities") tras recibir información de Londres. Este es el método más lento, pero más seguro.

Si Sallieri no pereció en la persecución, se le pueden apretar las tuercas, pero sólo dirá que no conoce a su cliente, que iba a París, el arma que le vendió y que quiere cargarse a alguien importante en UK.

Si los PJ están muy perdidos, se puede recurrir a:

1. Filtración de Tarot a través del M.I.6 de que se amenaza la vida de un miembro de la familia real británica. Más claro, imposible.
2. Intervención tortuosa de las Kessler en plan "chicas bond" genuinas.
3. Aparición de Félix Leiter, curiosamente de vacaciones en París, que decide echarles una manita.

El siguiente paso será la Operación Dios del Trueno.

El Trueno Divino

Este es el nombre con el que ha sido bautizado un "Bell Texas Ranger" cedido por Tarot para la operación. El plan es cargar de forma suicida contra la multitud y hacer fuego con el H&K con pésimas intenciones hacia su graciosa majestad, aprovechando el factor sorpresa.

Ciertamente, el arma elegida, acompañada de una mira telescópica y un dispositivo láser de puntería es la más adecuada. Uno de los gorilas pilota, otro apoya y un tercero se ha disfrazado de policía y se ha aproximado lo suficiente para, si falla el primer intento, rematar la obra. Esto tendrá lugar a las 17:47 de la tarde si los PJ no lo evitan. El reto es trincar el plan sin verse demasiado "descubiertos" y sin herir inocentes.

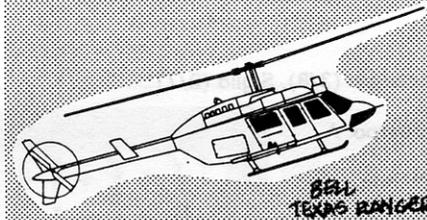
De todos modos, la reina no corre peligro porque, como de costumbre, James Bond aparecerá en el momento justo para salvar el día. Aunque se llevará todo el mérito de la misión... y la chica, claro.

Dedicado a Marta.

Inspirado en "Chacal" de Frederic Forsyth y en las canciones "A View to a Kill" (Duran Duran) y "Thunderball" (Tom Jones)

BELL TEXAS RANGER (Q Manual)

MM	UM	CRU	MAX	ALC	VOL	EST
+1	4	120	130	380	1	4



© 1988 Club de Rol Warmice
A la salud de Sean Connery
Francisco José Campos
El auténtico James Bond 007 (rechace imitaciones)

LA LISTA DE PERSONAJES
NO JUGADORES SE ENCUENTRA
EN LA SIGUIENTE PAGINA

RIVA2000 (Q Manual)

MM	UM	CRU	MAX	ALC	VOL	EST (3)
+1	4	35	60	600	6	30

GLASTRON CARLSON SCIMITAR (Libro de Reglas)

MM	UM	CRU	MAX	ALC	VOL	EST
+2	4	30	60	175	2	4

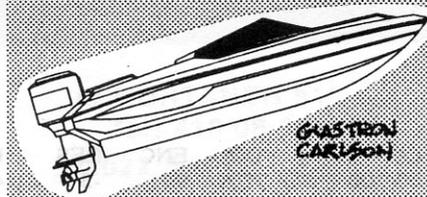
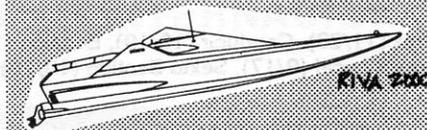
Rosa y uno de sus gorilas, que la acompañan, escurrirán el bulto saltando al agua y llegando al puerto a nado (esto sólo se observará en la oscuridad con un tiro de PER a FF 3). Las Kessler no irán, y si los PJ se cargan (discretamente) a Sallieri y Gastón, no habremos perdido mucho...

Otras posibles situaciones, las dejamos al arbitrio del Máster.

Dancing in Paris

Rosa se hospedará en el hotel Plaza-Athénée (25, Av. Montaigne), habitación 345, acompañada como siempre de sus gorilas. Por la tarde, saldrá a probar las "compras" en un bosque a 25 km de París.

Lo complicado (y que los PJ deberán imaginar) será como encontrar a Rosa.



Notas

1. Factor de Facilidad (Easy Factor)
2. Primary Chance
3. Abreviaturas de Modificador de Maniobra, Umbral, Crucero, Máxima velocidad, Alcance, Volumen, y Estructura.
4. Abreviaturas de: Modificador de Puntería, Cadencia de fuego, Clase de daño, Quemarropa, Largo Alcance, Disimulo, Encasquillamiento, Desenfunde y Recarga.

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 . 28015 MADRID.

Teléfono 244 43 19



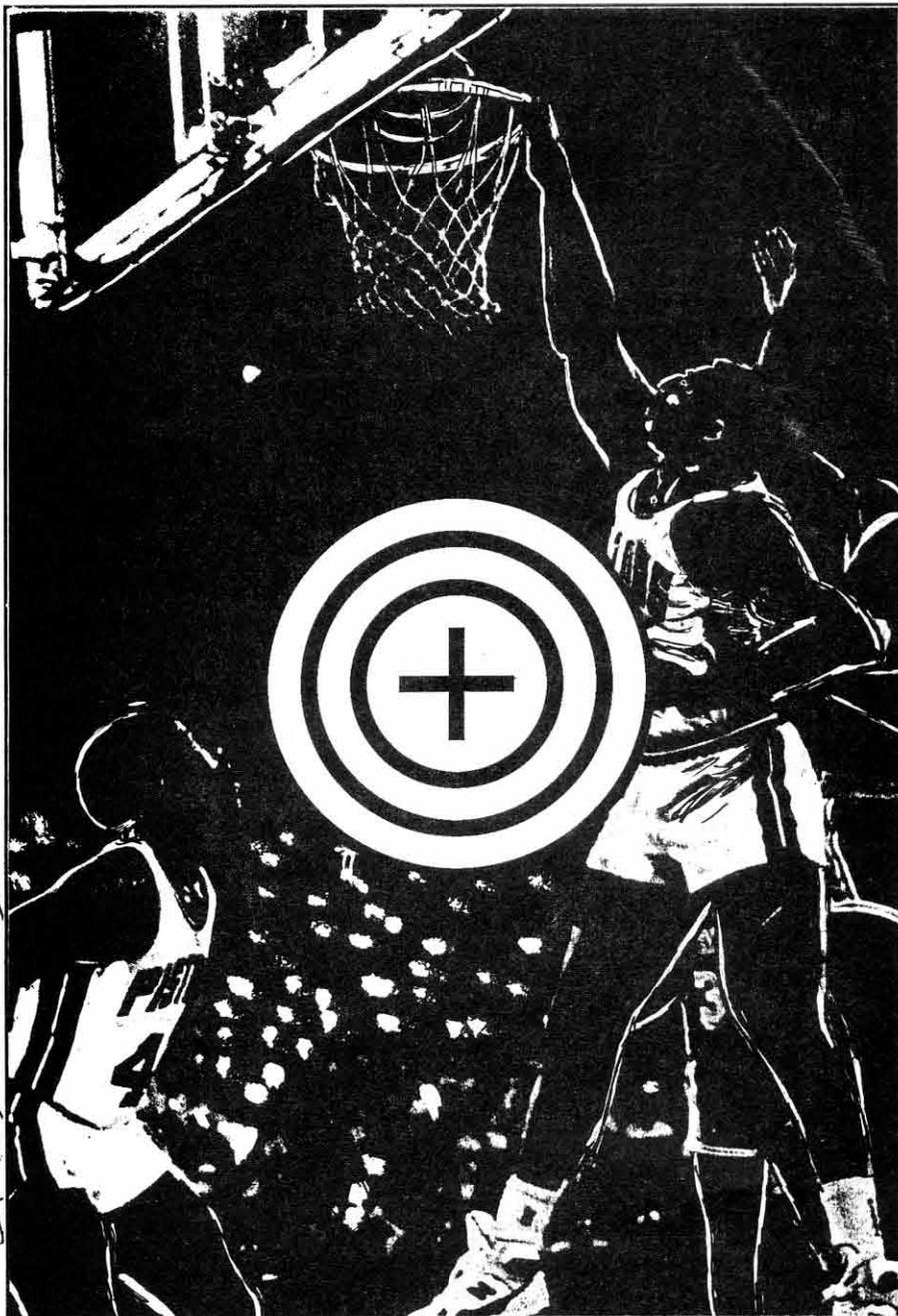
JUEGOS de ROL
FIGURAS de PLOMO
Y
MODELISMO NAVAL



NYARLATHOTEP

Ronda Universitat, 3-08007 Barna-Tel (93) 302 12 48

TODO EN UN DÍA



Introducción

Esta aventura está pensada para ser jugada con un solo personaje del estilo solitario (leese Spiderman, Daredevil, el Castigador o similares). También puede resultar para dos jugadores con una pareja al estilo capa y puñal.

La acción transcurre en New York, la ciudad más cosmopolita del orbe. El árbitro debería darle un ambiente en plan Hill Street (peña jugando a basket en las calles, mendigos alrededor del fuego, coches de policía haciendo la ronda, etc).

La historia

"La Mano", seudónimo del jefe de una de las organizaciones delictivas que luchan por el control de N.Y., se ha apostado con Kingpin, jefe de otra de dichas organizaciones, el derecho a controlar los muelles de la ciudad durante un año. La apuesta se deci-

dirá durante la final de la conferencia de la NBA. Kingpin ha apostado por los New Yorks Nicks, y "La Mano" por los Detroit Pistons. Según sus reglas, todo vale antes del partido, pero una vez acabado éste, el perdedor acatará el resultado.

Los favoritos para esta gran final son los componenetes del equipo de New York, que gracias a su líder "Kareem (Magic) Jordan" han arrollado a sus anteriores rivales; pero "La Mano" está dispuesto a ganar sea como sea, y ha elaborado un plan para ello.

Tras intentar sobornar a "Magic" sin conseguirlo, "La Mano" ha contratado a Ralph Moore, un buen "profesional" del asesinato a sueldo, para matar al líder de los Nicks el día del partido, y provocar así la derrota de su equipo.

Ralph tiene un grave problema bastante incompatible con su "profesión"; es alcohólico. Lo guarda en secreto para poder seguir "trabajando", pues nadie le contrata-

ría por temor a que le fallara el pulso. Desgraciadamente esta mañana, Lucas Martin, el Lugarteniente de "La Mano" le pilló bastante bebido y le amenazó con denunciarle a "La Mano" si no le daba la mitad de los 50.000 \$ que va a cobrar por el encargo. Ralph prometió dárselos en cuanto los cobrara (una vez hecho el trabajo).

Hoy por la noche a las 12, Lucas tenía una cita con unos vendedores de drogas para comprar una buena cantidad. Ralph conocía el lugar y la hora de la cita, así que se adelantó, alquiló una habitación con vistas al lugar de la cita y, cuando apareció Lucas, le metió una bala de carabina en el corazón; un gran disparo sin duda. Después de matar a Lucas, Ralph salió apresuradamente de la habitación y tropezó con Owen, un ladronzuelo que le birló la cartera sin que él se diera cuenta. Dicha cartera contenía 30\$ y la llave de la habitación 24 del Hotel Fawly, un hotelucho de la calle 45.

Owen entró en la habitación para echarse un rato, pero al ir a cerrar la ventana vió el cadáver en la calle y se largó de allí, no sin antes haberse desecho de la cartera y la llave, tirándolas bajo la cama.

Ralph escondió la carabina en un almacén abandonado y se fué a tomar unas copas, llevándose la desagradable sorpresa en el momento de pagar, al comprobar que le habían robado la cartera. Después de huir corriendo del bar, se dirigió a su hotel, pero al llegar vió que estaba rodeado por los hombres de Kingpin (Owen les contó todo lo que había visto, incluida la llave), así que volvió al almacén, recuperó la carabina y se dirigió a un perista al cual se la vendió por una Walter PPK y 200\$. Tras esto, se metió en un cine de sesión continua a pasar la noche.

La noche

1 A.M. Tras la muerte de Lucas y al ver que Ralph se restrataba, "La Mano" envió a un puñado de hombres al hotel, para que investigaran si le había ocurrido algo. Cuando los hombres de "La Mano" llegaron al hotel y se encontraron con los de Kingpin, se lió una gran bronca en la planta baja de éste, pues todos querían ser los primeros en llegar a la habitación de Ralph para registrarla. Además, los hombres de "La Mano" estaban muy nerviosos tras la muerte de Lucas.

2 A.M. Dos ladronzuelos compraron al perista la carabina de Ralph y la emplearon para asaltar una licorería (una evidente demostración de falta de clase, pues las carabinas no están hechas para asaltar tiendas).

El resto de la noche transcurre tranquilamente.

Al día siguiente

A eso de las ocho y media de la mañana, Ralph sale del cine y se va a comprar ropa a una tienda de la calle 36. Luego se dirige al Madison Square Garden para conseguir una entrada para el partido, ya que la que tenía se quedó en el hotel. Una vez comprada la entrada, se va a un "Fancy Food", espera hasta las seis (el partido empieza a las siete y media, pero abren las puertas del Madison a las seis y media), y entonces se mete en el escenario del partido con la pequeña pistola camuflada debajo del sobaco, aprovechando que debido a los rumores sobre un posible atentado al alcalde Mc Ragall, la vigilancia en el pabellón deja bastante que desear.

Durante una hora, Ralph se dedica a irse infiltrando por el pabellón, hasta que se cuelga en el entramado de luces que cuelga del techo y se esconde tras unos focos. Desde allí tiene una visión perfecta de la cancha y no puede fallar, durante el primer tiempo muerto, cuando los jugadores se dirijan hacia la banda, disparará y luego intentará huir por este entarimado hacia la salida de emergencia.

La aventura

La aventura se inicia cuando el personaje-héroe se dirige a una cita con su soplón habitual. Lluve y el tráfico es infernal.

Cruzar la ciudad es muy difícil a no ser que puedas volar. Finalmente llegas al lugar de la cita y encuentras a tu contacto al lado de una farola, fumando un cigarillo y rodeado de colillas tiradas en el suelo. Tras discutir un poco acerca de tu puntualidad, te informa de que un importante alijo de drogas ha llegado a la ciudad y que esta noche habrá una entrega en un almacén de la calle Barnaby. La cita es a medianoche, así que debes darte prisa pues son más de las once y media.

Cuando llegas al almacén de la entrega, situado en un callejón estrecho, observas un cuerpo tendido en el asfalto. Si te acercas a él podrás ver que está muerto y que la causa es un disparo, no a bocajarro precisamente, en el corazón. El personaje reconoce a Lucas como el lugarteniente de "La Mano". Si el árbitro ve que el jugador no se entera de nada, debe hacerle tirar por contra "reason", y si saca un verde, explicarle que el disparo sólo puede haber venido de un sitio; el Hotel Beagle.

Una vez observado esto, oyes sirenas y ves luces rojas y azules que se aproximan al callejón. Se trata de dos coches de policía que vienen a hacerse cargo de la situación, y seguramente no les haría mucha gracia verte aquí, así que será mejor que emigres.

Una vez en el hotel, si el personaje se lo monta bien puede encontrar la habitación desde la que Ralph mató a Lucas, y hallar el casquillo, la cartera con la documentación y la llave. El próximo paso evidentemente es llegarse al hotel Fawly e intentar colarse en la habitación de Ralph. Una vez en el hotel, el héroe tendrá que pegarse con los matones de las dos bandas para poder acceder a la habitación de Ralph. Una vez en ella, lo único que encontrará será una maleta con ropa, una botella de ginebra escondida en el armario, y un sobre con 100\$ y una entrada para el partido metido en el cajón del mismo armario.

Saliendo del hotel, a unas dos manzanas de éste, el héroe oye el ruido de un disparo en una tienda cercana. Se trata de los dos jóvenes que están atacando la licorería con la carabina de Ralph. Si el héroe les captura, otra bonita tirada de "reason" podrá hacerle ver que, además de lo extraña que resulta este arma para el tipo de atraco (una carabina con mira telescópica), utiliza el mismo tipo de munición que la que mató a Lucas. Un poco de presión sobre los atracadores les hará cantar el nombre y la dirección del perista que se la vendió. El mismo procedimiento aplicado al perista le hará declarar que Ralph le vendió la carabina por 200\$ y una pistola muy especial. "Dijo que tenía que ser muy pequeña y precisa a la vez, y con silenciador." Esta es la última información que el héroe puede sacar de la calle esta noche.

El personaje puede intentar sacar algo de la documentación de Ralph. Evidentemente el nombre que figura en el carnet de conducir, "Tom Perkins", es falso, pero la cara de la foto es la de Ralph, y el nombre, si se consulta con los archivos de la policía o de algún periódico importante, resulta ser uno de los alias que suele utilizar el famoso asesino a sueldo Ralph Moore. En este momento, si el héroe ha hecho todo lo que debía y lo ha descubierto todo, con un ligerísimo esfuerzo mental puede deducir de que va el rollo y saber lo que debe hacer.

Si el muy cretino no se ha enterado de nada, el árbitro siempre puede hacer que Kingpin le aclare un poco las ideas (evidentemente por su propio interés), aunque esto debería ser un último recurso.

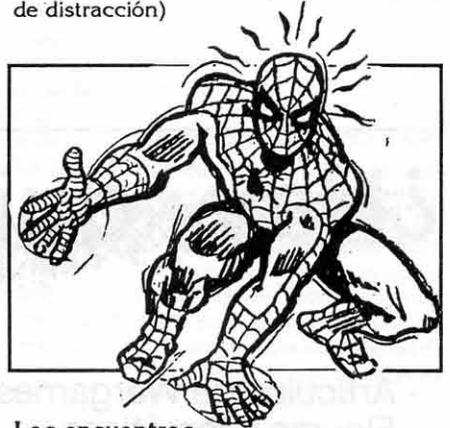
Si el héroe lo deduce todo correctamente (el asesino, la entrada para el partido, la pistola pequeña y precisa) y acude al Madison Square Garden para impedir el asesinato del jugador, el árbitro tendría que manejar el encuentro final con mucha habilidad. Una bonita pelea en las tramoyas mientras el público, ignorante de todo, aulla con sus ídolos y come palomitas.

La TV y los periódicos

Durante todo el día en el que transcurre el módulo; (2 de Junio de 1989), la televisión y los periódicos (si es que el héroe tiene tiempo para fijarse en eso) aluden constantemente a dos hechos:

1) A las siete y media del día de hoy se celebrará el emocionantísimo partido que decidirá al campeón de la costa este de la liga de baloncesto de los U.S.A. Además de la tensión habitual en estos casos, el partido tiene especial interés tras las declaraciones de "Magic", en las que decía que un individuo le ofreció 100.000\$ por hacer perder a su equipo.

2) "Pese a las amenazas de muerte recibidas en los últimos días, el alcalde Mc Ragall inaugurará mañana a las siete de la tarde el nuevo auditorio municipal" (Las amenazas de muerte al alcalde son obra de la gente de "La Mano", y no es más que una maniobra de distracción)



Los encuentros

Hay tres encuentros en este módulo; el del hotel Fawly, el de la licorería y el del Madison Square Garden:

1) Hotel Fawly:

En el vestíbulo del hotel hay cinco hombres de Kingpin pegándose con seis de "La Mano" en el más puro estilo de pelea de "saloon". No tienen armas de fuego a la vista, pero si alguna que otra navaja. En la habitación de Ralph, en el segundo piso, hay tres hombres más de cada banda poniéndose morados a tortazos. Evidentemente, si un superhéroe aparece en escena, la lucha seguirá, aunque buena parte de los golpes irán dedicándose a él.

Si el héroe intenta hacer hablar a los hombres de Kingpin, tendrá que ser muy convincente para lograrlo; y de todos modos lo único que le dirán éstos es que Ralph mató a Lucas, y que por tanto debe tener algo contra "La Mano", algo que a su jefe puede interesarle.

Los hombres de "La Mano" no dirán ni una palabra por mucho que sean presionados:

	Hombres de Kingpin:	Hombres de "La Mano"
Fighting:	Good	Good
Agilyty:	Tipycal	Good
Strenght:	Good	Tipycal
Endurance:	Tipycal	Poor
Reason:	Poor	Tipycal
Intuition:	Feeble	Poor
Psyche:	Tipycal	Tipycal

2) Licorería:

Dos jóvenes con aspecto deleznable están amenazando a un viejo que está detrás del mostrador. Uno de ellos lleva una navaja y otro una carabina con mira telescópica (*sniper rifle*)

Atracadores:

Fighting:	Typical
Agilyty:	Poor
Strenght:	Typical
Endurance:	Poor
Reason:	Poor
Intuition:	Feeble
Psyche:	Tipycal

3) Madison Square Garden:

Ralph está escondido tras los focos superiores, de difícil acceso, y situados a unos 15 metros de altura sobre el suelo. El héroe debería buscarle por allí para poder encontrarle. Una vez se vea descubierto, si el héroe no da la alarma, Ralph intentará acabar con

él rápidamente para poder disparar contra el jugador también antes de huir. No dudará en usar la pistola, y entre el silenciador y el griterio de la gente sólo hay una posibilidad de "Feeble" (con una tirada roja) cada ronda de combate, de que el público se de cuenta de lo que pasa.

Ralph:	
Fighting:	Typical
Agilyty:	Remarkable
Strenght:	Poor
Endurance:	Poor
Reason:	Good
Intuition:	Good
Psyche:	Tipycal

KARMA:

+10 puntos por cada hombre del Kingpin o de "La Mano" puestos fuera de combate.

+5 puntos por cada atracador de la licorería capturado.

+20 puntos por capturar a Ralph.

+50 puntos por evitar la muerte de "Magic".

-150 puntos si "Magic" es asesinado.

-35 puntos si Ralph muere durante la lucha.

-10 puntos si Kingpin ha de echarle una mano.

-30 puntos por destruir salvajemente el hotel, la licorería o el Madison.

Nota: Para los encuentros utiliza el plano de Nueva York que viene en el juego.

Xavi Garriga

NEW YORK NICKS 98 - DETROIT PISTONS 112

¿Hay quien de más juego?

- Artículos de Wargames, Rol, Figuras y temáticos.
- Escenarios y módulos diversos.
- Noticias y críticas de juegos nuevos.
- Ampliaciones de reglas, elementos de juegos, personajes...
- Encarte de un juego a color con las fichas troqueladas y el reglamento en cada número.
- Venta de juegos por correo a precios ajustados.

ALEA
Revista de Juegos

El esfuerzo por la calidad

ALEA, Revista de juegos. Apartado de Correos 47 - 08190-Valldoreix (Sant Cugat) BARCELONA



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

AHORA EN EL NUEVO



DIAGONAL 609 - 615

(JUNTO EL CORTE INGLES)

LOCAL Nº 26

* GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 - 08015 BARCELONA. TEL : 254.67.50

* BULEVARD ROSA, LOCAL Nº 26 - DIAGONAL, 609 - 615 - 08028 BARCELONA. TEL : 419.06.74



EL RETORNO DE SARA

Una salvaje experiencia para 3-5 investigadores con un buen nivel de cordura que perder.

Nota: Este módulo está directamente inspirado en filmes de horror tales como Historia de Fantasmas y Hellraiser. El Guardián deberá describir las situaciones (cadáveres descompuestos, gusanos, destripamientos) en todo su esplendor y sin escatimar detalles por vomitivos que parezcan. Se recomienda usar y abusar a discreción de todo tipo de detalles de mal gusto.

Un miembro del grupo de investigadores recibe el 16 de Enero de 1931 la siguiente carta de un antiguo conocido:

Estimado amigo:

Nunca he sido dado a pedir favores, y menos aún después de todo el tiempo que ha pasado desde la última vez que nos vimos, pero se de tus viajes e investigaciones y creo que tu ayuda y tu consejo son lo que necesitamos mis amigos y yo. El tema económico no será un problema. Trae a algún colaborador tuyo si lo crees conveniente y por favor, ven a verme lo antes posible.-

¡Ya no puedo soportar más!

Bob Howard

16, Helm Street. Providence

Primera parte: El club de los Cuatro

Los investigadores deberán concretar rápidamente una reunión con Howard en su domicilio. Este, los recibirá con sobrias muestras de agradecimiento y los conducirá al salón (ver Plano 1), en donde aguardan otros dos ancianos, uno de aspecto elegante pese a su edad y otro obeso y sudoroso. Howard debe rondar los sesenta y pico y aparece ojeroso y cansado.

A priori, los investigadores saben que Howard perdió a su esposa en 1926 en un accidente de automóvil (aparentemente un choque frontal contra otro vehículo que nunca apareció). Hace solamente un año su único hijo Timothy fue asesinado junto a su prometida (los cadáveres fueron hallados en la casa de campo de la familia con evidentes signos de haber sido salvajemente torturados). La versión oficial indicó que

el móvil posiblemente fue el robo. Un grupo de gitanos que acampaban en los alrededores fueron declarados sospechosos pero quedaron en libertad al demostrarse que tenían coartada.

Sin mas dilación y sirviendo Bourbon generosamente, Howard pasa a explicar la situación. Presenta al anciano elegante como James Kirkwood y al obeso sudoroso como Oswald Crane. Todos ellos son miembros del llamado club de los 4 (¡Jóvenes, arrogantes y osados!... esa era nuestra divisa).

El miembro que falta es Keith Campbell fallecido hace 2 semanas al intentar escapar del asilo psiquiátrico de Providence y caer desde una comisa del cuarto piso. LLevaba internado allí 2 años (justamente desde la fecha en que su esposa Laura fue hallada ahorcada de un árbol del cementerio de Santa Marta con las manos atadas a la espalda y los ojos arrancados...)

Queda claro que una serie de sucesos inexplicables y horribles se han venido cebando en los miembros del club. Kirkwood, criador de caballos de raza, siempre ha permanecido soltero. Su hermana me-

menor Cristina se suicidó en 1925 arrojándose desde la torre del campanario de la Iglesia de Saint Vincent. Hace 4 meses alguien se introdujo en las cuadras de su propiedad y desolló vivos a dos de sus mejores purasangres. Vive en una propiedad a las afueras de Providence conocida como Goldfield.

Crane perdió en 1922 a su mujer y 3 hijos en un incendio (probablemente provocado). Ahora tiene otros problemas: hace escasamente un mes, alguien se tomó la molestia de llenar el escaparate de una de las dos pastelerías de su propiedad con restos humanos saqueados del cementerio de Santa Marta.

En cuanto a Howard, se muestra reticente a detallar el tipo de sucesos de los que es objeto, pero una tirada de Elocuencia le hará reconocer que de tanto en tanto alguien con un sospechoso parecido con su esposa muerta (Irene Howard) viene a llamarlo de noche bajo su ventana del dormitorio.

Indicio Uno

Puede surgir por deducción o con una tirada con éxito de idea: aparte de la fuerte amistad que une al grupo de ancianos ¿Qué punto tienen en común? , o más exactamente... ¿Puede haber un enemigo común?

Naturalmente todos dirán que su vida ha sido intachable, únicamente dedicada a los negocios respectivos y a la familia, pero una tirada de Psicología permitirá descubrir que hay algo más... Una tirada de Elocuencia puede soltarle la lengua a (por ejemplo) Crane, cuyos nervios parecen a punto de estallar.

Hace muchos, muchos años, cuando eran cuatro jóvenes (arrogantes y osados) conocieron y mantuvieron relaciones con una encantadora joven de origen humilde que se había instalado en Providence como maestra. La joven, Sara Kruger, quedó embarazada no se sabe de quien de ellos y reclamó ayuda de sus cortejadores. Tal ayuda no le fue prestada, y Sara desapareció de sus vidas con un embarazo a cuestas. 4 años después una nota escueta de prensa hablaba de su suicidio en un prostíbulo de Nueva Orleans. Se había disparado en la boca con un fusil de caza.

En la Hemeroteca del Providence News puede hallarse aún la nota de prensa (previa tirada de Biblioteca). Allí se detalla que una tal Sara Kruger, alias Ginger, se suicidó de la forma citada en el burdel La Luna Roja. Figura la dirección del burdel (calle Rosaleda 15, Prine Street). La fallecida tenía una hija de corta edad.

Algún corresponsal del Providence News en Nueva Orleans puede recordar si es motivado lo suficiente (elocuencia, charlatanería, etc) que hubo cierto revuelo por la custodia de la niña, que al parecer quedó al cuidado de las criadas de color del establecimiento. El local en cuestión existe aún, pero nadie sabe nada de la hija de Sara.

Indicio Dos

Ante la sorpresa general, Howard anuncia que aún conserva un retrato de Sara Kruger (no te creíamos tan sentimental -musita Kirkwood entre dientes). Sara aparece como una joven pelirroja de excepcional belleza cuyo blanco y ovalado rostro no

se olvida fácilmente.

El rostro de Sara puede ser familiar en una serie de lugares de Providence (a esos lugares hay que llegar por métodos deductivos)

A) El sanatorio psiquiátrico de Providence

La enfermera jefe cree reconocer a la joven que visitó brevemente a Campbell en su celda el día antes de su trágico intento de fuga (dijo que era una buena amiga de la familia...)

B) Goldfield

Tom Clancy, viejo entrenador de caballos, cree reconocer en el retrato a la bella joven que se interesó por el precio de los purasangres que una semana después fueron bárbaramente desollados.

Indicio Tres

(por deducción o tirada de Idea)

El cementerio de Santa Marta aparece como un lugar con una cierta relación con los hechos. Al Jones, el enterrador, un negro alcohólico y tartamudo puede ser convencido (previa tirada) para poner su mente a funcionar y recordar que una joven pelirroja visita el Mausoleo 36. Un lugar, por cierto, que no sabe por que no le inspira ninguna simpatía.

El Mausoleo 36 (ver mapa 2) es el cuartel general de los guls de Sara, y comunica con la red del alcantarillado de Providence (un infierno pestilente donde es muy fácil perderse). Una tirada de Descubrir junto al altar revelará unos anteojos de mujer. Los guls suelen estar en su antro particular casi siempre, pero hay un 25% de posibilidades de que estén cerca del nicho abierto e irrumpen en el mausoleo al mínimo sonido.

Guls (3)

Fuerza 15

Constitución 13

Talla 12

Inteligencia 10

Voluntad 13

Destreza 12

Puntos de Vida 13

Ataques: Garras 30%, Daño 1D6+1D4

Mordedura 30%, Daño 1D6+1D4+ atrapa

Segunda parte: Sara en acción

Acabada la reunión, Kirkwood y Crane parten a sus domicilios respectivos. Los investigadores se alojan en la casa de Howard el cual, por cierto, tiene muy mal aspecto. Una tirada con éxito de diagnosticar enfermedad puede revelar que su corazón está muy débil y que puede tener un ataque si recibe un fuerte shock. Sería una buena idea proporcionarle un somnífero para que descanse por la noche. De cualquier modo antes de que nadie se acueste; se produce en la mansión un corte de fluido eléctrico. Como la oscuridad es un tanto incómoda, Howard propone encender una vela (...hmmm... tiene que haber alguna en la cocina -musita-). Al poco regresa con un grueso cirio (...es lo único que había aunque es un poco grande...) y procede a encenderlo.

Nota para el Guardián: El cirio en cuestión, dejado aposta en la cocina por alguien, es una lámpara de AL-HAZRED. A los cinco

minutos de ser encendido despiden emanaciones alucinógenas que provocan una visión de (1D6)

1- Un Byakhee revoloteando por la habitación (pérdida potencial de 1D6)

2- Un Chtoniano (inmenso calamar) surgiendo del suelo y agitando obscenamente sus tentáculos (Perd. Pot. 1D10 o como mínimo 1 pto)

3/4- Un Horrendo Cazador aleteando y siseando (Perd. Pot. 1D10)

5- Nyogtha en todo su horrible esplendor (Perd. Pot. 1D20 o un mínimo de 1D6)

6- Percibir los bramidos de Itaquá (Perd. Pot. 1D6)

Naturalmente si no se enciende la vela, ninguna visión será conjurada.

Tras este desagradable incidente que, de producirse, mermará más el delicado corazón de Howard, los investigadores podrán tomar un merecido reposo. Este reposo se verá alterado alrededor de las tres de la madrugada por unos golpes dados en la puerta principal. Una voz cavernosa ulula: ¡Howaaaaaard!... ¡Howaaaaaard!...

Valdría la pena evitar al anciano la visión que aguarda tras la puerta: EL cadáver descompuesto y animado de su esposa muerta en 1926 (Pérdida Potencial de Cordura: 1D6). Tras causar el debido efecto el cadáver se desmorona.

Durante el día siguiente los investigadores pueden iniciar sus averiguaciones, pero al atardecer se recibe una agitada llamada telefónica en casa de Howard. Al aparato está Miriam Travis, el ama de llaves de Oswald Crane, la cual anuncia entre sollozos que su amo se ha encerrado en el desván del domicilio (2ª piso de la Pastelería Sweet Dream 120 Quiet Street) y se niega a salir. Dice que lo oye aullar y llorar.

Quando los investigadores se personan en el lugar (Howard puede o no acompañarlos), Miriam los conduce al desván. Si se derriba la puerta, que está cerrada por dentro, se hallará a Crane totalmente desquiciado por la visión de su mujer y sus tres hijos que sonríen con muecas desdentadas y totalmente calcinados desde un viejo tresillo en la otra punta del cuarto (Pérdida Pot. Cordura: 1D6). Oswald, totalmente histérico y tras farfullar unas cuantas incoherencias ataca indiscriminadamente.

Oswald Crane

Fuerza 18

Constitución 11

Talla 13

Voluntad 16

Destreza 12

Cordura 0

Puntos de Vida 10

Ataques: Golpes 30%, Daño 1d6

Mordisco 25%, Daño 1d6+1

Se impone reducir al pobre Oswald. Una vez reducido deberá ser recluido en el instituto psiquiátrico por un tiempo indefinido.

Si no se ha visitado el cementerio, la lógica impone suponer donde se hallaban enterrados los difuntos de Crane... efectivamente, en el cementerio de Santa Marta. ¡Premiol Recuérdese que salvo que se los haya liquidado, hay tres ghouls que tienen su cuartel general allí.

La pobre Miriam parece estar desecha por lo acontecido. Una tirada con éxito de psicología demostrará que está muy alterada, pero al fin y al cabo, dadas las circunstancias, es lo normal...

Nota para el Guardián: Pues no, no es lo normal, ya que tras un hábil maquillaje aprendido de sus cuidadoras en Nueva Orleans se oculta Saretta Kruger, hija de Sara Kruger. De las criadas de color aprendió algo más que el arte del maquillaje. Aprendió artes horribles tales como Maldición, Resurrección (que ejecuta de modo parcial para lograr resultados más espantosos), contacto y control de Ghouls, Lámpara de Al-Hazred e Invocación y Control de Horrendo Cazador. En cuanto tuvo edad suficiente, abandonó Nueva Orleans y se instaló en Providence para vengarse largamente de los causantes de la destrucción de su madre. Nadie se ha preocupado de explicar a los investigadores que Miriam/Saretta hace la limpieza una vez por semana de la casa de Howard, de la cual tiene copia de las llaves, así como de la propiedad de Kirkwood, Goldfield.

Tercera Parte:

La última reunión del club

Al día siguiente y dado como se están precipitando los acontecimientos, se convoca una nueva reunión, esta vez en la propiedad de Kirkwood, a las afueras de Providence.

Howard y Kirkwood parecen al borde del colapso y el primero, con voz entrecortada,

anuncia a los investigadores que hay algo que se ha callado acerca de Sara y su embarazo (...¡Maldita sea! -ruge Kirkwood- ¿Crees que es necesario explicar ESO?). Howard opina que sí y detalla como en el curso de una fiesta de fin de año los cuatro miembros del club, después de haber bebido mucho más de lo tolerable, violaron en grupo a Sara.

Tras la revelación, Howard se sirve con mano temblorosa ración triple de Bourbon mientras Kirkwood mastica nerviosamente su puro (No era más que una puta... una puta miserable- murmura).

En ese instante, Miriam se persona en la propiedad para anunciar entre sollozos que acaban de comunicarle que Oswald Crane se ha ahorcado con la cadena de su catre en la celda del instituto psiquiátrico. Ha venido en el vehículo de Oswald y regresa a la ciudad como un relámpago, probablemente a su casa.

En este punto Howard musita: -Pobre Miriam, estos acontecimientos la afectan mucho. Ni siquiera se ha acordado de ponerse sus gafas ... ¡Y eso que ve menos que tres en un burrol Conducir así siendo tan corta de vista es una temeridad... espero que llegue bien a casa.

En este punto los personajes deberían atar cabos y relacionar las gafas encontradas en el mausoleo 36 con Miriam y su aparente miopía. La sospecha se abre paso en las mentes (una tirada de idea puede ayudar). Se impone una visita a casa de esta extraña mujer. El problema es: ¿Dón-

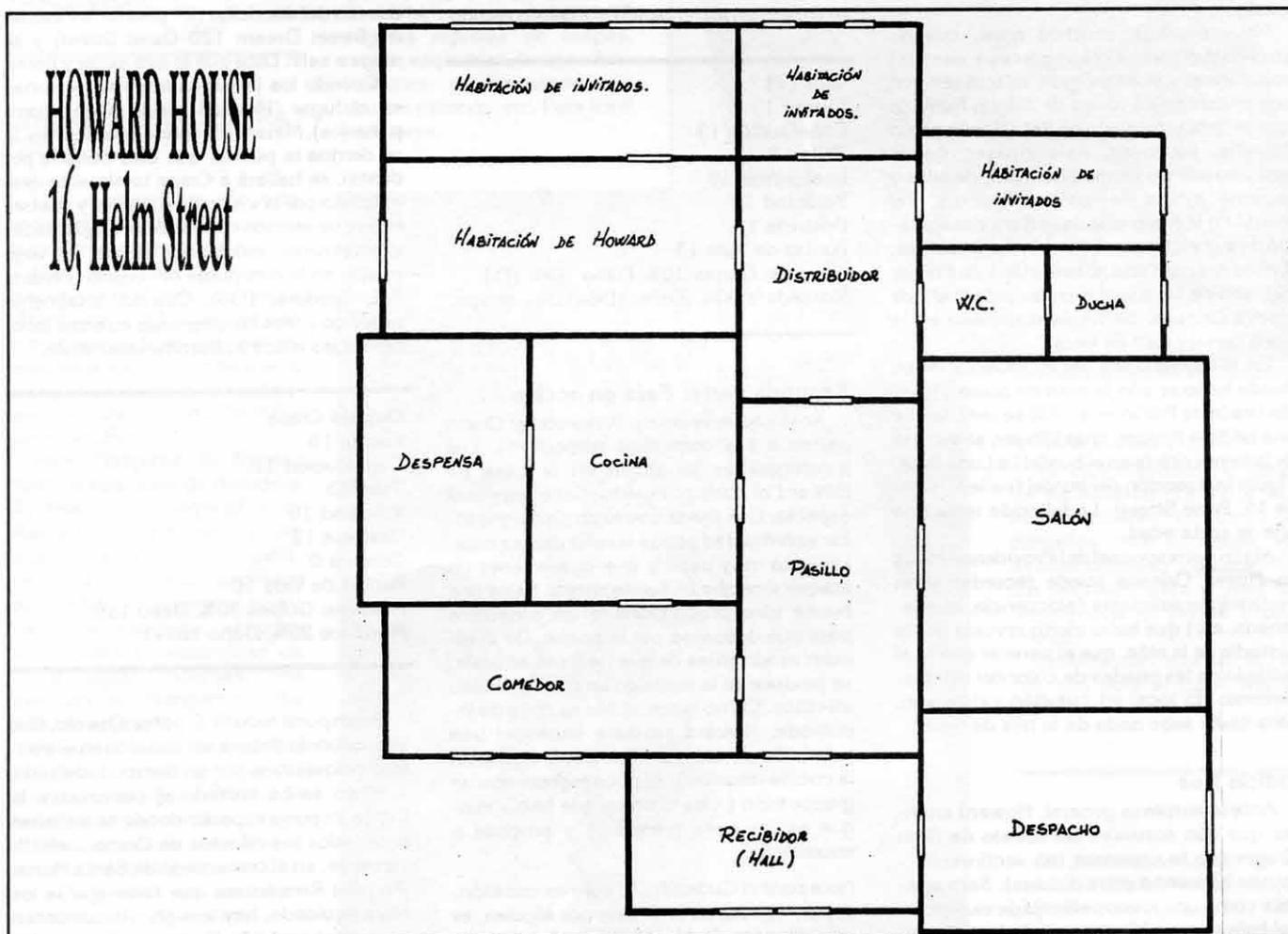
de vive? Howard cree recordar que tiene su dirección en algún lugar de la casa, probablemente en el despacho. Hay pues que regresar a Providence y encontrarla. Kirkwood, imprudentemente, querrá quedarse en su propiedad. Si lo hace así, al amanecer aparecerá su cadáver estrellado contra el suelo al pie del campanario de la iglesia de San Vincent, abrazado al cadáver de su hermana muerta en 1925, que en estos instantes y después de haber sido desembarcada en la propiedad por Miriam/Saretta acecha en las cuadras.

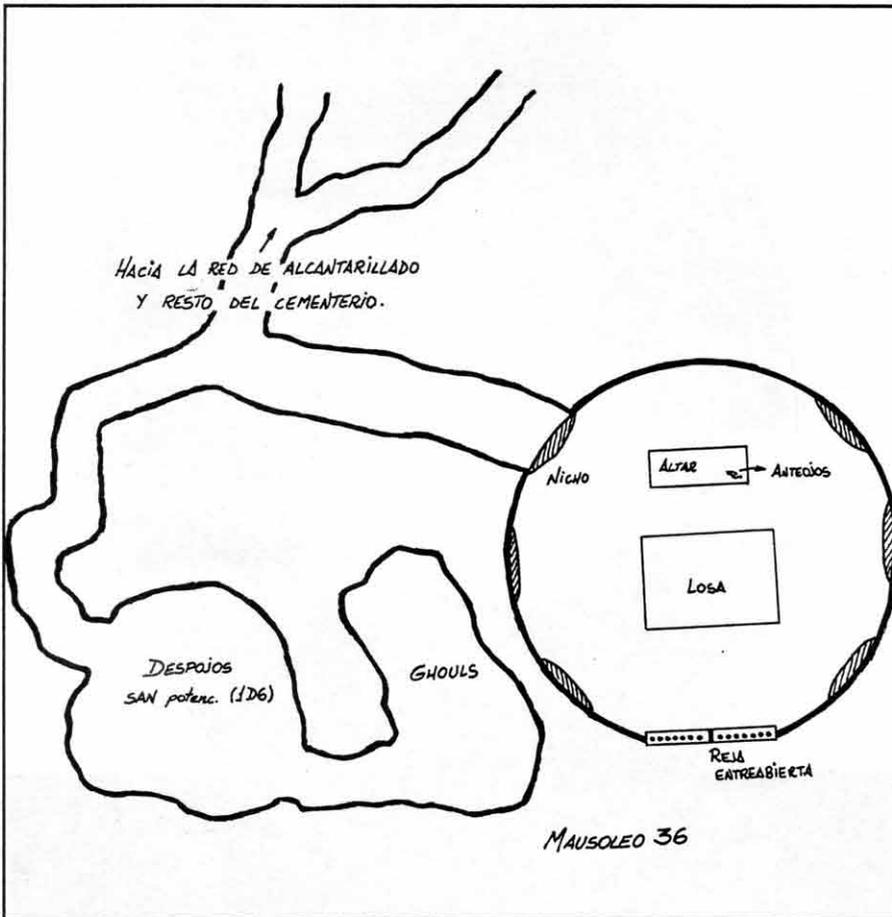
Cuarta parte: Al final de la escalera

De vuelta al domicilio de Howard, éste registra frenéticamente en su despacho en busca de la dirección de Miriam. Los investigadores pueden ayudarle con una tirada exitosa de Descubrir. La dirección aparece: 25, Plaza de Santa Marta (¡Diantre! Justo delante del Cementerio... todo empieza a cuadrar).

Para desgracia de Howard, en un armario del despacho aparece al registrar la cabeza de su esposa muerta, rebotante de pus y gusanos negros (Pérdida de Cordura potencial de 1D6). Esto es ya demasiado para el anciano que sufre un ataque cardíaco. Sólo un tirada con éxito de Primeros Auxilios evitará que muera en el acto. Aún así, su estado será crítico y deberá llamarse una ambulancia para que lo internen en el Hospital más cercano.

Nota: En el caso de que la expedición a la casa de Miriam/Saretta falle, no cabe duda





que Howard, si aún vive, será presa fácil, y con su muerte se culminará la venganza de la hija de Sara Kruger.

Se impone pues que los investigadores (si aun conservan su valor y cordura) se personen en el número 25 de la Plaza de Santa Marta para el enfrentamiento final.

Además se impone apresurarse, dado que para esa misma noche Saretta tiene previsto el siguiente plan:

Degollar a un niño subnormal que tiene prisionero en el palomar de la terraza de su casa e invocar así a un Horrendo Cazador que de cuenta de los investigadores (¡Por entrometidos!). De hecho, si el asalto a la casa de Sara no se lleva a cabo con suficiente discreción (cosa nada fácil, dado que hay otros 2 ghouls que le vigilan la mansión -ver mapa nº3-) intentará llevar a cabo la invocación para que el Horrendo Cazador la proteja.

Ghouls en casa de Saretta (2). Mismas características que los del cementerio. Puntos de vida de 11 y 8 respectivamente.

En caso de triunfo, los investigadores reciben 10 puntos de Cordura +5 puntos por cada miembro del club que sobreviva al Retorno de Sara.

Radegundo de Maguncia

RuneQuest

Juego de Rol de Fantasía



Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo mágico lleno de magia. Todo el mundo usa espadas y magia, pero a veces un guerrero equipado como un héroe cae y una ruina oscura. Los dioses escuchan peticiones (aunque a un precio mortal) y pueden intervenir por ellos. En RuneQuest, cada aventura es un rol único, personalmente o con amigos de la familia y que aprende las habilidades, las sagacias y la forma de vivir de sus padres.



LA LLAMADA de CTHULHU



Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu...



Juego de Rol en los Mundos de H.P. Lovecraft



Saretta Kruger

Fuerza 15

Constitución 12

Talla 10

Voluntad 17

Destreza 15

Apariencia sin maquillaje 18

Educación 8

Salud Mental 1

Puntos de Vida 15

Puntos de Magia 17

Ataque Uñas 50%, Daño 1D4

Cuchillo (el mismo que le sirve para invocar al Horror) 65%, Daño 1D4+4

Conjuros que conoce (sacados de la copia de los Manuscritos Pnkaóticos que guarda en el colchón de su catre):

Maldición (pag. 74 del manual), Resurrección

(pag. 75), Contactar/Controlar Gul (pag. 71), Lámpara de Al-Hazred (pag. 76), Convocar/Atar Horrendo Cazador (pag. 70)



...aparece al registrar la cabeza su esposa muerta, rebosante de pus y gusanos negros...

JOCS & GAMES *MAIL ORDER*



NO ENCUENTRAS LO QUE BUSCAS?

Entonces escribe o llama a Jocs & Games Mail Order !!!

Jocs & Games Mail Order dispone de más de 500 títulos entre juegos de rol, wargames y accesorios, y su principal objetivo es entregarte el juego de tu elección en menos de 7 días laborables tras la recepción de tu pedido.

Si te interesan las últimas novedades, Jocs & Games Mail Order es tu primer paso !

APUNTATE AL CLUB MAIL ORDER !!

El Club Mail Order es el modo más sencillo de recibir toda la información que no encuentras en ninguna otra parte. Jocs & Games Mail Order te proporciona gratis el Catálogo más extenso que existe, y el Boletín Jocs & Games UpDate te cuenta todo lo que está ocurriendo en el mundo del hobby. Escribe o llama ahora mismo a

JOCS & GAMES MAIL ORDER

C/ MUNTANER, 193 BARCELONA 08036

T. (93) 322 09 53

NOVEDAD

LAS CIUDADES HAN SIDO CONVERTIDAS EN ESCOMBROS. EJERCITOS ENTEROS HAN SIDO ANIQUILADOS. NACIONES ENTERAS ESTAN EN RUINAS. TAN SOLO PEQUEÑOS GRUPOS DE VETERANOS SIGUEN COMBATIENDO. SE APOYAN EN SU INSTINTO, SU ENTRENAMIENTO Y EN LOS RESTOS DE SU SOFISTICADO ARMAMENTO PARA DERROTAR AL ENEMIGO EN LAS ULTIMAS BATALLAS.

LAST BATTLE ES UN WARGAME DE SIMULACION DE REGLAMENTO SIMPLE BASADO EN EL SISTEMA DE COMBATE PERSONAL DE TWILIGHT: 2000. LAS REGLAS SON SIMPLES PERO REALISTAS; UN SOLDADO PUEDE COMBATIR A PIE CON UN RIFLE DE ASALTO O SER EL ARTILLERO DE UN CARRO DE COMBATE; EL EQUIPO DISPONIBLE DESDE BAYONETAS HASTA BLINDADOS M1. LAST BATTLE ES TOTALMENTE COMPATIBLE CON TWILIGHT: 2000. PERO ADEMAS PUEDE JUGARSE SIN DIFICULTAD POR SEPARADO.

**LAST
BATTLE™**

GDW

*El decano de los juegos de rol de ciencia-ficción
por fin a tu alcance en castellano.*

*Aqui el Carguero Independiente Beowulf ;
en llamada de auxilio a cualquiera que pueda oirnos ...
Mayday, Mayday estamos siendo atacados ...
el reactor principal esta inutilizado la torreta numero
uno no responde Mayday ... el casco esta perdiendo
presion rapidamente esta es una señal de emergencia
a cualquiera que pueda oirnos ... necesitamos ayuda ...
Aqui el carguero Independiente Beowulf
Mayday ...*

Traveller

AVENTURAS DE CIENCIA FICCION EN UN FUTURO DISTANTE

GDW

**diseños
ORBITALES**
C/ Pedró de la Creu, 23 Bajos
08034 Barcelona