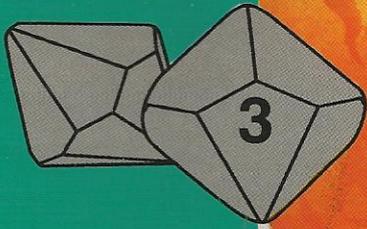


Dosdediez

REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS - ROL - SIMULACIÓN



MODULO

Cyberpunk

COMPARATIVA

Shadowrun vs
Cyberpunk

ENTREVISTA

Ludotecnia

Y ADEMÁS...

Noticias

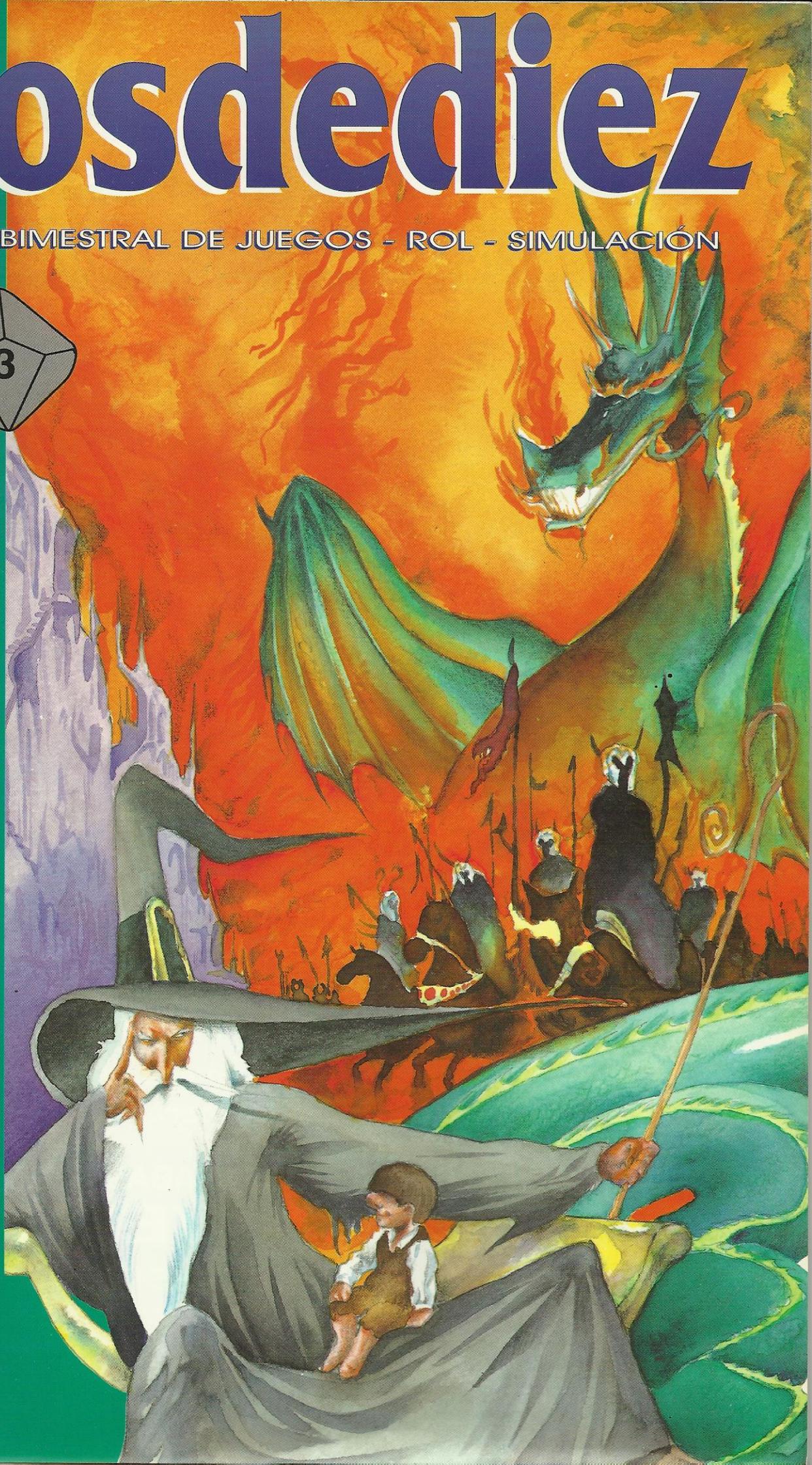
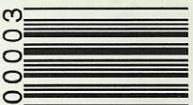
Novedades

Ordenador

Tablero

Figuras de Plomo

395 Ptas



CYBERPUNK

EL JUEGO DE ROL EN UN FUTURO SOMBRÍO

2.ª S E G U N D A E D I C I O N 2.ª E D I C I O N



"... Cyberpunk es una actitud. Tus armas son tus nervios. Tus enemigos son ejércitos corporativos, bandas de cyborgs motorizados, asesinos blindados y Netrunners computerizados.

*¿Ya estás listo? Claro que lo estás.
No puedes esperar.*

**POR FÍN, EL JUEGO QUE ESTABAS ESPERANDO
YA A LA VENTA
EN LIBRERIAS Y TIENDAS ESPECIALIZADAS**

**R. TALSORIAN
GAMES
INC.**

MD
Editores, S.L.



Dosdediez

Marzo - Abril 1994
Revista Bimestral de Juegos
Nº 3

Fecha de cierre del nº 4 para
colaboraciones, módulos y
publicidad, **4 de abril de 1994.**

**Nº4 a la venta el 6 de mayo de
1994.**

Los servicios de prensa diríjanse a
la redacción de la revista:

Dosdediez
Pozas, 2
28004 Madrid

SUMARIO

MÓDULOS Y AYUDAS

- 53 De El Señor de los Anillos a RQ (2)**
por Luis Caballero
- 59 Cyberpunk**
El Futuro es desechable... por Marcelo Schiaffini

ARTÍCULOS

- 14 La Sombra sobre Madrid**
por Gustavo Adolfo Díaz
- 26 Shadowrun vs Cyberpunk**
por Oscar Díaz
- 46 Magic: The Gathering, el juego del año**
por Juan Carlos Poujade

ENTREVISTA

- 48 Ludotecnia.** por I. Gavieiro y Mikel Cabriada

SECCIONES

- 5 Noticias**
- 16 Novedades Españolas**
- 20 Novedades USA**
- 35 Juegos de ordenador**
- 40 Juegos de tablero y wargames**
- 42 Libros**
- 44 Baremo**
- 45 Premios Dosdediez 1993**
- 68 Figuras de plomo**
- 72 Correo**



Director

Juan Carlos Poujade

Productor

Miguel Angel Alvarez

Jefe de Redacción

Ignacio Sánchez

Consejo de Redacción

Eugenio Osorio
Antonio Navarro
Jonathan Dómbritz
Pablo Herrero

Colaboradores

Juan José Alonso
Iván Arpón
Pedro Benito
Luis Caballero
Mikel Cabriada
Agustín Capel
Juan Capel
Daniel Díaz
Óscar Díaz
Gustavo Adolfo Díaz
Iñaki Gaviciro
Gregorio Herrero
Luis Herrero
Rubén David Herrero
Óscar M. Hurtado
Enrique Lueches
Iván Martín
Jose Luis Martínez
Juan Luis Martínez
Carlos Mas
Gerson R. Menéndez
Rubén J. Navarro
Dario Pérez
Mario Daniel Poujade
Hermógenes Sainz
Marcelo Schiaffini
Javier Sevilla
Ignacio Tormo
Juan Trillo

Portada

Fernando Dagnino

Ilustradores

Javier Briz
Fernando Dagnino

Correctores de Estilo

Miguel Angel Alvarez
Ignacio Sánchez

Maquetación

KAY

Diseño

Miguel Angel Gil
Sergio Cayucla

Distribución

Distrimagen
C/ Pozas, 2
28004 Madrid
Teléfono: (91) 521 67 89
Teléfono/Fax: (91) 522 62 99

Dosdediez, es una revista de aparición bimestral publicada por **La Factoría**, C/ Pozas, 2, Madrid 28004, Teléfono (91) 522 36 37, Fax (91) 522 62 99. El precio de venta es de 395 pesetas. La suscripción por un año (6 números) es de 2400 pesetas para el territorio nacional. Las suscripciones para el extranjero son 4800 pesetas por un año.

Los derechos de los textos e ilustraciones pertenecen a sus respectivos autores y a las editoriales que los publican. Cyberpunk es © R. Talsorian. El Señor de los Anillos es © ICE. Magic: The Gathering es © Wizards of the Coast. RQ es © Avalon Hill. Shadowrun es © FASA.

La editorial no se responsabiliza de las opiniones vertidas aquí por sus colaboradores.

Depósito Legal: M-31670-1993
ISSN 1133-6242

Editorial

Tan sólo dos números de existencia (o sea cuatro meses en el mercado) y las reacciones sobre nuestro trabajo no se han hecho esperar. En cuanto al público en general, basta con echar un ojo a la sección de cartas,... y, si bien la nota media que nos conceden es alta (con las necesarias excepciones), encontrarán matices para todos los gustos.

La respuesta de los colegas del medio ha sido bien distinta. Tan distinta que sólo hemos recibido el apoyo y la felicitación abierta e incondicional de una editorial (Ludotecnia). El resto ha encontrado las más variadas (y en algunos casos, delirantes) pegas: las editoriales que más venden creen que sus juegos no están adecuadamente representados en los listados de ventas "es imposible que *ese* juego venda más que el nuestro" comentan. Las reseñas son destructivas hacia el esforzado trabajo de los editores y los artículos, presuntuosos y despectivos con los profesionales que luchan con denuedo por dignificar el rol.

Cuando nos planteamos crear **DOSDEDIEZ**, teníamos claro un objetivo. Llenar el espacio (que consideramos vacío) en torno a la información y a la crítica del Rol en un sentido abierto. No podíamos imaginar que palabras, expresiones y tonos críticos que en la prensa diaria (léase La Vanguardia, El País o R.N.E., por citar tres medios) parecerían mojigatos escandalizan a la plana mayor. Así pues, decir que Joc estaba aletargada resulta ofensivo no sólo a la propia editorial, sino también a Zinco; de forma tal que en Dragón #7 leemos "no me parece buena cosa mofarse de un competidor sólo porque éste ha decidido tomarse las cosas con calma". Por fortuna, y para dar prueba de la buena salud mental de la publicación (y lo decimos sin segundas), en el número siguiente se habla de que "Joc ha salido de la hibernación".

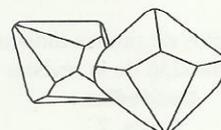
Al parecer, comentar que las jornadas de tal o cual editorial son necesarias pero no suficientes es sinónimo de boicot. Decir que un traductor, del que se esperaba un nivel concreto, ha cometido errores tan fuertes (citando ejemplos flagrantes) que tal parece que estuviera ebrio, es mentarle a la familia.

Por último, "dedicarle más espacio en las noticias a *esa* editorial que a la mía" parece ser otra ofensa interesada por nuestra parte. Nos gustaría que alguien señalara una frase de relleno en las noticias que denote parcialidad flagrante; no sé, algo así como alabar el pastel de manzana de la abuela de algún editor o librero intrascendente, (para de esta forma poder dedicarle más espacio, compitiendo con las superpotencias); o que alguien nos haya dado una noticia y no se haya reflejado. Por lo general, y sobre todo en lo tocante a editoriales y tiendas, somos nosotros los que buscamos la novedad (entendiendo que, como recién llegados, todavía nos faltan horas de vuelo para que Mahoma venga a nosotros).

En fin, que nos parece que la cosa tiene cierto tufillo corporativista, comprensible (pero no aceptable) en una industria tan reducida como la nuestra. Lo único que nos entristece es que todo el mundo presenta extrañas maniobras. El noventa por ciento de los colaboradores de **DOSDEDIEZ** no conoce personalmente a los profesionales mencionados.

No nos acusen de cazar brujas por realizar críticas de cada juego, ni nos pidan que sean siempre benévolas. En todo caso, midan el balance entre comentarios positivos y negativos sobre cualquier tema o editorial, y se darán cuenta de que somos más ursulinas que inquisidores. Éste es nuestro estilo de hacer las cosas y en él perseveraremos. Queremos evitar la idea de *publicación de marca* (sesgando la información *externa*) que hasta la fecha ha reinado en el panorama.

Deseamos en cualquier caso tender un puente (una autopista más bien) hacia toda la profesión, tenemos claro que sólo con el empuje común de todos lograremos que esto limpie, brille y de esplendor.



Noticias

Alfil juegos

Desde las oficinas de Alfil nos comunican que están a la espera de que la casa Leading Edge publique sus nuevos juegos (*Terminator* entre ellos) para poder introducirlos en nuestro país con las modificaciones pertinentes. Seguiremos informando.

Borrás

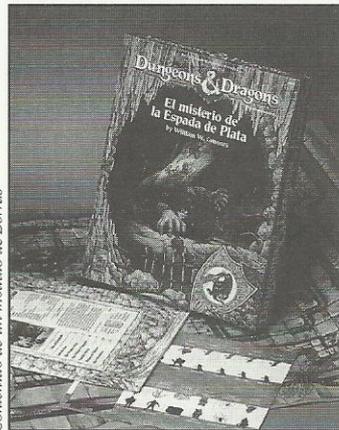
Celebrando su 100 aniversario, este año 94 pretenden dar entidad propia a la línea de *Dungeons & Dragons Básico*. Además del ya anunciado *La Guarida del Goblin* (en su habitual formato de caja grande) pondrán a la venta *La Grieta del Trueno* y *El Misterio de la Espada de Plata*, módulos con el mismo formato de la antigua caja roja de Dalmat (similar al de *Los Reinos Olvidados*) y que son un compendio de pequeñas aventuras publicadas el año pasado por TSR. Sorprende el bajo precio de venta al público que marcan (unas 1.600 ptas.), para el contenido que tienen (planos, fichas, libretos...).

Siguiendo con las licencias de TSR, anuncian para mayo el primer juego de rol interactivo con vídeo: *Dragonstrike* está en la onda de *Atmosfear* (también de Borrás) y fue uno de los éxitos del pasado año en EE UU. El problema aquí sí será el precio (rondará las 9.000 ptas.); aunque estén justificadas por la cantidad de figuras de plástico, el vídeo, las tarjetas y planos que contiene.

Además, han llegado a un acuerdo con Heartbreaker para editar el sencillo *Dragonfire* que fue, en su momento, el intento de esta compañía americana (escisión de la rama USA de

Games Workshop) de competir con *HeroQuest*.

Para finalizar os diremos que van a sacar dos ampliaciones más para *Atmosfear: La Vampira y La Bruja*.



Contenido de un módulo de Borrás

Cronópolis

En la línea de algunas editoriales americanas, han empezado a publicar un boletín (8 páginas) llamado *Cronosfera*. En él cuentan sus proyectos y puedes encontrar ayudas de juego y nuevos personajes. Es gratuito y puedes conseguirlo en cualquier tienda que se precie o escribiéndoles una carta y pidiéndolo. ¿A qué esperar?

En otro orden de cosas, tienen ya casi listo *Midgard* (un compendio de módulos que se desarrollan en el siglo IX, en la época de los vikingos) y están preparando *Götterdämmerung*, *Time Warp 2*, donde los personajes se encontrarán en un mundo en el que Hitler ganó la Segunda

Guerra Mundial, gracias a los hechos acaecidos en *Jurassia*.

La Factoría

Ya ultiman lo que será su primer trabajo de la línea *Vampiro*. Se trata de *Hambre No-Humana* (*Alien Hunger*), una aventura de 64 páginas cuya maqueta original (un tanto desafortunada) será actualizada con el mismo diseño que emplea *White Wolf* en su producción actual.

Agotada la primera edición del juego, ya están empezando a maquetar *Vampiro Segunda Versión*. Tienen previsto que se ponga a la venta entre mayo y junio de este mismo año y prometen que la edición será clavada a la americana (ya sabéis, cartón y papel couché interior).

Por último, la convocatoria para organizar La Camarilla (asociación de los jugadores del sistema narrativo a nivel mundial) ha sido magníficamente recibida y cuenta con numerosas solicitudes. Por si algún Cainita aún no lo sabe, basta con enviar un sello de 29 ptas. y los datos personales (nombre, dirección, tienda donde compras habitualmente y clan preferido) a La Camarilla; Pozas, 2, 28004-Madrid.

que contiene, además de la consabida pantalla, una aventura de 12 páginas y otras 12 de reglas adicionales.

Además, para abril, y coincidiendo con los Días de Joc, presentarán su primer wargame, basado en *Fanhunter* y *la Famosa Batalla de Montjuich*. Podrán participar de 2 a 4 jugadores divididos en dos bandos. Tendrá más de 100 fichas de cartón, mazo de cartas de eventos y plano desplegable del castillo de Montjuich. Se comercializará en bolsa, que lo de la caja se sale del presupuesto.



Games Workshop España

Aparte de la edición en castellano de *White Dwarf* la inminente aparición de *Magia de Batalla* (para *Warhammer Batallas*) y *Altos Elfos* (de la serie *Ejércitos para Warhammer*), ya están empezando a traducir la edición en caja de *Warhammer 40.000*. La fecha de salida no está aún decidida pero puede ser para antes del verano.

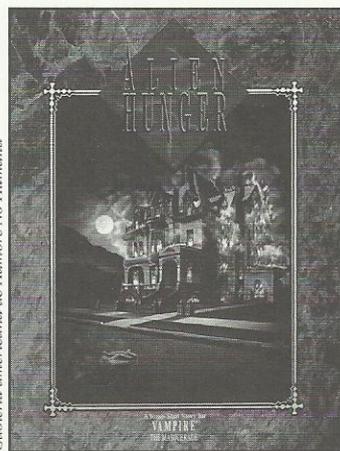
Hace cuatro meses nos sorprendió a todos que retiraran de la venta *Blood Bowl*, el juego más vendido en su etapa Diseños. Pues bien, había una razón, y es que en mayo va a salir en inglés la que será la 3ª edición revisada de este ya clásico juego, híbrido entre el fútbol americano y los juegos de rol. Dada la rapidez con la que la filial española está editando aquí sus productos, es de suponer que la tendremos en castellano poco después.

Homo Ludens

La revista, de la que ya hablamos en nuestra anterior entrega, está realizada por el club de igual nombre, y se distribuirá en kioscos a través de Coedis en todo el estado. La tirada inicial es de 15.000 ejemplares. Su objetivo es lograr un medio eficaz en torno al concepto genérico (y general) de juego. Así pues, y además de rol, wargames y temáticos, encontraremos en sus páginas ajedrez, juegos



Caja de Dragonstrike



Cubierta americana de Hambre No-Humana

Farsa's Wagon y Gusa Ediciones

Farsa's Wagon es un nuevo estudio de diseño y organización de juegos regido por Xavier Garriga, que junto a Gusa Comics, con Cels Piñol a la cabeza, son los creadores de *Fanhunter*, ese pequeño (por el formato) juego de rol que ha invadido las tiendas a finales del pasado año. Aclarado queda el embrollo.

Su tirada inicial ha sido de 1000 ejemplares y prometen atacar con fuerza los próximos meses con nuevas ampliaciones y juegos.

Para empezar, anuncian la *Pantalla Expansión Kit* de *Fanhunter*



de tablero, de sociedad... El primer número estará a vuestro alcance en marzo.

Joc Internacional

Siguiendo la política de los grandes jugueteros del país, anuncia casi todas las novedades del año (hasta el verano) en el mes de enero. Este es el impresionante listado que nos han hecho llegar (aunque a muchos seguidores acérrimos les sonarán algunos nombres, anunciados en años anteriores y luego pospuestos).

Marzo. *Magia Celta (Pendragón)* que reproduce el apartado dedicado a la magia en la 4ª Edición americana; *Criaturas de la Tierra Media (El Señor de los Anillos)*; *Guía del Imperio (Star Wars)* y *Pantalla del Árbitro (Stormbringer)* que contendrá una aventura creada en España.

Abril. *Criaturas y Tesoros (Rolemaster)*; *Dracs (Aquelarre)*; *Tierra de Ninjas (RQ)*; *Atlántida (Oráculo)* con ilustraciones de Max (dibujante consagrado de historieta, creador de Peter Pank) y *GURPS Básico*.



Caja americana de Tierra de Ninjas

Mayo. *Minas Tirith (El Señor de los Anillos)* y *Goldfinger (James Bond)*.

Junio. *Cielos de Gondor (El Señor de los Anillos)* y *Rolemaster Suplemento 1 (Rolemaster)*.

Julio. *Señores de los mares de Gondor (El Señor de los Anillos)* y *GURPS Conan*.

Además, por si os parece poco, están estudiando la manera de publicar *Elric!* para que no afecte a la carrera de *Stormbringer*, juego que no quieren cerrar.

Kerykion

Las mismas novedades que nos anunciaban para enero-febrero son las que comunican para marzo-abril. Para cuando salga esta revista, ya debería estar en las tiendas la pantalla

de *Ars Magica*, que costará 950 pesetas y tendrá la particularidad de constar de seis planchas, y no cuatro, como la edición americana. A finales de marzo esperan publicar por fin *finetes de la Tormenta*, suplemento de 60 páginas. Y para mediados de abril, *Mistridge*. A ver si ahora hay más suerte y se cumplen los augurios de nuestros amigos mallorquines.

Ludopress

No paran. Llevan un año cumpliendo una periodicidad bimestral, hasta ahora nunca vista en ellos, han editado especiales de rol y además, anuncian otras incursiones en temas nuevos:

Alea n.º18, primeros de marzo; *Alea n.º19*, sobre el 15 de junio y *Alea n.º20* para el 15 de septiembre.

En abril piensan editar el *Especial Wargames n.º1*. Tendrá 32 páginas y tres batallas ambientadas en la Guerra de la Independencia Española (1808-1814) con planos y fichas en el tono habitual. El reglamento será el mismo que el de *A la sombra del Águila (Alea 16)*. Aparte de esto, incluirán una introducción histórica y un relato novelado de un soldado, simulando narrar su punto de vista de la batalla.

Ya para primeros de octubre, sacarán el *Especial Rol n.º4* dedicado en exclusiva a material autóctono, con módulos y ayudas para *Aquelarre*, *Universo*, *Analaya*, *Ragnarok* y *Far West*.

Ludotecnia

Por fin se desveló, en primicia para **Dosdediez**, el misterio mejor guardado de los últimos tiempos. El nuevo juego de la emprendedora gente de Ludotecnia. Se trata de un argumento original (idea de JuanAn Romero), con grandes posibilidades, y no tocado prácticamente hasta el momento en el panorama lúdico mundial! El título es *Piratas*, está históricamente situado en el Caribe del año 1600 y alternarán aventuras de fantasía y epopeya con otras más realistas y duras donde los piratas serán asesinos y sanguinarios. Contemplan también la inclusión de bucaneros y corsarios, por supuesto. La fecha de salida está programada para finales de abril, el formato será similar al de *Ragnarok* y piensan incluir páginas interiores a todo color. Con este producto quieren dejar de lado su imagen de pequeña producción y asentarse como empresa en el mercado. Para su definitivo despegue esperan lanzar otro juego nuevo... ¡en Navidad! No será medieval (tema demasiado tocado), no les atrae el pasado (ya lo han probado), ni estará

situado en el presente (lo tienen cubierto)... seguiremos informando.



Dibujo del nuevo juego de Ludotecnia, Piratas

Junto con la entrevista que aparece en este número, hemos recibido un ejemplar de *El Hogar de los Valientes 2* y las galeradas de *Con la Tumba Preparada* (tercera y —¡al fin!— última parte de la campaña iniciada con *Semilla de Acero*). A la espera de que nuestro colaborador especialista en *Mutantes* realice un examen más a fondo de estos suplementos, podemos decir que mantienen el nivel de calidad de las anteriores partes de las sagas correspondientes. Esperamos que los chicos de Ludotecnia nunca pierdan el sentido del humor y las referencias ingeniosas (un PNJ que se llama Jethro Skull, encabezar un capítulo con *Maximizando la audiencia*, título de un disco de Wim Mertens...).

M+D

Recién aparecida la pantalla del master, su siguiente aportación al punk cibernético es *Night City*, cuya fecha de salida girará en torno a la última semana de marzo.

Complot para matar a Lincoln está ya en la etapa de premaquetación y aparecerá a mediados de abril.

Y, como postre, la que quizá sea nuestra noticia estrella en este número. Han llegado a un acuerdo con



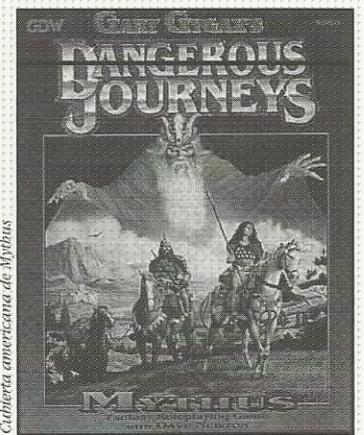
Cubierta original de Night City

Ricard Ibáñez (para los desmemorados, autor de *Aquelarre* y colaborador habitual de *Lider* y *Dragón*) para la creación y publicación de un módulo de *Far West*. La aventura girará en torno a la búsqueda de un gran tesoro y los personajes deberán visitar México, Nueva Orleans y España. El título que se estudia es *La Balada del Español*.

Por último, y después de otros dos meses de torturas inimaginables, hemos conseguido sacarles sólo una mísera pista del nuevo juego que están realizando. Después de una dura sesión de potro acertaron a balbucear: "Cereal, cereal...". Se admiten apuestas.

Miraguano

Las cosas no han variado mucho en lo que a juegos de rol se refiere para esta editorial madrileña. Siguen esperando que los diseñadores de *Fuerza Delta* entren en una fase de creatividad. Mientras tanto, continúan interesados en la publicación de más juegos de origen nacional, pero las propuestas que les llegan carecen de la calidad necesaria para permitir su publicación. ¿Es un llamamiento?



Cubierta americana de Mythbus

Timan Mas

Por fin, después de numerosos retrasos, nos confirman la aparición (a final de marzo o principio de abril) del reglamento de *Mundos Misteriosos* (versión española del *Dangerous Journeys* de Gary Gygax). Este libro de reglas tendrá el título de *Los Mitos* — *Nivel Básico*, constará de 144 páginas y será una versión simplificada del *Mythbus* original (pero distinta de *Mythbus Prime*). Sin embargo, también contará con cierta información de ambientación no incluida en el juego americano.

En junio esperan sacar el primer suplemento, *La Epopeya de Terra*, y



destino prefijado en la Música (como los *Quendi* o los *Ainur*); son un factor de azar y pueden variarla, aunque llegado el momento «todo contribuirá al fin» sólo a la gloria de Ilúvatar.

A partir de esta reflexión pienso que es posible determinar la existencia de una suerte de magia divina en el mundo de Tolkien. Ésta estaría en manos de *Ainur* y Elfos. Pero es una magia divina especial: procede de su propia esencia. Ninguna de las dos especies precisa de adorar a ningún ser para obtenerla. Esto explicaría la absoluta ausencia de templos y sacerdotes en la Tierra Media.

La magia de los *Ainur* sería más poderosa que la de los *Quendi*, pero ambas serían similares por naturaleza (es decir, en ambos casos hablamos del tipo de magia llamada «Divina» en RQ). La magia de los primeros habría de estar enfocada a la creación, si bien podrían disponer de otros tipos subsidiarios como listas de combate, defensa o curación, derivadas de su enorme poder. En cambio los Elfos sólo deberían disponer, fundamentalmente, de magia creativa y curativa.

En las novelas de Tolkien sólo los más poderosos y longevos entre los Elfos parecen tener poderes mágicos. Por tanto, podemos suponer que la magia entre estos seres es algo difícil de aprender, que exige largo tiempo de estudio y que sólo se pone al alcance de aquellos que se han distinguido por su nobleza y arrojo en su lucha contra el mal; de aquellos que dirigen a sus gentes a la lucha y son cabeza del pueblo de los Elfos.

Ahora bien: la magia de los elfos tiene tan poco poder que ni siquiera Galadriel o Elrond podrían llamar nuestra atención sobre ella si no hubieran dispuesto de sus objetos mágicos. Los objetos mágicos canalizan el poder esencial de elfos y hombres, y lo multiplican llegando a provocar efectos de gran potencia.

2. Los Objetos Mágicos

En los escritos de Tolkien hallamos dos tipos diferentes de objetos especiales. Por una parte están aquéllos que, sin ser mágicos, denuncian una factura excelente que los hace singularmente reputados: así, las espadas de Gondolin, o las joyas y armaduras enaniles. Por otro lado tenemos los que son efectivamente mágicos, entre los que se cuentan espadas, espejos, bolas de cristal y por supuesto anillos, entre muchos otros. Llamaremos a los primeros *objetos de factura especial* y a los segundos *objetos mágicos* (lo que no deja de ser original, amén de descriptivo).



Los Objetos de Factura Especial

La fabricación de este tipo de objetos precisa de una extremada habilidad por parte del artesano. Muy pocas criaturas pueden llegar al nivel de experiencia y conocimientos necesario para crear objetos legendarios.

Aquél que desee crear un *objeto de factura especial* determinado habrá de poseer un mínimo de 90% en la Habilidad de *Fabricación* implicada. Este alto porcentaje, adquirido a lo largo de toda una vida de estudio y trabajo, convierten a nuestro personaje en un maestro. Pero aún no lo capacita para realizar grandes creaciones.

No es imposible que el protagonista de nuestra historia haya oído hablar alguna vez del reino escondido de Gondolin, del reino Durín bajo la montaña, o del bosque encantado de Lórien. A lugares como éstos, donde habitan sabias y longevas criaturas, habrá de dirigirse aquél que desee alcanzar la perfección de los mejores artesanos.

La característica que define a una persona capaz de crear objetos míticos es la posesión de *excelencia* en una determinada habilidad de *Fabricación* (así, por ejemplo, es posible tener *excelencia* en *Fabricación/Forja menor*). La *excelencia* (también llamada *ki* en el Japón legendario), simboliza la perfecta unión entre el artesano, el instrumento y su obra. Se dice que aquél que la posee puede sentir cómo moldea el material a medida lo trabaja, dirigiendo de esta forma con exquisita precisión su labor.

No todas las Fabricaciones son susceptibles de poseer la excelencia. La *excelencia* es un atributo relacionado exclusivamente con las fabricaciones más nobles, entre las que se cuenta la forja, la joyería, la cordelería, la factura de vestidos, la carpintería o la arquitectura.

Cuando un gran artesano desea crear una obra maestra pone parte de sí en ella, dedicando mucho tiempo y paciencia a su factura. Este proceso se lleva a cabo en la práctica cuando el fabricante se desprende de una cierta cantidad de sus puntos de PER (variable) realizando a continuación una tirada de *excelencia* que determinará el éxito o fracaso de toda la operación.

Todos los objetos realizados por un mismo autor y con el concurso de la *excelencia* están siempre unidos por un denominador común; por ejemplo, todos los Anillos del Poder fabricados por Sauron están sujetos al Único y pervertidos en su esencia. La magia de Sauron es una magia definida por estar enfocada hacia el *dominio* de cosas y personas.

La Fabricación de Objetos Mágicos

Muy pocos de los maestros artesanos poseedores de *excelencia* en sus artes son además capaces de infundir cualidad mágica a sus creaciones. Por eso los objetos mágicos son muy raros, y muy preciados. No obstante existen muchos tipos de objetos mágicos,





pues sólo aquellos destacados entre los mayores artesanos de la Tierra Media son capaces de crear grandes obras como los Anillos del Poder. Las criaturas capaces de realizar las obras mayores son *maestros de la excelencia*.

Dichos *maestros* poseen 90% en al menos una *excelencia* relacionada con una determinada *Fabricación*. Esto les capacita para despertar la *excelencia* en otros y para crear grandes obras de artesanía, susceptibles de albergar magia. Son gente como Feanor, Celebrimbor o Sauron.

Procedimiento para la Creación de Objetos Mágicos en MERP/RQ

En RQ/MERP la *excelencia* sustituye a la habilidad de *Encantamiento*. Sólo un *objeto de factura especial*, fabricado por un artesano con *excelencia* en sus artes, es capaz de albergar magia en su interior. Sobre este objeto el artesano realizará un conjuro de encantamiento siguiendo las normas expuestas a tal efecto en las páginas 134 a 136 de *RQB*. Ahora bien: en la Tierra Media es el objeto en sí mismo, y no las runas, el continente de la magia. Por tanto no es preciso inscribir nada en la pieza, y ésta sólo perderá sus propiedades cuando sea rota (como ocurre con la espada de Aragorn o con el propio Anillo Único).

Según las reglas expuestas en *RQB* el poder de un determinado objeto mágico depende de la cantidad de puntos de PER que el encantador pueda invertir en él. Esta es una regla que, por diferentes razones, me disgusta. Si nos basáramos en ella gente como Celebrimbor habría debido tener -de alguna manera inexplicable- centenares de puntos de PER para gastar, o nunca habría sido el gran forjador de Anillos que fue.

Para evitar este tipo de contradicciones pienso que es más coherente hacer derivar el poder de un objeto mágico más de la capacidad para hacer este tipo de objetos de su autor que de la PER invertida en él. De esta manera todo coincide: Celebrimbor debe pedir ayuda a Annatar puesto que el conocimiento de éste en el arte de hacer Anillos (*excelencia* en *Forja menor*) es muy superior al suyo. Aunque no se fía de él, Celebrimbor aprende mucho y puede forjar los Tres. Pero el sabio Annatar (Sauron) forja a su vez el Único.

Hemos quedado en que sólo los *maestros de la excelencia* (o aquellos con conocimientos de *excelencia* superiores a 75%, sus aprendices, por ejemplo) son capaces de crear objetos mágicos. Existe una relación exponencial entre el porcentaje en *excelencia* de un determinado artesano y el poder del objeto que es capaz de crear. Así, le asigna-

mos un determinado nivel a cada objeto mágico según el porcentaje de su autor (75%, objetos de Nivel I; 85%, objetos de Nivel II; 90%, Nivel III, etc.).

El *Nivel* de un determinado objeto expresa su poder de una manera abstracta. En concreto indica, en primer lugar, la capacidad de este objeto para potenciar los poderes mágicos y habilidades de su portador. Además, expresa la cantidad de magia inscrita en el objeto (y el poder de la misma) a disposición de aquél.

El Uso de Objetos Mágicos en MERP/RQ

Poquísimos seres en la Tierra Media son capaces de utilizar un objeto mágico al cien por cien de su potencialidad, y muy pocos pueden siquiera aprovechar una mínima parte de la misma. Para hacerlo sería necesario comprender y compartir la esencia del propio objeto.

Un ejemplo. Quedamos más arriba en que la magia de Sauron estaba enfocada hacia el dominio de cosas y personas, y el Anillo está impregnado de esta magia. Pero Bilbo sólo puede emplearlo en su efecto más colateral: la invisibilidad. En cambio, con él Sauron regiría la Tierra, como Saruman, que lo hantía porque él, como el Señor Oscuro, también conoce hechizos de dominación y sabe que el anillo los potenciaría en gran medida. Incluso Gandalf rechaza el anillo pues conoce su naturaleza y ello le da un poder que no sabe si podría dominar de poseer el Único.

Sólo algunos Elfos (y, desde luego, los *Ainur*) son capaces de emplear objetos mágicos, que potencian tanto más su poder cuando más el objeto y las habilidades y magia del *Quendi* en cuestión estén en sintonía, sean de la misma naturaleza.

3. RQ y otras Clases de Magia en la Tierra Media

Es verdaderamente difícil hallar otros tipos de magia/RQ, aparte de los descritos, en las novelas de Tolkien. No obstante, hagamos un esfuerzo de imaginación:

La magia y los Hombres. - Antes hemos mencionado que los hombres son esencialmente diferentes a *Quendi* y *Ainur*, a pesar de que todos son hijos de Ilúvatar y pertenecen al mismo linaje. Elfos y *Ainur* tienen un poder interior, que traducen en magia de diferente fuerza, merced al papel que les fué



asignado dentro de la creación de *Arda* por Ilúvatar. Los Hombres, sin un papel definido, no tendrían por qué poseer magia según mi interpretación.

Vemos, no obstante, que Aragorn es capaz de hacer magia (con ayuda de las Athelas); y los Nueve, muchos de los cuales son humanos, también hacen uso de sus anillos, lo que implica la posesión de magia o cuando menos la comprensión de la esencia de la misma, según lo expuesto en el apartado *El uso de objetos mágicos en MERP/RQ*. Entonces ¿cuál es el origen de la magia entre los Hombres?. Podemos suponer que el mismo que para *Ainur* y *Quendi*. Todos son Hijos de Ilúvatar, y su naturaleza es la misma. Empero, pocos hombres disponen del tiempo y del prestigio suficiente como para acceder al dominio siquiera de una mínima parte de aquélla. Este aprendizaje les vendría dado de la mano de *Quendi* o *Ainur* de gran poder y poseedores ellos mismos de poderosa magia.

La magia espiritual.- Podemos suponer la existencia de magia espiritual dentro de los grupos de montañeses, nómadas del Este y un largo etcétera. Ahora bien: la magia espiritual, muy bien definida en *RQ* y *RQA* sobre todo, se emplea de manera aberrante en muchos mundos fantásticos como *Glorantha* a causa de la identificación común entre la

figura del chamán tribal (una profesión extraordinariamente estable *al servicio de la comunidad*) y el aventurero (personaje por lo general egoísta y deambulante). Dejando a un lado las fuentes de este error, que no puedo tocar aquí, quisiera aclarar que un chamán no puede nunca ser un PJ normal. Un chamán no puede salir de aventuras. Un chamán es una persona con un muy alto *status* dentro de su banda o aldea, derivado de su control sobre una magia defensiva que puede proteger al grupo de la acción de otros chamanes hostiles. Si el chamán abandona la tribu ésta queda a merced de aquéllos.

Por las razones expuestas, es estúpido que un chamán enseñe su magia a toda la tribu. Si lo hiciera, él mismo no tendría razón de ser. La autoridad de un chamán deriva de su *monopolio* sobre la magia de toda la tribu. El chamán sólo ilustra a su sucesor, dentro de su familia si estamos hablando ya de niveles de organización social de primeras jefaturas (una aldea neolítica, por ejemplo). Ergo, la magia espiritual raras veces aparece en el juego, rarísimas veces en manos de un jugador chamán, y nunca (que yo sepa) de forma explícita formando parte de la ambientación mágica de las novelas de Tolkien.

Sería posible, por otra parte, definir diferentes tipos de chamán y de magia espiritual para cada dipo de cultura y sociedad que podemos apreciar en la Tierra Media; una vez más, se trata de un tema amplio que quizá pueda tratarse en otra ocasión.

La magia hechicera.- No recuerdo haber encontrado rastros de magia hechicera en mi última lectura de la saga de Tolkien. Esto no quiere decir que no exista. Asimismo existen determinados elementos que me vienen a la memoria (como el templo que los númenóreanos construyen a Sauron en la Isla Estrella poco antes del fin de Númenor) que precisarían de explicación.

Una vez más me remito al tiempo tiempo como explicación fundamental de la superficialidad de mi artículo. Tal vez algún día pueda publicar una extensión donde se de cumplida cuenta de todo lo que aquí no se ha dicho y de mucho más, pues el mundo de la Tierra Media es un universo apasionante y prácticamente inabarcable donde los amantes de *RuneQuest* pueden encontrar la síntesis perfecta entre el realismo, la aventura y la sencillez.

Esperando que podamos vernos pronto, me despido una vez más. ✉

¡NO VEN GAS!

NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio de Correo especializado en:

COMICS & ILUSTRACION

- . Comic Importación U.S.A.
- . Todas las novedades nacionales
- . Comic-book Forum, Zinco, Norma...
- . Álbumes material franco-belga
- . Álbumes para adultos
- . Material atrasado
- . Manga en japonés, inglés y español
- . Diseño Gráfico, Ilustradores
- . Servicio de Suscripciones (España y USA)

ROL & JUEGOS

- . Manuales básicos
- . Ampliaciones, módulos
- . Nacionales y de importación
- . Rol, Wargames, Tablero...
- . Figuras en plomo y plástico
- . Maquetas (SF & F)
- . Pinturas, pinceles, dados
- . Revistas y Fanzines

CINE & VIDEO

- . Carátulas para estuches de video
- . Postales de carteles y actores
- . Posters, fotocromos
- . Merchandising, camisetas, pins, gorras
- . Libros y revistas en español e inglés

¡ SOLICITA GRATIS NUESTRO CATALOGO !
 CRISIS-CORREO. Luna, 26.
 28004 MADRID
 Tlf./Fax (91) 532 78 85

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

CRISIS

Luna, 26
 28004 MADRID
 Tlf. (91) 532 78 85



NOVIADO
 STO. DOMINGO,
 CALLAO



LA ALTERNATIVA

Cyberpunk

Vampiro

Far West

Universo

Analaya

Y de importación:

Vampire

Werewolf

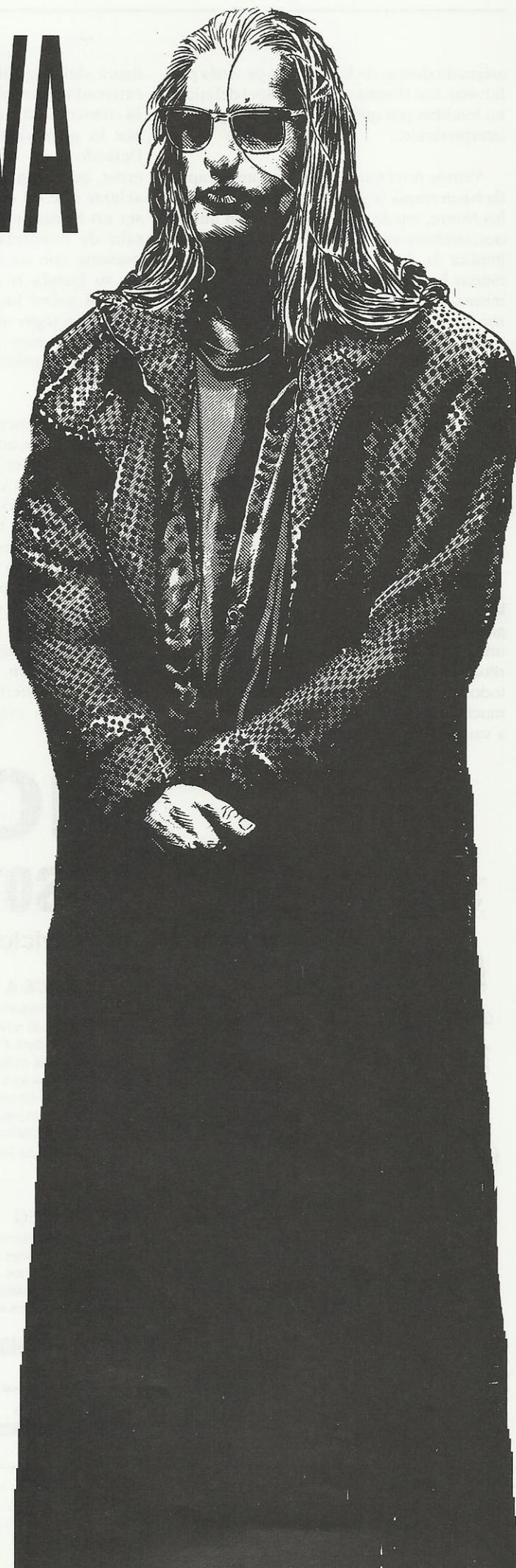
Mage

Magic: The Gathering

Sólo a través de

DISTRIMAGEN

Pozas, 2. 28004 Madrid. Tel: (91)5216789. Tel/Fax: (91)5226299



Módulo

por **Marcelo Schiaffini**
Ilustraciones de **Javier Briz**



EL FUTURO ES DESECHABLE; TÚ TAMBIÉN

Aventura para un grupo de 3 a 6 personajes. Los jugadores entrarán en una espiral de traiciones múltiples donde al principio son un peón más. Dependiendo del grado de agudeza de los participantes podrán o no descubrir a tiempo todos los detalles de la trama y entrar en el juego de alianzas para su propio beneficio.

Cyberpunk

«Night City, año 2020, el Sol se pone en el horizonte bajo la eterna capa de nubes negras. Si hay suerte no lloverá esta noche, en el peor de los casos la lluvia será ácida y las esquinas se llenarán de vendedores de chubasqueros antiácido y a la mañana siguiente una niebla tóxica invadirá las calles. El dirigible de News 54 pasa por delante de la ventana anunciando las últimas noticias, cuando suena el videoteléfono. En la pantalla aparece la imagen de una mujer rubia bastante atractiva, dice llamarse Margaret No-sé-qué y tiene un trabajo para mí, pero no lo quiere decir por teléfono. Será a las doce de la noche en el Búho Nocturno.»

Uno de los personajes jugadores (PJs) recibirá una llamada en su casa (preferiblemente un Solo o un Nómada), una mujer rubia que se identificará como Margaret Raeffer le dirá que tiene buenas referencias de él y que tiene un trabajo que le podrá reportar unos buenos beneficios. No dirá nada por teléfono, el resto en el Búho Nocturno a las doce de la noche. Ah, el PJ deberá ir solo...

Búho Nocturno

El Búho Nocturno es uno de los pocos bares de Night City que permanece abierto las 24 horas. Situado en el último piso del Bay Bridge Residential Hotel, la clientela que atrae pertenece al estilo «Métete-En-Tus-Asuntos». No hay pista de baile, sólo música suave, mesas bajas y poca luz. Ah, tiene otra particularidad, aquí sirven cerveza auténtica (!).

Margaret Raeffer está sentada en una de las mesas al fondo del bar, cerca de un ventanal con vistas al Old Downtown, el barrio viejo de la ciudad, y su emblemático McCartney Stadium. Es una rubia de pelo corto, alta y esbelta que luce un brazo cibernético plastificado en color negro mate. Una mirada desde corta distancia revelará que también sus ojos son cibernéticos, así como sus oídos, y una tirada Difícil de Advertir o de Cibertecnología descubrirá que su piel ha sido endurecida con nanoides hasta formar una armadura ligera y flexible. En todo momento Margaret se mostrará fría y seca (necesita contratar al PJ pero no necesita un amigo). Explicará al PJ que trabaja como ejecutiva en una empresa del puerto. Hace un par de semanas interrumpió sin querer una conversación entre otro ejecutivo y el jefe de seguridad de la empresa; ella no oyó nada, pero desde entonces se siente espiada constantemente y cree que dos tipos la siguen desde hace tres días. Ese ejecutivo siempre le pareció un tipo raro pero no sabe en qué está metido. El trabajo del PJ será descubrir qué traman el ejecutivo y el jefe de seguridad, y recoger pruebas que ella pueda utilizar como «seguro de vida». El PJ podrá pedir ayuda a otros PJs, pero en todo caso ella

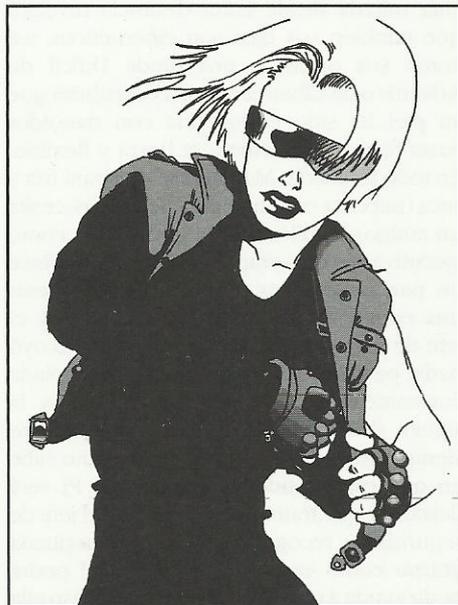


no pagará más de 14.000\$. Si el PJ acepta el trabajo, le dirá que el ejecutivo se llama James Vargas y que, como ella, trabaja en las oficinas de los astilleros Stallion Slough. También les entregará algunos datos sobre el individuo, como su teléfono, número de cuenta en el Euroasian Bank, una foto y su dirección (el tipo vive en un apartamento del Plaza West Tower en el barrio corporativo que le debe de costar 3000\$ al mes). El jefe de seguridad se llama Peter Sbovak, y es un ex-policía de la Guardia Costera; su mayor ilusión es codearse con los jefes y gastarse el dinero en ropa cara que no sabe lucir. Le entregará además 4.000\$ en efectivo, los diez mil restantes cuando se complete la misión. El teléfono de Margaret está apuntado en uno de los billetes.

Ella es en realidad una Mercenaria con dos años de experiencia en las guerras de Centroamérica. Desde hace un año trabaja para los astilleros como guardaespaldas de James Vargas en sus tratos con los grupos de contrabandistas y piratas que venden armas y drogas a Vargas para que éste las distribuya en Night City. Margaret ha pasado con creces el umbral de la ciberpsicosis, pero en su caso no la ha convertido en una descontrolada máquina de matar sino en un ser profundamente religioso y arrepentido de sus pecados anteriores (que no son pocos). Empezó donando casi todo su dinero a una secta religiosa de Canadá pero eso no era suficiente para callar su conciencia. El siguiente paso lógico, según ella, era destruir la podredumbre que la rodeaba y a la que había contribuido. Y para eso ideó un plan...

El plan de Margaret

Margaret pretende destruir de un solo golpe a dos bandas de piratas y a la organi-



zación de contrabando de armas y drogas de Vargas con la ayuda de unos aventureros sacrificables (pecadores sin duda). Como primer paso se dejó comprar por una nueva banda de piratas coreanos recién llegados a las costas de Night City, comprometiéndose a tender una emboscada a Vargas y al grupo de piratas con el que realiza habitualmente el contrabando. En segundo lugar, distribuyó el rumor de que un nuevo grupo de piratas llegados de Filipinas ha contratado a unos Mercenarios para que asesinen a Vargas y hacerse con el control del contrabando en la zona del puerto. Cuando los PJs empiecen a hacer preguntas, todos creerán que son los asesinos a sueldo, dejando el camino libre a Margaret para llevar a cabo su plan.

Los PJs investigan

El barrio del puerto es un mundo cerrado donde casi todos se conocen. A lo largo de la ribera se alinean los once muelles, cada uno de ellos con un edificio central. El muelle 2 está ocupado por el Joe's Diner, un restaurante de «fast food» muy popular entre los estibadores. El muelle 3 soporta la estructura del «Paraíso del Muelle 3», un bar-restaurant para ejecutivos de bajo nivel que está abierto las 24 horas. El sindicato de estibadores ocupa el muelle 7, la barbería Lucky el muelle 10, y las oficinas de los astilleros Stallion Slough están en el muelle 8 (los astilleros propiamente dichos están a unos quince kilómetros al sur). El resto de los muelles están ocupados por empresas de diferentes tipos, que van desde una tienda de electrónica hasta una compañía importadora de juguetes orientales.

En el barrio también existen otros dos edificios emblemáticos, la sala de videojuegos y danza cerebral «Arcade Arcade» y el hotel-colmena «Good Night Rooms and Coffins». El resto de la zona esta repleta de naves industriales y almacenes en alquiler.

En el puerto hay pocas bandas, casi todas sin importancia salvo una, los Seres Salvajes. Estos chicos son palabras mayores, supervivientes, dorfinómanos con muchos años de experiencia en las calles, que no dudarán en matar para conseguir sus drogas y tampoco les importa demasiado morir en el intento.

Si los PJs quieren prestar atención a lo que se dice en los muelles deberán hacer una tirada de Conocimiento de la Calle para poder oír algún rumor; cuanto más alta sea la tirada más rumores oirán. (Ver Tabla 1).

Cualquier PJ con contactos o antecedentes en la Guardia Costera o en Flotas Piratas podrá obtener más información con una tirada Fácil (10+) de Moverse en la Calle o Familia: Desde hace tiempo llegan nuevas

Seres Salvajes

INT	5	Local. Drogas	9
REF	4	Pistola	3
TÉC	6	Rifle	2
FRI	6	Cuerpo a cue.	2
ATR	6	Conoc. calle	6
SUE	8	Persuasión	2
MOV	7		
TCO	5	EMP	6

Ciberequipo: 20% de probabilidad de tener cualquier tipo de implante.

Guardaespaldas de Jefferson

INT	5	Advertir	3
REF	7	Pelea	3
TÉC	6	Atletismo	3
FRI	10	Subfusil	2
ATR	4		
SUE	7	TCO	6
MOV	8	EMP	8/7

Ciberequipo: Ojos con antideslumbrante, oído con radio y codificador, zócalo para chips con un chip de Karate-3

Armas: Uzi Miniauto-9 con munición perforante

Estibadores

INT	4	Atletismo	3
REF	5	Cuerpo a cue.	2
TÉC	6	Pelea	2
FRI	8		
ATR	4	SUE	5
MOV	6	TCO	8
EMP	6		

Armas: porras, cuchillos y puños americanos.

Piratas de Jefferson

INT	5	Pelea	2
REF	7/8	Advertir	1
TÉC	6	Fusil	2
FRI	10	Cuerpo a cue.	2
ATR	4		
SUE	7	TCO	6
MOV	8	EMP	8

Ciberequipo: Reflejos Kerenzikov +1

12 hombres equipados con: una ametralladora RPK, una ametralladora pesada del calibre .50, un misil antiaéreo portátil Sidewinder, un RPG-A, 8 Fusiles de Asalto A-80, un cuchillo cada uno, y protegidos con camisetas de Kevlar.



**Tabla 1
Rumores del Puerto**

- 10+ Hay un nuevo grupo de piratas recién llegados de Filipinas (**cierto**)
- 10+ Los piratas filipinos pretenden hacerse con el control del contrabando y eliminar a las otras flotas (**falso**)
- 10+ Además de los Filipinos hay otros dos grupos de piratas, los coreanos y los Jeffersons (**cierto**)
- 10+ Los piratas coreanos pretenden hacerse con el control del contrabando y eliminar a las otras flotas (**falso**)
- 15+ Los Jeffersons llevan más tiempo que las demás flotas piratas en esta zona, y controlan el contrabando de armas (**cierto**)
- 15+ Vargas es el intermediario que compra y distribuye las armas de los Jeffersons (**cierto**)
- 20+ Los filipinos han contratado asesinos a sueldo para matar a Vargas (**falso**)
- 20+ Si quieres contactar con los coreanos ve a la barbería Lucky (**cierto**)

Tabla 2

- 10+ Una invitación para un concierto esta misma noche en el Café Chrome.
- 15+ Un listín telefónico con decenas de nombres. Después de mucho leer (y de sacar una tirada Difícil de Advertir) se podrán reducir los nombres interesantes a cuatro:
 - Un tal «Doc» (en realidad Doc Morton)
 - Azila (la amiga Netrunner de Margaret)
 - Bjorg (el otro guardaespaldas de Vargas)
 - Archie (su Arreglador habitual habitual)
- 20+ Una carta de la Fundación Futuro Cristalino de Canadá dirigida a Margaret, agradeciéndole la donación de 20.000\$
- 25+ Un trozo de papel con un número de teléfono (es el número del jefe de la Guardia Costera)
- Sorpresa:** en el pasillo, entre las cosas tiradas por el suelo, hay una mina Claymore (Advertir 15+ para localizarla).

familias piratas desde Corea, China y Filipinas. Normalmente estos piratas se unen a bandas ya existentes, pero actualmente hay un grupo de orientales que está formando una flota dedicada al contrabando y que se reúnen en la barbería Lucky.

Otra forma de obtener valiosa información es entablar conversación con ciertas personajes que viven en el barrio:

- En el Sindicato de Estibadores hay un sindicalista llamado «Montaña» Joe. Es un tipo dedicado a luchar contra las corporaciones, y cualquier intento de sacarle información que haga hincapié en el tema de los abusos que comete la empresa de los astilleros Stallion Slough tendrá un bono +5. Montaña Joe sabe que los Jeffersons tienen tratos con Vargas y que a veces esconden mercancías y barcos en los astilleros.

- «Elizbeth» (sí, has leído bien, Elizbeth) es posiblemente la más lúcida y sociable de los Seres Salvajes y estará dispuesta a cualquier cosa si el precio es alto. Ella sabe que Vargas le ha vendido armas a los Seres Salvajes. Sólo si se le pregunta en ese sentido recordará que una mujer rubia con un brazo cibernético negro acompañaba a Vargas y le servía de guardaespaldas. También recuerda haber visto a esa mujer en compañía de Doc Morton, un matasanos de la Zona de Combate. Con una tirada Difícil (20+) de Conocimiento de la Calle (un personaje Tecnomédico tendrá una bonificación de +5) los PJs averiguarán que Doc Morton está especializado en cirugía estética para personas que necesitan olvidar su pasado (o que su pasado las olvide a ellas).

- Nina Santiago es una camarera del Joe's Diner. Es una romántica empedernida, y cualquier intento de sacarle información a través de la Seducción tendrá una bonificación +5. Ella puede contarte de arriba a abajo toda la tabla de rumores del puerto sin necesidad de salir del restaurante.

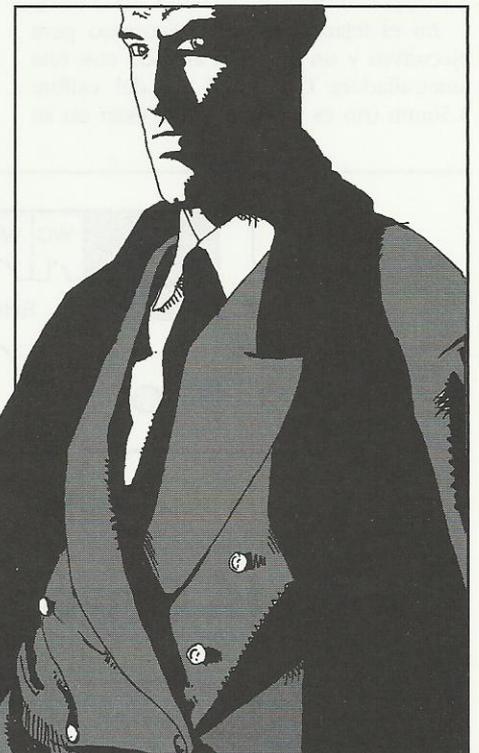
- Gina Josephson es una adolescente dominada por los videojuegos que pasa casi todo el día en el «Arcade Arcade», pero también tiene un asombroso conocimiento de casi todas las bandas de la ciudad. Con Gina de su parte las posibilidades de los PJs de tener ventaja sobre cualquier banda aumentarán en un 70%. Además sabe que Margaret Raeffer es amiga de una Netrunner llamada Azila Sabutu que frecuenta el «Arcade Arcade».

Existe también la posibilidad de que los PJs quieran entrar en los apartamentos de Vargas y Sbovak para curiosear. Sbovak vive cerca del puerto, en un bloque de apartamentos con un nivel de seguridad

mínimo: puertas con cerraduras mecánicas de dificultad 10+ y alarmas de dificultad 15+. Dentro del apartamento hay fotos de Sbovak vestido con el uniforme de la Guardia Costera y algunos recortes de prensa referentes a su expulsión de la policía. Hay también una factura por la compra de una lancha rápida (15.000\$) a su nombre, y un recibo del pago de las cuotas de amarre en el club náutico de la ciudad.

Entre las cintas de vídeo que tiene al lado de la pantalla de TV hay una muy interesante para los cinéfilos del 2020, «Lo que el viento se llevó», pero Sbovak nunca ha sido un cinéfilo y lo que en realidad guarda en esta cinta son grabaciones de las operaciones de contrabando en las que ha participado (ya habíamos dicho que este tipo no era muy listo). Los PJs encontrarán esta cinta sólo en el caso de que especifiquen que van a comprobar el contenido de todas las cintas o de ésta en particular (una tirada de Advertir no basta).

Vargas vive en un sitio muy distinto: el Plaza West Tower en el barrio Corporativo. Alquilar un estudio aquí cuesta 3.000\$ al mes, pero el sitio lo vale. La seguridad corre a cargo de guardias armados con subfusiles Arasaka Minami y pistolas Militech Avenger con munición perforante y blindaje de Chaqueta Blindada Media. El edificio está continuamente controlado por cámaras monitorizadas cada cinco minutos y las puertas tienen cerraduras electrónicas con alarma (nivel de dificultad 25+). Dentro de su estudio, Vargas no esconde ninguna evidencia de sus negocios sucios, pero los PJs podrán encontrar en cambio otras pistas interesantes:



En un cajón hay un trozo de papel con un número de teléfono y un nombre, Zacarías, (se refiere a Zacarías Jefferson).

También hay un extracto de su cuenta bancaria con un saldo de 38.000\$ y unos folletos de un concesionario de Toyota (a los dos días de empezar la aventura se comprará un deportivo Toyota Avante). En uno de los folletos hay una frase apuntada: «comprobar rumores».

Vargas tiene ligeros problemas de memoria a causa de su incipiente ciberpsicosis, como habréis podido comprobar por las anotaciones que deja por todas partes, pero la que viene a continuación es la más importante: en su mesilla de noche hay una de sus tarjetas de visita con la anotación «2020USER», que es su clave de acceso al ordenador de Stallion Slough. Con esta clave cualquier persona que tenga un ordenador puede tener acceso vía módem a todos los archivos de los astilleros, lo cual es muy útil tanto si hay un Netrunner entre los PJs como si no.

Las oficinas de Stallion Slough

Se trata de un edificio alargado de dos plantas custodiado por guardias de seguridad armados con subfusiles y pistolas, y equipados con Chaquetas blindadas medias y cascos metálicos. Los guardias que hacen la ronda exterior llevan perros adiestrados y disponen de dos coches aparcados en la puerta del edificio.

En el tejado hay un helicóptero para ejecutivos y un aerogiro armado con una ametralladora Gatling M-216 del calibre 5.56mm (no es recomendable estar en su

punto de mira, recordad la «impaciente» de la película *Depredador*).

Tanto en el exterior como en el interior hay cámaras de seguridad monitorizadas cada cinco minutos aproximadamente. Todas las puertas del edificio tienen cerraduras electrónicas (dificultad 25) conectadas a alarmas.

Si hay un Netrunner entre los PJs, puede ser interesante hacer una incursión en la computadora del edificio (*ver mapa adjunto*).

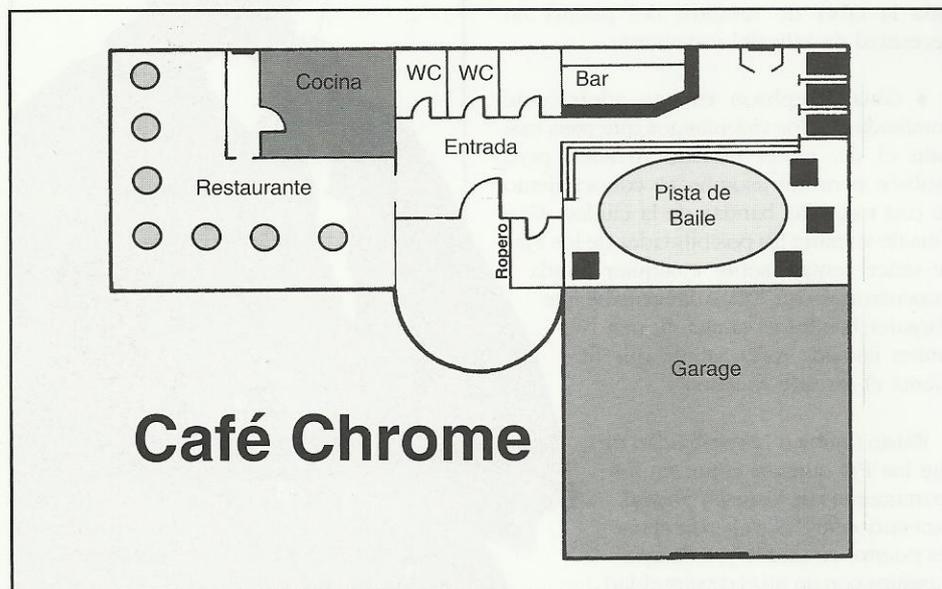
Y ahora Margaret piensa acelerar el ritmo cardíaco de los PJs...

La desaparición de Margaret

Una vez que Vargas se enteró de los rumores de que alguien había contratado asesinos para eliminarle, Margaret le dijo que le parecía que unos tipos la venían siguiendo desde hacía un par de días. Después preparó su propio secuestro.

Al día siguiente de que los PJs empiecen a husmear por el puerto, Margaret llamará al PJ con el que tuvo la primera reunión y le pedirá que vaya a verla a su casa para contarle algo muy importante relacionado con el caso. Cuando los PJs lleguen, encontrarán el apartamento revuelto y ni rastro de la rubia.

El apartamento tiene un salón-cocina unido a un dormitorio por un pasillo de cinco metros. Entre los muebles destrozados y demás objetos por el suelo se pueden encontrar cosas interesantes que Margaret olvidó llevarse antes de esconderse en un hotel de mala muerte en la Zona de Combate (cuanto mayor sea la tirada de Advertir, más cosas descubrirán). (*Ver Tabla 2*)



Margaret Raeffer

alias Joanna Moore. Mercenaria

INT	8	Sent. Combate	8
REF	8	Advertir	5
TÉC	8	Pistola	6
FRI	10	Capoeira	6
ATR	9	Cuerpo a cue.	6
SUE	4	Pil. helicóptero	1
MOV	7	Fusil	6
TCO	9	Atletismo	6
EMP	8/0	Subfusil	6

Ciberequipo: *Quimipiel*: en situaciones de tensión, su piel se vuelve de color negro mate; *Tejido Dérmico*: protección 12 en todo el cuerpo; *Ciberserpiente* en la boca; Ojos con antideslumbramiento, visión Termográfica, Infrarroja y Luz Tenue; Brazo con CP 25, daño de aplastamiento de 4D6, cobertura plástica de color negro, Mano Tenaza y Lanzallamas.

Equipo: pistola Sternmeyer 35 con munición perforante, subfusil H&K MPK-9, 2 granadas sónicas, 2 granadas cegadoras, monocuchillo Kendachi, camiseta de Kevlar.

Margaret Raeffer es una persona egoísta y agresiva que sólo pensaba en el dinero hasta que la ciberpsicosis la llevó a creer en la reencarnación, el más allá y la posibilidad de otra vida mejor si lograba redimir sus pecados.

Azila Sabutu

Netrunner

INT	7	Interface	7
REF	4/7	Advertir	1
TÉC	7	Cibertecnología	2
FRI	2	Electrónica	2
ATR	9	Programar	2
SUE	3	Mecánica Básica	1
MOV	7	Conoc. Sistema	2
TCO	4	Dis.Ciberterminal	2
EMP	6/4	Pistola	1
		Composición	1

Ciberequipo: Conectores de interface, Conexión de Ciber módem, Sandevistan, Oído con radio, Destripadores.

Equipo: Pistola Colt AMT; Cyberconsola Zetatech Parraline 5750: Velocidad +2, CPU 1, Memoria 10, Data Wall +4, Programas TerminiKrash, Sigilo, Asesino II, Espada, Teléfono Casero, Balron II.

Azila pretende llegar a ser un Netrunner de élite, pero por desgracia para ella es demasiado descuidada. No prestará atención si alguien la sigue, y es muy posible que no utilice el programa Stealth mientras esté buscando la señal del rastreador en la Red simplemente porque cree que no le será necesario.



Piratas coreanos

INT	4	TaeKwonDo	2
REF	10	Advertir	1
TÉC	2	Rifle	2
FRI	6	Nadar	1
ATR	5	Pilot. Lanchas	2
SUE	2	Cuerpo a cue.	2
MOV	8		
TCO	2		
EMP	10/9		

Ciberequipo: Destripadores.

21 hombres en 7 lanchas, equipados con: una ametralladora pesada del calibre .50, 3 ametralladoras RPK, 2 RPG-A, 8 AKR-20, 7 H&K MPK-9, un cuchillo cada uno, y protegidos con camisetas de Kevlar.

Contrabandistas de Vargas

INT	9	Advertir	1
REF	5/7	Subfusil	2
TÉC	8	Pelea	2
FRI	6		
ATR	5		
SUE	10	TCO	10
MOV	3	EMP	6/4

Ciberequipo: Reflejos Kerenzikov +2, Garras.

6 hombres equipados con: Uzi miniauto 9 con munición perforante, y chaleco antibalas y 3 hombres en el helicóptero, equipados con: 2 ametralladoras RPK y chaleco antibalas.

Guardia costera

INT	8	Autoridad	3
REF	7/8	Pistola	3
TÉC	10	Atletismo	1
FRI	7	Fusil	3
ATR	5	Pelea	3
SUE	7	Advertir	1
MOV	6	Cuerpo a cue.	3
TCO	6		
EMP	10/6		

Ciberequipo: Ojos con luz tenue, infrarrojos, antideslumbramiento y sistema de puntería; oídos con radio, codificador y atenuador de nivel; conector de arma inteligente, reflejos Kerenzikov +1.

8 hombres en dos coches, equipados con: fusiles de asalto Militech Ronin, pistolas Militech Avenger, granadas sónicas y cegadoras, armaduras Metal Gear. Un AV-4 armado con ametralladora Gatling M-134 y 4 bombas incendiarias (equivalentes a 3 granadas incendiarias cada una).

Los planes de Vargas

Ahora los PJs tienen dos razones para seguir en el caso: *Avaricia* (si Margaret desaparece, no podrán cobrar el resto del dinero), y *venganza* (la mina Claymore). Y las dos razones apuntan hacia Vargas. Por otra parte, Vargas también tiene razones para encontrar a los PJs: mientras ellos entraban en el apartamento de Margaret, volaba por los aires el coche de la empresa que habitualmente usa Peter Sbovak, matando a un guardia de seguridad (la bomba la preparó ella), y la desaparición de Margaret es otra razón. Desde el momento de la explosión del coche de Sbovak, que resultó ileso, Vargas empezará a hacer indagaciones a través de sus contactos en el puerto. Los PJs que más se hayan hecho notar durante los días previos así como los que hayan exhibido una mayor cantidad/calidad de armas y armaduras serán los más sospechosos a los ojos de Vargas (una tirada Normal de Conocimiento de la Calle por día bastará para pasar desapercibidos).

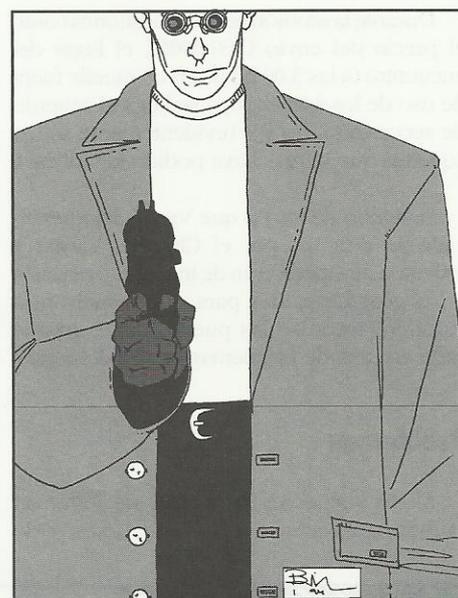
Cuando los PJs vuelvan al puerto recibirán la visita de varios estibadores desconfiados (el número a discreción del master) que intentarán averiguar por las buenas o por las malas qué es lo que buscan. Si los PJs resuelven la situación a tiros habrá una razón más para sospechar de ellos.

La misma noche de la desaparición de Margaret habrá una reunión en el Café Chrome entre Vargas y el líder de los Jefferson, Zacarias Jefferson, para preparar un encuentro donde Vargas recogerá otro envío de armas automáticas. Aprovechando la ocasión, Vargas hablará con Jefferson de la desaparición de Margaret, y de los rumores sobre nuevas bandas de piratas y asesinos a sueldo.

Café Chrome

«Durante el día el Café Chrome es un sitio de moda entre los Ejecutivos que quieren hacerse ver mientras disfrutan de su ambiente estilo años 50, pero por la noche es algo distinto...»

Cuando el PJ llegue al Café Chrome alrededor de la medianoche, lo primero que tendrá que hacer es atravesar el Upper East Side. No es un mal barrio, pero sus habitantes dejan mucho que desear. En un área de 12 manzanas cuadradas, diez bandas se disputan sus territorios mientras cientos de rockeros acuden cada noche para visitar la mayor atracción del barrio, sus clubs, como el Metalstrom, el Slammer Club, el Kitty Liquor, y por supuesto el Café Chrome. A dos manzanas en dirección sur, el amenazador rasca-cielos del Complejo Municipal de Justicia Criminal vigila como un ave de presa.



El local está formado por dos alas unidas por un recibidor central; en el ala oeste se encuentran la cocina y el restaurante, mientras que el bar y la pista de baile ocupan el ala este. Para entrar, el PJ deberá atravesar una pequeña plaza con palmeras (durante el día los miembros de las bandas se suben a las palmeras para escupir sobre los corporativos que salen del Café), y por su propia seguridad puede dejar su vehículo al aparcacoches (atención: un Edgerunner con estilo siempre deja buenas propinas) para después vérselas con el portero del local (una tirada Normal de Vestuario bastará).

Por las noches el Chrome se llena de fans que esperan ver a sus estrellas favoritas, y de rockeros con ganas de juerga. Fuera, en la plaza, las bandas esperan a que algún cliente borracho sea lo suficientemente tonto como para perderse por las calles.

La seguridad del local se reduce a un par de porteros armados con pistolas y a los guardaespaldas que los famosos traen a su alrededor, además de cámaras de video que graban durante las 24 horas del día. Pero si todo esto falla, el Café tiene un dispositivo especial: en caso de peleas, tiroteos, incendios, etc. puertas de acero caen (literal, no bajan suavemente, *caen*) y sellan cada habitación para que cada uno se las apañe como pueda mientras la empresa contrata un equipo de Arasaka para «solucionar» el problema.

El encuentro entre Vargas y Jefferson tendrá lugar en un reservado del bar, cerca de la pista de baile y de la puerta trasera. Jefferson llevará dos guardaespaldas con él y otros dos camuflados entre la gente cerca de la barra. Vargas irá con Sbovak mientras Bjorg espera cerca de la salida de emergencia.



Durante la reunión se fijan cuestiones como el precio del envío (100.000\$), el lugar del encuentro (a las 3.00 horas en un muelle fuera de uso de los astilleros), y se llega al acuerdo de secuestrar a los PJs (evidentemente sólo a aquellos que Vargas haya podido identificar).

Si alguno de los Pjs que Vargas ha identificado se deja ver por el Chrome, Vargas y Jefferson desaparecerán de inmediato dejando a los guardaespaldas para que resuelvan la cuestión (recordad las puertas de acero que caen en caso de problemas dentro del local).

Problemas

Al día siguiente, los piratas de Jefferson saldrán a cazar a los PJs que hayan sido

identificados por Vargas. Intentarán secuestrarlos por separado, discretamente y sin causarles daño (a menos que se resistan). Irán en grupos de cuatro (tomar como ejemplo los guardaespaldas que Jefferson llevaba en el Café Chrome). Todos los PJs que sean capturados serán llevados al barco de Jefferson, a unas 10 millas de la costa, y empezará el interrogatorio (buena ocasión para recordar la habilidad de «Resistir tortura/drogas»).

Mientras tanto Margaret no ha perdido el tiempo. Habló con Doc Morton y acordaron que, si alguien preguntaba por ella, Doc le entregaría un informe falso que dijera que la nueva identidad de Margaret es Rebecca Jarvis (con foto incluida). Después de ver a Morton, comprobó con su amiga Netrunner,



James Vargas

Ejecutivo

INT	9	Recursos	7
REF	9	Advertir	3
TÉC	9	Percepción	2
FRI	10	Cultura Gen.	3
ATR	9	Busc. Libros	3
SUE	2	Vida Social	3
MOV	2	Persuasión	3
TCO	4/6	Pistola	1
EMP	4/2	Vestuario	1

Ciberequipo: Ojos con Amplificación de Imagen, Cámara Digital y visión infrarroja.

Equipo: Armalite 44, Light Armor Jacket.

Para Vargas sólo existe una cosa: el dinero. Es un hombre calculador y muy cauto que siempre pensará en las consecuencias antes de tomar una decisión. Desde hace unas semanas viene notando que le cuesta despertarse por las mañanas (es uno de los primeros efectos de un tipo de ciberpsicosis que con el tiempo se convertirá en catatonia).

Peter Sbovak

Ex-policía

INT	4,	Autoridad	5
REF	3,	Advertir	2
TÉC	6,	Pistola	2
FRI	4,	Pelea	2
ATR	5,	Interrogat.	2
SUE	7,	Percepción	1
MOV	8,	Atletismo	1
TCO	5/7,	Cultura G.	2
EMP	6/3	Cuerpo cuerpo	2

Ciberequipo: Ojos con Vídeo, Cambio de Color; Blindaje subdermal CP 18; Garras.

Equipo: pistola pesada BudgetArms Auto-3, pistola ligera Dai Lung, cibercargador, Chaqueta blindada media.

Sbovak no es muy listo, pero le gusta estar con los que tienen el poder. Siempre viste ropa cara pero con poco gusto. Se ha vuelto muy cauto y no se separa nunca de Vargas.

Doc Morton

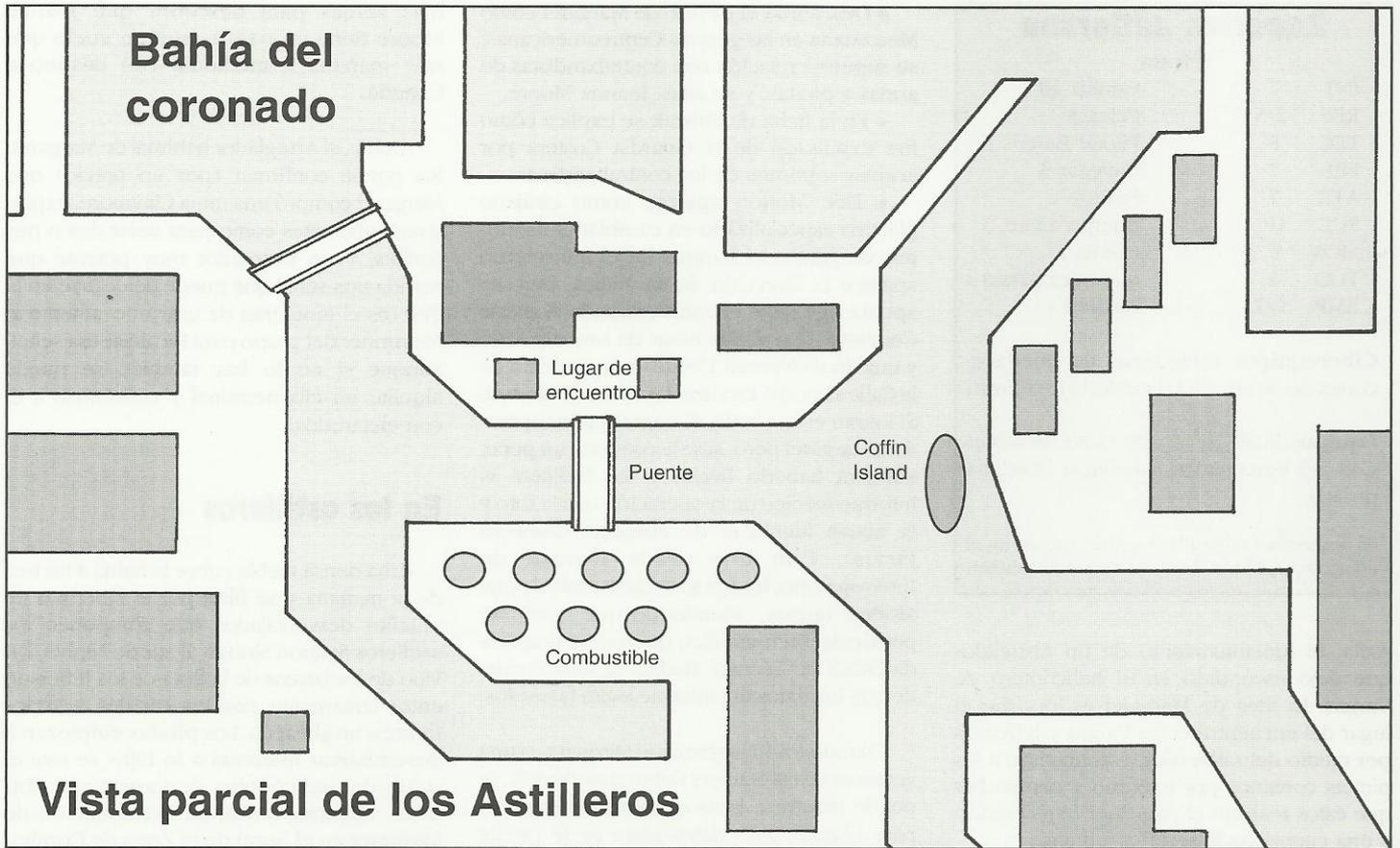
Cirujano Plástico

INT	10	Técnica Médica	8
REF	8	Cultura General	3
TÉC	10	Tan. Criogénico	2
FRI	6		
ATR	8	MOV	7
SUE	10	TCO	3
EMP	5/4		

Ciberequipo: Ojos con Microópticos.

Doc ama el orden; si los PJs se ponen a romperle el material y a destrozarle el quirófano contará todo lo que sabe.





Vista parcial de los Astilleros

El barco de los Jefferson es un antiguo remolcador armado con una ametralladora RPK rusa en la proa y una ametralladora pesada del calibre .50 en la popa. El helicóptero de Vargas lleva una RPK manejada por uno de sus hombres en cada puerta lateral. Vargas lleva un maletín con el dinero en metálico y va acompañado de Sbovak y Bjorg. Jefferson espera en la popa del remolcador, junto a las cajas de armas preparado para actuar.

Una vez comprobado el dinero y el cargamento, Vargas y Jefferson bajarán al camarote donde están encerrados los PJs para hacerles otro par de preguntas mientras sus hombres descargan las armas.

Para entonces Azila habrá localizado la señal del rastreador y Margaret comunicará la posición del lugar de encuentro a los Coreanos. Y mientras Azila comprueba el ingreso del

dinero de los Coreanos Margaret hará una llamada a la Guardia Costera. Esta parte del plan puede desbaratarse si un PJ Netrunner ataca a Azila antes de que localice la señal del rastreador, con lo que no se producirían ni el ataque de los coreanos ni la aparición de la Guardia Costera.

A la mañana siguiente Margaret (con el nombre de Joanna Moore) cogerá un avión con destino a Canadá.

El cargamento de armas se compone de 300 fusiles de asalto (A-80, AKR-20 y AK-47) con 1.000 cartuchos cada uno, 10 ametralladoras RPK con 3.000 cartuchos cada una, y 10 lanzacohetes RPG-A.

Mientras los contrabandistas desembarcan el cargamento se produce el ataque de los piratas coreanos, y diez turnos después aparecerá la Guardia Costera.

Final

Esta aventura es un juego de traiciones múltiples en la que los PJs son al principio un peón más, pero igual que un peón puede convertirse en reina, los PJs pueden tener un papel muy importante en el desarrollo de la historia.

Si juegan con rapidez e inteligencia descubrirán a tiempo todos los detalles de la trama y con un poco de astucia podrán entrar en el juego de las alianzas y las traiciones para su propio beneficio pues con tantas facciones enfrentadas las posibilidades son infinitas.

Si en vez de tomar la iniciativa se dejan llevar por los acontecimientos pueden acabar muy mal, desde no cobrar, hasta ir a parar a la cárcel. Eso si es que sobreviven...

Armas nuevas

Tipo		PA	Dis.	Disp.	Dañ/Mun.	Balas	VD	Fiab.	Alcance	Precio
Ametralladora RPK	APS	-1	N	M	4D6+1/7.62S	40-75	5	MF	400m	1000\$
Ametralladora Cal.50	APS	+1	N	R	5D10/.50	100	5	MF	600m	2000\$
Misil AA Sidewinder*	APS	0	N	R	5D10	1	1	M	25Km	20000\$
Gatling M-216	APS	0	N	R	4D6/5.56	1000	150	M	400m	3500\$
Gatling M-134	APS	0	N	R	4D6+3/7.62	4000	320	MF	500m	5000\$

* El misil antiaéreo Sidewinder se guía por el calor de las toberas y tiene un 75% de probabilidades de impactar.



AQUELARBÉ

- Comic nacional y de importacion
- ilustracion
- Juegos de Rol y de tablero
- Pinturas
- Figuras de plomo etc...

c/ Velarde nº 42 ELCHE (ALICANTE)
tfno: 96/ 542 59 42



VAMPIRE-CREATOR

Creador asistido por ordenador de hojas de personaje del juego de Rol ' VAMPIRO ' ©

- Muy fácil de usar.
- Ayudas en todas las pantallas.
- Sigue las reglas del juego.
- Supervisa todo el proceso, evitando errores.
- Sacar el resultado por impresora.
- Rápido y flexible.

Búscalo en tu tienda por solo 995 pts.

Un producto de Idafé informática y gestión S.L. Distribuye: DISTRIMACEN S.L. ☎ (91) 5726099.

Figuras de Plomo

Camelot 3D

Presenta 5 nuevos blisters de su serie de fantasía. Destacan *Monje con Atril*, y *Guerreros* por su gran calidad. Las otras son *Aquelarre* (una bruja y su amiga), *Jefe Bárbaro* (en su trono) y *Bailarinas* (el conjunto mas flojo). Referencias CA022 a CA026. Continúan también con su magnífica serie de chicas en 54mm presentando esta vez: *Ciclista*, *Guerrera*, *Gladiadora* y *Caperucita*. Para los muy mañosos.



Monje con Atril (Camelot)

Citadel

Varias son las referencias que nos presentan en febrero y marzo, tanto en blister como en caja.

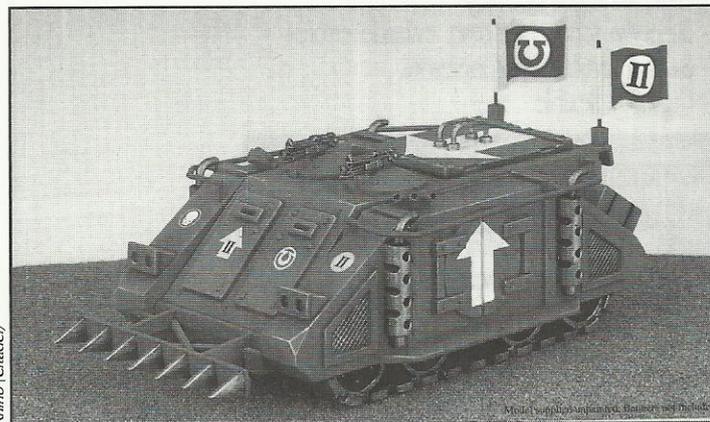
Warhammer 40.000

-*Imperial Space Marines* (ref. 0734): diez marines en plástico, extraídos de la nueva edición en caja de este juego.

-*Rhino* (ref. 0743): este es el ya conocido tanque de plástico, presentado en una nueva caja, aprovechando el lanzamiento del nuevo W40K.

-*Space Ork Warriors* (ref. 0741): diez Orcos Goff en plástico, extraídos de la nueva edición en caja del W40K.

-*Imperial Guard Bikes* (ref. 8034): magníficas miniaturas de Guardias del



Rhino (Citadel)

Imperio en motos con ruedas y en *Jet Bikes*.

Además de estas referencias, que en su gran mayoría ya estaban disponibles en el mercado, se ponen a la venta otras novedades presentadas en blister: *Goff Skarboyz* (ref. 9034), *Goff Nobz* (ref. 9035), *Adeptus Arbites* (ref. 9040) y *Adeptus Arbites Command* (ref. 9041).

Warhammer Fantasy Battle

-*Warhammer Plastic Shield Pack* (ref. 9033): nuevos escudos, más grandes que los antiguos, y sin esos incómodos agujeros que casi siempre había que tapar con masilla. Se acoplan en unas muescas para el brazo, y están presentados en blister.

También se pondrán a la venta: *Skaven Lord Skrolk* (ref. 9037), *Rat Ogres* (ref. 9038), *Black Orcs* (ref. 9039) y *Empire Flagellants* (ref. 8579), todos ellos disponibles en blister.

Man o' War

Cuatro embarcaciones y un Grifo son las novedades que podremos adquirir en marzo: *Skaven Doombringer* (ref. 0403), *Skaven Deathburners* (ref. 0402), *Skaven Warp Riders* (ref. 0401), *Orc Wyvern Riders* (ref. 0399) e *Imperial Griffon Riders* (ref. 0400).

Grenadier

Grenadier está reconfigurando toda la línea *Fantasy Warriors* con una aleación sin plomo, y reforzando sus blisters para hacerlos más consistentes.

Chaos Dragon es el primero de la ya clásica colección de Dragones del mes. Cada caja en esta serie de 12 piezas, irá acompañada de una cro-

mo y una prueba de compra. Escondido en el arte de cada tarjeta, habrá una pista para resolver un puzzle. Al que junte todos los cromos, resuelva el enigma y envíe las doce pruebas de compra a Grenadier, recibirá gratis una figura de edición limitada. Ideas viejas para ventas nuevas.

Heartbreaker

Aquí el que no corre vuela. Han llegado a un acuerdo para producir las miniaturas oficiales del juego del año (y parece ser, de los próximos años) *Magic: The Gathering*. En principio, van a fabricar las 12 que consideraran mas importantes. Lo cierto, es que al juego no le hace ni puñetera falta la utilización de miniaturas para nada.

Además continúan sacando magníficas figuras para *Mutant Chronicles* que, entre otras cosas, se adaptan muy bien para jugar a *W40k*.



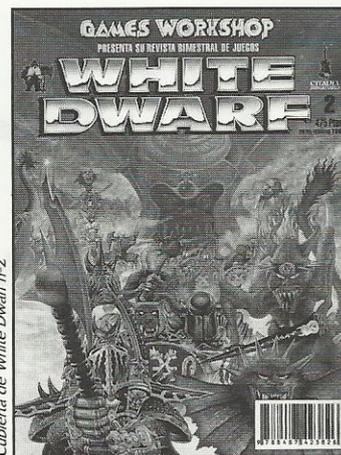
Imperial Guard Bikes (Citadel)

Rifts Miniatures

Cinco son las referencias que saldrán a la venta en marzo. Son las siguientes: *Cyber Adventurers 1* (ref. 8016), *Rogues and a Scout 1* (ref. 8017), *Brodakil and Witchling* (ref. 8018), *Damaged Skelebots 2* (ref. 8019) y *Psi-Stalkers and Scouts 1* (ref. 8020).

Ral Partha

Nos presentan en marzo varias novedades para *Advanced Dungeons & Dragons*, cinco de personajes y siete de monstruos. Los blisters de personajes son: *Berserker Barbarian* (ref. 11-021), *Oriental Fighter* (ref. 11-022), *Bounty Hunters* (ref. 11-023), *Gladiators* (11-024), y *Fighters with Axes* (ref. 11-025), todos ellos en blisters de dos figuras, hombre y mujer. Los monstruos son los siguientes: *Ogre with Club* (ref. 11-428), *White Dragon* (ref. 11-458), *Bugbears and Kobold* (ref. 11-486) y *Hobgoblin Jailor and Guards* (ref. 11-487).



Cubierta de White Dwarf nº2

White Dwarf 2

Games Workshop. Enero-Febrero de 1994. Revista y catálogo de juegos de figuras. Portada e interior a color. 64 páginas. 475 ptas. Español.

Games Workshop se afianza en el mercado con el segundo número de su revista. La edición española de *White Dwarf* va acercando sus contenidos a los de la original, y seguramente su único problema sea que las novedades GW no lleguen aquí con tanta celeridad como se comercializan en el Reino Unido. Por ejemplo, el artículo sobre *Monstruos Voladores* ya apareció allí en noviembre, acompañado de cerca de una docena de tales figuras en el catálogo. Aquí sólo aparecen anunciadas tres (*Grifo de Guerra* y *Jinete Alto Elfo*, *Serpiente Alada* y *Sbaman Orco*, y *Thaindor*, *Señor Alto Elfo de Caledor*, *sobre Kargos el Dragón Rojo*). En el artículo citado, hay consideraciones sobre el uso táctico de los Monstruos Voladores y una batalla jugada como ejemplo de su utilización.

El otro artículo extenso, sobre *Warhammer: Magia de Batalla*, escrito por su autor, explica detalladamente la mecánica de este suplemento y sus variadas posibilidades.

También contienen una ampliación y aventura de *Advanced Heroquest*, taller de modelismo de Rick Priestley (preparando un campo de batalla básico). La guía ilustrada de Mike McVey para el coloreado de las figuras básicas de *Warhammer* y *Warhammer 40K*, es excelente.

Siguen las secciones fijas *Heavy Metal* y *Noticias y Novedades*. La edición mejora si cabe respecto al primer número (se ve que le han cogido el truco al color y a la maquetación inglesa y las ilustraciones en blanco y negro ya no se emborronan).

Eugenio Osorio



Figuras para el lejano Oeste

El *Far West* está de moda, en el vestir, en la música, en el cine y, como no, en los juegos de rol y simulación y las figuras que se utilizan en ellos. Vamos a analizar brevemente las marcas más conocidas y accesibles.

Dixon. UK. 25 mm.

Tiene una buena gama de vaqueros, pistoleros e incluso algún mejicano. Muchas figuras tiene diversas variaciones, en especial cabezas distintas. Posee también una amplia serie de figuras de la Guerra Civil Americana, muchas de las cuales también nos sirven para nuestros propósitos. Dentro de la serie de indios, tiene algunos apaches y tribus del Este (mohicanos y hurones).

Lo mejor de todo son sus carretas y sus diligencias. Una de las carretas tiene hasta cocina! Pueden ser tiradas indistintamente por caballos, mulas o bueyes. Son sin duda las mejores piezas de su catálogo, aunque el precio es algo elevado.

La calidad media de las figuras de Dixon es buena, están bien terminadas, son vivas de postura y las caras son francamente expresivas. Su principal defecto es que son bastante cabezonas. Su precio es razonable.

Tradition/Willy Suren. Suecia. 30 mm.

Lo primero es advertir que estas dos marcas, aunque tienen catálogos distintos, son actualmente propiedad de un solo fabricante, y que las referencias que aparecen en uno y en otro como referencias distintas son las mismas figuras.

La serie *El dorado Oeste*, como la denominan, tiene gran cantidad de variantes (hasta un turista inglés! y algunas figuras femeninas. El séptimo de caballería con Custer a la cabeza también está representado. Poseen también un nutrido grupo de indios con todo tipo de caracteres.

Las figuras son de una excelente factura, muy vivas de poses y fáciles de transformar. Las armas, en muchos casos, vienen aparte. Los caballos son muy buenos pero excesivamente grandes. Demasiado Caras.

Peter Gilder/Condisseur UK. 25 mm.

Este modelista, tal vez el más prolífico que ha existido y uno de los padres del *wargame* moderno, dejó una serie de buenas figuras del Oeste, bastante amplia y desigual. Tiene muchas variedades: pistoleros, civiles, mejicanos, vaqueros, indios, etc.

En general bien proporcionadas y no excesivamente detalladas. Ganan con la pintura. Los caballos de los indios son demasiado pequeños. Precio razonable.

Britannia. UK. 25-30 mm.

Una buena gama de indios y del séptimo de caballería, incluido Custer. Escenas curiosas, indios cortando cabelleras, muertos, etc. Tanto las figuras como la aleación dejan bastante que desear. Las figuras son cabezonas y bastante gordas, aunque una vez

pintadas quedan resultonas. La aleación tiene demasiado antimonio y poco estaño, lo que la hace muy quebradiza, rompiéndose armas, e incluso brazos, al menor golpe. Tiene algunos complementos interesantes, como tiendas indias y carretas. Baratas.

RAFM. Canadá. 25 mm.

Figuras de pequeño tamaño realizadas en plomo con la mayor variedad del mercado. Tienen casi de todo, hasta piraguas. Bien detalladas y terminadas, tal vez un poco frías e impersonales. Algo caras.

Old Glory. USA. 25 mm.

Esta marca fabrica todo tipo de figuras de las guerras del Canadá, muchas de ellas utilizables. Tiene más de sesenta indios, de las tribus del Este, y una gran variedad de tramperos, civiles, etc. Son buenas figuras, su único problema es que vienen en bolsas de ¡30! figuras variadas.

Plástico. 20 mm.

Ésta es una solución económica y socorrida. Diversas casas (Airfix, Revell, Atlantic) fabrican figuras de indios, vaqueros, soldados e incluso civiles, cornetas y un fuerte, a buen precio y con una calidad más que aceptable.



Diligencia de Dixon. Pasajeros e indios, figuras de Suren y Peter Gilder, algunas transformadas. Diorama realizado por Trasgu

Hermógenes Sainz

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y competiciones

¡Organizamos partidas y campeonatos!

¡Aprende a pintar con nosotros!

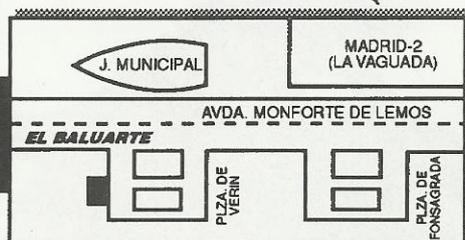


VIDEO-JUEGOS

- ¡Tenemos las últimas novedades!
- Cambios por solo 1.000 ptas.
- Alquiler

¡ Pedidos por correo!
Carátulas de T.V., Películas,
Maquetas y muchas cosas más...

PLAZA DE VERIN, 10



Telf.- 739 88 31



Guía de Pintura

Hasta ahora, en anteriores números de esta revista, hemos visto algunos consejos y técnicas básicas para pintar miniaturas partiendo prácticamente de cero. Pero no todo consiste en capas básicas, sombras y brillos. También es necesario pintar una serie de detalles, y el conocimiento de unos cuantos trucos, para darle más realismo a nuestra figura. Vamos a ver algunos de ellos.

Cota de malla

Existen dos maneras de pintar cotas de malla. La primera consiste en aplicar una capa de pintura negra sobre toda la superficie de la cota, para posteriormente aplicar un *pincel seco* de pintura plateada. Para los que no habéis leído el número anterior de esta revista, y no sabéis en qué consiste la técnica del *pincel seco*, vamos a dar un rápido repaso.

Utilizaremos un pincel barato, o si lo tenemos, uno viejo preferiblemente plano. Mojamos la punta del pincel en la pintura, en este caso plata, y lo pasamos repetidamente sobre un periódico hasata que esté aparentemente seco. De esta forma conseguiremos que algunos restos de pintura se queden en el pincel, para que al pasarlo por la superficie en cuestión, se depositen únicamente en las protuberancias, en este caso de la cota de malla.

Una segunda forma de pintarlas, es dando una primera capa plateada a toda la cota, para después aplicar un *lavado* con tinta negra.

El *lavado* consiste en pasar por la superficie que queremos pintar un pincel mojado en una mezcla de pintura o tinta con agua, de tal forma que esta mezcla resbale y se introduzca en las hendiduras y muescas de la figura. En este caso, al utilizar tinta negra, ésta se depositará dentro de los eslabones de la cota de malla, definiendo así sus sombras. Al utilizar tinta negra, de paso oscurecemos levemente la primera capa plateada, dando así más realismo a la cota, aunque si lo preferimos, podemos devolverle su color original, aplicándole un *pincel seco* de pintura plateada.

Armas y armaduras

Para el color típico del acero de espadas, hachas y lanzas podemos

utilizar el color plata, oscurecido con un *lavado* de tinta negra.

Utilizando el canto de una lima podemos *mellar* el filo de cualquier arma, dándole un aspecto bastante interesante de arma usada.

Es conveniente no dar imprimación en hojas de espadas, hachas y lanzas, para aprovechar el fondo metálico del plomo.

Para las armaduras, la elección es mucho más abierta, porque podemos utilizar esta misma de plata oscurecida con tinta negra, o plata natural, oro, bronce... En definitiva, cualquier color metálico que nos guste.

La piel

Es realmente difícil encontrar un color carne que se adapte a nuestras necesidades, ya que casi todos los denominados *carne*, resultan ser demasiado claros. Pero no vamos a pintar del mismo tono la piel de una bella y delicada damisela, y la de un fuerte y valeroso guerrero tostado por el sol. Este problema lo resolveremos a base de mezclas. Para la bella damisela utilizaremos un color carne claro mezclado con un poco de rosa, y un poco de naranja si la mezcla es muy pálida.

Para el guerrero añadiremos al color carne diferentes marrones, dependiendo del tono que deseemos conseguir.

Es posible que al principio no nos salgan bien estas mezclas; o bien por la incorrecta elección de los colores, o por saturación de alguno de ellos. Pero no debemos preocuparnos por ello. Es cuestión de práctica el llegar a un color adecuado a la primera.

Nosotros lo lograremos poco a poco, haciendo pruebas y más pruebas hasta conseguir ese tono que buscamos.

La cara

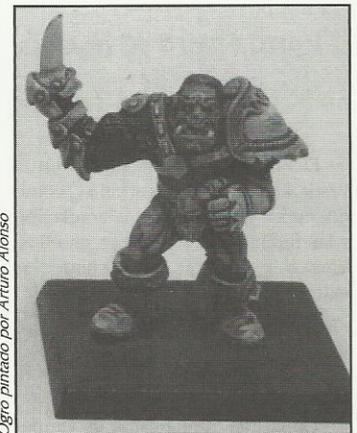
Es muy importante definir muy bien los rasgos de la cara, porque es en lo primero que se va a fijar todo el que mire nuestra miniatura. Aparte de dar correctamente las sombras hay que poner especial énfasis en los brillos y zonas de luz: frente, pómulos y barbilla, y subiendo un poco más el tono, la nariz.

Los ojos

Hay por lo menos cuatro formas de pintar los ojos. El primer método consistiría en pintar primero el blanco de los ojos para después pintar un punto en cada ojo a modo de pupilas; es más, si las pintamos ligeramente ladeadas, le daremos una expresión bastante real. Pero con cuidado de que no parezca bizco. El punto tiene que ser oscuro, porque colores claros como el azul celeste o el verde claro, tienden a confundirse con el blanco en esta escala, y no definen bien la pupila.

Una segunda forma consistiría en pintar el ojo del color de la pupila, y luego añadir dos puntos blancos, uno a cada lado de la pupila. Hay que tener en cuenta que la pupila normalmente está muy próxima a los párpados, incluso está en contacto con ellos.

Una tercera manera sería pintar un contorno a los ojos, para definirlos mucho mejor. Esto no es posible realizarlo en todas las figuras; para ello tienen que estar perfectamente esculpidas, y en escalas tan pequeñas, esto no siempre es así.



Ogro pintado por Arturo Alonso

Si tienes buen pulso, píntalo directamente en negro o en marrón oscuro (o en verde o azul si son los ojos maquillados de una mujer). Si el pulso aún nos traiciona, pintamos primero un círculo oscuro, y después con blanco definimos el contorno desde dentro hacia fuera.

Una última forma sería pintar de oscuro (negro, marrón...) la cuenca de los ojos, cuando el detalle de la figura no nos permite otra cosa.

Si pintamos la pupila, hay que tener en cuenta que si la hacemos demasiado pequeña la figura adoptará una expresión de asombro, y si la pintamos demasiado grande, parecerá bizco.

Los labios

Pueden darle vida a la cara. No debemos usar el rojo escarlata a no ser que queramos que nuestra figura esté maquillada. Si no es así, lo más efectivo es utilizar un rojo oscurecido con marrón, y pintando siempre el labio inferior más claro.

El pelo

Es muy difícil representarlo bien. Lo más sencillo es pintarlo de negro y añadir los brillos con un *pincel seco* de azul. Para el pelo rubio utilizaremos marrón claro y *pincel seco* de amarillo y blanco. Para los pelirrojos utilizaremos una base de naranja y marrón, y los brillos los haremos con amarillo y naranja.

Espero que todo esto os ayude a conseguir asombrar a todo el que contemple vuestra figura, pero no tengáis ningún reparo a la hora de añadir cualquier tipo de detalle que se os ocurra. Vuestra figura ganará en realismo, que es de lo que se trata.

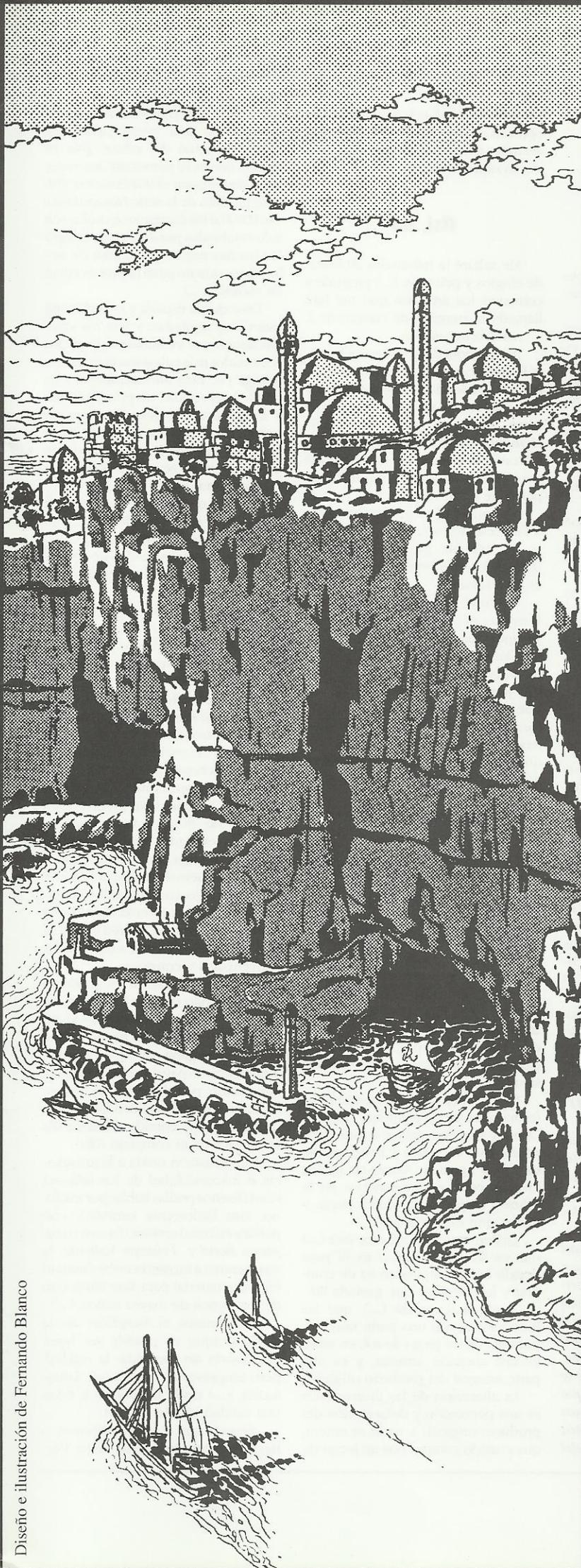
Hasta pronto.

Mario Daniel Poujade



Dragon Rojo pintado por Mario Daniel Poujade





Diseño e ilustración de Fernando Blanco



LA TORRENTA DE ARENA

Grupo Editorial Larshiot
Apdo. 5161 - 50014 ZARAGOZA
Tlf. (976) 51 55 96

Pedidos contra reembolso sin recargo.

Empiezan ya a ser muchas las cartas recibidas en la redacción. Ante todo, os agradecemos el interés que habéis mostrado por la progresión de la revista. Muchas gracias. También nos gustaría que nos enviarais, en algunos casos, misivas más cortas, ya que hay que resumir las más largas y siempre se puede quedar algo en el tintero.

¿Juegos de Simulación?

Estimados redactores, director, asesores y todo lo demás:

¡No somos JRCIC! ¿Juegos de Rol y Simulación? Cuando decimos que el Instituto Cervantes nos deja una clase para jugar, nos referíamos a lo físico, un aula, no a lo espiritual (con profesor, pizarra, etc...). No sólo llevamos a cabo nuestras actividades culturales los viernes; sábados y festivos nos reunimos en nuestras casas (o en un parque, o en un bar si estamos muy desesperados) para jugar.

Sómos 4 socios concretos (éramos, ahora somos 8). Los difusos y etéreos son gente con la que jugamos con una periodicidad irregular, y que no tenemos censada, pero también perteneciente al club.



Dibujo de Fernando Dagoberto

Hemos aumentado a 8 el número de socios porque nos hemos unido en una ceremonia solemne (con sacrificios, rituales e invocaciones) con los jugadores del Instituto Covadonga. Por lo tanto, las siglas JRSIC siguen vigentes (la C vale para ambos).

¿Cómo que lógicamente no cobramos cuota? Nuestras partidas son lo suficientemente fabulosas como para cobrar a cualquiera que se acerque a husmear a 5 km. a la redonda...

El *Róler* nº 4 es de septiembre y no de noviembre. La portada es bicolor (a no ser que por bicolor entendáis un

concepto sutil, arcano y primigenio que nosotros no alcanzamos a aprehender).

Que *El Manto de Yibb-Tstll* esté estructurada en cinco partes, no es problema, puesto que los escenarios pueden jugarse con mínimas modificaciones de manera independiente. Y si el Guardián no pretende jugarlos como una campaña, tampoco es problema: no es necesaria la 2ª parte para jugar la 1ª, ni la 3ª para la 2ª, ni... Y mientras puede intercalarse otros escenarios.

Respecto a que unos módulos son mejores que otros, eso es una opinión personal tan objetiva/subjetiva como otra (...)

Discrepamos con Juan Calonge en que se produzca un cierto desagrado en el libro de *La Llamada de Cibulbu* a la desmedida afición de Jordi Zamarreño a las notas de traductor. Consideramos las notas útiles y aclaratorias.

Personalmente, no me ha gustado la aventura de *La Llamada*. Para empezar, ¿cuáles son los motivos que impulsan a Mark Resha a sortear el Necromicón (en teoría su joya más preciada) entre un grupo de mortales? La causa debiera ser convincente sin más, sin embargo, todavía no he encontrado una explicación. El argumento en sí no está del todo mal, el problema es que no ha sido trabajado lo suficiente (por ejemplo más fenómenos paranormales, más tensión en algunos momentos). Podría ser que Mr. Resha fuera dejando pistas verdaderas y falsas por la casa, escribiendo mensajes crípticos. (...) Ya sabéis que esta es una opinión personal tan objetiva/subjetiva como cualquier otra. Por cierto, habréis notado que se os ha olvidado el plano de la casa. (...)

Adrián Begoña Moncó (Madrid)

Sentimos la errata del nº 2 de Dosdediez en el que hacíamos referencia a vuestro club con las siglas JRCIC en vez de JRSIC. Sólo una apreciación en cuanto a vuestra portada: el bicolor siempre se refiere al empleo de tintas, y vosotros solamente empleáis una. Nos gustaría dejar claro que como sobre gustos no hay nada escrito, estamos dispuestos a que en esta revista haya un hueco para todo aquel que no esté de acuerdo con las opiniones de los que escribimos en Dosdediez. Por eso nos parece conveniente que se publiquen comentarios, como el que hace al artículo de opinión de Juan Calonge, en los que se ofrezca otra visión sobre aspectos polémicos del

mundo del rol; donde no sólo existe la opinión de Juan Calonge, con la que no todos tenemos que estar de acuerdo, ni siquiera en esta revista.

Así, no

Me saltaré la habituales 20 líneas de elogios y peloteos, (...) pasando a comentar los artículos que me han llamado la atención de vuestro nº 2: ...Y Lázaro -andó-.

¡Ya era hora de que alguien llamara la atención sobre el espinoso asunto de las traducciones! No tengo nada más que añadir a lo escrito sobre el tema, pero os pido que sigáis abanderando esta causa para que los editores se enteren de una !*#@ vez que si pagamos por sus productos es para que estén bien hechos.

Y ahora el plato fuerte: Entrevista a Francesc Matas (...)

Bla, bla, bla, preguntas introductorias y ¡oh sorpresa! ¡preguntan por el *James Bond*!

Se atreve a afirmar (...) que James Bond no es un juego cerrado, y que se sigue vendiendo.

¡Amos anda! Pese a los intentos de *Lider* por revitalizar este cadáver, este juego ha sido un fracaso. A ver, que me diga alguien si ha visto algún ejemplar del libro básico en las tiendas de Madrid en el último año. Lo que tendrían que hacer sería rematarlo y dejar paso en la imprenta a otros títulos. (...)

Las ilustraciones:(...) Suelta perlas del tipo:

(... hemos apostado... por valores nuevos o no tan conocidos). (Risas). (... en la serie de *RQ*, hay otro dibujante que parece que todo el mundo asume muy bien dentro de esa línea de Joc Internacional de ilustración, que no es la típica del comic-book americano). Dice que esos dibujos (del Das Pastoras) entroncan más en nuestra cultura. Pero espera, que aún hay más: confiesa que siempre que pueden, cambian las portadas e ilustraciones por otras hechas en España. Y sigue, y sigue... (...)

(... la línea de las ilustraciones forma parte de un elemento cultural) (A mí, y a nuestro asesor artístico nos parece que la espada y la hechicería está muy agotada. Alimentar en los jóvenes eso... es mantenerlos en la primera etapa de su adolescencia, y tienen que evolucionar (...)

¿¿¿ Pero quién (...) se cree éste (...) que es !!!? ¿¿¿ Quién (...) es él para decidir lo que el público ha de comprar y lo que tiene que gustarle !!!?

A ver si se entera (...), que las ilustraciones son una parte muy importante de un juego de rol, en tanto es una creación artística, y es una parte integral del producto original.

La alteración de las ilustraciones es una perversión y deformación del producto original. A ver si se entera, que cuando compramos un juego de

rol, lo que queremos es el producto original, no una interpretación en plan intelectual del editor. ¿No es verdad que os lo pensaríais dos veces antes de comprar el *Warhammer 40K* o un módulo de la serie *Dragonlance* de *AD&D* si las ilustraciones hubiesen sido cambiadas por dibujos de tercera fila hechas por un estudiante de Bellas Artes que no pasó el primer curso de carrera? (...)

Dice que la espada y la hechicería están muy agotadas; y que los jóvenes tienen que evolucionar, y que los aficionados más cultos son entusiastas. ¡Venga ya! Esas afirmaciones no las puede hacer nadie, no puede obligar a la gente a comprar algo que no quiere. Si el público se cansa de la espada y la brujería, ya cambiará de gustos, pero no se puede obligarle a comprar otra cosa.

En fin, que todo esto destila a demagogia pseudointelectual y un típico tono despectivo hacia las ilustraciones americanas: «eso no es cultura» o «las tradiciones culturales son distintas»... etc.

Estos argumentos, por sí solos, son absurdos, pero esto no es más que una cortina de humo para disfrazar las verdaderas razones del cambio de ilustraciones.

Joc Internacional lo hace para ahorrarse dinero. Puesto que muchas de las ilustraciones originales están protegidas (copyright) tendrían que pagar derechos de autor. Para ahorrar ese dinero cogen a dibujantes mediocres que cobran una miseria para sustituir las ilustraciones originales (...). El resultado final es que el comprador paga un precio excesivo por un producto de calidad inferior. Y lo mismo pasa con las traducciones. En definitiva, Joc Internacional pone el mismo interés en la calidad que el Ordenador en reformar a comunistas convencidos y convictos.

Toda esta situación es producto del monopolio del que ha disfrutado durante cuatro años (88-92). Al no haber competencia, ha hecho lo que la ha dado la gana con sus productos. Y el aficionado pagaba religiosamente, agradecido por disponer de rol en español aunque la calidad fuese igual de mala que la comida diaria de los Infrarrojos en el complejo Alfa.

Esta situación unida a la arrogancia e inaccesibilidad de los editores (con Diseños podías hablar por teléfono, con Ludotecnia también), una política editorial errática (fiascos como *James Bond* y *Príncipe Valiente*, la exasperante e incomprensible lentitud en sacar material para *Star Wars*, uno de los juegos de mayor éxito). (...)

Le daremos el beneficio de la duda, porque es posible ser buen empresario sin descuidar la calidad, pero tengamos en cuenta que Ludotecnia, (...) rinde beneficios y tiene una calidad excelente. (...)

¿Seguro que F.M. no sobornó o hechizó a vuestros redactores? Por-



que las preguntas eran más inocentes y flojas... Vuestro seguro seguidor:

Darío Román García (Madrid)

Reproducimos esta carta (que nos ha sorprendido muy desagradablemente) porque no nos gusta ocultar ninguna información que llegue a nuestras manos. Nuestra idea es publicar y contestar todas las cartas que nos lleguen. Eso sí, no pensamos convertir esta sección en el foro de ataques contra nadie. Aunque haya alguien que pueda estar de acuerdo contigo, la forma en que expresas esa indignación (insultos, no reproducidos por supuesto, y descalificaciones) hace perder el fondo de razón que pudieras tener. Procura expresar en otro tono las protestas contra personas que, en todo momento, han demostrado una exquisita educación.

Los Módulos Sobran

He de felicitaros por vuestra revista, me ha encantado. Pero después de leerla con unos colegas, han surgido varios comentarios.

No nos gusta la sección de módulos, ¿por qué no se hace una revista totalmente informativa? A nuestro gusto esta sección sobra. En el siguiente número se debería indicar mejor dónde escribir para haceros llegar nuestras cartas. Con esto no intento desanimaros pues la revista en estos dos primeros números es de gran calidad, a pesar de la subida de precio. No veo muy ético que subáis el precio hasta el nº4 o el nº5.

Enrique Alvarez (Zaragoza)

Te agradecemos tus felicitaciones. Respecto a la opinión sobre la sección de módulos la respetamos (como a todas) pero no podemos compartirla porque consideramos que Dosdediez es ya, básicamente, una revista informativa y el espacio dedicado a escenarios es muy limitado dentro del espacio total de la revista.

La dirección de la redacción figura en la primera página yes: c\ Pozas, 2. 28004 Madrid.

No vamos a subir el precio (de momento), las 425 pts del nº2 se han debido a que era un especial Navidad y tenía mas páginas de lo normal.

Descelebrados

Nos sentimos enormemente contentos al ver en su revista reflejo casi fiel de la carta que enviamos, (Club Sabbat de Sevilla); ese casi viene motivado por unas cuantas apreciaciones que nos gustaría aclarar por el bien de nuestro club:

-Por favor Rabida y no Rabina.

-La lista de juegos que les facilité, siendo del club, no ha sido confeccionada con el dinero de las mensualidades sino al cabo de tres años jugando al rol y un interés vivo en este hobby; mucho antes de que aparecieran los cientos de miles de jugadores que aparecen en estos tiempos y que a mi modesto entender, sólo va a perjudicar al juego de rol. Por supuesto, es mi punto de vista que no será compartido ni por vosotros ni por los creadores de juegos, ya que estos descelebrados, y que me perdonen los descelebrados, lo que sí hacen bien es comprar todo lo que ponga la palabra rol impresa en portada. Entiéndanme, no digo que el juego de rol sea un círculo cerrado para algunos chalados, pero yo hablo con conocimiento de causa y cuando veo como se juega a rol ahora por las nuevas vanguardias, es que me echo a temblar.

Ya me he alejado suficiente del tema al que yo aludía; el club nuestro se forma con intención de hacer una unión duradera de gente que jugábamos hará ya tiempo a eso ya nada raro, llamado rol.

Hay un tema que quiero tocar. Amal Ballester, no es persecución; es que las portadas de *Aquelarre* son como para acordarse de su madre; siempre cariñosamente. Ignoro qué tendrá de atractivo pero de todos modos no queremos indagar y preguntarlo directamente a Ricard Ibáñez, ya que es posible que nos saliese con aquello de que el estilo que se quería conseguir era (...)

Jaime Muñiz Gomez (Sevilla)

Pedimos disculpas por la errata del nº2, y agradecemos tu explicación respecto a la lista de juegos que facilitaste para el número anterior.

Sin embargo no entendemos esa saña con la que te lanzas contra aquellos que empiezan a jugar a rol. No compartimos tu actitud filofascista, de despreciar a la gente que lleva jugando a rol menos tiempo que tú. Los que llevamos jugando a rol más tiempo que tú, ni siquiera nos hemos planteado que las personas como tú hayan sido perjudiciales para el rol. Pensamos que cuanta más gente haya jugando mejor. No hay ningún interés comercial en ello, eso lo decíamos cuando tú empezaste a jugar, y lo decimos ahora.

Contestaciones de Luis Caballero

Después de largas semanas de lucha y sucesivas tiradas de Habla Fluida he logrado por fin afianzar mi académica pluma en esta sección. Ha sido duro, pero mereció la pena. Me llena de placer disponer de un foro como éste, desde donde puedo aclarar las angustiosas dudas del iletrado pueblo, acallar como merecen las críticas de mis insidiosos enemigos y premiar con fluida prosa las delicadas alabanzas de aquellos que comparten mis opiniones.

Pero empecemos acallando las dudas de la iletrada redacción. En el segundo número Lorenzo Morillo de Zaragoza se preguntaba cómo podría combinarse la extrema longevidad élfica con el sistema de creación de PJs de RuneQuest (RQ). La redacción (que no yo) contestaba a la sazón una serie de barbaridades (esperando que colaran). Pues no cuela. Es evidente que el sistema de RQ, que relaciona edad y experiencia, es sólo adecuado para los hombres. Nunca para elfos.

Recordad que Ilúvatar quiso para los hombres que «buscaran siempre más allá y no encontrarán reposo...», «la muerte es el don de Ilúvatar...». Los hombres aprenden muy rápidamente. Su mente es inquieta y buscan constantemente la verdad de las cosas, pero una verdad inmediata y relativa. La naturaleza de los elfos es diferente. Pues ellos viven con el mundo, y su vida discurre como la de éste, plácida y languideciente; y no se preocupan de los acontecimientos de la tierra sino en la medida en que pueden alterar el destino definido por Ilúvatar en la Segunda Música...

En esencia: elfos y hombres aprenden cosas distintas a un ritmo diferente. Mal que les pese, cuando los elfos salen de sus hermosas moradas, se encuentran con un mundo de criaturas mortales. Entonces mucho de lo que han aprendido para su propio mundo de nada les sirve. De manera que, independientemente de su edad, su experiencia en lo que pudiéramos denominar «habilidades propias del mundo mortal» es siempre mínima. Cuando juego en la Tierra Media/RQ, en primer lugar, tanto PJs humanos como élficos, enanos o hobbits tiran 2D6 para definir su edad-de-experiencia. Multiplican el resultado por los multiplicadores por profesión y así obtienen sus porcentajes en las diferentes habilidades. Y luego los PJs que lleven razas no humanas se colocan su edad real: la que les dé la gana.

Hay que decir en defensa de la redacción que, justamente avergonzada por no haberme consultado a tiempo en el caso anterior, para este número ha querido enmendarse sus errores pasados remitiéndome directamente las cartas que me afectan. Así me llega la de un tal «Juanmi»: amable muchacho que se confiesa subyugado por mi artículo De MERP a RQ.

Juanmi me plantea una serie de dudas. La primera (a propósito de la equivalencia Esencia/Magia Espiritual y Canalización/Divina) es fácil de responder: en mi primer artículo no sabía aún cómo pasar el sistema de magia de RQ al mundo de la Tierra Media. Por eso cometí la barbaridad de establecer tales correspondencias. Si te lees el artículo que aparece en este número, verás que los términos «Canalización» y «Esencia», completamente extraños a las novelas de Tolkien, no aparecen por ningún lado. Cuando MERP no sabe una cosa, se la inventa.

En mi artículo yo también invento cosas, pero siempre pretendiendo respetar el ambiente de la Tierra Media. En esencia, como tú apuntabas, voy a idear un sistema nuevo.

La segunda pregunta «¿Qué ocurre con los multiplicadores de magia que tiene cada PJ, si ahora resulta que los PJs no empiezan con magia?», no tiene una respuesta unívoca. Depende del mundo de que estemos hablando. En nuestro caso, yo diría que deberían perderse todos menos el x1 que todo el mundo tiene en Ceremonia. Ahora bien: si tus PJs lloran amargamente, tal vez fuera posible contemporizar permitiéndoles permutar un x1 en dos habilidades gratuitas, de esas que nadie se coge nunca por inútiles, y que ni remotamente tienen nada que ver con el combate, por sus multiplicadores de magia originales.



Dibujo de Fernando Daepino

Juanmi acaba pidiéndome más información sobre la creación de las profesiones para la Tierra Media en sistema RQ. Lo lamento, macho, pero no estoy loco. Si me invento un sistema de magia nuevo, unas características de personaje nuevas, y unas profesiones nuevas (como tu quisieras), me coloco en unas 50 páginas mínimo, bago una ampliación para RuneQuest y me estafan otra vez las casas distribuidoras. No, gracias. (Otra cosa que puedes hacer es pedir mi dirección a la revista y, si eres de Madrid, algún día nos veremos y charlamos sobre el tema).

Para terminar, no quisiera olvidar a Ana Fernández. Querida Ana: aunque me halaga que pienses que sin mis artículos la revista no sería tan buena, has de saber que no suelo jugar limpio. Como ves, ya me he abierto paso a la sección de «Cartas». Y ésto es sólo el principio: en breve mis reseñas ocuparán todos los apartados de Dosdediez... Si no quieres que muy pronto el equilibrio entre el bien y el mal se rompa en tu revista preferida, te sugiero que escribas pronto, artículos, opiniones, lo que quieras, para contrarrestar mi creciente influencia entre estos pardillos que no saben con quién se juegan los cuartos. (Así que ya sabes, no tardes: cualquier demora puede ser fatal. Ellos están entre nosotros, pero sólo tú sabes lo que eso significa...)

Me despido, hasta otra: Luis Caballero.



UNIVERSO

El juego de rol multiambiental
PREMIO EXCALIBUR 1993

JURASIA

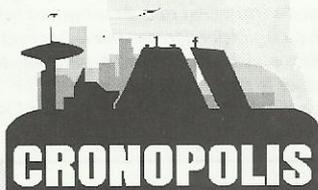
C I M E W A R P 1

MÍDGAARD

GÖTTERDÄMMERUNG
C I M E W A R P 2

DALGOR

PREPARA TU EQUIPO,
NOS VAMOS DE VIAJE...



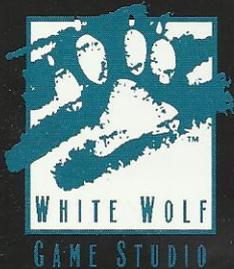
Ediciones CRONOPOLIS
Apartado de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230-MADRID
Fax (91) 636.17.61
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

HAMBRE NO-HUMANA

Primera aventura lista
para jugar de

VAMPIRO

2^a Versión



"La Guerra entre mi especie es en verdad un conflicto caníbal y horrible. Los jóvenes cazan a los viejos, no por la sabiduría, sino por el poder"

- Epístola de Alexei Danov

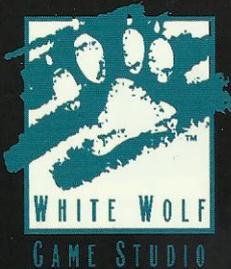


VAMPIRO

2^a Versión

LA EVOLUCIÓN DEL ROL

Junio de 1994



Al beber la fría sangre de un antiguo el Diabolista puede robar la vitalidad, la esencia, el poder de su Estirpe. En Vampiro tú eres el cazador, y a la vez, la presa. Tú eres el Vampiro.

