

EDICORIAL:

"A mí no me gusta nada de aquí: piedra y viento, hueso y aliento. Eierra, agua, aire, todo parece maldito. Pero es el camino que nos fue trazado". (El Beñor de los Anillos, J.R.R. Colkien)

Peor fué nuestro camino, hace casi año y medio que tuvimos la idea de hacer este fanzine. Un ataque de orcos al local del Club Covenant, un incendio de los originales provocados por pirómanos, la misteriosa desaparición de fotocopiadoras provocada, sin duda, por algún secuaz del gran Cthulu, y el apoyo moral de Jose Ramón y sus escepticos comparsas, provocó la breve demora de tachán, tachánn...!! (gaitas y tambores) EL DIRÑU BURLON.

¿Que qué es el Diañu Burlón? Ante todo un fanzine independiente de cualquier firma comercial (por lo menos hasta que encontremos patrocinador), en el que trataremos de ofrecerte opiniones, módulos, ayudas de juego y todo tipo de cuestiones relacionadas con el mundillo del Rol, de la manera mas amena y provechosa posible.

En este número, teneis una ayuda de juego para ampliar vuestras partidas de El Beñor de Los Anillos, una tabla que simplificará las de Star Wars, un módulo para jugar a Warhammer, las erratas del AD&B y su hoja de personaje, una entrevista a Francesc Matas Balla, gerente de JOC Internacional, secciones varias y un fabuloso póster en el que retratamos a Lola, la Crollmate del mes.

Bi los hados nos son propicios (o sea, si nos comprais la revista), nos veremos "muy pronto". Esperemos que os guste y la recomendeis a vuestros amigos (y familiares y novias/os y profesores y mascotas y demas bicho viviente, incluidos inspectores de hacienda).

La Redacción.

SCAFF:

Redactor Jefe: Jordi Pereiras Arissa - Redacción: Javier Fernández González "viejo", Andres Cascallana Alvarez , Pablo J. Garcia Corbeiras "dibu", Victor Pereiras Arisa - Colaboradores: David Alvarez Hevia, Adolfo Alonso Fernández, Alberto Bánchez "Camy", Luis Miguel Coyos Lombardia, Lola.

Diañu Burlón 1- Revista @\$&/#mestral - Verano 93 - Depósito Negal B-696969 (C) 1993 CCC (Covenant Club Corporation) - Tirada de este número: 1.096.733 ejemplares (mas o menos) - Precio para Canarias, Ceuta y pa los moros: el doble (mas gastos de envio) - Corresponsal en Pakistan: O. Benabdalah - Cervezas: El Diañu Rison - Banda Bonora: The Covenant Blues Bánd - Las opiniones de nuestros colaboradores nos importan un huevo de Colón.

### Nuevas habilidades secundarias para El Señor de los Anillos

por David Alvarez Hevia

### Una nueva categoría de puntos de desarrollo

El Señor de los Anillos incluye entre las habilidades disponibles para personajes las llamadas habilidades secundarias, que, según el manual, son indicativas del trasfondo familiar personaje, o bien aficiones que no resultan de utilidad durante las aventuras, o no son utilizadas muy a menudo. Admitamos que no son usadas tan a menudo como, por ejemplo, Armas de una mano afiladas; pero eso no significa que no sean importantes y no merezcan nuestra atención.Difícil sería para un bardo convencer a una multitud que quiere lincharle

de que no lo hagan sin "Hablar en Público",o para un montaraz sobrevivir en la naturaleza salvaje sin "Forrajear". Sin embargo, hay que buscar muy atentamente en el manual para averiguar de que modo se pueden adquirir habilidades secundarias, ya que no están en el apartado dedicado al gasto de los puntos de desarrollo, sino bajo el apartado en el que listan estas habilidades.De una forma ciertamente vaga se nos informa de que se pueden usar puntos de cualquier categoría para desarrollar estas habilidades tal como se hace con percepción-;este sistema no es satisfactorio, ya que ningún jugador va a gastar sus preciosos puntos en desarrollar estas habilidades que el propio manual le dice que no son útiles, lo que lleva al DJ, a que no use las Secundarias puesto que nadie las tiene, o a que las exija igualmente, en cuyo caso los jugadores se quejarán, con razón, de que no pueden permitirse el lujo de desarrollarlas.

Para solucionar esta situación sugiero crear una nueva categoría de habilidades: la categoría de habilidades secundarias. Estos puntos de desarrollo no pueden ser transferidos a otras catego-



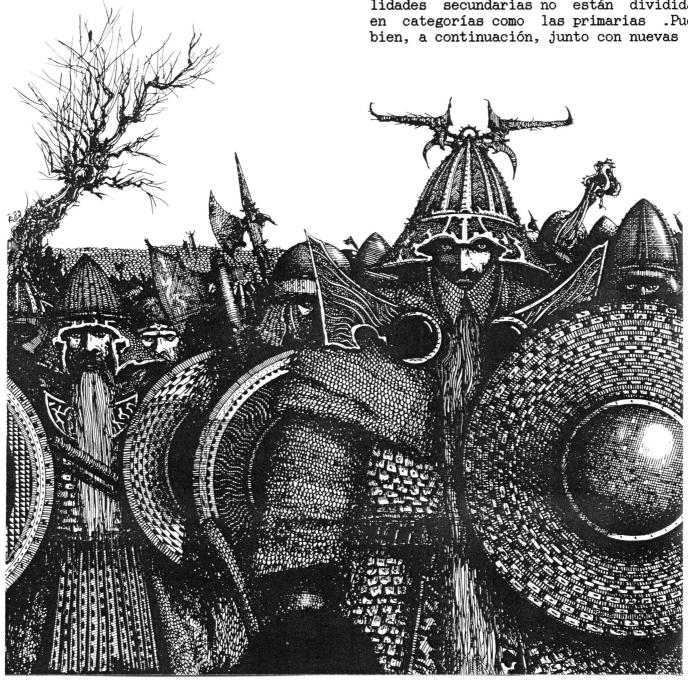
Pág. 3

los puntos se transfieren a razón de uno por cada uno transferido (como percepción). Todas las clases de personaje reciben 5 puntos de desarrollo secundarios.

# Bonos profesionales y habilidades secundarias

¿Qué pasa si un bardo y un Explorador cogen ambos Música como Habilidad Secundaria? ¡Qué posiblemente sea mejor músico el Explorador que el Bardo! Efectivamente ,asumiendo que ambos hayan cogi-

do similar número de grados de habilidad, dado que el Explorador tiene como característica primaria Agilidad, y Música está modificada por Agilidad, si nuestro pobre Bardo no ha tenido tiradas lo bastante buenas como para conseguir un 90 o más en esta característica tendrá que admitir su derrota. Un Bardo debería ser mejor músico que un Explorador: al menos esa es la imagen tradicional.La experiencia profesional es tenida en cuenta en las actuales reglas en los bonos profesionales por nivel, pero estos bonos no son aplicados a las secundarias. Esto se debe a que las habilidades secundarias no están divididas en categorías como las primarias .Pues



Pág. 4

habilidades y sus descripciones, viene una clasificación de las habilidades secundarias, y los bonos que cada profesión tiene en estas catego-rías.

### -Habilidades Manuales:+2 Montaraz

Hacer flechas:ver manual Herrería: ver manual Tallar madera: ver manual

Tallar piedra: (Ag): como Tallar ma

dera, pero con piedra Trabajar cuero: ver manual Cordelería:ver manual

### -Habilidades Sociales:+2 Animista +3 Bardo

Actuar: ver manual Baile:ver manual

Cantar (Pr):como su nombre indica Comercio (Int):bono a la hora de com-

prar o vender un objeto

Charlatanería (Pr): bono para confundir con su labia a una sola persona. Si se pretende realizar con más de una persona se incrementa la dificultad de la maniobra

Oratoria:ver manual Música: ver manual

Seducción: bono al intentar manipular emocional o sexualmente a alguien

### -Habilidades Artísticas:

### +1 Animista,+3 Bardo

Narración (Pr):bono para crear cuentos, o narrar cuentos ya conocidos ante una audiencia.

Poesía (Pr): bono para crear poesía, o recitar poesías y baladas ante una audiencia.(El DJ puede exigir llevar una contabilidad de las poesías conocidas y/o compuestas)

### -Habilidades Atléticas:

+3 Montaraz, +1 Guerrero,

### +1 Explorador

Acrobacias:ver manual Contorsiones: ver manual Esquiar: ver manual Remar: ver manual

### -Habilidades Gimnásticas:

+1 Bardo, +1 Explorador

Volteretas: ver manual Zambullirse: ver manual



### -Habilidades Callejeras:

### +1 Bardo, +1 Explorador

Charlatanería:ver Habilidades Socia

Falsificación (Int): bono para crear escritos falsos pero creíbles (No cuadros u obras de arte)

Juego: ver manual

Robar bolsillos (Ag): Necesita explicación?

Maña:ver manual Conocimiento Callejero (Pr) Mendigar (Pr)

### -Habilidades de Exteriores: +2 Animista, +3 Montaraz

Conocimiento de cuevas: ver manual Conocimiento del cielo: ver manual Pastoreo:ver manual Climatología: ver manual Señales: ver manual Entrenamiento de animales (I) Conocimiento de la Naturaleza (Int) Construir trampas (en la Naturaleza) (Int)

### -Habilidades Académicas: +2 Mago +1 Animista, +1 Bardo

Matemáticas (Int) Antropología (Int):elegir cultura Arquitectura (Int) Alquimia (Int)

Conocimiento de la Naturaleza (Int): Permite identificar flora, fauna, hierbas, encontrar refugio, etc

Heráldica (Int) Geografía (Int) Meditación: ver manual Conocimiento del cielo: ver manual Historia (Int) Tácticas (Guerrero +1, Montaraz +1) (Int)

Religión (Animista +3) (Int)

### -Frenesí (Pr) (Habilidad especial): +2 Guerrero, +2 Montaraz

Se realiza una tirada abierta, y se le suma el bono de habilidad. Si el resultado es 101 o más, el personaje entra en un estado de furia impredecible e incontrolable que da al personaje un +30 al BO de armas que no sean de proyectil o arrojadizas, le permite causar el doble de puntos de daño, y puede recibir el doble de sus puntos de vida antes de caer inconsciente. No obstante, el per-

sonaje no puede usar el BD de Agilipuede usar escudo o parar. Sólo dad,ni recibe el BD de armadura, si es que lo tiene. Esta habilidad tarda una ronda en prepararse.Para salir de este estado ha de hacerse una maniobra estática modificada por la situación general (no más enemigos, por ejemplo, es una Maniobra Media) y el bono del personaje.Si no lo consigue, sigue repartiendo tortas... a sus amigos, si ya no hay nadie más presente.

Se habrá observado que ciertas habilidades se hallan a la vez en dos o más categorías. Puede darse el caso de que una profesión tenga una bonificación en dos categorías que compartan una habilidad, y esa bonificación sea distinta en cada categoría: en este caso, cójase la que sea mayor. Por ejemplo, si un Bardo coge Charlatanería , que está en la categoría de Habilidades Callejeras (+1/ nivel) y Habilidades Sociales (+3/nivel), la bonificación es de +3/nivel.

Por otra parte, el manual no indica en que tabla de Maniobras resolver las tiradas de las Habilidades Secundarias. A excepción de las Atléticas, las demás habilidades deberían resolverse en la tabla de Maniobras Estáticas. Las habilidades Sociales deberían resolverse en la columna de Interacción e Influencia; las Académicas en la columna de Percepción y Rastreo, extrapolando resultados; el resto, en la columna de Generales. Para las Habilidades Artísticas, embargo, presentamos una tabla aparte que nos indica el éxito, económico y artístico de la actuación. Basta con hacer una maniobra estática y leer el resultado aquí y no en el manual.

### -Tabla de Actuación

Campesinos (+10)

-26 y por debajo:apedreamiento Fallo absoluto(-25 a 04): tomatazos Fallo (05-75): desdén Exito parcial (76-90): frialdad 1D10 Cercano al éxito (91-110): aplausos aislados. 2D10 p es. Éxito(111-175): aplausos 1D10 p c. éxito absoluto(176+):júbilo. 2D10p c

Clase media baja (0)
-26 y por debajo:tomatazos
Fallo absoluto(-25 a 04): desdén
Fallo (05-75):decepción
Exito parcial (76-90): frialdad 1D10
p c
Cercano al éxito (91-110): aplausos
aislados.2D10 p c.
Exito(111-175):aplausos.1D10 pb
Exito absoluto(176+):júbilo.2D10 p b

Nobles, clase media alta(-20)
-26 y por debajo: expulsión del local.
Fallo absoluto(-25 a 04): desdén.
Fallo (05-75): decepción
Exito parcial (76-90): frialdad 1D10
p b
Cercano al éxito (91-110): aplausos
aislados. 2D10 p b.
Exito(111-175): aplausos. 1D10 p p.
Exito absoluto(176+): felicitaciones. 2D10 p p.

Alta nobleza(-50)

-26 y por debajo:expulsión de
la ciudad.
Fallo absoluto(-25 a 04):desdén.
Fallo (05-75):decepción
Exito parcial (76-90): frialdad 1D10
p p.
Cercano al éxito (91-110): aplausos
aislados.2D10 p p.
Exito(111-175):aplausos.1d10po
Exito absoluto(176+): felicitaciones
(\*).2D10 p o.

p es: piezas de estaño; p c: piezas de cobre;p b:piezas de bronce;p p: piezas de plata; p o: piezas de oro.

-Apedreamiento: 1d6 tiros de honda con un BO de +5.



-Expulsión: algunos nobles irascibles-(nunca elfos) podrían ordenar prisión por 1D10 días, o bien 1D10 latigazos con un BO de +50, o alguna otra cosa desagradable a gusto del DJ.

(\*) Si el bono de la habilidad usada es de +75 o superior, el noble puede hacer un pequeño regalo de valor además del dinero (un objeto mágico menor, por ejemplo), y hacer una oferta de trabajo estable muy tentadora.

Al usar esta tabla hay que tener en cuenta que una audiencia élfica o Dúnadan siempre es Noble (si los elfos son Noldor, Alta Nobleza).

El número entre paréntesis indica el modificador de la maniobra. Sugiero como guía a la hora de dar puntos de experiencia las siguientes cantidades, por habilidad usada con un resultado de éxito o éxito absoluto:

Actuación ante Campesinos:10 PX Actuación ante Clase Media Baja:50 PX Actuación ante Clase Media alta, Nobles: 150 PX

Actuación ante Alta Nobleza: 300 PX

En una actuación el PJ puede usar el número de habilidades que desee, tirando

una vez por habilidad en la tabla. No obstante, el primer resultado de desdén o peor da por acabada la actuación. En otro orden, si hay más de una de las clases de público presente, se hace una sola consulta en cada columna por separado, aplicando el modificador correspondiente a cada clase. Por ejemplo, un Bardo actúa ante un público compuesto por Clase media Baja y Nobles(Clase media alta) en un teatro. Tiene un bono de +55 y saca un 70 en la tirada, lo cual da como resultado "aplausos aislados" de la Clase media alta (55+70-20=105) y "aplausos" de la Clase media baja (55+70 + 0 = 125), totalizando la recaudación de 3D10 de piezas de bronce.

Nota: esta tabla también puede usarse para resolver la habilidad de Mendigar. -Las cuatro categorías (Campesina, clase media baja, etc) deben representar en este caso, el tamaño del lugar donde se mendiga (pueblo, ciudad, metrópolis, etc)

Hay que advertir también que las cuatro categorías indican niveles culturales correspondientes generalmente a esos niveles sociales, pero puede haber excepciones en las que una determinada clase social(o raza) tenga un nivel cultural mayor o menor (por ejemplo los elfos).



Pág.8

### Nuevas profesiones para El Señor de los Anillos

### por David Alvarez Hevia

A muchos jugadores insaciables las 6 profesiones básicas del manual (Guerrero, Explorador, Montaraz, Bardo, Animista y Mago) les resultan pocas. Otros que quizás prefieren profesiones sin magia puede que se encuentren con que no se encuentran clases de personajes que desempeñen las funciones de "hombre de la naturaleza" (montaraz), de sabio conocedor (magos y animistas) o la de hombre para todo" (Bardo). Las siguientes profesiones intentan cubrir estos huecos. NOTA: la mayoría de estas profesiones están inspiradas en profesiones del RoleMaster.

### -Pícaro

El Pícaro en la practica resulta una especie de guerrero con habilidades de ladrón. Su característica primaria es Fuerza o Agilidad, a elección del jugador (o a gusto del DJ), y aprende magia como un Explorador.

Movimiento y Maniobra:2
Habilidades de armas:4
Habilidades generales:3
Habilidades de subterfugio:3
Habilidades mágicas:0
Desarrollo físico:2
Idiomas: 1
Listas de conjuros:0
Secundarias: 5

Bonos profesionales por nivel: +1 Atléticas, +1 Callejeras, +2 Armas, +1 Subterfugio, +1 Generales, +1 Percepción, +1 Desarrollo físico.

### -Bárbaro

Los bárbaros son el sustituto para el Montaraz. Esta profesión no debería estar disponible más que para los Humanos corrientes, y dentro de esta raza para las siguientes culturas: Dunlendino, Lossoth, Hombres de los Bosques, Variags, Woses, algunos grupos de Hombres del Este, y quizás Umlis y Beórnidas.

Los Bárbaros provienen de culturas atrasadas que no han tenido contacto prolongado con los Eldar o Dúnedain, y por tanto la influencia civilizadora de estos últimos no les ha hecho abandonar su forma de vida en la naturaleza para formar ciudades y poblados estables . En la Tercera Edad se pueden encontrar tribus Bárbaras en Dunland, el Bosque Negro, Rhovanion y el Este. Su característica primaria es Constitución y rara vez aprenden Magia (si lo hacen prefieren la Canalización, y aprenden como un guerrero).

Movimiento y Maniobra:1
Habilidades de armas:4
Habilidades generales:5
Habilidades de subterfugio:2
Habilidades mágicas:0
Desarrollo físico:3
Idiomas: 0
Listas de conjuros:0
Secundarias: 5

Bonos profesionales por nivel: +2 Armas, +3 Generales, +2 Desarrollo Corporal,Ocultarse, arrastrarse, y Percepción, +3 Exteriores, +2 Atléticas, +2 Frenesí, +2 Manuales.

### -Estudioso

El estudioso intenta mejorar su conocimiento del Mundo; su curiosidad le hace ser aventurero. El Estudioso elige mientras está siendo creado una Especialidad consistente en tres habilidades de naturaleza intelectual que estén relacionadas entre sí. Un Estudioso de Astrología escogería Conocimiento del Cielo, Matemáticas y Meditación; un Estudioso de Historia escogería Historia, Geografía y Antropología, etc. La naturaleza intelectual del Estudioso le permite aprender las listas de conjuros abiertas de un sólo Reino hasta el décimo nivel, si se encuentra la ocasión. Su característica principal es la inteligencia.

Movimiento y Maniobra:1 Habilidades de armas:1 Habilidades generales:3 Habilidades de subterfugio:0 Habilidades mágicas:1 Desarrollo físico:1 Idiomas: 4

Listas de conjuros:0(1 con aprobación del Dj)

Especialidades: 5 Secundarias: 3

Bonos profesionales por nivel: +3 Secundarias elegidas como Especialidades, +2 a Percepción, +2 Académicas, +1 Sociales, +1 Artísticas.

### -Cómico:

El Cómico, Actor, o Bailarín, es el Bardo sin magia. No olvidemos que los Bardos son escasos y, que la mayoría de los artistas ambulantes no provienen de las élites que generan a los mucho más educados Bardos. Su característica primaria es Agilidad o Presencia (a gusto del jugador o DJ), y aprenden las listas de conjuros como los Exploradores.

Movimiento y Maniobra:1
Habilidades de armas:2
Habilidades generales:3
Habilidades de subterfugio:3
Habilidades mágicas:0
Desarrollo físico:2
Idiomas: 3
Listas de conjuros:0
Secundarias: 6

Bonos profesionales por nivel: +1 Subterfugio, +1 Generales, +1 Armas, +1 Percepción, +2 Sociales, +3 Gimnásticas, +3 Callejeras, +3 Artísticas.

### -Ladrón

Este es la variante urbana del Explorador. Si se usa esta clase de personaje en la campaña, el DJ debería dar un +1/nivel al Explorador en Habilidades de Exteriores. Esta clase, además, está restringida según raza y cultura: es demasiado sofisticada para los Orcos, demasiado inmoral para el 99% de los Elfos y Dúnedain, requiere un entorno urbano desarrollado, lo cual excluye a Hobbits ya todos los humanos menos los Burgueses, Corsarios y Numenoreanos Negros. En cuanto a un Enano ladrón, no

duraría mucho en una sociedad enana, tan celosa de sus posesiones. En cualquier caso y raza, consulta a tu DJ.

El ladrón aprende listas de conjuros como el Explorador, y su característica principal es la Agilidad.

Movimiento y Maniobra:1 Habilidades de armas:2 Habilidades generales:3 Habilidades de subterfugio:5 Habilidades mágicas:0 Desarrollo físico:2 Idiomas: 2

Tigtes do con

Listas de conjuros:0

Secundarias: 5

Bonos profesionales por nivel: + 1 Armas, +1 Generales, (menos Rastrear y Cabalgar), +3 Subterfugio, +2 Percepción, +3 Callejeras, +2 Gimnásticas, +1 Atléticas.

NOTA: Todas estas profesiones usan las reglas sobre Habilidades Secundarias del anterior artículo.



ENTREVISTA Francesc Matas Salla

Durante el año pasado, se dieron cita en las primeras jornadas de Rol "Club Covenant" de Gijón, un buen número de aficionados. Pero lo que verdaderamente fue una sorpresa, fue encontrarnos al gerente de Joc Internacional, el mismísimo Francesc Matas Salla; aprovechamos su presencia para hacerle una entrevista a la cual accedió gustosamente. La que sigue, es una entrevista un tanto anárquica ya que no teníamos nada preparado, pero preferimos no retocarla y transcribirla tal y como se planteó la charla. Agradecemos sobre todo la amabilidad y simpatía con que nos atendió y esperamos poder volver a charlar pronto con él.

DIANU BURLON: ¿Qué piensa del estado actual de la afición del Rol?

FRANCESC: En estos momentos en España está creciendo mucho. Cada vez es más joven; ya se acerca a los 10, 9, hasta 8 años en algunos sitios y el gran problema es que faltan Masters. Pero bien, progresa.

DB: ¿En que regiones está más extendido el Rol?

F: En Cataluña y Madrid indiscutiblemente. En Asturias está muy bien; desde Emilio Muñiz que a pesar del Wargame, dio paso al Rol, pues hizo un buen trabajo y en otros sitios como Valencia y Zaragoza también, pero en proporción igual que aquí para que os hagáis una idea.

DB: ¿Cómo marchan las colecciones de Joc?

F: Digamos que de cuando empezamos a ahora hay una galaxia de distancia. Empezamos publicando de 3000 a 4000 ejemplares el libro básico; en estos momentos publicamos de 3000 a 4000 ejemplares de las aventuras de cualquier juego.

No se, un juego como Paranoia, Aquelarre o Stormbringer que pensábamos que serían de segunda línea, pues llevamos ya publicados 8000 y del Señor de los Anillos Básico pues hemos publicado 25000 y a la semana en el almacén de Joc quedaban 1000.

DB: ¿Tiene problemas alguna colección?

F: Sí, digamos que tenemos las que se venden mucho y las que se venden pero no tanto. Por ejemplo, James Bond; pero es posible que sea por que se juega de dos en dos, aunque desde que salió el Panorama para Matar se ha rehavitalizado y supongo que cuando salga Goldfinger también se ampliará más.

DB: ¿Qué opinión tiene del Príncipe Valiente?

F: El Príncipe Valiente, para mí, fue un poco de homenaje a Greg Stafford, lo sacamos justo enseguida que salió; yo lo

hice con mucha ilusión, el hacía años que quería sacarlo, tenía mucha ilusión y nosotros debemos haber vendido más de 4000 ejemplares y hemos hecho una 2ª edición, y bueno, es posible que en la tienda no crean que lo hayan vendido bien pero a mi no me ha sorprendido; eso es lo que se tendría que hacer, lo que pasa es que Greg Stafford no es una mente comercial, es un creativo y no lo ha hecho con base como el Pendragón, ese es el fallo de este juego, o sea si hubiera hecho el juego pensando en decir: " bueno, eso es un primer paso y despues saco el Pendragón ", yo estoy seguro que tendría mucha más cancha porque ahora incluso toda la serie del Pendragón se ha remozado completamente y han sacado tres aventuras del Pendragón, o sea que está en pleno auge.

DB: ¿Qué nuevas colecciones tienen pensado editar?

F: Este año (el año pasado) de hecho, cambiamos toda la programación justo en Noviembre, cuando ya las teníamos hechas todas, al saber que había salido el Señor de los Anillos Básico, que además hay que pensar que en este caso España tiene un mérito especial, porque es el primer país en el mundo en el que MERP salió como el Señor de Los Anillos (SA) porque hasta el momento los herederos de Tolkien no habían dejado poner el nombre del SA al juego de rol, y después de la presión que se hizo aquí y no sé porqué, pues nos lo autorizaron. Entonces yo pienso que a partir de eso, los americanos en contacto con nosotros empezaron a pensar que un JdR que se llamara el SA tendría mucha más venta ya por el simple nombre. Entonces ante el centenario de Tolkien, que nosotros ya habíamos reforzado mucho la programación y que habíamos programado sacar el libro de personajes de Angus McBride, nos llegó éste y bueno, cambiamos toda nuestra programación. De todas maneras nosotros mantenemos como nuevas colecciones, aparte de alimentar las antiguas, pues el Pendragón, el Oráculo (ya sacadas a estas fechas) (..) y nosotros pensábamos sacar GURPS para el 92 pero saldrá en el 93.

DB: ¿Y que pasa con el Rolemaster? (esta pregunta, a pesar de que a estas alturas ya está publicado, hemos decidido dejarla por partes, ya que nos comenta los problemas que han tenido para publicarlo)

F: El RM, digamos que en la estructura de Joc Internacional, muy simple, hay quien decide que soy yo el que debería tomar la decisión, pero hay un equipo de asesores fantástico que han sido los que nos han empujado a esto, que son los directores de colección y algunos socios, en este caso Monserrat, la directora de administración; y los que deciden la programación son los traductores, Monserrat y yo. (..)

Nosotros tenemos una estructura muy pequeña a nivel comercial, pero si no sacamos 10000 títulos, ya no podemos sacarlos. Lo que antes sacábamos 3000 ahora necesitamos 10000; entonces 10000 RM aún son muchos Rmasters

DB: ¿No hay nivel en la afición?
F: Bueno hay que ver. Yo creo que si, que es posible ya, pero hay que ir des-

pacio y... bueno, yo creo que tiene que haber unos cuantos Masters más; o sea nosotros ahora tenemos unos buenos Masters que se pelean por el SA, por RQ por Star Wars (SW), por Cthulu indiscutiblemente, ahora ya hay juegos nuevos pero yo creo que hace falta duplicar o triplicar la cifra de Masters que se peleen por cada juego para que el editor pueda tranquilamente hacer más aventuras, o sea nuestras aventuras de hecho cuales son: pues esas ilustraciones que hacemos con autores de aquí, que de hecho nos las podríamos ahorrar porque nos pueden venir de fuera, o estos juegos que publicamos aquí. Total, con el juego extranjero seguimos siendo muy selectivos.  $(\dots)$ 

DB: ¿Van a bajar los precios? ¿Se van a editar juegos en tapa blanda?.

F: Bien, nosotros empezamos con una política de precios muy concreta que era sacar títulos baratos. Sacamos todo, si tú vistes los primeros, con el mismo nº de páginas con rústica; son mucho más económicos que el tipo de páginas en tela, o sea en cartoné. Digamos que se vende el 50% más a 1000 pts en cartoné, que a 1000 pts menos al mismo № de páginas en rústica, es una cuestión de mercado muy triste pero es así; entonces



# Electrodomesticos - TV - compactos Material electrico

Plafones de cocina y Lámparas Instalación Gratis

Rio Nervión, 98



5387288

CONTRUECES - GIJON

en precios hemos bajado RQ por unas cuestiones de que el juego va muy bien, le cambiamos la portada para darle un impulso mayor, realmente hemos conseguido 25000 ejemplares, eso ya es todo un éxito en este país, es el que va detrás del SA, indiscutiblemente, le pasó delante de La Llamada de Cthulu contra todo pronóstico y hay que pensar en los precios pues desde hace tres años prácticamente mantenemos los mismos. Yo lo que puedo decir es que en el 93 subirán los precios, y bastante.

DB: ¿El nivel europeo es más caro?

F:En Francia el precio es el doble de caro que aquí. Por ejemplo, el RQ no lo compras por menos de 4000 pts.

DB: Estamos hablando de la Comunidad Europea, pero en E.E.U.U. son más baratos.

F: En E.E.U.U. son más baratos aunque también depende de cuales, el Star Wars no, ¿eh? y el RQ tampoco.

DB: Los juegos de Ice son más baratos.

F: Si bueno pero eso es un problema de tiradas. Por ejemplo, el SA Básico sale al mismo precio que en E.E.U.U., pero hemos sacado 25000. Si yo pudiera sacar 50000 pues todos seguirían al mismo precio. Entonces en E.E.U.U. venden el 30% de módulos del libro básico, lo que quiere decir que tiene que haber un 30% de masters respecto a la gente que juega, entonces aquí en España estamos en un nivel inferior. Hay mucha gente que empieza a jugar, pero hay mucho master que monopoliza el juego y castiga brutalmente a sus jugadores para que no asciendan en el escalafón del juego.

DB: Si, hay unos cuantos aquí de esos. ¿Va a cambiar la imagen de líder, adaptándola a otras revistas europeas? Como White Wolf o White Dwarf.

F: No creo, no. Mira, yo pienso que las tradiciones nuestras, tanto literarias como de mitología cultural, sobre todo artísticas, son muy distintas, muy distintas. Entonces...

DB: Si, pero podrían vender más.

F: Sí, es posible que pudieran vender un poco más, pero nosotros como editores, y eso se ve por la línea de juegos que llevamos, excepto alguno, por ejemplo Car Wars, tiene una línea muy clara en ese sentido. Entonces yo creo que ya tenemos suficiente espacio para otros editores para que cojan las cosas más sangrientas, ¿verdad?

DB: Ya, pero, ¿y eso de las tradiciones?

F: Para mí, la tradición no es mediterránea sobre todo. Aunque no es lo mismo, mediterránea o si se quiere decir latina: si tu coges todos los ilustradores de los años de principios de siglo, la corriente artística que hay es muy distinta de esta que nos viene de arriba, anglosajona. Ya en el trazo. Entonces a mi particularmente como editor, hay dos posibilidades: o coger una ilustración norteamericana de calidad pues de 1 a 10, 3. Eso es una posibilidad que puede vender más o menos y que a mi me cuesta nada, o coger una ilustrador como Das Pastoras, que es el mejor ilustrador que hay en España de comics en estos momentos, el mejor reconocido así tivamente.O bueno, al Arnal Ballester que para mí, es mi ilustrador.

DB: Ya, pero es cuestión de seguir una línea ¿no?

F: Hay una línea editorial. Yo podría coger los derechos de una revista de estas o el tipo este de dibujo, pero hay otra cosa: primero hay una línea editorial incluso artística, digámoslo así, y después hay una calidad. A ti te puede gustar o no un tipo de dibujo, es muy distinto el tipo de dibujo de Arnal Ballester que el tipo de dibujo de Das Pastoras, pero lo que cuenta es la calidad. Entonces este tipo de ilustraciones es una línea artística distinta, ¿no? Hay composiciones de Games Workshop que están muy bien. Para mí son horribles, horribles artísticamente, pero están bien hechas. Entonces hay muchas norteamericanas que nos llegan, que para mí no llegan ni al 3 este, y creo que no son publicables para el juego.

DB: Ya, pero atrae más una ilustración de la Games Workshop que una del Arnal Ballester.

F: Yo creo que es mala educación: no es lo mismo que un chico en España se eduque leyendo el Quijote, que leyendo toda la bazofia que te llega de fuera. O por ejemplo, el joven que está educado en los mil dibujantes que cobran... nada, por dibujar el 1001 Spiderman, es una educación fatal, no es educación. Entonces vale, de hecho en eso siempre estamos en que este gusto quita de lo comercial un poco. Mira, yo creo que el Juego de Rol es un juego de todas maneras de minorías, y por tanto lo que se puede vender de más por poner un dibujo u otro es muy relativo. Y mi satisfacción, pues para mí vale también, como editor. Porque ¿para que gastaste el dinero en una cosa que a ti no te entusiasma, no te gusta? Pues para eso cojo el dibujo de fuera y ya está.

DB: Pues entonces editores que se aparten del dinero...

F: No, por ejemplo de Games Workshop ya hay quien saca cosas, ¿no?

DB: No, pero a lo que me refiero es a que se olviden de lo que puedan ganar y de lo que puedan perder y que se centren en el nivel cultural que pueda tener lo que den.

F: Bueno, el negocio no es al margen de eso. Yo estoy hablando dentro del negocio, es decir, con RQ cuando variamos del dibujo más abarrocado ,yo diría norteamericano, que no estaba mal la portada primera, de hecho, hemos vendido el doble desde que cambiamos de portada. Entonces, yo creo que tiene un valor intrínseco el RQ, pero yo creo que hasta un cierto punto nuestro público, nuestro aficionado que está adquiriendo y jugando más juegos, pues ha apreciado el esfuerzo de Joc Internacional de pagar a un ilustrador de aquí. Entonces es un dinero que nos podíamos haber ahorrado. Ahora, que guste o no guste es otra razón. Yo lo que digo es que cuando empe

zamos con el Líder a mucha gente no le gustaba, y ahora pues hay ya más gente que le gusta, además de que Líder va progresando.

DB: ¡Hace falta competencia!

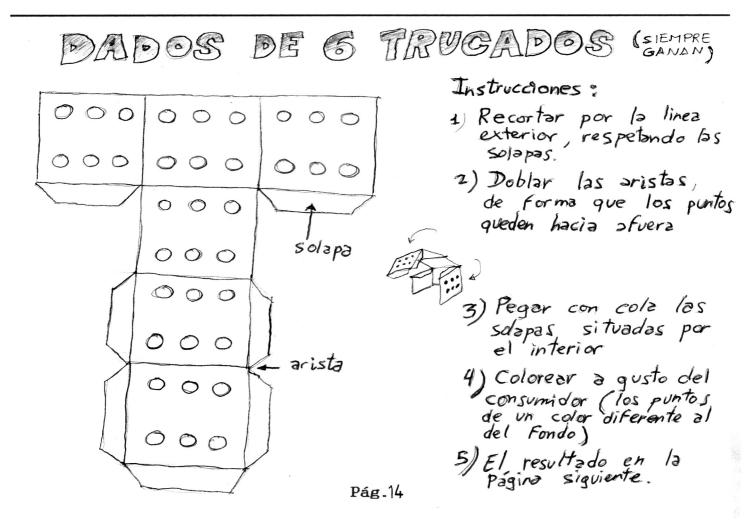
En la época de Troll había competencia y os ibais superando. Ahora que ha desaparecido... personalmente pienso que ha bajado.

F: Yo creo que en España faltan muchos fanzines, porque de todo ese entrenamiento lo mejor pueda revertir a una revista más profesional. Y de todas maneras, Líder aún es una revista mucho, de editor. Esa es la realidad.

DB: ¿Podrían salir revistas imparciales?

F: Si; hombre, eso es muy difícil. Por ejemplo, Casus Belli, que es la versión que han tenido en Francia, pues depende de JDK.

En esto, el problema no es este, sería con los otros empresarios. (...) si nosotros sacamos 14 colecciones de juegos de Rol y no ponen ninguna... pues tu mismo. Pueden hablar de lo que quieras, si a mi es igual. O sea, si una revista, en este país, no habla del SA, que es lo que se vende, pues a mi me preocupa muy relativamente; ahora, que no hable de un



juego que no se vende, ya me preocupara más, pero que no hable del que se vende, y se sigue vendiendo, lo único que puedo decir, y además vista la experiencia de las revistas que ha habido, pues ya se ve, al final se agotan. La revista también tiene que subir, tiene que cogerse al tren que se vende, y después despegar. De hecho, esto no lo ha hecho ninguno, ni Líder. O sea, en estos momentos, en Líder estamos publicando 6000, (...), ahora que Lider lo lee mucha gente más.(...) pero bueno, yo cuando escribo se que llega a 8700 que se lo leen, eso seguro, y además se ve , porque eso lo medimos, si dices en un párrafo una cosa u otra, cambian las ventas, clarísimo.

DB: ¿Te preocupa Zinco como competencia?

F: No.

DB: ¿Y Diseños?

F: No, porque ,de hecho, cuanto más Juego de Rol haya, pues se venderá más. O sea, a mí me preocupa tener determinados títulos, una vez que tengas estos títulos, todo lo que hagan de Rol, pues cualquiera que avance en un sitio que tu no llegues, ese título llegará detrás, seguro.

DB: ¿En la líder, por cierto, van a separar el Wargame del Rol?

F: La idea es seguir mixtos. (...)

DB: ¿Tiene pensado sacar el Ars Mágica?

F: Ellos han contactado con nosotros, pero no hemos pensado en sacarlo. Hemos sabido que había gente que lo iba a sacar , y no lo sacamos. Alguno lo sacará al final. Yo creo que es buen juego.

DB: GhostBusters: opinión.

F: yo creo que es un juego divertido.

DB: Lo de los Puntos de Chorra impactó a la gente.

F: Es un juego de estos que se dice para desengrasar. Yo diría un poco más asequible que el Paranoia. Es un juego para jugar entre dos partidas. Y sobre todo para iniciar, para la gente joven, eso incita, y gente que no tenga mucha complicación para empezar a hacer su grupo.

DB: ¿No están muy olvidados los juegos futuristas?

F: Nos movemos en unos imperativos de mercado y de marketing. Pero mira, cuando salió el SW en E.E.U.U., se vendieron todas las colecciones de Juegos de Ciencia Ficción, hasta el punto que GDW, durante un año sacó dos, hasta sacar el

Megatraveler; y eso pasó igual con los juegos de fantasía heroica. El SA hace 4 años que existe en los USA, y hay decenas y decenas de módulos, es decir que en esto hay un problema serio de ambientación.

Sacar un juego futurista que compita con el SW, tiene que estar con una coherencia muy grande, porque sino ¿que referencia literaria se tiene?

DB: Hombre, pero un juego de Ciencia Ficción en general.

F: Bueno, sacaremos GURPS, que realmente es mucho, ya estoy un poco aterrorizado con la empresa, y además que intentaremos sacar 2 Ks de golpe, para que normalmente se pueda empezar a jugar, y entonces sacaremos el Cyber famoso de Gurps. Pero bueno, el Cyberpunk lo tendría que sacar alguien, pero si nosotros vamos a sacar el GURPS, puedes hacer la competencia hasta un cierto límite, hay que tener una línea también en esto. Tiene que ser otro el que se pelee por esto.

DB: Una última pregunta, ¿Qué le parece lo que hemos montado aquí?

¡Ah, muy bien! Si existe Joc Internacional es supongo gracias a estas iniciativas de los aficionados. Si no, no existiría.



Consejo:
Cuando tires tu DGT
(dado de 6 trucado),
procura retirarlo pronto
de la mesa y NUNCA
se lo prestes a otro.

# 

del mes





### OPINION: NIVELES

### SI

\* Nivel=adicción. Raul, estudiante.

\* Por supuesto. Los sistemas de aumento con percentiles son una puta mierda: te compras una vieja y le das de patadas para subir percentil en patada.

Gil. fabricante de embutidos.

\* Hombre, reconozco que me hubiera gustado llegar a nivel 36. **Jordi**, director de fanzine.

### NO

\* No, porque hay juegos con niveles que pueden ser muy divertidos, pero a la larga, plantea problemas porque no acaba representando la realidad.

Ejemplo: el poder de un mago suele ser medido por su inteligencia o sus conocimientos; pues un mago poco inteligente, puede apalear a otro mago que sea muy inteligente o habil simplemente, teniendo algo más de nivel que él. Y como eso, todo.

Omar, soldado profesional.

\* No, no son realistas. **Edi**, camarero.

\* Crean más adicción, pero son irreales o quitan rol al juego; la gente solo se fija en subir niveles. Absorve mucha atención y son como las maquinitas.

Javier, parado.

\* No me gustan los niveles. Losada, punky.

?

- \* Me da igual, mientras haya Master. Nico, camarero.
- \* Los más realistas, sin niveles, pero los niveles muestran el...no se, nivel del jugador.

Xuxo, indefinido.

\* Me da igual. Lo que yo busco es diversión y me divierto igual con niveles que sin ellos.

Camy, heladero.

\* ¿Niveles? ¿Qué es eso?

Pablo, dependiente de comercio.

Lo que resulta característico, es que personas que han votado a favor de los niveles dirigen juegos con ellos, y a la inversa; ¿Tienen esta opinión porque juegan a ellos, o juegan a ellos porque tienen esta opinión?

El Diañu de Nivel 36

### TABLA DE RESULTADOS PARA STAR WARS

por Javier Fernández y Jordi Pereiras

Cuando oímos hablar del juego de rol de Star Wars lo primero que pensamos fue en las posibilidades que tendría dicho juego.

Al recordar las excelentes películas y aquellos personajes que tanto nos habían gustado, pensamos que Star Wars era un tema ideal para un juego de rol.

Por eso, cuando conseguimos un ejemplar del juego y leímos sus escasas reglas, nos llevamos una gran decepción.

Nos encontramos con un sistema de juego simple y pobre, que no se merecía tan buen trasfondo.

Aunque, por otro lado, el sistema cumplía su propósito; era sencillo y sobre todo muy peliculero (ya sabes, "salto, corro, disparo...").

Pero lo realmente odioso era el tener que tirar tanto dado de seis para resolver las acciones de los personajes. Puede que halla gente a la que le guste tirar miles de dados, pero a nosotros no nos gusta y creemos que mucha más gente opina lo mismo.

Una solución era jugar a Star Wars con otro sistema de juego, pero esto hacía renunciar a utilizar los numerosos suplementos de tan elevada calidad que tiene el juego o pasar todos los datos y reglas nuevas al sistema utilizado. Y esto es tarea complicada o por lo menos laboriosa, aunque no lo parezca.

Lo ideal era que el sistema no variase, excepto en su mecánica: reducir las tiradas de dados de habilidad a una sola, haciéndolo así más simple y rápido.

Para ello se hizo "la tabla". La tabla sirve para pasar las tiradas de dados de seis a una sola tirada de dado de cien.

Para calcular la obtención de cada № al utilizar el dado de cien, se ha intentado reflejar de la forma más exacta posible las probabilidades reales de cada resultado.

Para ello, desempolvamos los viejos apuntes de probabilidad y se calculó uno a uno el porcentaje de obtención de cada número. La tabla es más exacta cuanto menor sea la columna, ya que, por ejemplo, la probabilidad real de sacar 8 en 8D6 es de 1 entre 1.679.616; pero no queríamos tener que tirar un D1.000.000, así que lo dejamos en un dado de cien;

además, así hay un poco más de aleatoriedad, lo que hace el sistema algo más peliculero.

La tabla está dividida en columnas que indican los dados de habilidad (de 1 a 8), y a un lado están indicadas los resultados (de 1 a 48, 1 el menor resultado al tirar un dado de seis, y 48 el mayor resultado al tirar 8 dados de seis). En cada columna hay una sucesión del 1 al 100 que va obteniendo desde el resultado 5 (mínimo número posible tirando 5 dados de seis) hasta el resultado 30 (máximo resultado posible tirando 5 dados de seis).

Solo hay ocho columnas, o sea que sólo está calculado hasta un nivel de habilidad de 8 dados. Pero realmente esto no importa, porque si algún personaje tuviese más de 8 dados en una habilidad, dividiría sus dados de habilidad en 2 o más tiradas, lo más aproximadas posible, y las sumaría, por aquello de que la tabla es más correcta cuanto menor sea la columna. (Ejemplo: 9D6 se tiraría 2 veces; una en la columna de 5D6 y otra en la de 4D6, sumando ambos resultados.

Con esta tabla, también se pueden hacer tiradas abiertas (críticos) o pifias. Podeis basaros en otros juegos conocidos, ya que a nosotros se nos ocurrieron bastantes métodos: la elección a gusto de cada Master. De todas maneras, ahí os van unas cuantas sugerencias:

- La pifia y el crítico coincidirán con los resultados de 01-05 y 96-100 respectívamente.
- Como antes, pero que los resultados de pifia y crítico dependan de los dados de habilidad.
- Con los mínimos y máximos resultados posibles.

Los resultados de pifia y crítico se podrían resolver o bien a decisión del Master (la carga del blaster se agota) o bien teniendo que tirar uno o varios dados de más, respectívamente para pifia y crítico. Como antes, la decisión última es vuestra.

Esperamos que esta tabla haga más rápidas vuestras partidas de STAR WARS. Os recomendamos que cada jugador tenga una copia de la tabla para agilizar las tiradas y no marear al Master.

P.D.: ¡Ah, y que la fuerza os acompañe!.

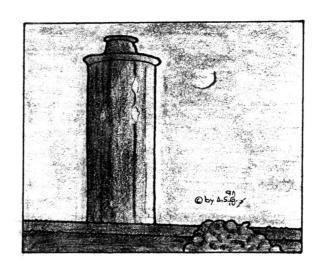
### TABLA DE RESULTADOS DE STAR WARS

	1D6	2D6	3D6	4D6	5D6	6D6	7D6	8D6	
1 2 3 4 5 6	1-16 17-33 34-50 51-67 68-84 85-00	1-3 4-9 10-17 18-28 29-42	1 2 3-5 6-10	 1 2 3	1 2	 1			1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12		43-58 59-72 73-83 84-91 92-97 98-00	11-17 18-27 28-38 39-50 51-62 63-73	4 5-7 8-11 12-17 18-25 26-35	3 4 5 6 7-8 9-11	2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5	7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18			74-83 84-90 91-95 96-98 99 00	36-45 46-55 56-65 66-75 76-83 84-89	12-16 17-23 24-31 32-40 41-50 51-60	8 9-10 11-13 14-17 18-23 24-30	7 8 9 10 11-12 13-14	6 7 8 9 10 11	13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24				90-93 94-96 97 98 99	61-69 70-77 78-84 85-89 90-92 93-94	31-38 39-46 47-54 55-62 63-70 71-77	15-17 18-22 23-28 29-35 36-42 43-50	12 13 14-15 16-18 19-22 23-27	19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30					95 96 97 98 99	78-83 84-87 88-90 91-92 93 94	51-58 59-65 66-72 73-78 79-83 84-86	28-33 34-39 40-46 47-54 55-61 62-67	25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36						95 96 97 98 99	87-88 89-90 91 92 93 94	68-73 74-78 79-82 83-85 86-87 88	31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42					,		95 96 97 98 99	89 90 91 92 93 94	37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48		т.						95 96 97 98 99	43 44 45 46 47 48

## LO TORRE

# ESMERADA

Módulo de Warhammer para 3-6 jugadores con la primera profesión a punto de acabar. Se recomienda la presencia de algún usuario de magia.



### CAPITULO 1. SLEPMENG

Ciudad de 6000 habitantes dependiente de Nuln y a unas 50 Km, entre los Montes grises y la capital. Rodeada de fuertes murallas, dos puertas constantemente custodiadas por soldados, y pequeños templos y capillas a Taal, ULRIC, VERENA, SIGHOR y SHALLYA. Pero lo que más destaca de la ciudad es una gran torre de unos 25m, color verde y lisas paredes que sobresale de todas los demas construcciones, incluyendo las murallas.

CAPITULO 2. LAS CALLES

Gran cantidad de gente ha llegado a la ciudad de granjas y oftras lugares para vender sus productos y comprar provisiones para el invierno que se aproxima, las posadas estan abarroladas y en las tabernas es dificil coger mesa. La calle y plaza central esta llena de tenderetes y artistas que reciben dinero por cantar, bailar, actuar... Tambien las calles cercanas a la central son bastante transitadas, solo las que rodean la torre permanecen semidesiertas (esto debería ser suficiente para atraer la atención de los PJs haccía la torre) si los PJs paran a transeuntes para preguntarles sobre la misteriosa torre se mantendrán reacia a hablar sobre ella y solo uma buena tirada de charlatanería permitiría descubrir una de estas afirmaciones por buena tirada (106)

1.- La torre está habitada por un mago al que nadie a visto,

por to menos durante el día, y al gue todos temen. Malignas criaturas custodian sus secretos. (Verdadero)

2.- Si yo fuera vosotras no me acercaría mucho a la terra, algunas parsonas que lo hizieron desa parecieron para siempre. (Verdadero)

3.- El maldito mago que la habita secuestra gente con la gue esperimenta nuevas ritas o transforma en monstruos. (Verdadero)

4.- Yo no lo puedo asegurar, pero se cuenta gue dentro de la torre habita un dragón verde esmeralda al cual una maldición encerró en la torre y ahora cuidado por un mago. (Falso)

5.7 El mago que la habita se llama DIETER y dicen que es muy poderoso y cruel, se cree que los soldados de la parte baja de la torre y que guardan la entrada principal son en realidad demonios (Lo primero es Verdadero, el resto es Falso)

6. Yo no se mucho pero si te interesa saberlo vete a ver a Dozem

a la taberna del "Kokimbury do".

Aparte de esto, en la plaza central hay un tablón de anuncios con los siguientes mensajes:

- "Se solicitan cantantes para el circo de la ciodad 7/- al dia"
- "Henry Bisk, si lees este anuncio estoy en AUDORF, ven cuanto antes."
- "Busco eventureras pero una misión peligroca, pago bien.

  Interesados acudir a la taberna "KoKimbury do" en la calle Selmener. Preguntar por Taunus".

### CAPITULO 3. KOKIMBURY DO

Regueña taberna llevada por un humano bonachón del mismo nombre y creador del fuerte licor del tambien mismo nombre (-10% en lugar de -5% por jarra). Siempre hay bastante gente, si se le pregunta al posadoro por el hombre del anuncio, señalará una mesa en la gue hay un hombre de negres cabellos ojos azules y ataviado con uma chaqueta de cuero, una camisa y un sombrero de ancha ala gue se presentará como Taunius e invitará, a los PJS a una ronda de Kokimauzy DO.

Inmediatamente les hablará de la misión.

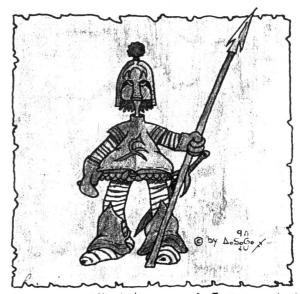
Deberán entrar clurante la noche, pues es más seguro, en la Torne esmenalda y encontrar el corazón de Dietez, uma gran esmenalda de bastante valor. Él les pagara 2000s añora y 2000s despues además de todos los tesoros y objetos que en el interior de la torre encuentren. Si se le pregunta por su interes por la esmeralda, dirá que tiene algunas cualidades: que necesita. Siente no poder pagarles más clinero pero está bastante escaso pero promete además de las 2000s un valioso objeto mágico tambien aparte de los que en la torne hoyen. Dozem es un borracho que se pasa el día bebiendo Kokin-auzy 20, si los 23s le internogan una moneda de Plata o chelín le soltanó la lengua diciendo:

La torre es un lugar moldito hips, lleno de feos seres, en su interior hips hay un tesoro, fan grande y hermoso cono jamas otros ojos vieron hips, pero cuidado con el poder de la forre, hips, puede ser perjudicial.

Si las PJS no hablarón todavía con Taunus este que habrá oido la couversación con el borracho les exponetró la misión ya que parecen tener interés por la torre.

### CAPITULO 4. NOCHE DE HORZORES

Si los PJs aceptan, immediatamente Taunus sacará un mapa de la torre y se lo extenderá, les aconsejará cruzar los dos jardines evitando las puertas en las que hay soldados al do la ronda del primer jardin, un temido Mercenario muy hábil con la lanza y espada. Una vez pasadas los dos jardines deben trepar hacia la cúpula de la tome (Unos 25m de cuerda serán suficientes) en la que hay una entrada al interior. Cuidado con



las criaturas que habitan la torre, aconseja Taunus, se despide.

### CAPITULOS. ASALTO NOCTURNO

Despues de la despedida y de guedar a su regreso en la taberna, los PJs se disponen a descubrir los tesoros que la torre oculta. La unica lue que la luna da favorece el esconderse con un + 10% a todos, la torre permanece oscura y desafiante protegida tras una muralla de 5 m de alto y de piedra pura. La puerta de doradas rejas permite ver un camino empedrado a cuyas lados hay dos fuentes y jardín (La puerta dorada tiene una Resistencia de 5, un daño de 17 y una dificultad de 40%).

1. Jardín principal, con numerosos árbustos que favorecen el exconderse, sobre todo durante la noche (recordar +10% de poca luz).

Despues de unos m. otra muralla de también 5m es el único obstráculo visible hacia la torre. Esta muralla tiene otra reja situada al frente de la primupal (Fuezza 5, Daño 13, dificultad 20%), esta de gris brillante y sin adornos. Kevin zecorre constantemente el jardín durante la noche. Si es atacado y puede, llamará a los demás guardías para que le ayuden.

2.7 Camino a la torre, tiène muro a ambos lados y dos guardías vigilan firmes la puerta de la torre, cerrada con llave que sólo Kevin y el mago poseen. (Resistencia-6, Daño-27, Dificultad-60%).

3.- Jardin interior, más árbustos diseminados favorecen el ocultamiento. Cada asalto que los PJs esten en este jardín hay un 50% de posibilidades de ser atocados por sorpresa por 102 de los 4 Leones diablo que hay en el jardín. El resto llegará en 103 asaltos.

Aguí los pos pueden opter por lenter el gerfio a lo alto y trepar, el lantemiento por chetancia contará como un -20% a HM y un fallo será ruidoso, escuchado por los guardias de la puerta en 2. con un 60-40% y por los leones con un 100% con lo gue acudirán si no lo han hecho. Un éxito contará como silencioso y los guardias lo oirán con un 10%, mientras que los leones lo harán con un 40% acudiendo en 103 asaltos, pudiendo dejar tiempo a los Pos para subir.

4.- Puertas a ambos lados y escaleras que suben, Antorchas iluminan las escaleras cada 6 m. Despues de subir unos m. de escalera se llega a 6. La puerta enfrente de la de entrada esta entornada y se oyen risas y griterio.

5.- Habitación de guardia. Unos 24+1 hombres, sentados en una mesa, beberán licor. Estam algo bebados con lo que todos sus percentiles se ven reducidos en 10%. El resto de la habitación es un armario con: licores (vino, Kokimbury do, Hidnomiel, cerveza), 6 antorchas, 1 flauta, 1 cuerda y gancho, 5 jarros, 6 raciones hierro y 1 fetera. 4 antorchas, una en cada pared, iluminan la habitación.

6.7 A los guardias les ha sido prohítido subir aguí bajo ningún concepto. Es el piso de vida del mago Diete?
MERSEMER. Esta habitación esta iluminada por una única antorcha. Una puerta cerrada con llave da asceso al laboratorio en 7, una inscripción en la puerta en Old Worlder

dice: "No entrar a menos que desprecies tu vida".

(Resistencia 4; Daño II; Dificultad-50%). Unas escaleras llevan.

a la parte superior de la torre.

7.- Laboratorio y biblioteca del mago (Hay un 50% de posibilidades de que el mago esté agui durante la noche por el dis sien. pre estará en su habitación 8.). Un fuerte olor a azufre y extraños productos guímicos llenan la entancia ifuminada unicamente por una vela en la mesa central que no es suficiente para verlo todo. Sobre la mesa además hay gran canticlad de fraccos con extrañas herbas, líquidos y unquientos. En otro meso cerco de la pared este hay tres notellas sin etiqueto ni símbolos que las identifiquet (pociones de Lenguas, Diafrad y una maldita que convertirá en rans al que la beba, no perderá la capacidad de hablor y todas les coracterístices serán les de une rone excepte le INT que permonecerá normal, el único remedio para regresar la rana a su estado es bañandola en el agua sagrada de las montañas negras gue broto en el nacimiento del rio Reik, esto lo podrán avenguar de audquer mago o alquimista) junto a uma cajita brillante de color dorado conteniendo unas manuscritos en Arcano Mágico y un trasco con un líquido, los manuscritos traen: "Este es el líguido del poder, cualquier arma impregnada de este liquido es capad de destruir de un tajo a la más poderesa

En realidad el líquido es un poderoso ácido fabricado por el mago abajo firmente del cual se sabia que estaba algo loco. Su mayor diversión consistia en darle el líquido a un ingenua aventurero al gue prometía pagar si mataba a uma criatura que se le ocusuese. El guerrero ignorante impregnaba su arma del líquido antes de entablar combate con la criatura y esta se disolvía por completo en 1010 asaltos, pereciendo indefenso ante el monstruo.

Albert de UTIEEZES.

criatura. Usalo con prudencia.

En un estante también sobre la pared este hay gran contidad pare frascos y tazones (estos con etiqueta) conteniendo:

léngues de Goblin (6), boles de exertre (3), colosi de escorpión (2), songre de escorpión de gigante, corazones de numano (3), corazon de Demonólogo, cerebro de lundifico y lengue de Dragón.

En la pareil sur, cerca de la puerta à la habitación del mago hay lo que parecen ser 3 grandes cajas cubiertas por mantas, el levantarlas revelará que son tresjaulas conteniendo:

- ① Un humano que despertaró al instante y rogard a los aventureros que le saguen. En realidad es un demornio que atacaró en cuanto le svelten revelando su verdadera apariencia.
- 2) Das hobbits es penoso estado, casi sin sangre, paliclos delgados y llenos de heridas con postillas. Agradeceran ci ser liberados enormemente, ofreciendase a servir à las aventureros hasta la muerte.
- 3 Uno pequeña gárgolo que comenzará a insultar a los aventureros, riendose de ellos. También de rá cosas como "Y tu que miras, sabes que tu modre fue tan fea como tu, y mira que tu eres feo, no se como tuvo exito de puta...">

   1,3,3,3; "

Lo pared norte destaca por la presencia de un estante en el gue hay 3 Grimarias:

- ① Escrito en Magico trata de conjuros de Magia de Batallo
  tiene: Dura de Resistencia, (urar pequena herida, Bola de
  fuego, causar pánico, animar Espada.
- ② Escrito en Mágico, mágis menor y contiene: Dar luz,
  Maldición Olor pies, Sueño, producir pequeño cristura pez,
  Abrir, Soniclosy zona de Frío.
- 3 Escrito en Demonic, Demonología, contiene: Conjurar Guardián, Zona de protección Demonipola, Conjurar energía; Conjurar demonio menor.

Nodo más hay de interes aparte de la plateada puerta a 8.

8. La habitación del mago. Cualguiero que abra la puerto hará sonar una campanilla que despertoró al mago si estaba en esta habitación. Iluminada por una única rela en el centro esta compuesto de un sillón (sobre el que estará el mago si no salió en 7) en al centro junto a una macilla con una vela y una esfera verde (él corazón del mago, valor de 3006cs. En réaliad es una bola inégica con el pader de dominar un dragón por el hecho de concentrarse sobre la bola, el dragón debe ser del mismo alineamiento del usuario), cualquiera que levante la esfera de su lugar de reposo activara unas flechas envenenadas con Monbone, son 4 flechas que se dirigirán al que movió la predro, codo flecho llevo uno dosis y uno fuerzo de 3. Una coma en la pared sur y uma merita con lampara y cajón en la este, en el cajón hay 4 pergaminos cada uno con un conjuro (Manonartillo, Fuerzo de combate, Romper y Portal demoniaco) Una alfombra con pentagramas y extrañas runas cubre el suelo.

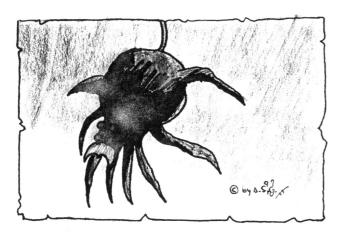
9. Escaleras que desembocan en vana puerta, pone en Old Worlder "Prohibicio el paso", la puerta esta cerrada con llave (Prohibicio el paso", la puerta esta cerrada con llave (Prohibicio el paso", la puerta esta cerrada con gue intente abrir la puerta sin llave, forzando la cerradura, activara um pequeña aguja con 2 dosis de veneno de araña.

Hay una untorcha en la pared norte, al lado de esta puerta.

10. Sala del texoro, dos puertas dan paso a esta habitación la de 9. cerrada, la de 11 cerrada pero no con llave. Los que entren en la habitación se verán sorprendicios y alacada por una araña grapante que al morir se fransformara en un humano, caera el 1er asalto desde el techo.

Lo habitación carece de elecoración, esto illuminado por 3 antorchas, una en la pared Norte, otra en la este y otra en la oeste y hay gran cantidad de coronas y chelines por el suelo esparcidos (18 Coronas, 41 chelines) un gran cofre abierto en la pared este contiene el resto elel tesoro:

78 GCs, 60 Chelines, 210 penigues, 2 joyas (Valor 50GCs, 70GCs), un cuchillo cle oro (Valor 30GCs), 3 estatuas con adornos en oro y plata (100GCs, 45GCs, 70Gcs), 2 hermasas túnicas (Valor 5GCs, 10Gcs), sobresale una espada (+10%Ha), y 3 flechas de lucha putentica. Entre las monedas hay un amillo (protección contra demonios) y un amuleto (forma de brasalete, es de 3ade).



12. Pequeño terraza desde la gue se ve la ciudacl, cerca de la puerta a 10 hay esparcidas por el suelo 866, 10 chei i res y 5 penigues.

### CAPITULO 6. LA RECOMPENSA

En la taberna esperará Tauntis que recompensará a los jugadores con el dinero prometiclo y les pedirá que le sigan a su habitación donde les obsequiará con una cuerda encantada. Si los 71s prefises, quedarse con la bola, Taunus partira en su busca para robarsela y controtora casassecompensas poniendo precio a su cabesa. Hará cualquier cosa por conceguir la bola pues sabe que podría controlar un ciragón con el que conseguir gran poder.

DIENDICE DE EXPERIENCIA

Duentura pensado para 200 PX, si vencen al mago se podría incrementar a 250, por caer en las diversas trampas se puede poner una penalización de -109%, no conseguir la bola dejaría el premio en sólo 50 PX a menos que maten al mago, con la que el premio sera de 100 PX.

Alberto Sánchez 90x

### SUMAZIO DE CRIATURAS.

TAUNUS - Noble ladron MAHMER HILDESCAIH FT MHAH M 4 43 35 3 3 8 40 1 40 40 39 29 43 93

HABILIDACES

EQUI 20

Charlotonerio

ROPS CAZA 1966s (Aparte de las que pagará a los 73s)

Enconto Etiqueto

Joyas de valor 45 GCS

Heraldica

2 Sirvientes

Suerte Leer /Escribir Espods Soco

Montar

Ingenio

Hobiar en público

DLINEAMIENTO-MALO

Ocultamiento Urbano Vacior Bolsillos LEngus Ladron

Hijo de Notes, anora tiene una pequeña nafia de ladrones

y guerreros a su servicio.

### KEVIN HOLLOWAY - MERCENARIO CAPITAN M HA HN F 2 H I A DES LI INT BC PM PCZ BB 5 62 57 6 5 9 51 3 42 50 40 32 37 41 38

HABILIDADES

6avi20 Espado 2M

· Leer /Excribir

LANZA

Oido Ayudo

Armadura

Resistente

- Yelmo caballero

Esquiror

- Coto mayo

L. Batalla

· Pierners mays

F. Golpe F. Stun

Mangas mays Plato de pecho

Conducir Correto

cuchillo en bolso

Consumir Alchol

Juego

LINEAMIENTO- NEUTZALLA

lucho colletera Especialists 2M

GUAZDIAS DE LA TORZE - SOIDANOS TASS ME THE CH CA CAIH & F HH OH M 4 43 35 3 3 7 40 1 29 29 29 29 29 -

HABILIDADES

Equi?o

DESARMAR Esquivar

ESPADA Lonza

Lengus de Batalla

Yelmo

F. Goips

Lucho collejero

Coto mays cuchillo en cinto

Arco Corto

DLINEAMIENTO - NEUTZAL

LEOKES DIABLO H HA HMF ? H I A Jes LJ INT AC PM PEZ LXI 7 40 - 4 3 5 30 3(5) 4 43 87 43 43 -



HAZILIDADES

No hacen ruido, solo escuchadas con 10% si a menas de 4 m. Atacan por sorpress el 1er assito y tienen 5 igual que gatos salvajes. Parecen Leones normales con la excepción de gue parecen no tencr ojos y son grises.

SLINEAMIENTO- MALO

ARANTO GIGANTE WAS IN SATUL CLES O I H F 7 HH OH M 537 - 54 18 10 2 - 44 3 24 7 -

Veneno, miedo y 2 puntos de armadura. Cuando muere se converte en humano

DLINE OMIENTO - NEUTZAL

DIETEZ MESSEMEZ - Zemonólogo MHAHMF ZHI A JES LA TUR AR ARZ ADO 3 23 31 2 2 9 43 1 44 36 48 31 33 35 75

HAZILIDANES

equi 20

Matemáticas

ASAM Boton de mago

Reflejos rápiclos Maximiento S. Urbano

El resto por toda la torre a parte de

breano Mágico uma boisita con 21 GCs.

Magis menor Magia Baralla 1,2

Magis Demonologis 1

SLIKEDMIENTO - MALO

Leer Keribir

Clásico

PUMOS MAGIS - 21

Identificar tramps Sentido mágico Conocimiento runas Conocimiento de pergomnes EVALUAT conocimiento hierbas Meditación Concerniento Jomonios

Demonología Drenno

CONDUZOS - MENOr -D Dar luz , Olor pies , Sueño , Producir pez , Abrir , Soniclas , Zons de frio

Batallal - a Bola fuego , Mano-martillo , Curar Herida .
Batallac - a Causar pánico , aura protección

Zemonici - Conjurar guardian 3, Zona protección demonica 2.

CONTRARAZIONS - Extilo naturno a nivel 2 (-25%) si luz fuerte) Odio hair les Hobbits o Haifings

Cuando Los Pos llegan a la ciudad , entre el jaleo de las calles podría robartes un ladrón con un 20% por hora

TOSCOT M HO HMF Z H I O DES LD INT DE ZM REZ DO 4 31 25 3 3 7 38 1 39 29 29 29 29 29 -



PERCHIEAH VOCIDS BULSILLOS Examplear objetos

Ocultamento Urbano

EQUIPO Espada

226 GCs

Hair

AgaC

@ ALBERTO S. G.

### ERRATAS AD&D

por Jordi Pereiras Arissa

A pesar de que el AD&D y un monton de complementos ya están siendo publicados en nuestro país, y a pesar de que la mayor parte de revistas especializadas (que aun son pocas) ya han hablado sobre el juego, me hace gracia , que hasta ahora nadie (ni si quiera Zinco) ha dado a conocer las erratas del juego, que son bastantes y algunas muy importantes. Además habreis observado que el libro no ofrece hoja de personaje ya que las venden aparte; Para los que hayais sido lo suficientemente listos como para no comprarlas, aquí os ofrecemos nuestro modelo, que además es "mu gonita". Así que voy directo al grano, como Clerasil:

### MANUAL DEL JUGADOR

\* En la página 13, en el método III para la creación de características, hay que tirar 3D6, seis veces, y no 2D6, como indica el libro.

\* La excesiva vagancia o ignorancia del tema del traductor ha hecho que en las tablas de estatura Y peso, se haya limitado ha cambiar de pies y libras a Cms. y Kgs. los Base, y dejar los modificadores como estaban; así vemos que un hombre puede medir entre 1'54 y 1'72 metros, pero de de ahí no pasa. Aquí teneis lo que sería la tabla, lo más correctamente posible:

Si se quiere que sea más exacto todavía, tirar tal y como dice el libro, y después multiplicar los resultados del modificador por 2'5 y los del modificador de peso por 0'45, para así tener los modificadores en Cms. y Kgs. ,respectivamente.



Después se suman a lo de Base normalmente.

\* Los elfos tienen "-1" a Constitución y no a sabiduría, como indica erroneamente en la tabla 8 de la página 20; de todas maneras, en la página 22 se rectifica y pone correctamente el negativo a Constitución.

\* Pag 39, tabla 27, aunque se ve bastante claro, ese "Halfling" que está debajo de "Habilidad" debería llevar el hueco de la última columna.

\* Un poco más abajo, en la tabla 29, omitid completamente el asterisco que indica que los bardos sin cota de malla sufren una penalizacióm de -5%: eso, simplemente, en el original no existe, es pura invención del traductor, que de verdad, me gustaría saber de donde se lo ha sacado, porque además es que es ridiculo. Por cierto, ya que estamos en esta tabla, indicar también que la cota de mallas que mencionan es la ELFICA, y no una cualquiera. El texto completo de ese

TABLA 10: ALTURA(CM) PESO(KG)

TABLE 10.	ZIII OIGI (C	41/	I HOO(NG)		
RAZA	BASE	MODIFICADOR	BASE	MODIFICADOR	
ENANO	108/103	2D12	59/47	D10+D8	
ELFO	138/125	2D12	41/32	D8+D6	
GNOMO	95/90	2D8	32/31	3D3	
SEMIELFO	151/146	3D10	50/38	2D8	
HALFLING	80/75	4D10	23/21	3D3	
HUMANO	150/147	5D10	63/45	2D8+D10	

"tachonado", a la derecha de "Cota de mallas" es "Acolchada" o cuero tachonado".

\* La errata que más gracia me ha hecho es la del "arco mutante". Me refiero a la pagina 52, donde habla de Arcos-X; parece que el señor Domingo Santos ignora muchas de las abreviaturas Norteamericanas, ya que de la misma manera que para felicitar las navidades dicen "Merry X-mas" (Christmas), tambien se abrevia Crossbow (ballesta) como X-bow; asi que ya sabeis: a partir de ahora vuestros Arcos-X se llaman ballestas.

\* Para posibles confusiones, el arma llamada Mangual, es lo que los jugadores más antiguos hemos venido llamando "Morning Star".

\* En la página 69 ha habido una pequeña confusión entre las armaduras de cuero y de piel; vamos a poner las cosas claras: el cuero cuesta 5 MO, y tiene un peso de 7 Kg., pero la piel cuesta 15 MO (oro, no plata) y tiene un peso de 13 Kg.

Y ya que estamos con armaduras, en la tabla 46, han armado un verdadero desastre; la tabla correcta sería lo que sigue (para no liarlo más, las CA que se dan a continuación, son las de la armadura sin escudo; si se le añade éste, recordad que baja 1 ó más, dependiendo del escudo que se este utilizando -ver en la misma página las definiciones de escudos- para mélee o proyectiles):

TIPO DE ARMADURA Ninguna		CA
Cuero(5MO) o acolchonada		
Cuero tachonado o Anillas		
Brigantina, Escamas o armadura		
de piel(15MO)		
Cota de Mallas		
Cota de Varillas, bandas o		
Placas de bronce	4	
Cota de Placas	3	
Completa de campaña	2	
Completa	1	

La denominación correcta para las 2 últimas armaduras sería Armadura de placas de campaña para la CA 2 y Armaduras de placas Completa para la CA 1, pero como en la lista de equipo vienen con estos otros nombres, nosotros lo hemos puesto así en la tabla.

\* Una para los clérigos: en la tabla 61, la de ahuyentos muertos vivientes, **Pág.** 28

falla en los D\*; Un sacerdote de niveles 12-13, contra 3-4d6, obtiene un resultado de D\* (con asterisco), así como uno de nivel 14, contra 5D6, que tambien obtiene asterisco (D\*).

\* Y la última: en la pag 123, los índices de escalada, son en metros por round, no por segundo, aunque luego en el ejemplo, ya lo escriben correctamente. Y si os preguntais de donde sale ese multiplicador de X 1/3, es porque en el original, las distancias venían dadas en pies, no en metros.



	—— A D					
Jugador:	AD	$\propto$ D				
NOMBRE:						
_	Raza:					
	niento:					
	Hogar:					
	Familia:					
	0jos:0					
PUNTOS DE G	OLPE					
	rave Heridas					
CATEGORIA DE	ARMADURA	TOTAL=				
CA DES Esc	ado Arma Objeto	Otro				
PUNTUACIONES	S DE HABILIDA	D TIRADAS	DE SALVACION			
FRZ Golpe Daño	Peso Esfzo. Puerta	Barras Paral	veneno,muerte m.			
1	Proyectiles A. defer		vara o varita			
CON P. Golpe St			c. o polimorf.			
9 9			de aliento			
l B H			×			
H B	Bono conj. Fracaso II					
CAR Servid. I	Lealtad bas. A. read	cion Bono SAB	Bono DES			
PERICIAS EN ARMAS GACO general Penalizacion						
Arma Ataques Golpe/Daño GACO Daño(P-M/G) Alcance Tam. Tipo Veloc.						
_						
Especialidad en a: Estilos de combat						
Ataques especiales						
PERICIAS	HABILIDADES	MOVIMIENTO	LENGUAJES			
LEMICIAS	ESPECIALES	Base	TELLGOVOED			
	TOL TOTALIO	Ligero				
		Moderado	×			
		Pesado Severo				
		Correr x2 x3 x4 x5	,			
		TESORO	EXPERIENCIA			
		1200110	Bonificacion			
			Nivel			
		į.				
	Oir ruidos:					

EQUIPO Objeto Localizac. Peso Notas	HISTORIA
Dodingue. Tege Hetal	
	4
Peso combate Movimiento	
Peso total Movimiento	
ACOMPAÑANTES Nombre CA Raza/Clase DG/nvl. Ataq. GACO Daño PG Mov.	PIEZAS
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
NOTAS	
•	



