

LÍDER



W. E. GOSSEN SOLITARIO

DUNGEONS & DRAGONS®

AVENTURA & JUEGO



TU SUERTE DEPENDE TANTO DE TU EXPERIENCIA,
HABILIDAD Y AUDACIA COMO DEL AZAR.

UN NUEVO Y EXCITANTE CONCEPTO DE JUEGO
CON REGLAMENTO A TRAVES DE UN LIBRO.



Editorial TIMUN MAS



COLECCIÓN



ENIGMA



DOS NUEVOS Y
APASIONANTES
LIBROS-JUEGO



¿Puedes resolver el enigma de la Piedra de Sangre?
¿Puedes desvelar el misterio de la Luz Negra?

Atrévete a enfrentarte al reto que te ofrece la colección Enigma.

Editorial TIMUN MAS, S.A.

Castillejos, 294

08025 Barcelona

COMMUNIKADO 1

Esta revista se estaba pareciendo cada vez más al Dungeons & Dragons Expert; todos hablaban de ella pero nadie sabía dónde estaba. El caso es que volvemos a ver la luz, y pensamos que, a partir de este momento, nuestras apariciones serán regulares. o sea, que ya no podréis hacer chistes sobre cuándo sale Líder.

Se ha formado un nuevo equipo de redacción que se compromete a tirar adelante de Líder y de su contenido (no hizo falta mucha coacción, en cuanto vieron las automáticas del 45 comprendieron). Nos hemos pasado a la tecnología láser para presentar mejor la revista, y esperamos que a la mejora en la letra siga otra, más gradual e importante, en la maquetación. Nos hemos lavado la cara con portada y logotipo nuevo, de los cuales estamos muy contentos, aunque sabemos que algún carca habrá que siga prefiriendo el espadón y la tabla de fregar antiguas.

Pero hay una cosa que no hemos cambiado: sigue colaborando la misma gente, que en definitiva sois todos vosotros, los que nos leéis, los que se embarcan a escribir un artículo, los que nos envían consultas o anuncios, los que no nos leen y además piensan que somos muy malos, y los que, sencillamente, juegan. Como en los toros, brindamos este primer número del nuevo Líder a la afición; ya nos diréis qué tal hemos hecho la faena y si merecemos vuelta al ruedo, orejas y rabo (a ser posible de orco, por favor).

Desmesuradamente vuestra:

La Redacción.

Sumario

LIDER 1 noviembre 87

Communikado	3
El Estado de la Afición..	4
Jornadas de Juego 87..	6
Noticias	8
Consultorio	
Orco Francis	9
Silencio...Se Juega!.....	11
Plomo en las Mesas....	14
Juegos en Solitario	17
Ambush!, Patton's Best, B-17	
La Voz de Su Master	
Asesinos	25
Módulo D&D	31

Equipo promotor: LIDER ediciones

Redactor Jefe: José Lopez Jara (wargames)

Redacción: Juan Parés Mares (rol),

Josep Sole (temáticos)

Portada: Arnal Ballester

Colaboradores: Lewis Carol, Kark W. Klobuznik, Joaquín Tena, Xavier Salvador, Manuel Haro, Ignasi Solé.

Edita: LIDER ediciones

Redacción, Administración y

Publicidad: C/Mallorca, 339, 3 - 2 ,t: 257.73.34 08037 BARCELONA

Composición, Maqueta: LIDER ediciones.

Imprime: cpda-etseib Diagonal, 647. 08029 BARCELONA

D.L. B- 8358 - 86 Tirada: 1500 ejemplares

Colaboración especial de Montserrat Ybarra en la confección de la maqueta y el aprendizaje de las nuevas tecnologías y misterios de I Desktop Publishing.

EL ESTADO DE LA AFICION

AURYN CAMBIA DE SEDE SOCIAL

Desde el pasado mes de setiembre, Aurnyn, club de rol de Barcelona, tiene una nueva sede social, en la calle Varsovia 158, bajos interior. El club abre principalmente los sábados y domingos. Número de contacto telefónico (93) 351 34 26 (Ernesto).

Secretario: Ricard Ibañez, Casal i Cuberó 222, 2.2. 08031 Barcelona.

ROL EN VIVO

Para cuando esta revista salga a la calle, ya se habrá celebrado una jornada de rol en vivo, concretamente el día 1 de noviembre, en el Centro Cívico de San Martí, Selva de Mar, 215 (Barcelona) organizada por el grupo Sturmtruppen. El tema de esta partida gira en torno a los gángsters y policías, tan queridos por los lectores de novelas de seire negra.

RAL PARTHA

La calidad y detalle que se aprecia en RAL PARTHA serán más asequibles al Aficionado, a partir de que JEUX DESCARTES, ha obtenido la licencia de fabricación de estas miniaturas, para Europa seguirá JOC INTERNACIONAL como su distribuidor en España.

METAL MAGIC

Amplía su gama de miniaturas para rol con un Catálogo inmenso, con una calidad media y precios tentadores. Para los wargames figuras también hay disponibles figuras de antigüedad a 15 mm.

JUEGOS SIN FRONTERAS

Importadores de figuras de plomo para rol, han editado un completo catálogo con su oferta actual de

modelos de Denizen, Grenadier y otras marcas. Desde las más bellas sacerdotisas o huries, hasta los más terribles dragones, todo aquello que un master o un jugador pueden necesitar para una partida de rol y todavía no se atrevían a imaginar que existiera. A destacar los kits de monstruos no muertos, capaces de alegrar cualquier estantería en vuestra casa.

LA CAIXA DE PENSIONS

A través de su presencia en las escuelas, también se dedica a promocionar los juegos. Para las exposiciones "Cien años con Sherlock Holmes" y "El dragón en la cultura medieval" la Caixa ha incluido como principal actividad de los escolares que la visitan un juego relacionado con el tema de la exposición. En el primer caso, los niños deben resolver un caso del detective londinense, mientras que en el segundo encarnan a guerreros, monjes o exploradores que se enfrentan con peligrosos dragones (¿os suena?) Como cada exposición la visitan unos 80 chavales al día, esperamos que al menos un 10% queden contaminados irremediamente y se dediquen a jugar con todos los que ya llevamos años en la sección de incurables (jugadores).

JUEGOS DE MESA Y FIGURAS

Es el nombre de un nuevo centro que se ha abierto en Madrid, especializado en el juego de guerra con figuras. Su dirección es calle Fundadores, 9, 1 dcha. La oferta abarca desde reglamentos, listas de ejércitos, y un servicio de consultas totalmente gratuito, hasta la venta de figuras de 15 y 25 mm., pintadas o sin pintar, de marcas tan conocidas como Tabletop, Heroic & Ros, Freikorps 15 y un largo etc. Además de para wargame de figuras, también incluyen algunos modelos para juegos de rol y fantasía. Por 650 ptas. podéis conseguir su catálogo, más una figura pintada de muestra. Además, los de Juegos de Mesa y Figuras están realizando una interesante encuesta

entre los aficionados, para conocer en detalle las necesidades de los adictos al hobby.



los PELOTAS

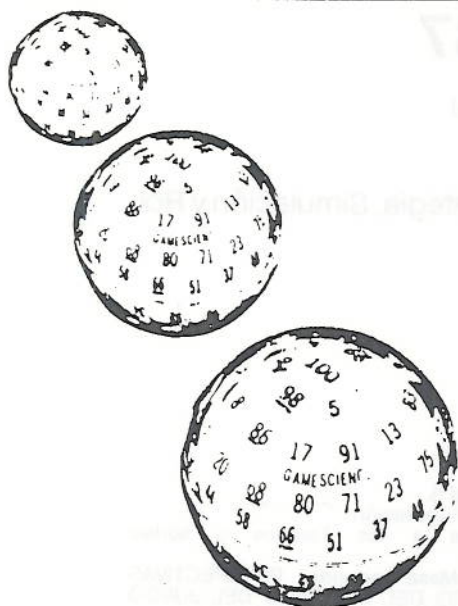
LOS PELOTAS

Nuevo club de Bilbao, tocan a degüello en una carta que han enviado a todos los clubs, defendiendo con hacha y espada el Dungeons & Dragons Avanzado. Un slogan prometedor -somos el club con más pelotas del país- para esta gente que tienen su guarida en Licenciado Pozas (Galerías Isalo) 31, 5 Dpto.2, 48011 Bilbao. Este club publica además artículos sobre el Advanced D&D, la única droga dura a la que se dedican Los Pelotas.

VICTORY GAMES

No para de sacar juegos. Ahora se trata de un táctico sobre el desembarco americano en Omaha, OMAHA BEACHHEAD, y un estratégico, en la línea de Corean War y Vietnam, llamado CENTRAL AMERICA. A eso le llamo yo no tener complejos. Completa la oferta un juego medieval que lleva por título BRITANNIA.





DADOS DE CIENTO CARAS

Y funcionan!, observándose sin confusión los dígitos correspondientes a la cara superior, a pesar de la forma esférica de este nuevo instrumento de juego.

Desde ahora, los masters pueden permitirse el lujo de hacer que los jugadores las pasen más canutas. Hay grandes discusiones entre los sectores mas consevadores y los vanguardistas acerca de estos dados esféricos. Búscalos, compralos y si encuentras algo mejor, dínoslo.

EL ESTADO DE LA AFICION

SQUAD LEADER

AVALON HILL ha enterrado con gran pompa y ceremonia el SQUAD LEADER... (ahogados sollozos de desesperación). Para lanzar en su lugar el Advanced Squad Leader. De esta manera, del juego original sólo queda la primera caja (SL) como juego básico y se dejan de producir Cross Of Iron, Crescendo Of Doom, y G.I. En materia del avanzado (al que esta revista comenzará a prestar mucha atención en breve) además de Paratroopers y Beyond Valor, ha aparecido Yanks, que completa la intervención de los americanos en el juego. Ahora habrá que esperar la aparición del módulo de la Guerra en el Desierto, para tener a los tommies y su siempre variado arsenal de tanques. Repetimos que seguiremos informando y que un día de estos os caerá encima un dossier de ASL, basado en los completísimos estudios que ha publicado The General. además, ha salido un segundo módulo "de luxe" para jugar con figuras, ambientado en la campaña de Normadía, por lo que se desprende del título que menciona los hedges del "bocage".

SERIE EUROPA

Por fin, tras meses de espera, GDW dió a luz un hermoso monstruo, llamado SCORCHED EARTH, que pesó al nacer cinco kilos, con unos cuantos miles de fichas en su interior. Se trata de la continuación de FIRE IN THE EAST y abarca la campaña de Rusia desde 1942 hasta 1944, modificando notablemente algunas reglas del juego anterior. Muchos clubs están actualmente tirando tabiques para montar semejante mamotreto, y algunos incluso han prometido a esta revista un reportaje (para dentro de dos años) cuando hayan acabado la primera partida.

JOCS & GAMES

Una de las tiendas especializadas más veteranas de Barcelona, cambia de domicilio, pasando de la calle San Eusebio, donde mucha gente comenzó a sentir el gusanillo de los juegos, a Muntaner, 193, en un local más espacioso donde poder colocar todas las novedades que ofrecen a sus clientes.

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 t: 244.43.19 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

**JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMATICOS**

EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

**Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo**

JORNADAS DE JUEGO 87

II Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol

Convocadas por la Promotora de la Asociación de Clubs de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol.

Organizadas por Ludocentre y Joc Internacional, para los días 5, 6, 7 y 8 de diciembre, con el apoyo del Area de Juventud del Ayuntamiento de Barcelona, que cede TRANSFORMADORS, local de muestras de vanguardia, y que recibirá dignamente estas Jornadas.

La acogida de estas II Jornadas de Juego está siendo inmejorable.

Ya han anunciado su asistencia más del doble de Grupos y Clubs, que en las primeras, y el número de Aficionados representantes también es francamente superior.

Podemos pensar que el despliegue informativo realizado, y el impacto del Cartel elaborado por Juan Carlos Cámara de Madrid (profesional del diseño y enamorado jugador), va a permitir una asistencia masiva, de amplios sectores de jóvenes, y también profesionales, interesados en conocer y digerir este hobby de vanguardia.

ACTIVIDADES

SALA DE ACTOS. Ponencias y Mesas Redondas
Proyecciones de videos y películas
Acto de la Constitución de la Asociación de Clubs.

TIENDA DEL JUGADOR. Espacio de venta donde se podran depositar y adquirir todo tipo de material de segunda mano relacionado con el juego.

EXPOSICION Y MUESTRA. Diferentes materiales relacionados con el mundo del juego. Habrá stands para que artesanos y fabricantes puedan enseñar sus novedades y ofertas.

CONCURSOS

DISEÑO Y CREACION NUEVOS JUEGOS

1. Escenarios para Juegos de Rol: modalidades:
- Dungeons & Dragons, - Call of Cthulhu, - Runequest.

ESPACIO DE DEMOSTRACION Y JUEGO. Mini ludoteca, con acceso libre, para poder conocer este tipo de juegos, con un área definida para juego con ordenadores.

ESPACIO DE CONCURSOS Y COMPETICIONES. Exposición de los juegos ganadores del Concurso de diseño y Creación de Juegos, y de pintura las miniaturas de plomo. Realización de Torneos de juego.

ESPACIO DE CLUBS. Dada su importancia como motor de impulso de esta temática, hay un espacio específico para los que quieran darse a conocer y promocionarse.

2. Juegos de Estrategia y Sociedad:
- Temáticos y abstractos, - wargames
3. Pintura de Figuras de Plomo:
- Antigüedad, - Hasta año 1.700, - S. XVIII-XIX, - S. XX, - Fantasía y Ciencia Ficción. Los Premios serán para cada modalidad.

PROGRAMA

sábado, día 5.
18,00 h. Inauguración
Invitaciones a los Torneos y sorteo jugadores.
19,00 h. Mesa redonda: PERSPECTIVAS DE FUTURO DEL MERCADO DEL JUEGO DE ESTRATEGIA, SIMULACION Y ROL.
Inicio Exposiciones, Concursos y Torneos.
Visita a los Clubs.

domingo, día 6.
10,30 h. Ponencia: JUEGOS DE SIMULACION EN LA INFORMATICA por Ignasi Solé del Grupo Billares (Barcelona)
Turnos: 1 ronda: D&D, DIPLOMACY, CRY HAVOC/SIEGE, CABALLEROS DEL AIRE.
Mesas con aventuras de rol (D&D, Call of Cthulhu,) en función inscritos.
13,00 h. Mesa Redonda: LOS MASTERS DE ROL por un representante del Club Heroes (Madrid) Jordi Zamareño del Club Maquetismo y Simulación (Barcelona), Ricard Ibañez del Club Auryn (Barcelona), Kepa Bis del Club Avres (Bilbao).
16,00 h. Asamblea de los Grupos y Clubs para la Constitución de la Asociación.
Torneos: 2 ronda
Mesas con Aventuras de Rol.
20,00 h. Proyección de films y videos.
21,00 h. Cena de la Afición con reparto de Premios para los finalistas del Concurso Creación de juegos y Pintura figuras.

lunes, día 7.
10,00 h. Ponencia: WARGAMES CON FIGURAS Y JUEGOS EN SOLITARIO por Hermógenes Sanz del Club Dragon (Madrid)
Torneos: 3 ronda
Mesas con aventuras de Rol.
Áreas libres de iniciación.
16,00 h. Proyección de films
Torneos: 4 ronda
Área libre
Mesas con aventuras de rol
22,00 h. Aventura de Rol nocturno

martes, día 8.
10,00 h. Ponencia: JUEGOS DE ROL "NATURE" por Paradoxes Association (Paris)
Torneos: Finales
12,30 h. Mesa Redonda: REVISTAS ESPECIALIZADAS EN EL HOBBY por un representante de Jeux Strategie (Francia) por José López de Lider, Luis d'Estrees de Troll.

TORNEOS: DUNGEONS & DRAGONS, - DIPLOMACY, - CRY HAVOC/SIEGE, - CABALLEROS DEL AIRE
Sigue en discusión otros posibles con FUGA DE COLDITZ y SQUAD LEADER.

JORNADAS DE JUEGO JORNADAS DE JUEGO



2^a JORNADAS DE JUEGOS DE ESTRATEGIA SIMULACION Y ROL

5, 6, 7, 8 DICIEMBRE 1987 - PARRALCINE FUMCENI de m 27 mtebm cu



SANTO DOMINGO TEL (03) 345856

INDO
CENTRE
INICIACIÓN Y FINCA

Una gran 74 24mm. 034 Bm.

NOTICIAS

MACHINA BELLI

de Oviedo, organizó su Primer Torneo de Juegos de Simulación histórica. Comenzó el 28 de septiembre, jugándose la finales los días 6, 7 y 10 de octubre. Los juegos elegidos para este primer Torneo fueron Machiavelli, de A H, y France 1940, de la misma firma. El ganador del torneo de Machiavelli -que debió ser el más malo y taimado De todos- fué Daniel Lombas de Oviedo, seguido de Francisco Fernández de Gijón. En la categoría de wargame, el ganador fué Juan José Álvarez, también de Oviedo, siendo subcampeón el campeón de Machiavelli, Daniel Lombas. Tras esta primera edición, ya se está pensando en preparar la del año que viene. Enhorabuena, iniciativas de este tipo hacen falta en toda España.

**STAR PLAY,
NUEVO FABRICANTE****JEUX DESCARTES**

Este vecino fabricante crece con la espuma de la Afición en Francia. Con variada gama de wargames y rol, del grupo que edita JEUX ET STRATEGIE, CASUS BELLI, está moviendo sus peones para tomar posiciones en el mercado en España.



Buena noticia para la Afición es la ampliación de la gama de juegos. Hemos recibido en la Redacción, KRON (Guerrero Galáctico) y LIDER MUNDIAL (Carrera de Fórmula 1), con atractiva presentación, de nivel iniciación, dirigido a un amplio público, a partir de 9 años, que desee empezar a probar las delicias del juego.



BILLARES SOLER y Jocs i Coses

ESPECIALISTAS EN JUEGOS

TODOS LOS JUEGOS A TU DISPOSICION EN EL MOMENTO

NACIONALES

- NAC (TSR)
- BORRAS
- DISET
- EDUCA
- MB
- DALMAU CARLES
- CEFA
- ETC:::

Y

EXTRANJEROS

- AVALON HILL
- VICTORY GAMES
- INTERNATIONAL TEAM
- WEST END GAMES
- GAMES WORKSHOP
- TSR
- STANDARD GAMES



Gran Via Corts Catalanes 519 - Telf. 254 67 50 - 08015 Barcelona

CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS

¿Qué juegos de tablero existen, similares a los juegos de rol? Como no tenemos mucho donde elegir a menos de saber inglés, me gustaría informarme.

Bien pequeño, ahí te quería pillar yo, ¿cansado de recorrer dungeons con un guerrero de tercer nivel, matando a gente de mi raza? Pues cambia la figura de plomo por unas fichas y verás que te lo puedes pasar muy bien (y además tendrás al master en plano de igualdad, sin tablas tras las que escudarse, lo que no deja de ser una gozada). Si lo que quieres es un juego de paleo-rol, muy bien presentado eso sí, tienes la opción del VII Legio, que editaron los italianos de International Team. Pero si estás dispuesto a entrar en el tablero, te recomiendo Magic Realm, de AH, un juego con diferentes niveles de complejidad, una galería bastante amplia de personajes en donde escoger y bastante diversión; además, creo que no salen orcos. Otros juegos de ambiente fantástico y cierta influencia "rolera" son Wizards, Wizards Quest, Titán y Dark Emperor (estos dos últimos son más bien wargames

ambientados en fantasía). También podrías jugar a Gunslinger o a Dune y no te sentirías del todo incómodo. De todos modos, han llegado a mi cueva rumores de que en Mordor se preparan traducciones a la lengua común de The Call of Cthulhu y Runequest. Entonces sabrás lo que es bueno en materia de rol: intenta explicarle a Nyarlathothep que tienes una espada mágica de +2, y verás lo que te contesta!

¿Qué pasa con DD Expert?

Eso mismo me comentaba hace un par de días Sauron en persona, que además anda buscando no sé qué anillo que se le ha perdido. Por lo que informan los orcos de las Misty Mountains, Dalmau tiene todo preparado para publicar esa ampliación, así como un módulo, pero algo hace que no lo publique todavía. Mientras tanto, TSR, con la tradicional Shabilidad de los americanos en materia de política internacional, ha iniciado un baile para casarse con el mejor postor y le va probando el zapatito de Cenicienta a todos aquellos que le conceden un momento.

La situación no favorece a nadie, y menos que nadie a las revistas que ya no sabemos cómo salir del círculo vicioso del Básico (se qué hay un bardo que lo intenta en estas páginas, pero no sé si con buenos resultados). Además de jugar los módulos de Líder y Troll, podéis comprar los libros de Timun Mas, y suspirar de vez en cuando.

Este consultorio quiere diferenciarse de otros consultorios proponiendo yo mismo, el inefable Orco Francis, una pregunta a los lectores. Palabra de que publicaré en esta mi sección la respuesta que más me guste: admito cualquier tipo de disparates, siempre que sean ingeniosos.

Atención, señores aventureros, porque aquí va la primera pregunta del Orco Francis:

¿Puede un master ser tartamudo?

Escribid con vuestras respuestas a la dirección de Líder, indicando en el sobre "Para el Orco Francis" (es que me gusta ver la cara que pone el cartero).



STAR PLAY S.L.
Aptdo. de Correos 4.026 Valencia.



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



Metal Magic*

Informacion y Catálogo: C/SAN HIPOLIT, 20 - 08030 BARCELONA

SILENCIO ... ¡SE JUEGA!



JAMES BOND

H. W. Award en 1983.

Todo aquel que busque un juego de rol completo, emocionante, capaz de hacer pasar multitud de tardes divertidas, pero que no quiera introducirse en un dédalo de complicadas reglas, tiene en JB su juego ideal. Nada más echar un primer vistazo al libro del jugador, uno se sorprende de lo reducido de las reglas, y, sobre todo, de lo parca que es la información para el GM, de tal modo que en un solo libro

se compendian ambas. Y el juego en modo alguno es incompleto, ni necesita realmente ampliación de reglas alguna; todas las acciones que un agente secreto puede querer llevar a cabo, están recogidas en el mismo.

Los jugadores pueden representar al propio James Bond, o a cualquiera de sus conocidos agentes aliados (Felix Leiter, William Fairbanks, etc.), pero el juego alcanza su plenitud de posibilidades cuando uno crea su propio personaje al Servicio Secreto de su Majestad Británica.

El modo en que los personajes se crean es menos aleatorio que en otros juegos. No hay tiradas de dados; en JB se asignan una serie de puntos de generación y es el propio jugador el que los distribuye a su gusto entre las características de su agente (Fuerza, Destreza, Personalidad, Percepción e Inteligencia) y sus habilidades (Conducir, Carisma, Seducción, Sexto Sentido, Pilotar, Armas de Fuego, etc.). Se pueden conseguir adicionales puntos de generación escogiendo determinadas debilidades (Atracción por miembros del sexo opuesto, Claustrofobia, etc.); ello contribuye aún más a delinear la personalidad de nuestro personaje, aunque hace que éste tenga ciertas limitaciones que le dan sabor al juego (un agente con debilidad por miembros del sexo opuesto estará más pendiente de la chica de turno que de sí mismo en la pelea con los malos, lo cual le puede acar-

rear algún problema). Además, uno ha de elegir la

profesión previa de su personaje, lo que le da cierta experiencia importante para determinadas tareas.

El sistema de juego es original. Cada personaje tiene unas posibilidades básicas de llevar a cabo una tarea dada, dependiendo de sus habilidades; es lo que se llama "Primary Chance" (PC). A la hora de realizar cualquier acción, el GM asigna un nivel de dificultad a la misma que oscila entre 1/2 (extremadamente difícil) y 10 (extremadamente fácil). Evidentemente no es lo mismo que nuestro "00" esté practicando el tiro al blanco en su casa contra una diana fija, o que esté disparando a un coche que le embiste de frente con las luces encendidas en una noche tormentosa. El factor de dificultad se multiplica por la PC que tiene el personaje para la tarea en concreto, y que varía entre 5 y 30, según lo habilidoso que sea nuestro agente, y obtenemos las posibilidades totales que tiene nuestro hombre (ó mujer, no os enfadéis. ¡Yo conozco una!) de realizar el trabajo.

Pero es que, además, no es lo mismo hacer las cosas "psé-psé" que hacerlas de manera impecable. Hay veces que es primordial hacer las tareas bien y en un tiempo récord. Otras veces, no es lo mismo sacar un póker que una escalera de color en el Casino de turno. Por eso, en el juego se contemplan 4 niveles de éxito

al hacer una tarea. No sólo es necesario tirar el D100 por debajo del percentil requerido; hay que obtener un buen resultado. No vale el éxito por poco.

En cuanto uno crea el primer personaje, ya le apetece comenzar a imitar las espectaculares escenas que se ven en las películas de Bond. Pero ello no sería posible, el juego estaría lleno de heroicos agentes muertos, si no existiera otra novedad: los Hero Points (HP). Con ellos, la vida de un héroe es mucho más larga y segura. Ojalá mi aventurero pato dispusiera de algunos en Runequest. Con los HP, uno puede transformar sus propios fracasos en éxitos, y los éxitos de la oposición en fracasos. ¿Que uno falla una tirada de dados cuándo intentaba evitar que su coche se precipitara por un barranco? Se usa un punto de héroe y aparece un montículo salvador que corrige la dirección del vehículo. ¿Que un agente enemigo logra dispararnos por sorpresa, y la bala va directamente a la cabeza? Se usan los HP necesarios y en ese momento nuestro personaje se agacha a coger una moneda del suelo; la bala se estrella inofensivamente en la pared a nuestra espalda. Los HP son fantásticos, y permiten hacer las cosas casi imposibles que uno siempre espera que haga James Bond; pero nunca se tienen todos los que se quieren.

Las persecuciones son otro de los logros del juego. A pesar de que se abstraen considerablemente, no dejan de ser espectaculares y emocionantes, e incluso algunos las califican a veces de espeluznantes. Más de un avezado jugador ha salido de una sesión de juego con las piernas temblando tras una

gran persecución. El role-player que no haya vivido aún una de estas "chases", aún no ha experimentado una de las emociones mayores que nuestro hobby puede ofrecer.

En un juego dedicado a Bond, no puede faltar el capítulo dedicado a las seducciones; la interacción con los NPC más excitante jamás vivida a nivel de rol. Tras haber tenido un día de perros, no hay nada tan gratificante para nuestro agente secreto como dirigirse a un buen casino en su flamante Lotus Sprit, jugar allí una partida de black-jack, y quizá llevar de vuelta a su hotel a una bella dama a la que seducir al amparo de un excelente Dom Perignon del '52. Pero cuidado; la bella dama puede ser una espía enemiga o la acompañante del gran villano tratando de hacernos alguna trastada. Ante todo, no tenemos que olvidar nuestra misión cuando nos vemos enfrentado a la frivolidad de una noche en Montecarlo o Las Vegas.

Al final de cada sesión de juego, el GM recompensa a sus jugadores con puntos de experiencia, dependiendo de cómo de bien hayan hecho su papel o de cómo se ha desarrollado la misión. Con ellos, los personajes van mejorando sus habilidades y/o características. Pero ¡atención! En el juego básico no está bien explicada la forma de que los agentes crezcan. En el suplemento "FOR YOUR INFORMATION" está recogida la aclaración pertinente del diseñador. Con lo que uno entiende al leer las reglas básicas, un recién llegado al servicio se convierte en "00" en 2 ó 3 aventuras. Quizá otro día hablemos de ese tema.

Los suplementos son indispensables para el juego, ya que aclaran dudas, proporcionan equipo adicional (es muy poco el que se ofrece en el básico; indispensable el Q MANUAL), y aportan nuevas ideas para enriquecer el juego. Los módulos de aventuras están bien ambientados, y sin perder el sabor de la película en que se basan, cambian levemente los detalles para que el desarrollo no sea igual. ¡No os fieis de lo que habeis visto en el cine! Vuestro personaje lo puede pagar caro.

Por último, decir que el juego es ideal para un máximo de 3 jugadores y un GM. Un número superior rebasa la óptica del juego. Pensad que resultaría algo difícil meter a 5 agentes secretos en el Aston Martin mientras persiguen a los malos. Habría casi más agentes que villanos.

Las posibilidades del juego son tremendas. Con un poco de trabajo por parte del Master, y una pequeña colaboración de los jugadores, se pueden pasar muchas tardes divertidas, ya que apenas se precisan conocimientos previos de literatura fantástica o de terror, como es el caso de otros juegos que jugamos en este grupo (Runequest, CC, etc.).

Si tienes espíritu Bond, si quieres ser miembro de M.I. -6 y luchar contra terribles villanos, éste será tu juego favorito. ¡Ven! Anya Amasova, Goldfinger, Oddjob, Tiburón y Octopussy te esperan.

Karl W. Klobuznik
The Fumbler Dwarf



JAMES BOND
007

DUNGEONS & DRAGONS®

ENTRA EN EL MUNDO DE LA FANTASIA CON D & D



Por primera vez en el mundo del juego, aparece un nuevo universo, se lanza la idea de un pasatiempo que no tiene reglas fijas, sino que todo se deja a la fantasía de los jugadores, todo se decide según las situaciones que se van sucediendo a lo largo de la partida, dependiendo de la propia habilidad y del propio destino.

Este juego inicia la nueva era del "role-playing", juegos basados esencialmente en su propia fantasía y que en el curso del mismo pueden representar diferentes papeles (role).



PIONERO DEL JUEGO DE FANTASIA

DALMAU CARLES, PLA, S. A.

Joan Maragall, 34 - Apartado 3 - Tel.: (972) 20 37 50 - 17002 GIRONA

PLOMO EN LAS MESAS

¿POR QUE HACER JUEGO DE GUERRA DE ANTIGUEDAD CON FIGURAS?

El propósito de este artículo es proseguir con la divulgación del juego de Guerra (JDG) de Antigüedad con figuras que iniciamos en el número anterior. La intención es incluso proselitista, puesto que a los aficionados que ya lo practicamos nos gustaría que aumentara el número de quienes disfrutaran de esta actividad.

Hay varias razones para "apuntarse". La primera y más importante: Para personas como los lectores mayoritarios de LIDER, interesados en un hobby que estimule la reflexión y que enriquezca al individuo experimentando con la simulación de hechos potenciales, el JDG con figuras constituye una oportunidad muy sugerente. Tiene los componentes de búsqueda de información y aprendizaje, participación directa en las decisiones, competencia y rivalidad (hasta cierto límite, como en todo juego), y vehículo de relación social que son comunes al JDG en general como pasatiempo, y que han contribuido a animar a más y más personas a introducirse en el JDG en nuestro país.

Pero además se dan otras circunstancias favorables para practicar el JDG de Antigüedad con figuras, algunas de las cuales comentaremos a continuación.

En primer lugar, con un reglamento como el de Wargames Research Group (WRG), mayoritario desde hace ya algunos años, se pueden jugar un número inagotable de partidas. Se pueden representar multitud de situaciones diferentes sobre el campo de batalla simulado, dado que reúne los tipos de tropas y ejércitos históricos conocidos previos a la implantación de la pólvora.

Las listas de ejércitos de WRG proponen hasta 180 esquemas de ejércitos posibles, todos ellos con una base histórica e identificados como tales. Esto es congruente con el período abarcado por el reglamento correspondiente:

desde el año 3000 a.d.c. hasta 1485 d.C. y se acompañan de una lista de 77 ejércitos.

Esta variedad se refleja, por ejemplo para la lista de WRG, en que podemos jugar con un ejército "sumerio y acadio" o del "reino egipcio antiguo y medio" en la época más temprana, hasta ejércitos "borgoñes de ordenanza" o de las "guerras de las dos rosas" en la Francia o Inglaterra de finales del siglo XV d.C.

Otro elemento de la variedad lo constituyen los tipos de tropa que, dentro de determinados márgenes dados por las listas de ejércitos mencionadas, permiten elegir para cada batalla y cada contrincante una combinación de tropas propias distintas y más apropiada. Tomemos un ejemplo de un ejército romano posterior a la reforma de Mario (105 - 25 a.d.C), es decir, el ejército con el que Julio César hizo la Guerra de las Galias y luchó contra Pompeyo. Según WRG puede tener hasta 25 tipos de tropa diferentes, sin incluir elefantes y balistas. De ellos un núcleo son tropas legionarias, otro grupo pertenecen a diversos tipos de auxiliares de uso relativamente frecuente en diferentes escenarios, como la caballería gala o española o arqueros y honderos de diversas procedencias, y aún otro grupo lo constituyen aliados ocasionales en escenarios o campañas particulares, como los bitinios aliados de los romanos contra Mitrídates, o los armenios contra los partos.

Naturalmente, en el ejército que hemos tomado como ejemplo, el tipo de tropa predominante debe corresponder al más característico y tiene que recoger los elementos descriptivos que luego permitirán llevar a cabo la simulación. Para un ejército de César la pieza básica es el legionario romano - las "mulas de Mario" - que quedan especificados en la lista de WRG como infantería regular de nivel "C" - normal para profesionales de la guerra -, equipados como infantería pesada y armados con arma arrojadiza pesada - es decir, pilum - y escudo. Este tipo de tropa siempre ha de estar presente

en una proporción sustancial para que el ejército seleccionado por el aficionado de la lista y calificado como romano de la citada época, sea aceptado como tal. Queda probado, por lo tanto, la enorme variedad de tipos de tropa y ejércitos que pueden utilizarse para practicar JDG de Antigüedad con figuras.

Pero eso no es todo. Otra faceta que da variedad adicional al juego es el terreno, que es distinto siempre que así se desee. La gran influencia que tiene en este tipo de juego táctico hace que podamos decir "terreno nuevo, batalla nueva", aunque todos los demás elementos permanecieran iguales. Si a ello añadimos la posibilidad de generar escenarios, aún potenciamos más la capacidad de jugar batallas distintas, incluso con ejércitos similares.

Dicho esto, cabe resaltar otro factor de interés. Este JDG trata de ser una representación con un buen nivel de detalle de la guerra antigua. Las formaciones y uniformidad de las tropas, la composición de los ejércitos, las distancias recorridas en el movimiento o el alcance de las armas se ajustan aproximadamente a los valores históricos. Si a eso añadimos los sistemas de órdenes y de moral incorporados al reglamento, lo que resulta es una batalla antigua a escala reducida.

Naturalmente, todo esto tiene algunas contrapartidas. Una de ellas es la relativa com-

plejidad del reglamento para permitir incluir todas esas posibilidades. Sin embargo, esa complejidad no es mayor que la de muchos juegos de tablero.

Por otra parte, puesto que se trata de representar hechos tácticos, existe una cierta dificultad en conocer lo suficiente todos los períodos históricos involucrados para que el jugador tenga un modelo o una idea de lo que puede hacer y sus resultados y de lo que le cabe esperar del enemigo. La variedad es tan grande que se hace difícil familiarizarse con las tácticas, formaciones, estratagemas y "trucos" de los diversos tipos de ejércitos.

Una dificultad para los principiantes no interesados en el maquetismo es pintar los soldados, es decir, las figuras y modelos que representan a las tropas. Es una faceta adicional del hobby y, para quienes deseen iniciarse, baste recordar que no hay ninguna norma en cuanto a calidad o estilo depurado de pintura para aceptar las figuras en la mesa de juego.

En la próxima entrega continuaremos con una guía práctica de cómo empezar. Mientras tanto, recordad que seguimos interesados en recibir vuestras sugerencias o peticiones de información. Enviad la correspondencia a LIDER.

Joaquín Tena



NOVEDAD PARA WARGAMES FIGURAS 25 mm



**Iniciamos esta serie con los Ejércitos
que participaron en la batalla de Vitoria (1813)
Diez modelos disponibles**



**También disponemos de modelos de 45 mm. y 90 mm.
PIDELOS A TU PROVEEDOR ESPECIALIZADO**

**Información y Catálogo: C/ Escribe, 12, 4. P. t: 94.431.08.22
48012 BILBAO**

ISTHAR

FIGURAS
Colección — Wargame



- FIGURAS PROPIAS Y DE IMPORTACION.
 - EJERCITOS COMPLETOS PINTADOS
- Ejemplo:
- EJERCITO MEDIEVAL SIGLO XIII, 140 fig.
en 15 mm. 13.000 Pts
 - Listado de ejércitos completos y muestra pintada en 15 mm. enviando 100Pts en sellos de correos. En caso de ser de 25 mm., enviar 250Pts en sellos.

Velazquez, 71 tf: 91.435.50.40 28006 MADRID

JUEGOS EN SOLITARIO

¿JUEGOS PARA ROBINSONES?

Vaya por delante que yo no soy un fanático de los juegos en solitario; más bien al contrario, siempre he creído que el juego es -como mínimo- cosa de dos, pero sé que hay circunstancias que nos impiden encontrar con quien jugar, y por ello tampoco le hago ascos a un buen solitario.

Que los jugadores de wargames muestran una creciente tendencia a comportarse como ermitaños nos lo demuestra la oferta, cada vez más importante, de solitarios en el mercado USA que es el que marca la pauta. También es una prueba el que en los juegos no pensados como solitarios en principio, se indique, junto al grado de complejidad, duración, etc., su capacidad para ser jugados en solitario. Algunos incluso tienen reglas especiales para jugarlos en solitario. ¿Quiere decir esto que entre los juegos de ordenador y la nueva tendencia de juegos solitarios se va a perder el elemento social de los juegos? Espero que no, sinceramente.

De todas maneras, dentro de los juegos para dos o más jugadores, hay unos cuantos que se prestan muy bien al solitario; Conquistador, de

AH, por ejemplo, tiene unas buenas reglas especiales para que uno se dedique a hacer de español, mientras que el aleatorio dado lleva las actividades de ingleses, franceses y portugueses. Lo mismo ocurre con un juego de Victory Games, Civil War, sobre la guerra de Secesión americana, aunque aquí uno debe llevar los dos bandos, una vez que el dado ha decidido la opción estratégica del Sur. En otro juego de la misma firma, Pacific War, se emplea un sistema parecido con el japonés. En general los juegos estratégicos con un alto nivel de complejidad, se prestan bien a ser desplegados, estudiados, rumiados y digeridos en solitario. El único inconveniente es cuando llegas al club para tu primera partida con alguien más y ese alguien hace algo que tú jamás hiciste en tus solitarias partidas... pero ese es el inconveniente de todo juego en solitario. En cuanto a los juegos tácticos, los que incluyen inteligencia limitada, movimiento simultáneo o diplomacia, nada que hacer más que guardarlos en la estantería a la espera de conseguir el quorum necesario para jugarlos como es debido. Fijémonos, por lo tanto, en los juegos concebidos especialmente para anacoretas y ermitaños, o gente que todavía no ha encontrado conocidos contaminados por la ludomanía.

J. López Jara

B-17



"Apenas llegado sobre el objetivo mi avión fué alcanzado por las armas antiaéreas y temporalmente me vi obligado a abandonar la formación al advertirlo los ME-109 se lanzaron inmediatamente al ataque. Una de las andanadas alcanzó al sargento Aulenbach artillero de la torreta superior que murió poco antes de que regresáramos a la base. Otra granada estalló en el departamento de la radio provocando fuertes llamaradas, el Lt Shilvey y el bombardero Lt Ford se arrastraron hacia la

parte posterior para extinguir el fuego. Mientras tanto el timón había quedado inutilizado, los estabilizadores habían quedado dañados y cortados los controles de los alerones. Miré hacia arriba y el espectáculo era dantesco. Las piezas de los aviones describían en su caída curvas rápidas y complejas. Era imposible registrar con claridad la sucesión de acontecimientos. Toda la formación se había tornado una caledoscópica pesadilla entre el humo de fuego y los colores amarillo, rojo y negro de los morros

de los aviones enemigos que destacaban contra el fondo azul e increíblemente pacífico del cielo".

B-17 REINA DE LOS CIELOS reproduce las misiones de un bombardeo de las fortalezas flotantes de la octava fuerza aérea durante el período que va de Noviembre de 1942 a Mayo de 1943.

La misión del juego consiste en completar sano y salvo 25 misiones de bombardeo ganando así un billete a casa a un trabajo más o menos seguro.

Lo que más nos sorprende de este juego en solitario es el tablero de 27,5 cms x 40 cms que en su parte superior posee un B-17 sobrevolando un paisaje terrestre, y que se utiliza para resolver el combate entre los cazas alemanes y nuestro B-17. La parte inferior de éste contiene las tablas para resolver dichos combates. Ahora pasaremos a describir los otros componentes del juego.

TABLERO DE MOVIMIENTO ESTRATEGICO que muestra el Nor-Oeste de Europa donde tenían lugar las misiones de los B-17.

TABLERO DE COLOCACION DE LA TRIPULACION representa el interior del B-17 e indica donde se colocan los miembros de la tripulación.

HOJAS DE TABLAS contienen la mayoría de tablas que se utilizan para generar los even-

tos ocurridos durante la misión.

CARTAS DE CAZAS ALEMANES hay 16 de ellas en el juego y representan los aviones alemanes que atacaran nuestro B-17 durante su misión de bombardeo (ME-109, ME-110 y FW-190).

HOJA DE FICHAS hay 88 y se utilizan para señalar la posición del B-17 en el mapa estratégico, la posición de los tripulantes los blancos de las ametralladoras del B-17, los daños al B-17 y a los cazas alemanes, el estatus de piloto de estos últimos y las heridas a los tripulantes del B-17.

BLOC DE HOJAS DE MISION los sucesos de cada misión se anotan conforme van ocurriendo en esta hoja.

REGISTRO DE MISION que se utilizan para anotar los resultados de cada una de las 25

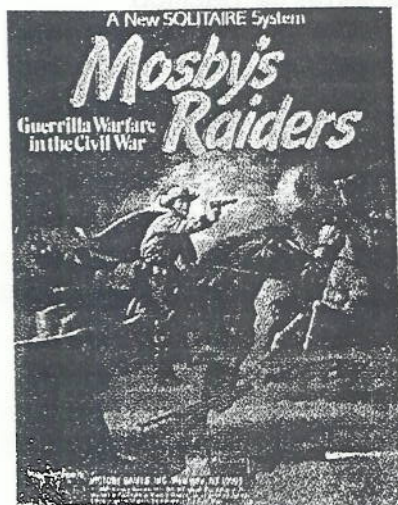
misiones en el juego de campaña.

B-17 editado por Avalon Hill y diseñado por Glen Frank es un gran juego cuyo único inconveniente es la necesidad de usar en cada misión las 42 tablas necesarias para absolutamente todo como es la presencia de caza, los antiaéreos la climatología sobre el objetivo, la misma sobre Inglaterra a la hora de aterrizar etc., aparte del número de dados que se deben tirar consultando dichas tablas que es una salvajada.

En definitiva B-17 es un juego que debe poseer todo aquél aficionado al que le gusten tanto los juegos de simulación aérea como los juegos en solitario.

Cpt Lewis Carol.

MOSBY'S RAIDERS



Personalmente, cuando juego a Mosby's Raiders, siempre pienso que soy una mosca moviéndose cautelosamente en una tela de araña, tratando de conseguir no se sabe qué preciado objeto en su centro; o un ratón intentando coger el queso de una ratornera. Y cuando más avanza la partida, incrementando mi notoriedad y con ella el estado de alerta de los nordistas, las cosas se van poniendo más al rojo vivo. Los piquetes de soldados yankees son las alarmas antirrobo; a la que se activan comienzan a su vez a activar unidades nordistas que salen en mi persecución, convirtiendo el tablero en un campo de coles azules. Es entonces

cuando se me escapa el general yankee que tan trabajosamente había secuestrado en pleno territorio enemigo, cuando pierdo el cañón que nos envió Stuart y que tan bien me iba en el asalto a los trenes de tropas, cuando tengo que dejar tranquilos a los correos yankees y a las carretas de provisiones, o lo que es peor, cuando debo desbandar mi partida de guerrilleros a la espera de que las cosas en nuestro querido valle de Shenandoah se calmen un poco. No es fácil, no, porque a eso hay que añadir los camios en las líneas enemigas, o la entrada en acción del capullo de Sheridan, o de Custer, que como bárbaros comienzan a

arrasar la zona favorable a los confederados, donde están mis escondrijos para descansar. Uno acaba cogiendo el "síndrome de Curro Jiménez" y piensa que los yankees son migueletes. Porque este MR, uno de los últimos productos de AH en materia de juegos en solitario, aunque ambientado en la guerra de Secesión, podría servir, con pequeñas variantes, como base para juegos sobre nuestros guerrilleros en la Guerra de la Independencia o durante las Guerras Carlistas. En efecto, el personaje de Mosby se asemeja notablemente a nuestro Empecinados, Espoz y Minas o Cabrerías, y los yankees podrían fácilmente ser los franceses o los liberales.

En MR se nos brinda la oportunidad de encarnar a Mosby y dirigir su pequeña banda de guerrilleros, intentando poner en jaque a las fuerzas nortistas desplegadas en el valle del Shenandoah, realizando acciones de sabotaje, secuestros de altos mandos nortistas, voladuras de puentes y demás lindezas típicas del buen partisano. El éxito en estas acciones proporciona puntos de rendimiento que se transforman en puntos de Notoriedad (10 puntos de rendimiento = 1 de notoriedad) que son la forma de medir nuestro rendimiento a lo largo de la partida y los que determinan si ganamos o perdemos. Se trata de una "espiral de la violencia", puesto que - durante los nueve turnos que dura la partida - debemos ir aumentando nuestra notoriedad para que ésta nunca sea inferior al número de turno en el que nos encontramos; pero cuanto más "famoso" se hace uno, más alerta están los yankees y más difíciles se ponen las

cosas. También podemos perder en el caso de que muera Mosby (lógico) o si los yankees arrasan totalmente la llamada "Confederación de Mosby", la zona donde la guerrilla reclutaba su gente y se escondía.

Pero no desesperemos; para cumplir su misión Mosby, o sea, el jugador, tiene -literalmente- varias cartas en su mano: se trata de las cartas de acción, algunas de ellas permanentes, y otras que se juegan y descartan. Con ellas, en cada turno procederemos primero al reclutamiento de la guerrilla (el número de partisanos depende de nuestra notoriedad, de la suerte del dado, de si Mosby está herido o en plena forma) luego habrá una serie de acontecimientos que también vienen en forma de cartas y después comenzaremos nuestras tropelías tras las líneas enemigas, tropelías que pueden significar la activación de unidades enemigas. Algunas de estas unidades, como los correos o las carretas de suministro, son pan comido; otras son más serias, como los piquetes que hay que cazar para que no activen más unidades, o las verdaderas unidades de combate, contra las que lucharemos (si son pequeñas) o ante las que correremos (si son lo bastante poderosas como para darnos un disgusto). Podremos volar puentes, quemar depósitos de suministros y secuestrar a un general y un coronel, amén de asaltar un tren de carretas que lleva una escolta bastante potente; como se ve es un menú bastante variado.

En cuanto a los consejos para conseguir llegar al final de la guerra sin haber sido

apresado, muerto a tiros, o retirado de la acción por poca efectividad, hay uno básico que aparece en el capítulo uno del Manual del Buen Partisano; una retirada a tiempo siempre es una victoria. Hay que vivir para contarlo y para volver a la lucha, aunque a veces uno sienta la tentación de lanzarse a misiones suicidas, o de no soltar la presa cuando ve que si acaba el turno, la notoriedad va a quedar por debajo, terminando la partida. Otro consejo importante es procurar realizar las travesuras más gordas al comienzo de la partida, cuando el nivel de alerta yankee permite todavía una cierta confianza; esto es válido sobre todo para los secuestros de los dos altos cargos, Dulaney u Staughton, ¡ah! y procurar tener las cartas de acción especiales para cada secuestro. Luego queda el tema del famoso tren de carretas de la Unión, que puede resultar un hueso más duro de lo que podréis roer, se necesita una partida numerosa de guerrilleros y buenas cartas de acción.

Por último, decir en favor de MR que, además de ser relativamente sencillo, ofrece bastante variación de una partida a otra gracias al sistema aleatorio que proporcionan las cartas, tanto las de acción como las de acontecimientos; esto es muy importante en un juego en solitario que se supone debe darnos algo más que un par de partidas. Y si os parece sencillo ganar, podeis ponerlo más difícil subiendo el grado de Notoriedad necesario para ganar al final de la partida, aunque creo que tal y como está ya es bastante difícil emular al gran Mosby.

J. López Jara.

"LOS MEJORES DE PATTON EN DIRECTO"



De repente, tras desplegar el juego, la habitación se encoge y desvanece. Te preguntas dónde estás y qué diablos hace tanta gente en un espacio tan reducido. La claustrofobia te impulsa hacia una escotilla, la abres y, al asomar la cabeza, observas la ondulante campiña francesa desde lo alto de la torreta de un tanque. Sí, ya empiezas a situarte. La guerra aún no ha terminado y si no quieres que ella termine contigo, más vale que te despejes. ¿Dónde se ha visto un comandante de Sherman (y mucho menos de la Cuarta Blindada) hechando una siestecilla después de comer?

Hoy no se esperan demasiados problemas. Ya hace días que tú y tu compañía de Shermans liberáis territorio francés tirando millas y sin encontrar demasiada resistencia alemana. Pero sabes que no todos los días vas a poder avanzar a velocidad de crucero, ni tampoco te vas a encontrar el camino libre. Tu "Corazón Púrpura" y dos de

tus ex-tripulantes sepultados entre sauces llorones, te recuerdan la diferencia entre arrollar Kugelwagens y intentar huir de un Tiger. Al menos has tenido suerte y tu nuevo carro (del anterior no se pudo aprovechar ni tu vieja petaca de Bourbon) es algo mejor, más blindado, con cúpula de visión y tal. La pena es que con el nuevo conductor y el nuevo cargador no puedes contar hasta que se fogueen un poco. Quizás puedas aprovechar estos días de avance para que mejoren y ayuden a sobrevivir en días de batalla en serio.

Faltan 4 horas para oscurecer y se acabe la jornada de trabajo (un día menos para el próximo permiso) y a tu grupo le faltan bastantes kilómetros para alcanzar su objetivo. Parece que sólo vais a poder llegar a tiempo por la carretera principal y, aquí, en Francia, aún no han inventado las "variantes": las carreteras principales cruzan por el centro las ciudades principales. Tu odias las ciudades, es decir, las desagradables sorpresas que suelen ocultar, pero no hay remedio. Carretera y manta.

Acercandote a la ciudad de marras os han retrasado un poco un nido de ametralladoras y un cañón antitanque, a parte de dejar al grupo sin un carro y una unidad de infantería de soporte. Pero hay noticias peores. La resistencia alemana en la ciudad es excepcionalmente alta y el tiempo nublado os va a impedir disponer de apoyo aéreo. En cualquier caso valdrá la pena perder un cuarto de hora llamando soporte artillero (y esta vez no falla). Vais a entrar

en la ciudad disparando como locos para alejar unidades enemigas, por si acaso. En los suburbios de entrada te das cuenta que aquí no podéis evitar el combate.

Alerta. En tus proximidades presientes un par de carros nazis, un cañón autopropulsado (SPG) y una unidad de armas ligeras. El fuego artillero y de avance sólo ha logrado retirar uno de los carros. Pero todavía no has localizado al enemigo que te embosca. El tanque dispara al primero de los Shermans (Uf! ayer te había tocado a tí) y... falla. Ahora es tu turno. Al arriesgarte a ir con la escotilla abierta lo tienen mejor para localizar al enemigo. Con la infantería que teneis justo delante, escondida en un edificio, no tienes problema. La habéis visto tanto tu como el conductor. El tanque, lejos, a mano derecha, sólo lo has visto tú. Lo tienen localizado, pero no lo acabas de identificar. Te parece que és un Tiger. (Ojalá te equivoques). Al SPG que hay a media distancia hacia delante nadie de tu tripulación lo ha podido ver, tan pequeño y escondido.

Y ahora, ¿qué haces? Contra el SPG seguro que nada; no lo ves. Mientras el asistente del conductor se encargará de la infantería, el artillero mejor que encare la torreta hacia el tanque y, de paso, dispare. Hoy tienes munición de sobras y te puedes permitir el lujo de un pepino azaroso contra un objetivo no identificado mientras mueves la torreta. El disparo, era de esperar, falla. El asistente, ametrallando tampoco ha conseguido barrer al grupo emboscado en el edificio. Están demasiado protegidos.

El enemigo tampoco se queda quieto. Esta misma unidad de infantería que se obstina a no ser despachada, rocía tu tanque con fuego de armas "ligeras" (pero suficientes para dar más de un disgusto a los que llevan la escotilla abierta). Presientes que te van a dar (Oh, no, otro corazón púrpura no!) y te va de un pelo, aunque ya os podeis despedir de vuestra ametralladora anti-aérea. El SPG se desplaza buscando una posición protegida con el casco bajo. El tanque vuelve a disparar hacia tu grupo y salta otro Sherman por los aires (al pobre Bob no le ha dado tiempo ni de enterarse). Ya solo quedais quince carros y la infantería. No sabes que es lo que se están encontrando los que están más lejos, pero tu carro y los que tienes más cerca teneis delante 3 unidades alemanas que no tienen ninguna intención de retirarse.

A una de estas unidades, precisamente la de infantería que te ha puesto los pelos de los sobacos de punta, tu infantería la convence con argumentos de plomo para que se despida de guerra y, de paso, de este mundo. Antes de que tengas tiempo de alegrarte, a lo lejos, aparece otro carro enemigo. Parece que no habeis salido ganando con el cambio. ¿Qué estas haciendo tan lejos de tu casa, quién te mandaba venir a Francia en una época del siglo tan mala?

O te sigues arriesgando para localizar al enemigo o te cierras dentro del tanque y te lias a hechar granadas de humo hasta que se vayan con la música a otra parte o tus compañeros te saquen las castañas del fuego. Estas

decidido a seguir con la escotilla abierta. No eres ningún heroe, pero si alguien tiene que dar cuenta con el enemigo, mejor que seas tu. Te falta poco para promocionar a Teniente y ganar una succulenta mejora de tu paga. Muy bien, el tanque que acaba de llegar no es más que un vulgar Pz IV y, aunque el SPG acaba de esconderse y sigues sin verlo, por fin ligar qué era el otro carro: un Pantera.

A por el Pantera! El artillero ya lo tiene en su punto de mira y le vamos a dar. Luego, la fortuna decidirá. O quizás puedas llegar a decidir en parte por ella, si te enganchas con el juego. Buena suerte.

SACANDOLE EL JUGO AL JUEGO DE CAMPAÑA

El diseñador de "Los mejores de Patton", para permitir a cada jugador hacer su propio juego, deja premeditadamente un vacío en el reglamento. Vacío que cada uno llenará como le parezca. Se trata, como habréis deducido por el título, del juego de campaña. Aquí os propongo un sistema para sacarle el máximo partido.

Al intentar montar la campaña se presenta de inmediato la duda sobre si será mejor organizarla de una manera estrictamente histórica o no. La primera alternativa requiere el previo conocimiento de la campaña en Europa Occidental desde la operación Cobra hasta el final de la guerra. Para

aquellos que no dispongan de suficientes fuentes documentales y/o tiempo de buscarlas, en el propio reglamento encontrarán una tabla que indica los principales sucesos que le ocurrieron a la 4 División blindada americana (ver mapa). Gracias a esto y con bastante sentido común y algo de imaginación, podreis ir llenando huecos y crear vuestra campaña.

Sin embargo, por bueno que sea el sistema (que os dejamos abierto para que lo monteis como querais) también tiene algunos defectos. Requiere un gran esfuerzo inicial de preparación de la campaña antes de poder disfrutarla. Se sabe de antemano qué tipo de escenarios se va uno a encontrar al día siguiente, y al otro, y de aquí a un mes. El desarrollo de la acción vendrá en función de la campaña histórica, en lugar de la campaña real (es decir, la que vosotros estais jugando).

Todo ello puede superarse en el sistema que propongo a continuación, al cual (espero esteis de acuerdo cuando lo probeis), a parte de tener una cierta coherencia interna, no requiere ninguna preparación inicial, por lo que vais a poder empezar la campaña en cuanto acabeis de leer el artículo; no permite saber con exactitud lo que va a pasar en un futuro inmediato (fog of war, ¿no?) ni mucho menos lejano, aunque la lógica del sistema te indique qué es lo más probable que puede ocurrir. Esto mismo hace que los sucesos se ajusten a la campaña real. Ahora sólo nos queda comprar el juego.

REGLA OPCIONAL SJC-XS

* Al empezar un día de campaña, la secuencia de juego indica que el primer paso es una verificación del escenario. Para ello, haría falta determinar el código del escenario.

1. Determinación del tipo de escenario.

Se consulta la tabla del tipo de escenario y se tira 1 dado, aplicando los modificadores pertinentes.

tabla de tipo de escenario

0 Reorganización (*)
1-6 Avance
7-8 Batalla
9 ó + Contraataque
Modificadores:
-1 si avance el día anterior
+1 si contraataque el día anterior
+ - 1, 2 según tabla de puntos de guerra (parte B)
(*) tira 1 dado para el número de días. Recuerda que con 7 ó más días puedes entrenar a tu artillero.

2. Determinación de la probabilidad de combate.

Se consulta la tabla de % de combate y se tira 1 dado aplicando los modificadores pertinentes.

tabla de % combate

1d10 + 1 si batalla hoy
1d10 + 2 si contraataque hoy
Una tirada sin modificar de 10 resulta en la automática no participación en combate por el día de hoy (Has tenido suerte).

3. Determinación de la resistencia esperada

Se consulta en la tabla de resistencia esperada y se tira 1 dado aplicando los modificadores pertinentes.

tabla de resistencia esperada

1-6 Ligera
7-9 Media
10 + Pesada
Modificadores:
+ 1 si batalla
+ 2 si contraataque

PUNTOS DE GUERRA

Al acabar el día de combate, en el "Informe Nocturno", se considerarán los puntos de victoria obtenidos y el tipo de escenario para determinar los puntos de guerra que se han ganado. Estos puntos se van acumulando e indican el grado de avance en la consecución de la derrota alemana.

Tabla de puntos parte A

Base 1 dado
Modificadores según el tipo de escenarios
Reorganización
- 1 automático
Avance
0 día perdido
1 día ganado
+ 1 por cada área de salida alcanzada
Batalla
- 2 perdido por 1/2 o más
- 1 perdido
0 empatado
+ 1 ganado
+ 2 ganado por doble o más
Contraataque
- 2 día perdido
0 día ganado

tabla de puntos parte B

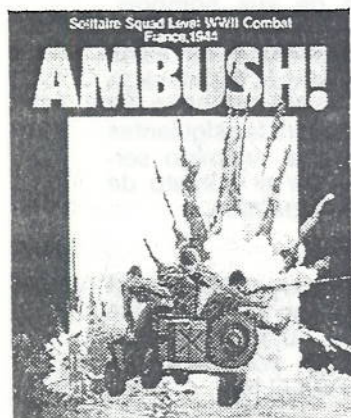
3.000 se acaba la guerra
Puntos modificador escen.
0-800 +0
801-850 +1
851-1300 +0
1301-1500 +1
1501-2000 +0
2001-2100 +1

Ahora teneis el morbo adicional de intentar acabar la guerra antes de abril del 45 si os lo currais.

Xavier Salvador

Domador de Tigres y otros mininos.

AMBUSH!



Ambush! es un juego de guerra de nivel táctico, diseñado por Eric Lee Smith y John H. Butterfly para ser jugado en solitario, editado por Victory Games y distribuido en España por Joc Internacional. Ambush! recrea los ambientes de combate en el Frente Occidental de la Europa ocupada tras el desembarco de las tropas aliadas en Normandía. Para aquellos jugadores que dispongan de poco espacio, poco tiempo y pocos contrincantes Ambush! será su juego ideal, pues dentro de unas reglas de dificultad moderada y gracias a su sistema de inteligencia limitada, proporciona un realismo aceptable y una incertidumbre propias de las situaciones de combate, en las que nunca se sabe que hay detrás de aquel matorral o en la ventana de aquel apacible edificio y al mismo tiempo tampoco se sabe cuantos de tus soldados reaccionarán favorablemente al encontrarse con el enemigo. Ambush! incide, también, en los problemas de la moral y el mando, compensando su sistema de juego la falta de un enemigo físico al otro lado del tablero.

En Ambush!, si así lo desea, es habitualmente Vd. un cabo al mando de una patrulla en descubierta, debiendo cumplir con la misión asignada por sus superiores, previamente estos le habrán informado del estado del campo de batalla, sin esperar ningún tipo de refuerzos o apoyo, no se preocupe su pelotón está compuesto por siete audaces y aguerridos, buenos, chicos americanos, o al menos así se lo han hecho creer, equipados según el destino y los dados que éste le depare, dotado de estos medios deberá enfrentarse a una cohorte de enojosos francotiradores, astutos ametralladores, duros carristas y un buen número de irascibles soldados

alemanes que emboscados dificultarán su misión y tratarán de que no pueda llevarla a buen término, no crea que aquí han acabado sus problemas, Cabo, pues deberá ser arrojado en paracaídas, atravesar, ocultos, campos de minas, asaltar bunkers, tomar somnolientos y pacíficos pueblecitos franceses y aún bajar en piragua por calmos y enjuncados riachuelos. ¡No se desanime!, la gloria está a su alcance y en el frente siempre sobran cruces de madera.

Ambush!, pese al aspecto tosco del Box Art, es un juego bien editado con una alta calidad en el acabado de sus componentes, tal como nos tiene acostumbrados la firma Victory Games y se compone, en sí, de un set de reglas en inglés, un librito de párrafos y frases, ambos, con su correspondiente traducción al castellano, 1 pantalla con tablas de combate, tablas de generación de escuadra y otras informaciones útiles para el desarrollo de la partida; 2 mapas, 288 fichas que representan soldados propios y enemigos, armas y equipo individual y colectivo, vehículos, así como marcadores de información y estatus de la tropa; 1 display de búsqueda, hojas de misiones y condiciones y las tarjetas de los soldados enemigos.

El sistema de juego de Ambush! es sencillo, en primer lugar se lee la misión que se desea jugar, pasando, después, a generar la escuadra y a equiparla en función de los puntos disponibles y de la misión (en algunos casos será necesario el empleo de cargas de demoliciones, en otros el empleo de bazookas, etc), una vez que el pelotón ya está equipado se sitúa en el mapa según indiquen las instrucciones, comenzando aquí la fase de operaciones. En la fase de operaciones Vd. puede realizar las siguientes acciones: a) mover un hexágono un soldado, b) cambiar la posición de un soldado, c) intercambiar equipo y/o armamento entre soldados que están en el mismo hex., d) transportar un soldado herido, e) preparar el arma para el combate, f) reparar armas averiadas y g) mover un prisionero si hay un soldado propio en el mismo Hex. La fase de operaciones finaliza, dando entrada a los rounds de combate, cuando al consultar un párrafo de éste activa a uno o varios soldados alemanes, el chequeo de un párrafo se realiza cada vez que un soldado propio entra en un hex. La lectura de un párrafo puede llevar a la lectura de otro, ejem. 288 llevar a término un

chequeo de percepción con -2 al dado, si tiene éxito leer 325, si no, leer 180. Cuando un enemigo es activado, si su tarjeta no indica lo contrario, se determina que bando tiene la iniciativa, los soldados alemanes realizan sus acciones en base a las condiciones y acciones que les indican sus respectivas tarjetas. A lo largo de la misión las hojas que se cruzan con el display de búsqueda van cambiando, pasando de una condición a otra mediante el cumplimiento de unas observaciones que su pelotón verá a lo largo de la misión. Las hojas de condición pueden ir de nivel 1 a 8 dependiendo de la misión.

La secuencia de juego de los Rounds de combate es la siguiente:

- 1.- Fase de percepción, determinará mediante chequeo de percepción que soldados están activos y pueden realizar acciones (sólo se realiza en los dos primeros rounds, después de estos todos los soldados están activos).
- 2.- Fase de eventos (no se realiza en el primer round).
- 3.- Fase de acción, en esta fase se determina quien dispone de la iniciativa, qué soldados americanos están disponibles para el combate (los soldados de bajo nivel de iniciativa, niveles 1 y 0, aunque pasen el chequeo de percepción pueden estar sometidos a pánico). Los soldados realizan sus acciones según su orden en la tabla AR (Action Round).

En estos momentos Cabo, Vd. se preguntará que pinta Vd. en este baile de muertos y cual es la capacidad de sus hombres, no se impacienta, ahora se lo explico. Vd. es habitualmente, y si así lo desea, el octavo hombre, o si lo prefiere el primero del pelotón y al igual que el resto de sus hombres tiene las siguientes características:

Iniciativa, va de los niveles 0 a 5, los niveles 3, 4 y 5 tienen capacidad de mando, esta es su capacidad para reaccionar y combatir.

Percepción, le servirá fundamentalmente para ver a los enemigos, antes de que estos le disparen, para ver los letreros de los campos de minas, evitando así el tener que enterarse cuando alguno de nuestros soldados está volando por los aires, si no es

así, no olvide recoger las chapas de sus soldados.

Manejo de armas: va de los niveles -2 (capacidad para alcanzar un barril de fuel a 5 m.) a +2 (auténtico fabricante de viudas).

Movimiento, en función de su iniciativa cada soldado dispone de 3 a 5 puntos de acción.

En estos momentos Vd. creará sin duda que ya está capacitado para realizar una misión, desengañese Cabo, le proporcionaré, antes, algunos consejos útiles que le evitarán la desagradable tarea de arrastrar a sus soldados por las botas, bajo el fuego enemigo. A la hora de generar la escuadra procure tener el máximo número de soldados de nivel 3 de iniciativa, pues las demás características dependen de ésta, evite la idea de querer ser el "Sargento de hierro", un pelotón con un líder 5c estará compuesto por un excelente profesional de la guerra y una bonita colección de inútiles e ineptos, buenos para pelar patatas y vaciar letrinas. Procure tener dos líderes (esto será posible si elije dos líderes 3c. Cuando avance sitúe a sus dos mejores hombres en posiciones ventajosas de visibilidad, avance por los hex. que haya chequeado y en los que no le haya sucedido nada desagradable, no se precipite, observe el mapa y en función de las condiciones trace un plan de operaciones. Cuando adquiera el equipo, trate en la medida de lo posible de dotar a sus hombres con 2 BAR y el mayor número de granadas, lea bien el escenario y si en este le indica que pueden haber blindados enemigos adquiera bazookas, dote a los hombre con mejor capacidad de manejo de armas con las más efectivas (thompson,s, BAR,s y bazookas). Mantenga a sus hombres desplegados alrededor de otro con capacidad de mando y a los soldados con mando dos hexes detrás de sus hombres.

Ahora sí! ya podría Vd. empezar a jugar, pero como no he acabado, aún, el artículo, me permitiré darle otras recomendaciones y algunas reglas opcionales que le resultaran más interesantes y complementaran el juego.

Armas opcionales: Granadas de humo, deberá Vd. construirse un marcador de humo (el dibujo de una nube y la palabra Snoke bastaran

para ello) funcionan de la misma manera que una granada normal, pero su efecto será el siguiente: crean una columna de humo en el hex en el que caen y en un hex adyacente según el diagrama B de la página 24 de las reglas en inglés, sólo tienen capacidad de utilizar granadas de humo los soldados con una iniciativa superior a 3, bloqueando la "los" en los hexagonos con humo.

Manejo opcional de armas: Cuando Vd. o sus tropas sean lanzados en paracaídas podrá utilizar las siguientes armas: Pistola, Thompson o granadas, utilizará la peor tabla de combate y modificará el resultado al dado con un -1, independientemente de la posición del enemigo y siempre dentro de una LOS sin obstáculos, cuando aiga a tierra tire 1D6 un resultado de 1 o 2 indica que se le ha caído el arma, utilice el diagrama B de la página 24 de las reglas en inglés, y posicione el arma según el resultado del dado, si el arma cae al agua se la considera como pérdida e irrecuperable.

Para sacar a Ambush! todo el juego de que dispone es preferible utilizar las reglas de campaña para ello siga los escenarios dentro del siguiente orden:

Misión 4 Salto nocturno hacia el destino, Misión 1 St. Michaux Sangriento, Misión 5 Segundo Avance en Chasoul, Misión 8 Arremetida por el Sambre, Misión 3 Una fría mañana en Bélgica y Misión 6 Remando placidamente hacia la West Wall.

Las misiones han sido ordenadas cronológicamente para que no se produzca el disparate de jugar primero una misión en Bélgica y a continuación en la misión siguiente ser lanzado en paracaídas en Francia, en la madrugada de la invasión.

Jugando con las reglas de campaña Ambush! le permitirá seguir las in-

cidencias de la guerra desde su inicio hasta casi su fin, permitiéndole mejorar su escuadra y ficcionar el comportamiento de sus hombres, asignándoles nombres de amigos mejorando la capacidad de estos mediante la experiencia. Como regla opcional y para el mejoramiento del equipo de su escuadra las siguientes armas capturadas al enemigo servirán para aumentar el número de puntos de armas del pelotón.

Pistola 3 puntos (la Luger junto con el Sable de los oficiales japoneses fué el más preciado objeto de coleccionista entre los soldados norteamericanos de la S.G.M.).

Ametralladora pesada 2 puntos (en el último año de la S.G.M. la MG 42 era el arma automática de fuego colectivo más eficaz, si se le retira el tripode sólo ocupa 2 cajas de portes y añade un +1 en cualquier tabla de combate, siendo tratada en este caso como ametralladora ligera).

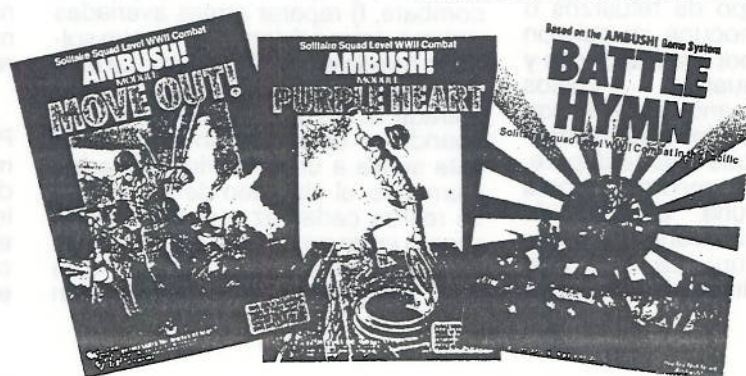
Rifle de francotirador 1 punto.

Opcionalmente puede Vd. dividir por 3 los puntos de victoria obtenidos en un escenario y comprar con ellos armamento adicional, pero no podrá utilizar ningún punto para mejorar su pelotón, ni guardarlos para otra misión. Otra opción será que cuando por chequeo de un párrafo un soldado de infantería o paracaidista aparezca en el juego puede apropiarse del mismo y añadirlo a su pelotón de forma permanente para el resto del juego de campaña.

Bueno! ya está Vd. preparado para jugar Ambush!. Suerte! (la vas a necesitar).

Manuel Haro.

AMBUSH! cuenta además con una serie de módulos que amplían notablemente el juego. Hasta la fecha tenemos MOVE OUT, PURPLE HEART, SILVER STAR.



LA VOZ DE SU MASTER

LOS ASESINOS

En el mundo fantástico medieval del D&D básico, el crimen organizado está representado - aparte de por ciertos grupos de aventureros - por los Gremios o Cofradías de ladrones. Pero el Advanced abarca una subclase de ladrones mucho más mortífera: los asesinos.

Los asesinos : un nuevo oficio en D&D.

Este es el sueño de todo DM: un PNJ que en un momento dado puede eliminar a cualquier personaje de un jugador que lleva varias acenturas pasándose, merced a sus demasiados puntos de golpe, o a su acaparamiento de armas mágicas.

En realidad, mucha de la información que os damos en este pequeño artículo está sacada del Advanced D&D. Con unas cuantas correcciones permite utilizar esta fascinante clase de personajes tanto en el nivel básico como en el Expert.

Los asesinos son una -clase de ladrones, teniendo las mismas funciones que éstos (detección de trampas, escuchar, abrir puertas, etc.), además de otras muy particulares. Para ser un asesino, un personaje debe tener fuerza y destreza mínimas de 12, e inteligencia mínima de 11. Los asesinos no reciben bonificaciones en experiencia por tener calificaciones altas en una determinada característica, como ocurre con los ladrones.

Al igual que los ladrones, los asesinos determinan sus puntos de

vida (hit points) con dados de 4 caras. El alineamiento de los asesinos es caótico o neutral (hay que tener en cuenta que se dedican como principal actividad a matar humanos y otros seres inteligentes, siempre con el único fin de ganar dinero). Además, como pueden utilizar cualquier tipo de escudo o de arma, son, por lo general, superiores a los ladrones en el combate.

Un PJ asesino no tiene por qué pertenecer a un determinado Gremio de Asesinos de la ciudad o región donde

resida, pero los asesinos PNJs siempre serán miembros de uno de estos gremios. En cada ciudad o pueblo importante existe uno de dichos gremios que controla un área en un radio que puede variar desde las 10 a las 100 millas tomando como centro el cuartel general del gremio. Cualquier asesino independiente que sea descubierto en una de dichas áreas, será invitado a unirse al gremio, quedando bajo la autoridad del Maestro Asesino correspondiente. Los asesinos PJs no tienen por qué atender estas invitaciones

pero estarán condenados a muerte si realizan cualquier asesinato sin haber entrado antes en un gremio. Como se ve, los asesinos son gente muy organizada.

La función primordial de los asesinos es matar. Pueden usar el veneno (1) - ya sea en armas envenenadas o echándolo en comida y/o bebida. En este último caso, el personaje que envenene la comida o la bebida debe detallar exactamente, dónde, cuándo y cómo realiza el envenenamiento, tras lo cual el DM decidirá si la acción tiene éxito o no. El usar armas envenenadas trae consigo el riesgo de que los personajes que se encuentran cerca lo adviertan. Todos los no asesinos que se encuentren en un radio de 10' de un arma envenenada y desenvainada tienen una probabilidad del 10% (acumulativa por cada round de melee) de advertir que dicha arma está envenenada, atacando al asesino o bien llamando a la guardia (si se encuentran en una ciudad). Hay un 20% de probabilidad de que ataquen al asesino, un 50% de que avisen a la guardia, y un 30% de que llamen a la guardia y ataquen a continuación.

Ejemplo: Un asesino desenvaina una daga con la hoja envenenada. Durante el primer round de melee puede ser observado por otros dos personajes. Se tiran dados percentiles por cada uno de ellos, pero a menos que se obtenga un 10 o menos, no notarán el veneno. En el siguiente round, estos dos carac-

Nivel del Asesino TABLA DE ASESINATOS

Nivel de la supuesta víctima

	0-1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18+
1	50%	45%	35%	25%	10%	1%	—	—	—	—
2	55%	50%	40%	30%	15%	2%	—	—	—	—
3	60%	55%	45%	35%	20%	5%	—	—	—	—
4	65%	60%	50%	40%	25%	10%	1%	—	—	—
5	70%	65%	55%	45%	30%	15%	5%	—	—	—
6	75%	70%	60%	50%	35%	20%	10%	1%	—	—
7	80%	75%	65%	55%	40%	25%	15%	5%	—	—
8	85%	80%	70%	60%	45%	30%	20%	10%	2%	—
9	95%	90%	80%	70%	55%	40%	30%	20%	5%	—
10	99%	95%	85%	75%	60%	45%	35%	25%	10%	1%
11	100%	99%	90%	80%	65%	50%	40%	30%	15%	5%
12	100%	100%	95%	85%	70%	55%	45%	35%	20%	10%
13	100%	100%	99%	95%	80%	65%	50%	40%	25%	15%
14	100%	100%	100%	99%	90%	75%	60%	50%	35%	25%
15	100%	100%	100%	100%	99%	85%	70%	60%	40%	30%



terres tienen una posibilidad del 20% de notar el veneno, y otros personajes que vean la daga por vez primera, tendrán el 10%. Si cualquiera de los personajes que está viendo la escena, obtiene su tanto por ciento, se tiran de nuevo dados percentiles. Un resultado de 01 a 20 significa que atacan al asesino, 21 a 70 indican que gritan llamando a la guardia y de 71 a 00 indica ambas cosas.

Los asesinos utilizan las mismas tablas de combate que los ladrones, incluyendo el ataque por la espalda. Pero si sorprenden a una víctima (tiradas por sorpresa) pueden atacar en la Tabla de Asesinatos (ver tabla 1) que les proporciona una posibilidad aproximada del 50% de matar inmediatamente a su víctima (dura lección para ciertos PJs que se creen inmortales); en caso de fallar se inflige el daño normal de acuerdo con el tipo de arma y los modificadores de fuerza. Así si se utiliza un arma envenenada, la víctima debe realizar una tirada de salvación contra venenos o morirá, el asesino decide que tipo de ataque realiza: asesinato, ataque por la espalda o combate normal cuerpo a cuerpo.

UN PÁJARO DE CUENTA

Las habilidades principales que permiten a los asesinos realizar tranquilamente su trabajo son bastante sorprendentes: pueden hablar el lenguaje de distintos alineamientos y son capaces de disfrazarse.

Los asesinos con una inteligencia de 15 o más pueden hablar o aprender a hablar un lenguaje de alineamiento que no sea el suyo propio (incluso los lenguajes especiales de los ladrones y de los druidas, de quienes hablaremos en el próximo número de Líder). Esta habilidad se consigue a partir del nivel 9 del personaje (asesino) y con cada nivel de experiencia conseguido a partir de ese punto. El máximo número de lenguas que puede hablar un asesino es 4 - una por cada punto de inteligencia por encima de 14, es decir, que un asesino de inteligencia 15 hablará una lengua, uno de inteligencia 16, dos, de inteligencia 17, tres y de 18 cuatro. Nota: un asesino tendría que tener nivel 12 y una inteligencia 18 para hablar cuatro lenguajes secretos. Pueden seleccionarse entre: CAOTICO, NEUTRAL, LEAL, CANTO DE LOS LADRONES, DRUIDICO (2).

Los asesinos son especialistas en disfrazarse, para poder tener la oportunidad de sorprender o envenenar a sus víctimas, o para realizar otras misiones. Un asesino puede disfrazarse con la apariencia de un humano, semihumano o humanoide de cualquier de los dos sexos. El disfraz le puede hacer disminuir su estatura en unos 7 centímetros, o elevarla en 12. Puede parecer mucho más delgado o más gordo. También puede parecer cualquier tipo de personaje, desde un simple peregrino a un mercader, un guerrero, etc.

Existe una probabilidad, sin embargo, de que la víctima o uno de sus servidores o guardias advierta el disfraz. Hay un porcentaje básico del 2% por día de que un asesino disfrazado sea descubierto. Este porcentaje aumenta en otro 2% si el asesino se ha disfrazado como otra clase, otra raza y/o el sexo contrario (Máximo de 8% de base). Cada vez que un grupo (la víctima, sus seguidores, la guardia) se aproxima al asesino disfrazado se realiza un chequeo con dados percentiles, chequeo que se repite cada 24 horas. La posibilidad de descubrir a un asesino disfrazado desciende en un 1% por cada punto por debajo de 24, sumando la inteligencia y sabiduría del personaje que intenta descubrir al asesino. Por ejemplo, una víctima con una suma de inteligencia más sabiduría de 20 ve reducidas sus posibilidades de descubrir a un asesino disfrazado en un 4%. Lo contrario también es verdad, la suma de inteligencia y sabiduría por encima de 30 incrementan en un 1% por punto la posibilidad de descubrir a un asesino disfrazado. Ciertos conjuros mágicos, como el ver la verdad o detectar el mal o enemigos, pueden descubrir un asesino; esto queda a elección de cada DM en particular.

TABLA DE ESPIONAJE

Nivel del
asesino

Probabilidad de éxito de acuerdo
con la categoría

	Simple	Difficult	Extraordinary
1st	50%	30%	10%
2nd	55%	35%	15%
3rd	60%	35%	15%
4th	65%	40%	20%
5th	70%	45%	25%
6th	75%	50%	25%
7th	80%	55%	30%
8th	85%	60%	35%
9th	85%	60%	40%
10th	90%	65%	45%
11th	90%	65%	50%
12th	95%	65%	50%
13th	95%	70%	50%
14th	95%	70%	50%
15th	95%	75%	50%
16th	95%	75%	55%
17th	95%	75%	60%

LOS ASESINOS COMO ESPÍAS

La función secundaria de los asesinos es el espionaje. Esta misión puede ir pareja con encargos como robar algún objeto. Tal y como se explica en Advanced D&D, los espías son casi siempre asesinos a sueldo con una misión que cumplir, las misiones se dividen en tres grados de dificultad:

Sencillas: Las que consisten en conseguir información sobre el estado de defensas o tropas, o sobre preparación de algún tipo de actividad. Las misiones sencillas requieren que el personaje realice actividades de observación en un rol no crítico, es decir, siendo uno más de muchos individuos que se encuentran en un lugar determinado (Por ejemplo, entrar en un castillo para ver cuántos soldados hay, cómo están las murallas, etc.).

Difíciles: Este tipo de misiones consisten en conseguir alguna información secreta como un mapa, documentos, etc. Las misiones difíciles implican que el espía debe acceder a un lugar o un objeto determinado o debe conseguir la confianza de alguien, de manera que está jugando su papel de espía de una manera destacada.

Extraordinarias: Estas misiones requieren que el espía se infiltre en una organización o en una operación, obteniendo información detallada en un periodo dilatado de tiempo. Las misiones extraordinarias requieren que el espía tenga una relación estrecha y continuada con aquellos a quienes espía, consiguiendo una información detallada y confidencial.

Naturalmente, según la dificultad de la misión existe mayor o menor riesgo de ser descubierto. Cuando el espía es un PJ, dependerá de sus acciones el que lleve su misión a buen puerto; cuando se trata de un PNJ, el árbitro puede utilizar la tabla número 3 de este artículo.

El tiempo que se tarda en ejecutar una misión incluye primero el tiempo necesario para trasladarse al lugar en donde se quiere espiar (esto lo determina el DM). Una vez allí, el tiempo para tener éxito o fracasar es el siguiente:

Misión sencilla: de 1 a 8 días, Misión difícil: de 5 a 40 días. Misión extraordinaria: a determinar según el caso. Por ejemplo, si se trata de infiltrarse en una sociedad secreta, puede tardarse un mes en averiguar como infiltrarse como nuevo adepto, uno o más meses para pasar las pruebas de admisión; finalmente, si se quisiese información muy confidencial, el espía tendría que alcanzar un puesto importante en la organización.

Siempre existe una probabilidad de que el espía sea descubierto, aunque la misión sea de lo más sencillo. La probabilidad base es de un 1% acumulativo por día que deba estar espionando, hasta un máximo del 10%, menos el nivel del espía. Incluso si este cálculo nos da un resultado negativo, siempre existe una probabilidad del 1% de que el asesino espía sea descubierto. Existen unos modificadores que vienen dados por las precauciones tomadas por aquellos que van a ser espíados:

No hay medidas de precaución: 1% por semana.
Precauciones mínimas: % modificado (1 a 10%) por semana.

Precauciones moderadas: % modificado, dos veces por semana.
Grandes precauciones: el doble del % modificado, dos veces por semana.

Las precauciones mínimas representan revisiones ocasionales de las actividades de algunos individuos y una pequeña vigilancia sobre las fuentes de información importantes. Las precauciones moderadas significan simplemente precauciones mínimas llevadas a cabo más frecuentemente así como interrogatorios más cuidadosos de todas aquellas personas que se comporten de manera sospechosa. Las grandes precauciones incluyen numerosos puestos de seguridad tanto para los individuos como para las fuentes de información, así como contraespías actuando para descubrir actividades de espionaje.

Si un espía llega a convertirse en líder del grupo en el que está espionando, la probabilidad de que sea descubierto baja a la categoría de "no hay medidas de precaución" ya que el individuo en cuestión será considerado fuera de toda sospecha. Sólo los subordinados celosos y envidiosos o los más desconfiados seguirán vigilando a tal individuo.

La probabilidad de que un espía sea descubierto se multiplica por 10 si está espionando en un lugar donde ya se ha descubierto otro espía. Esta "cuarentena" se alarga entre 20 y 50 días desde que fue descubierto el primer espía.

Para averiguar si un espía ha sido descubierto, se tiran dados percentiles para el periodo de tiempo fijado. Si la misión sólo ocupa una fracción del tiempo fijado, se tira un tercer dado percentil para las décimas de

TARIFAS MÍNIMAS POR UN ASESINATO

Nivel del asesino	Nivel de la víctima							
	0	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	50	100	150	200	250	-	-	-
2	60	120	175	250	300	350	-	-
3	75	150	225	300	400	500	-	-
4	100	200	300	450	600	750	1000	-
5	150	300	450	700	900	1100	1300	1500
6	250	500	750	1000	1300	1600	2000	2500
7	400	800	1200	1600	2000	2500	3500	4500
8	600	1200	1800	2400	3000	3750	5000	7500
9	850	1700	2600	3500	4400	6000	7500	10000
10	1200	2400	3600	4800	6000	8000	10000	15000
11	1700	3500	5100	7000	9000	12000	15000	20000
12	2500	5000	7500	10000	13000	17500	20000	25000
13	3500	7000	11000	15000	19000	25000	32500	40000
14	5000	10000	15000	20000	27500	35000	45000	60000
15	10000	20000	35000	50000	75000	100000	150000	250000

tanto por ciento. Así, 1% a la semana es igual a 0,14% al día, de manera que una tirada percentil de 99,9% significaría el descubrimiento de un espía en una misión de 1 día.

Cuando un espía es descubierto se consulta la tabla de Fracaso en el Espionaje (tabla 4), que también se consulta cuando un espía falla en su tirada de la Tabla de Espionaje (tabla 3).

Queda una cuestión importante: ¿qué cobra un espía? Siguiendo los baremos marcados por Maese Gyga, las misiones más sencillas costarían 100 mo (más gastos de desplazamiento). Para las misiones más difíciles, "el cielo es el límite", pero desde luego nunca serán una ganga (espionaje en región lejana, en una misión extraordinaria no puede costar menos de 10.000 mo). Como siempre, el DM tendrá la última palabra en el delicado tema pecuario.

Otro asunto que se contempla en el Advanced D&D es la posibilidad de que PNJs que no sean asesinos hagan de espías. Cuidado, porque aunque puedan salir más baratos, sean más de fiar y no estén sindicados, no tienen las mismas capacidades que el asesino (disfraz, muerte rápida de quien se interponga, etc.) El personaje que quiera vencer a un infeliz empleado de que lo suyo es el servicio secreto, deberá prometerle buenas recompensas (incluso tierras o objetos mágicos). La primera misión se resolverá como si fuese un asesino de nivel 1, la segunda como asesino de nivel 2, y así sucesivamente; pero jamás podrán tirar en la Tabla de espionaje por encima del nivel 8 de asesino (ese será el tope para los no profesionales. El DM debe hacer que un jugador se trabaje la cuestión de conseguir un espía no asesino. La única posible ventaja, a determinar por el DM, es que dicho espía sea un servidor fanáticamente leal, en cuyo caso, jamás hará de doble agente; si

TABLA DE PROGRESION DE ASESINOS (Tabla 5)

P.Ex	Nivel d4hit points		Título
0-1500	1	1	Bravucón
1501-3000	2	2	Sacamantecas
3001-6000	3	3	Sicario
6001-12000	4	4	Linchador
12001-25000	5	5	Estrangulador
25001-50000	6	6	Destripador
50001-100000	7	7	Rajagargantas
100001-200000	8	8	Verdugo
200001-300000	9	9	Asesino
300001-425000	10	10	Asesino Experto
425001-575000	11	11	Asesino Veterano
575001-750000	12	12	Asesino Jefe
750001-1000000	13	13	Asesino Principal
1000001-1500000	14	14	Maestro de Gremio de Asesinos
1500001 y más	15	15	Gran Maestro de Asesinos

fracasa en su misión y saca más de 60 en la tirada de la Tabla 4, se suicidará de la manera más limpia y rápida posible (y si su jefe es de alineamiento leal, vaya remordimientos para el personaje).

EL ASESINO COMO LADRON

Las últimas funciones de los asesinos son las mismas que las de los ladrones. Poseen las mismas habilidades que los ladrones, pero, a excepción del ataque por la espalda, los asesinos realizan dichas habilidades a dos niveles por debajo de su nivel como asesinos, es decir, que un asesino de tercer nivel tendrá funciones de ladrón de primer nivel, uno de cuarto será como un ladrón de segundo nivel (los asesinos de primero y segundo nivel funcionan como ladrones de primer nivel también). Por el contrario, cuando se trata de poner trampas, un asesino siempre funciona dos niveles por encima de su nivel real como asesino. Para aquellos que no lo sepan, tanto ladrones como asesinos pueden colocar trampas mecánicas sencillas (aquellas que no requieran elemen-

tos especiales, trampas con flechas, con proyectiles, con alambres, etc) La probabilidad de que la trampa funcione es la misma que tendría el personaje que la monta de detectar una trampa de ese estilo. Pero como he dicho antes, los asesinos lo hacen mucho mejor; un asesino de cuarto nivel, coloca trampas con la tirada correspondiente en detección a un ladrón de sexto nivel. (Recomiendo al DM que haga dibujar al personaje un croquis o boceto de la trampa antes de tirar los dados; es bueno que los jugadores se estrujen el cerebro). Si la acción fracasa, ello no implica que no se pueda intentar nuevamente.

Cometer un asesinato proporciona puntos de experiencia a un personaje -tanto por la tarifa que cobra en monedas de oro (tabla 2), como por el nivel de la víctima. La fórmula utilizada para determinar los puntos de experiencia es la siguiente: El asesino recibe 100 puntos de experiencia por cada nivel de la víctima, menos o más 50 puntos por cada nivel de más o de menos que el asesino tenga con respecto a su víctima. Esta cifra se multiplica por unos modificadores según el nivel de

NUEVO ANAGAMA DEL CLUB DE CASTELLON



AVATLOA



Rol y Estrategia. C/Orfebres Santalinea 21, CS

TABLA 4: FRACASO DE ESPIAS

Dado	Resultado
01-35	Se puede volver a intentar la misión, pero debe determinarse nuevamente el tiempo de la misma.
36-60	Cualquier intento más de espiar en el mismo sitio tendrá una probabilidad del 90% de acabar en fracaso, descubrimiento y prisión del espía.
61-80	El espía ha sido sorprendido en un acto sospechoso, se le ha encarcelado y no se ha vuelto a saber de él. *
81-95	El espía es atrapado con pruebas claras de que espiaba, y se le tortura (1-2: muere, 3-4: lo cuenta todo, 5-6: cambia de bando). *
96-00	El espía es muerto o cambia de bando si hay contraespías en acción.

La dificultad de la misión (nivel que determina el DM), misión sencilla (x1/2), difícil (x1), extraordinaria (x2). Los puntos de experiencia así ganados se suman a la experiencia normal por matar a la víctima, tal y como se recibe al matar a un monstruo. También se ha de sumar la experiencia que significan las monedas de oro pagadas por el asesinato.

Así, si un asesino de 8 nivel sorprende a un mago de décimo nivel en un dungeon y le asesina, recibirá 1000 puntos (100 x nivel de la víctima) más otros 100 puntos porque el mago tenía dos niveles más que el asesino. Sin embargo, esta misión puede ser calificada de sencilla (no había especiales medidas de seguridad, no hizo falta recurrir a disfraz, etc., etc.) por lo que el total de 1100 puntos se multiplican por 1/2, dando 550 puntos. Se suma esto a los 2400 puntos de experiencia que da el matar al mago de décimo nivel y nos da un total de 2950 puntos, sin contar la tarifa cobrada.

Un personaje asesino no puede tener seguidores hasta alcanzar el cuarto nivel; en ese momento puede tener a su servicio otros asesinos de menor nivel. Al alcanzar nivel 8, el personaje puede tener también ladrones a su servicio. Al alcanzar nivel 12, el personaje puede alquilar como servicio cualquier tipo de personajes. Sólo personajes caóticos o neutrales pueden servir a un asesino. El número total de seguidores de un personaje viene dictado por su carisma.

EL DIFÍCIL CAMINO A LA CUMBRE

Cuando un asesino quiera alcanzar niveles de experiencia por encima del 13 (Asesino Principal) debe tener primero los puntos de experiencia necesarios para pasar al siguiente nivel y a continuación debe asesinar al Maestro del Gremio de Asesinos local (nivel 14) o retarle a duelo de muerte. De la misma manera, un asesino de nivel 14 puede viajar hasta donde el Gran Maestro de los Asesinos tiene su cuartel general y matarle, ya sea en asesinato o duelo. Debe notarse que la traición, la duplicidad la astucia y cualquier tipo de trucos son considerados lícitos por los asesinos. Por ejemplo, un personaje de nivel elevado puede aceptar un reto por parte de otro personaje de nivel inferior, para que luego le maten sus arqueros.

Como Maestro de un Gremio de Asesinos, un personaje tendrá un número de miembros PNJs que componen su Gremio que oscilará entre 7 y 28. Cuando cambia el Maestro, existe un 75% de probabilidad de que cada miembro del Gremio abandone el área. De esta manera, tras hacer las tiradas de dado pertinentes, el nuevo Maestro deberá admitir nuevos miembros en el Gremio. Estos nuevos asesinos serán de primer nivel y tendrán que ir subiendo de nivel adquiriendo puntos de experiencia. El número máximo de "socios" de un determinado gremio será fijado por el DM; estos "socios" o miembros del Gremio no tienen nada que ver con los servidores que por su nivel pueda tener el Maestro de Asesinos, tal y como hemos explicado más arriba. Los miembros

del Gremio sólo son leales si se les demuestra que el Maestro tiene poder, fuerza y garantiza buenas ganancias.

El cuartel general de un gremio se encontrará siempre en una ciudad o en un pueblo importante; no será, naturalmente, un lugar ostentoso con rótulos luminosos en los que ponga "Gremio de Asesinos". Lo normal es que se trate de un almacén abandonado, unos sótanos en algún establecimiento de dudosa reputación, siempre con los accesos vigilados y llenos de trampas; se trata de evitar publicidad no deseada. Todos los gastos de mantenimiento del gremio y sus miembros -excluyendo al Maestro- se suponen cubiertos por las actividades normales del gremio. Cualquier tipo de mejoras, cambios, los gastos del líder y otros costes especiales deben ser sufragados por el Maestro de Asesinos.

En cuanto a la sede del Gran Maestro de Asesinos, puede estar virtualmente en cualquier lugar y en cualquier forma -caverna, castillo, monasterio, palacio, templo, lo que sea. Sin embargo, si se trata de un edificio importante y notorio, debe

TUS HOBBYS

NUEVA SECCION ESPECIALIZADA

JUEGOS DE SIMULACION Y ROL

FIGURAS WARGAMES Y ROL

**Pso. Bonanova, 5,
t: 4177667
08022 Barcelona**

estar localizado lejos de cualquier tipo de comunidad- por ejemplo, en el espesor de un bosque, en un páramo desolado, en unas marismas, una isla desierta, en unas lejanas montañas... Cuando un nuevo Gran Maestro accede al cargo (cargándose a su antecesor) debe pagar a los seguidores que queden del anterior Grn Maestro la suma de 1000 mo, por cada nivel de experiencia que posean, debe destruir la vieja sede y edificar una nueva.

(1) y (2): de venenos y druidas hablaremos en otras entregas de la Voz de Su Master.

PEQUEÑA NOTA HISTORICA EN TORNO A LOS ASESINOS

Quien más quien menos, a la hora de diseñar un juego de rol en el que intervengan organizaciones criminales, no puede evitar beber en fuentes históricas tan tremendas como las or-

ganizaciones thug en la India, los yakuza en Japón y, sobre todo, los terribles Asesinos, que dominaron la escena política en el Medio Oriente de las Cruzadas.

Etimológicamente, asesino viene de un vocablo árabe que vendría a significar "comedor de hachis". La historia de la organización de estos comedores de hachis aparece en fuentes tan diversas como el Libro de las Maravillas de Marco Polo, o en los anales de los Templarios y de los reyes francos de Outremer. Un hábil manipulador de hombres, a quien se conoció como el Viejo de la Montaña, ideó el plan de reclutar a jóvenes fanáticos del Islam, a los que prometía el Paraíso si seguían sus órdenes. Como prueba de que realmente podía cumplir su promesa, les drogaba generosamente con hachis y luego les llevaba a su fortaleza en las montañas, donde tenía una réplica en miniatura del paraíso islámico: encantadoras huries, arroyos de leche y miel, etc., etc. Tras tenerles unos días a cuerpo de bienaventurado, les devolvía al mundo real; si cumplían sus órdenes, aunque muriesen volverían a aquel paraíso que ya habían probado.

Así se formó una legión de fanáticos homicidas que permitió al Viejo de la Montaña poner y quitar reyes a voluntad. Incluso el mismo Saladino llegó a encontrar una daga de hashassin en su almohada; un mensaje muy claro de que nadie -ni siquiera él- podría escapar a la Organización. Y para gozo de masters y comprobación de que la Historia siempre será más truculenta que cualquier árbitro, diremos que las investigaciones históricas demuestran que durante el periodo de las Cruzadas los Asesinos se entendieron muy bien con los Templarios. Lástima que la llegada de los mongoles, que arrasaron la fortaleza base y mataron a todos los que allí encontraron, terminó con una empresa tan floreciente como eficaz.

Los masters que deseen más información pueden recurrir al Libro de las Maravillas de Marco Polo, la "Historia de las Cruzadas" de Steven Runciman (Alianza Universidad, tres tomos) o "Sociedades Secretas" de Norman Mackenzie (Libro de Bolsillo de Alianza Editorial)

JUEGOS DE MESA Y FIGURAS

Fundadores, 9, 1ª Dcha. tf: 91.256.48.47 28028 MADRID

NACIONALES Y EXTRANJERAS

FIGURAS 25 mm y 15 mm

TABLETOP
DIXON
DONNINGTON
FREIKORPS
CITADEL
AHKETON

Hacemos Ejércitos
completos pintados y
sin pintar

Reglamentos en inglés
y en español

Ganador del sorteo de las Encuestas:

Eduardo Molins Otero de Madrid (HEROES)

MODULO D&D (BASICO Y EXPERTO)

El presente módulo de D&D no es un módulo oficial. Dungeons & Dragons es una marca registrada por TRS y fabricada en España bajo licencia por Dalmau Carles, Pla, S.A.



LEURCODNUM, capítulo I

En el que los aventureros causan una gran catástrofe y encuentran algunos objetos interesantes.

Intro:

Este módulo marca el inicio de una campaña que pretendemos sea un tanto insólita dentro del mundo de D&D. Recomendamos al Master que estudie atentamente la trama que se desarrolla en Leurcodnum, para que le saque todo el jugo y, de paso, exprese también a los jugadores. La campaña está pensada de manera que todo acabe en un gigantesco cataclismo, si los aventureros se comportan como las siete plagas de Egipto; y como muchos jugadores aman las tortas por encima de todo, el master no debe tener ningún reparo en suministrarles una buena dosis. Aunque no lo parezca en este primer capítulo, Leurcodnum es una trampa mortal en la que pueden y deben morir bastantes personajes. ¡Así aprenderán!

Sinopsis de la campaña:

(Sólo para los ojos del Master)

Todo comienza con una conspiración de Tiamat, el dragón de las Cinco Cabezas, máxima autoridad de los dragones malos, que quiere volver al Universo material para combatir a su enemigo Bahamut, el dragón de Platino y controlar a todos los dragones. Para ello, primero se debe destruir un sello mágico que im-

pide la presencia de los Grandes Dragones en el Universo material. Dicho sello se encuentra en las Ruinas de un antiquísimo templo, en el hoy tranquilo ducado de Leurcodnum. Tiamat se sirve en la tierra de una orden monástica, la Orden de la Gran Serpiente, y de asesinos a sueldo para sus manejos. Así se urde una conspiración, para que un grupo de incautos (los jugadores) destruyan el sello bajo promesa de falsas recompensas. Luego tendrán que responder de su grave, aunque involuntaria falta, (continuará...)

La llegada a Altenahr, capital del ducado de Leurcodnum

Al comenzar la aventura, el grupo de personajes llega a Altenahr, capital del pequeño ducado de Leurcodnum. Este país es una especie de Suiza del universo D&D. Desde que cruzaron las montañas (Leurcodnum está completamente rodeado de montañas y sólo se accede a él a través de pasos y desfiladeros) los aventureros no han tenido ni un mal kobold que llevarse a la espada. Todo es limpio y ordenado, el paisaje es verde, los aldeanos y campesinos simpáticos, los animales más grandes que se ven son las vacas y los caballos de carga; para colmo, cuando llegan a la capital, la encuentran

en plenas fiestas; Mardonio, hijo primogénito del viejo duque Régulo, está celebrando su acceso a la corona ducal, tras la muerte de su papá, ya anciano.

Los viajeros encontrarán alojamiento con cierta dificultad (es como llegar a Pamplona en Sanfermines). Además, los precios serán 1d6 más caros de lo normal. Tras alojarse en una de las posadas de Altenahr (que será la del Ciervo Volador) los aventureros seguramente querrán unirse a la fiesta. Hay bebida y comida en abundancia, y gentes de todos los tipos y condiciones. Si los personajes invitan a los súbditos de Mardonio a beber, se verán correspondidos con invitaciones a nuevas rondas y con amenas conversaciones. De estas conversaciones sacarán las siguientes conclusiones:

* Mardonio parece ser muy popular entre el pueblo.

* Régulo murió de muerte natural (era ya anciano) aunque su muerte fue un tanto repentina.

* Es la primera vez en bastantes años que se ve tanta gente extranjera en Leurcodnum (enanos, monjes venidos del Oeste, súbditos del Imperio, comerciantes del sur, incluso druidas de los Grandes Bosques).

* El país es tranquilo, y lo único que podría llamar la atención de un aventurero son las Ruinas que se encuentran a unas tres horas de camino, siguiendo la ruta que lleva a la ciudad de Arundel en el sur.

* En las Ruinas se cree escondido un valioso tesoro, así como un arma legendaria; el Hacha de los Señores Enanos, pero nadie del ducado se ha atrevido jamás a penetrar en dichas ruinas.

Nota para el Master: Aparte del sablazo de la posada (debe ser un sablazo) no hay nada especial en la ciudad en fiestas. Pero si los aventureros buscan camorra, aparte de los extranjeros (a discreción del DM) la guardia de palacio actuará sin contemplaciones, encerrando a los supervivientes en los calabozos de palacio. En cuanto a Régulo, como se verá en el segundo capítulo, fue asesinado de manera muy sofisticada, pero Mardonio es completamente inocente.

En el segundo día de su estancia en la ciudad, un druida se acercará a los aventureros. Se presenta como Caracactus; va vestido con la túnica blanca de rigor, y luce larga barba y

melenas también blancas. El druida dice que ha observado que los personajes no son del lugar, y que por ello podrían estar interesados en una pequeña misión; se trata de ir precisamente a las Ruinas, entrar en ellas y volver con un pequeño objeto. Caracactus muestra toda la seguridad y aplomo de un druida de alto nivel, y además les ofrece una recompensa de 5000 mo si le traen lo que quiere; una pequeña esfera, con símbolos rúnicos grabados, que debe encontrarse en los subterráneos de las Ruinas. El druida comenta también que, ya que nadie se atreve a penetrar en las dichas ruinas, bien podrían quedarse los aventureros con otros objetos de valor que encontrasen durante su exploración. Les sugiere que partan a la mañana siguiente, y que él les esperará al atardecer en el desvío que desde la ruta a Arundel lleva a las Ruinas.

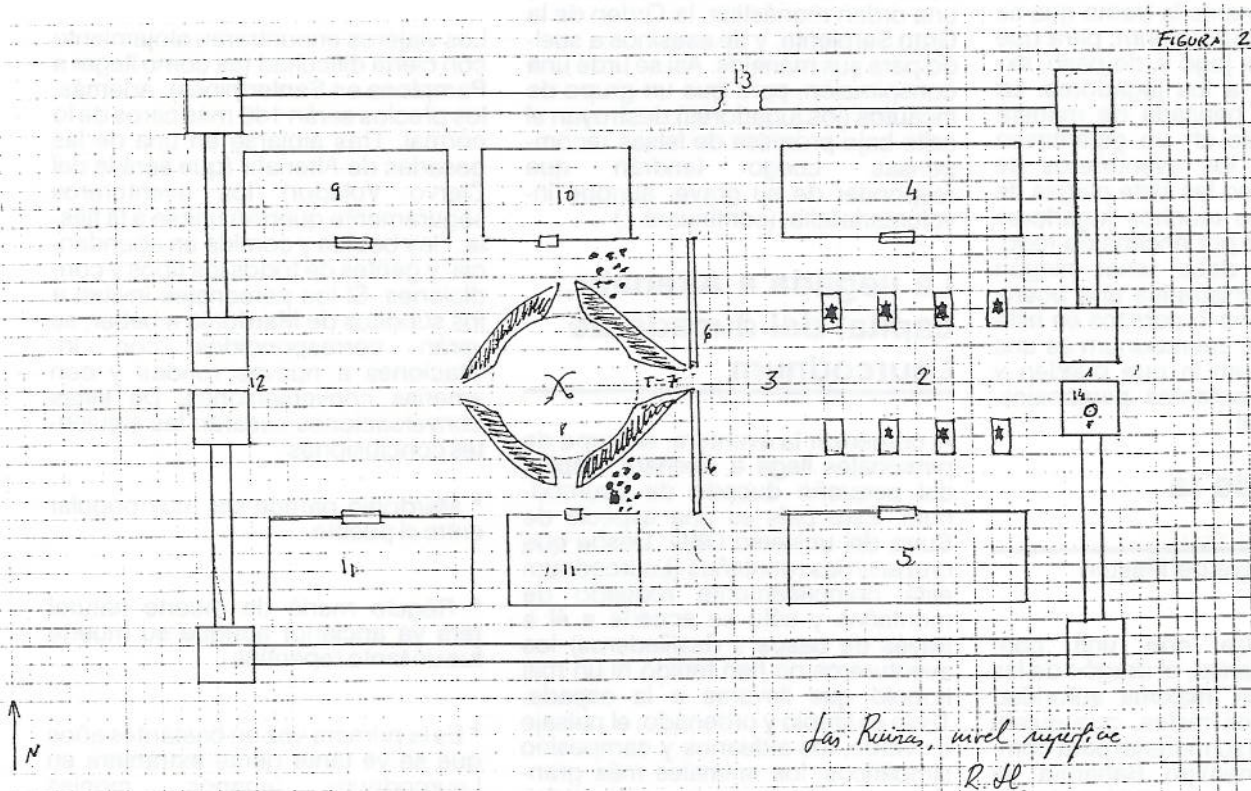
Nota para el Master; si el grupo no acepta, no hay aventura, eso está claro. Por lo tanto, debe hacerse incapié en las posibilidades de encontrar un tesoro. Si en el grupo hay un clérigo, éste se mostrará favorable a ayudar al druida, que al fin y al cabo es una subclase de clérigo (como se verá en nuestro

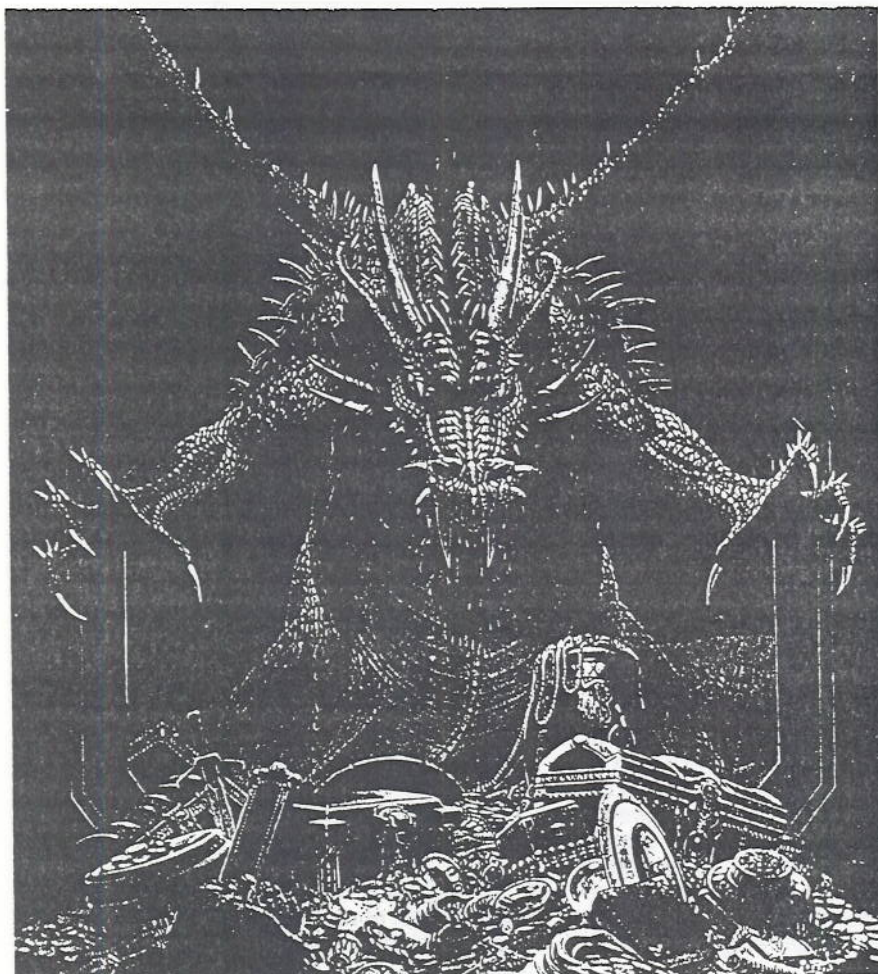
próximo número). Si hay un enano y ha oído el rumor del Hacha de los Señores Enanos, estará más que interesado, porque se trata de un auténtico talismán para esta raza. Caracactus no es un druida, es un asesino de décimo nivel disfrazado. Como los jugadores no saben todavía lo que son los asesinos, no tirarán esta primera vez para ver si descubren el disfraz. El nombre verdadero de Caracactus es Nevermore.

La misión en las Ruinas

Bien temprano por la mañana, y pretextando que van a hacer una excursión por los alrededores, los aventureros pueden partir hacia Las Ruinas. Si son tan brutos como para decir a alguien a donde van, serán seguidos al cabo de un par de horas por soldados de Leurcodnum, mandados por un capitán, con la orden de arrestar a los profanadores de lugares sagrados.

Durante las primeras dos horas y media de marcha (a pie; si es a caballo tardarán la mitad más o menos) los aventureros siguen la ruta hacia Arun-





1-2: un lodo verde ataca al primer jugador que entre por la puerta. Lodo Verde: PG: 9 (demás características ver reglas).

3-5: no pasa nada.

6: 3 abejas gigantes: PG: 3, 4 y 2 (demás características ver reglas).

6. Muro con imponentes bajorrelieves de una cultura olvidada. El motivo es siempre el mismo: dragones entrelazados en fiero combate. Entre los dos grandes plafones que forman el muro, una entrada cubierta en forma de arco que lleva a la gran plaza central del recinto (anchura inicial: 1,5 metros, ensanchándose hasta 4,5 metros).

El acceso a la plaza se puede realizar por esta entrada, o por cualquiera de las otras tres que se corresponden a los restantes puntos cardinales. Sin embargo, para acceder a las otras, hay que escalar por peligrosos montones de cascotes que bloquean los dos caminos que antaño había entre las murallas y la plaza totalmente cerrada por altos muros. Si los aventureros deciden escalar, deberán tirar contra destreza para no provocar un derrumbe y caer con los cascotes (1d4 de daños por personaje). Además, entre los cascotes se esconden 1d6 ciempiés gigantes, todos con 3-4 pg. (demás características ver reglas).

7. El pasadizo de entrada contiene una trampa. Si no es detectada por un ladrón o similar, el primer personaje cae al hundirse las losas del suelo, recibiendo 1d4 de daños, gracias a las bonitas y puntiagudas estacas clavadas en el suelo.

8. La gran plaza circular tiene unos 10 metros de radio. Los muros que la rodean tienen una altura de 5 metros. En su centro, en el suelo, está dibujada con losas de mármol rosa la runa del fuego (un master duro haría que fuesen sólo el mago o el clérigo quienes obtuviese esta información) alrededor de la runa, y en antigua lengua común esta escrito: "La Llave es la Gran Serpiente". Sobre el arco de salida que da al Este, está grabado un plano muy exacto de cómo debían ser los edificios cuando el recinto estaba habitado; en lo que corresponde a la torre izquierda de la entrada principal, se ve dibujado algo que parece un dragón rampante.

del; se cruzarán con algunos campesinos que bajan de las montañas más altas y que también quieren ver al nuevo duque. Caractus les ha proporcionado un pequeño mapa (fig. 1) que muestra la situación aproximada de las Ruinas.

Al llegar al desvío que indica el mapa, el camino se vuelve más abrupto y no hay nadie que lo transite (el DM puede hacer tiradas de encuentros para poner nerviosos a los jugadores). El paisaje también cambia rápidamente, volviéndose árido y arisco; el camino sube por unas colinas llenas de rocas. Tras una media hora de ascensión, los aventureros llegan a la cima y ven un pequeño valle en cuyo centro se encuentran las famosas Ruinas (ver fig. 2). El sendero desciende suavemente hasta la entrada flanqueada por torres.

Ruinas: nivel superficie

1. Entre dos impresionantes torres - bastante bien conservadas - una pequeña entrada cubierta y en forma de arco (anchura 1,5 m.). Cuando el primer aventurero comienza a

atravesarla, se oye un tremendo alarido desde el interior del recinto, y un pesado galope en dirección oeste.

Es la última de las esfinges de la avenida de la entrada, que cobra vida cuando alguien viene a violar el recinto. Parte a avisar a Bahamut, el dragón de Platino (ver próximo capítulo). Si los aventureros entran por otro lugar de las Ruinas, la estatua se activará igualmente y correrá en la misma dirección Oeste. Cualquiera que se interponga en su camino recibirá 1d6 de daños al ser impactado y pisoteado (es una estatua de piedra bastante gansa y al galope).

2. Avenida flanqueada por ocho estatuas de esfinges. El último pedestal de la izquierda está vacío.

3. Gran explanada al acabar la avenida de esfinges. Nada de particular.

4 y 5. Edificios semi-derruidos, que parecen haber sido cuadras y dependencias de servicios.

Si los aventureros deciden introducirse en ellos, no encontrarán nada en 4. En 5, tirar 1d6:

Este dragón sirve para indicar la entrada secreta a los subterráneos del recinto. Existe otra entrada en el Oeste, pero no está marcada y se encuentra fuera de las murallas del recinto (los jugadores no deben encontrarla).

9, 10 y 11 : Diversas edificaciones, totalmente en ruinas. Nada de interés.

12. Puerta similar a la de la entrada Este.

13. Hueco en la muralla, por donde ha salido la esfinge.

14. Entrada a los subterráneos desde la torre. No parece haber sido usada en mucho tiempo.

Es una trampa fácilmente localizable. A partir de este momento, los personajes deberán llevar antorchas si es que quieren ver algo.

Subterráneos de las Ruinas (fig. 3)

1. Se bajan unas escaleras con bastante pendiente, y se llega a la sala 2, habiendo descendido unos 6 ó 7 metros.

2. En esta sala, las paredes están grabadas con el motivo de dos grandes dragones luchando. Frente a la escalera se abre un pasillo de 1,5 m. de anchura.

Uno de los dragones tiene cinco cabezas, pero esto no lo verán muy claro los aventureros, puesto que el relieve está en mal estado.

3. El pasillo conduce a una puerta cerrada, que se puede abrir mediante habilidad del ladrón o forzándola.

Si los aventureros la echan abajo, harán bastante ruido. Debe remarcarse este hecho.

4. Puerta que da a 5.

Al abrir esta puerta (no hace falta ninguna habilidad especial) se activa el mecanismo que corre el muro en 6, cerrando por completo el camino de entrada. Si alguien se encontrase en el trozo de pasillo que queda obstruido, puede correr y ponerse a salvo (si vuelve a la entrada, no podrá reunirse con sus compañeros). Si en el grupo hay un

tullido, morirá aplastado si no pasa una tirada de destreza.

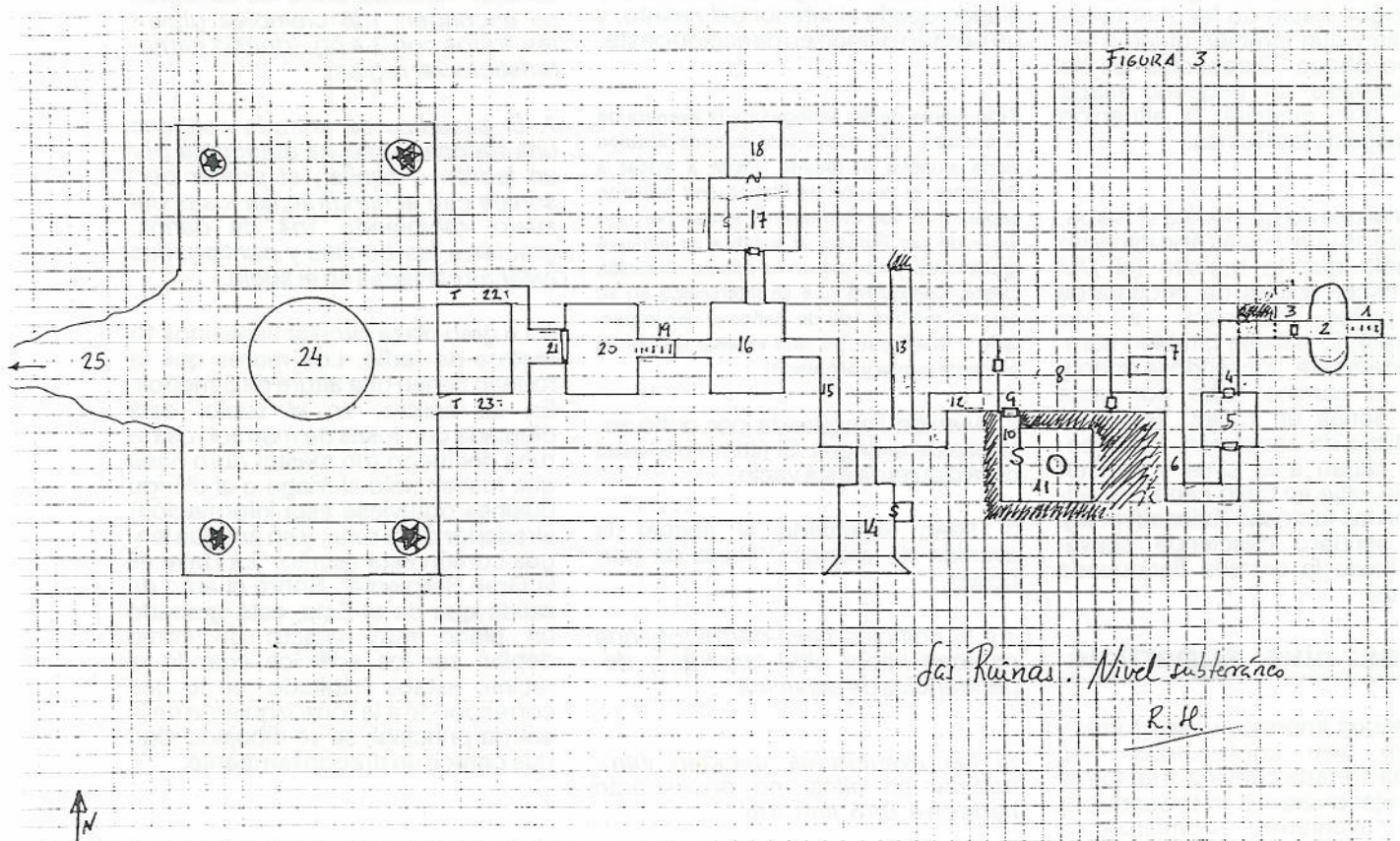
5. en esta sala hay tres esqueletos.

No se activan. Uno de ellos agarra en su mano huesuda una cadena de plomo que engarza una voluminosa perla negra (valor 600 mo.). Se trata de una perla protectora contra búsquedas mágicas; cuando un mago o clérigo lance algún spell de localización contra el grupo en el que se encuentra el personaje que lleva la perla, éste se desmayará, cayendo en una especie de vacío mental (por lo tanto será ilocalizable para métodos de búsqueda psiónica o mágica, su cerebro "no emite"). Pasado el peligro, volverá en sí con un ligero dolor de cabeza (-1 a tiradas de destreza durante 1 turno).

6. Pasillo.

Trampa que activa la ballesta en b. Si no es detectada, tirada de salvación para el primer personaje (1d4 daños si no la pasa).

7. La espiral. Toda la pared está grabada con el motivo de una gigantesca serpiente, cuya cabeza se encuentra en c. En el pequeño pedestal



está columnita brilla cuando se la acerca al lugar donde se encuentra la Gran Columna Sagrada (ver más abajo).

8. Habitación que pudo ser un antiguo almacén. Una puerta al fondo. Arcones que se deshacen en polvo al tocarlos, restos de sacos, algún hueso de humano o semi-humano.

Nada interesante, aparte de que si los aventureros han cogido la pequeña columna, ésta empieza a brillar tenuamente.

9. Una puerta pequeña.

Al pararse delante de ella, la columnita brillará más. Se requiere habilidad de ladrón para abrirla, o emplear la fuerza.

10. Aparentemente, sólo un pasillo sin salida.

Pero si los aventureros buscan detenidamente, encontrarán la entrada secreta que da a 11.

11. Una pequeña sala desnuda, con una gran columna en engro brillante (material desconocido) en el centro. En la columna se puede leer: Las cinco bocas que hablan como una volverán a la tierra el día en que ojos humanos lean esta inscripción. Y la llave será la Gran Serpiente. Apenas

leída esta frase, la columna se desmorona, causando 1d4 de daños a quienes no pasen una tirada de destreza.

12. Pasillo.

13. Pasillo.

14. Sala en la que la pared del fondo parecía haber estado ocupada por un friso, que ha sido borrado completamente.

Las huellas de la destrucción parecen bastante recientes, dirá el sagaz ladrón del grupo, o un enano, si lo hay. Si examinan con atención y buscan trampas, encontrarán el escondite (a) que contiene una espada y un escudo. Elk mago o el clérigo no tardarán en darse cuenta de que ambas armas son mágicas, aunque no parecen activadas. El escudo es redondo y muestra algo parecido a un rostro de enano ocupando toda su superficie. Grabado en la rodela exterior se puede leer un nombre: VOCIFERAX.

15. Pasillo.

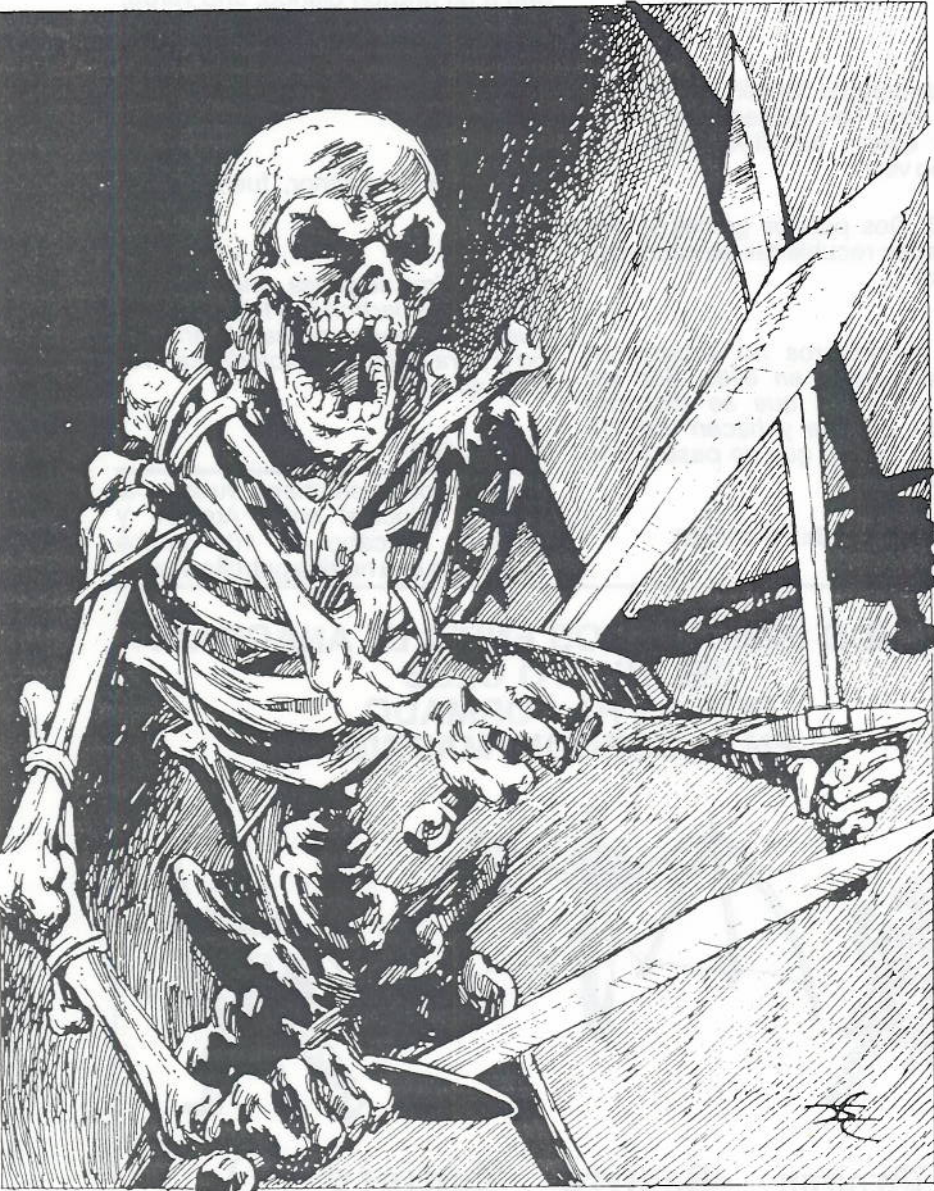
Si alguien ha cogido el escudo, al cabo de 1d4 rounds de llevarlo, el grupo oirá un ruido, como si alguien estuviese tarareando una canción (dubi, dudua, dubi dudua daa). No tardarán en darse cuenta de que es Vociferax. Cuando se sienta observado, Vociferax hablará: Hola, soy Vociferax, ¿eres mi nuevo dueño?. Si le comienzan a preguntar, Vociferax comenzará a soltar disparates: que entró allí con un gran guerrero enano para cazar a un enorme dragón verde, que escapó en la dirección que ahora lleva el grupo... que tiene ganas de volver a entrar en batalla... que quisiera ver de nuevo la luz del sol... No responderá nada interesante ni concreto (por el momento), Para más detalles, ver la nota sobre Vociferax.

16. Habitación con dos pasillos, uno en dirección oeste, otro al norte

Vociferax dirá que le huele a orco.

17. Habitación cerrada. (Tirada de ladrón o de fuerza).

Al abrir la puerta, los aventureros encontrarán los cadáveres de tres orcos, y el de un anciano vestido de blanco, con una profunda herida en la cabeza, que no permite averiguar



Al abrir la puerta, los aventureros encontrarán los cadáveres de tres orcos, y el de un anciano vestido de blanco, con una profunda herida en la cabeza, que no permite averiguar cómo era su rostro. Pero lleva colgando un medallón engarzado en una gruesa cadena de oro. El medallón tiene inscritos signos misteriosos, pero se puede leer claramente un nombre: "Caracactus". Tanto los orcos como el druida llevan dos días fiambres como mínimo. Si los aventureros buscan puertas secretas, encontrarán la que da a 18.

18. Una pequeña cámara, con un cofre.

En el interior del cofre hay gemas por valor de 5000 mo.

TROLL

Supera su etapa
de bebé
cumpliendo
un año.

FELICIDADES

de

LIDER

a su Redacción
que ha conseguido
con tesón
y sacrificio
editar puntualmente
seis números.

Desafortunadamente, también hay en la cámara dos sombras, que atacan inmediatamente (7 y 5 pg respectivamente) Vociferax, ante el llo que se formará, comenzará a gritar como un energúmeno "Pero qué pasa, no veo nada, qué es esto, salid cobardes" etc., etc.

19. Escaleras que descienden, muy empinadas.

20. Los aventureros observarán que esta parte del subterráneo es más antigua que la anterior. Inscripciones borradas con cincel y grabados de dragones.

21. Una puerta tallada como una cabeza de dragón con las fauces abiertas. La lengua hace de suelo y se pasa entre una imitación bastante fidedigna de la garganta de un animal así.

Vociferax tararea "Brasil", o comenta lo bien que han luchado los aventureros contra aquellos fantasmas que él no veía.

22 y 23. Dos pasillos gemelos, con las paredes recubiertas de calaveras humanas.

Si los aventureros no encuentran trampas, caerán en ellas. Son las típicas cuchillas que se disparan mediante resorte y hacen 1d6 de daños, a menos que se pase tirada contra destreza.

24. La enorme sala del dragón.

Cuando los jugadores acceden a esta sala, si no pasan una tirada de salvación contra Conjuros, verán un enorme dragón de cinco cabezas en el centro de la sala. La visión será tan real para los que hayan caído en el conjuro que pueden intentar salir huyendo o atacarlo. Todo ocurrirá en su imaginación: para acerlos salir del conjuro habrá que golpearlos y hacerles perder el sentido o bien un mago deberá tener el conjuro de nivel 3. Desaparición de la Magia (ver Lider núm 4 segunda época o D&D Expert) Vociferax naturalmente, gritará que él no ve nada, y que si es que están todos locos.

Al poder ver claramente las cosas, descubrirán los aventureros cuatro estatuas de dragones que blanquean el círculo central: corresponden a un dragón blanco, uno verde, uno negro y uno rojo, y están realizadas con gran realismo, pero no a tamaño natural. También verán la salida que se va estrechando en 25.

25. Salida al exterior, fuera ya del recinto.

Como última sorpresa, una bandada de moscas ladronas (1d6 moscas) que atacan por sorpresa (determinar pg y para demás características ver reglas).

Epílogo

Cuando los aventureros vuelvan al camino principal entre Atenahr y Arundel, al cabo de 1d6 turnos aparecerá una nutrida patrulla mon

ORLANDO JIMENEZ NOS ENVIA EL ANAGRAMA
DEL NUEVO CLUB
QUE SE HA FORMADO
EN ALCORCON. MADRID



Dragon Masters Juniors. (c)

tada de hombres del duque, que les detendrá. Si oponen resistencia, los soldados no dudarán en herir o incluso matar a alguno de los personajes. No se les dará ninguna explicación de por qué se les lleva presos. La aventura acaba con la perspectiva de un juicio por alta traición, comportamiento sacrilego y saqueo de propiedades del ducado. Naturalmente, no habla ni Hacha de los señores enanos, ni la esfera, que podría haber sido un Orbe Dragontil, una esfera mágica para controlar dragones.

En realidad, el asesino Nevermore, una vez cumplida su misión y haciéndose pasar todavía por Caractus ha denunciado a los aventureros a la guardia del palacio de Mardonio.

VOCIFERAX

Vociferax fue el fruto de los experimentos del mago Filstrup, famoso por sus fracasos (actualmente Filstrup es una canica que flota en los Otros Planos, víctima él mismo de su magia). Es un escudo que habla y piensa; pero es un tremendo mentiroso y un "fantasma". En los combates, primero gritará (atrayendo posiblemente a más enemigos) cosas como "Vamos

cobardes, no huyais, aquí está Vociferax!!". Pero a la que reciba un golpe, el tono de sus gritos cambiará completamente "Eh!, pero qué hacéis, estais locos, me vais a abollar" y así siempre. Cuando el grupo camine por un dungeon, si su dueño no le recuerda cada d4 turnos que debe estar callado, Vociferax comenzará a hablar o a tararear melodías (es su forma de disimular que está nervioso). Sin embargo, el master debe hacer sentir a los jugadores que Vociferax puede ser muy valioso en algún momento de la campaña.

LA ESPADA RIMADORA

Junto a Vociferax aparece esta espada mágica. La primera vez que alguien intente golpear a un enemigo con ella, se convertirá en una "espada flácida -10". Si los jugadores no aciertan a usarla (más que probable) el master, vía Vociferax, les podrá explicar que para usarla, quien la esgrima debe primero recitar un ripio que contenga el nombre del enemigo atacado; si el ripio es mínimamente bueno, la espada Rimadora funciona como una espada mágica de +2. Por ejemplo, un guerrero lucha contra dos orcos; para usar a Rimadora podría decir: Ahora a este orco ensarto, mientras que al otro esquivo de un salto. El master concederá hasta 30

segundos de tiempo real para que el jugador recite su ripio, si no lo hace, durante los siguientes cinco rounds, Rimadora será flácida -10.

GUARDIA DE PALACIO DE MARDONIO Y SOLDADOS DE LEURCODNUM

El master establecerá con $1d10 + 4$ cuántos guardias forman cada ronda en Atenahr o en la patrulla que arresta a los jugadores. Son todos guerreros de nivel 3 como mínimo y 5 como máximo, al mando siempre de un guerrero de 6 nivel (determinar características según reglas DD básico y experto) Armamento: Petos de cuero, escudos, espada larga y lanza.

Nevermore: Asesino de 10 nivel

Pg: 32; fuerza: 12; inteligencia: 16; sabiduría: 9; Destreza: 14; Constitución: 13; Carisma: 11.

(ver La Voz de su Master en este mismo número para demás características del asesino). Ripperbaum Halbershalt Bardo de la Escuela de Carait.

LIDER

NUEVA DIRECCION
Mallorca, 339, 3.2.
08037 BARCELONA

**Envia tus preguntas,
anuncios,
ofertas de compra
y venta,
críticas
y tambien
no olvides alabanzas al**

**CONSULTORIO DEL
ORCO FRANCIS**

libreria

st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol

CAMPAÑA 500 SUSCRIPTORES

**Amigo lector difunde LIDER entre tus amigos
¡Suscríbelos! ¡Suscríbete!**

**Participa en el sorteo de
FLIGHT LEADER,
noviembre y diciembre,
entre todos los suscriptores.**



¡OFERTA SUSCRIPCION A 1.500 PTS!

A partir de 1988 será a 2.000.- Pts.

SUSCRIBE A TRES AFICIONADOS Y RECIBE GRATIS

* UNA BOLSA DE SEIS DADOS ESPECIALES 6

* UNA MINIATURA FANTASIA METAL MAGIC

..... BOLETIN DE SUSCRIPCION

Suscripción Anual a LIDER, seis números, desde el n. recibiendo el primero a contrarreembolso (1500.-pts, más gastos envío)
Envía este boletín a : LIDER c/Mallorca, 339, 3. 2 08037 BARCELONA

Nombre Edad
Dirección tel.
Localidad C.P.

Suscripción realizada por:

Nombre
Dirección tel.
Localidad C.P.

JUEGOS NAC

Primer Fabricante nacional de wargames, le ofrece la más amplia gama de estos juegos.

Junto a los clásicos wargames de la marca NAC a los que este año se incorporan cuatro novedades, Juegos NAC presenta tres nuevos juegos de la marca TSR, que pretenden cubrir a un precio asequible la demanda creciente de wargames americanos. Asimismo presentamos una nueva colección de wargames de bolsillo, de pequeño tamaño y reducido precio.

Wargames NAC

Portaaviones (Nuevo)
La Guerra de España
El Submarino
Vietnam (Nuevo)
La Segunda Guerra Mundial

El Último Puente
Malvinas (Nuevo)
¿Resiste Stalingrado?
El Zorro del Desierto (Nuevo)

La Batalla de las Ardenas
El Barón Rojo
El Día más Largo
La Legión
La Guerra Civil Española

Wargames T.S.R.

Battle over Britain (Nuevo)
Julius Caesar (Nuevo)
Las Últimas Batallas de Napoleón (Nuevo)

Firefight
Cobra

Wargames NAC (Formato pequeño)

Infantería (Nuevo) La Carga de la Brigada Ligera (Nuevo) Operación Barbarroja (Nuevo)

NIKE & COOPER
ESPAÑOLA S. A.

Velázquez, 126 - 28006 Madrid - Telf.: (91) 4.11.45.15

De venta en todos los establecimientos del sector.



**IMPORTADOR
OFICIAL**



**PRIMERAS
MARCAS**



RAL PARTHA

JUEGOS



STANDARD GAMES

**MINIATURAS
PLOMO**

Metal Magic



AL SERVICIO DE LA AFICION