

LÍDER



BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 300 PESETAS

3

EDITORIAL TIMUN MAS

¿Usted qué haría?

Póngase en el lugar de Alex Barcelona

EDITORIAL TIMUN MAS
Andreu Martin
**CRIMENES
DE AFICIONADO**

Al aficionado que tropezó con
profesionales le han golpeado
brutalmente y le han pegado
dos tiros.

¿Qué debe hacer *Barna*?

¿Actuar por su cuenta? Vaya
a la página 209.

¿Avisar a la policía?
Vaya a la página 212.



EDITORIAL TIMUN MAS
Jaume Fuster
**CUANDO TRASLADÉIS
MI FÉRETRO**

Y ahora Ana es consciente de
que si la encuentran allí
lo pagará muy caro.
Si sois unos sádicos y
queréis que la sorprendan
in fraganti, pasad a la página
107. Si sois buenas personas
y queréis que salga sana y salva
pasad a la página 118.



Un nuevo concepto de novela.
Un nuevo concepto de literatura policiaca.
La novela policiaca interactiva.

B A R C E L O N A

Máxima discreción

sumario

LIDER 3

febrero-marzo 88

Comunikado	3
JESYR	4
El Estado de la Afición....	7
Orco Francis	8
Silencio...! Se Juega!	9
Plomo en las Mesas.....	13
Dossier:	
La llamada de Cthulhu .	15
Mi juego de rol favorito	
Otra forma de crear el investigador	
Cthululocura	
Cthularmeria	
Cthulhu by Gaslight	
Cthulhu ! Ponte Guapo!	
Un ejemplo de Cthulhu en directo	
Premios y cenas	
La Voz de su Master.....	27
Módulo D&D.....	32

COMMUNIKADO 3

Si el tiempo y el ordenador no lo impiden, esperamos que este comunicado sea plenamente legible. Antes que nada, decir que el ordenador que compaginó Líder 2 fue sometido a sumarsísimo consejo de guerra y cantó de plano: era nieto de aquel Hal que hacía perrerías en 2001 Una Odisea del Espacio. Tras una pequeña remodelación ha sido convertido en video-juego y cumple cadena perpetua en una cafetería de la Guayana; esta redacción no se anda con chiquitas (espero que el sustituto grabe eso en sus circuitos).

Y ahora, al tema de nuestra tercera entrega: la sobredosis de rol. Sí, porque mucho rolgame es bueno, pero demasiado rol = rollo. Nos explicaremos: hemos presenciado como en algunos clubs la gente se apunta simultáneamente a varias campañas de rolgames, con papeles tan dispares entre sí como ser un rojo en Paranoia, un mago en Tierra Media, un dilettante en Cthulhu, un marine en Traveller, etc., etc. Y claro, pasa lo que pasa, con tantos papeles, la gente va y los pierde: no se pone la debida atención en todos los juegos, para sufrimiento de masters, se saldan cuentas entre jugadores que proceden de otras partidas, y otros universos (Tú, que saliste corriendo cuando apareció aquel Profundo que me hizo fosfatina, vas a probar mi nuevo láser en cuanto el capitán de la nave se dé la vuelta) y todos los jugadores acaban padeciendo una especie de esquizofrenia múltiple: confunden las reglas, se traen las hojas del personaje de otro juego, no saben qué buscan ni de qué demonios va la aventura.

Un poco de tranquilidad y formalidad, señores. No creemos que haya muchos humanos que puedan soportar más de dos campañas simultáneas de rol, y aquí hay gente que está en cuatro o cinco (lo que se nota en el temblor de sus manos, de tanto tirar dados, en los ojos enrojecidos por las horas pasadas intentando descifrar hojas de personajes, o archivando documentos de cada una de las aventuras). Además la Sociedad Protectora de Masters de Rol, con sede en Bellingham, estado de Washington, nos ha rogado publiquemos una enérgica queja al respecto. Resumiendo: más vale jugar un poco menos y mucho mejor, que no saturarse de rol y convertir las aventuras en sucedáneos de tertulias de café.

Obviamente vuestra. La Redacción.

Equipo promotor: LIDER ediciones

Redactor Jefe: José Lopez Jara

Redacción: Joan Parés Marés, Ignasi Solé.

Portada: Arnal Ballester

Colaboradores: Jordi Zamarreño, Josep Solé, Andrés Asenjo, Luis Serrano, Carlos García, Joaquín Tena, Joan Torre, Luis d'Estrées

Edita: LIDER ediciones

Redacción, Administración y Publicidad:

C/Mallorca, 339, 3-2ª, t: (93)2577334, 08037 Barcelona

Composición, Maqueta: LIDER ediciones

Publicidad: Montserrat Vilà Planas

Imprime: cpda-etseib Diagonal, 647. 08028 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 del Desktop Publishing.

JORNADAS EL ESTADO DE LA AFICION JUEGO JORNADAS JOC

JESYR II.

Las Segundas Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol se celebraron durante los días 5, 6 y 7 del pasado mes de diciembre en el local de "Els Transformadors" de Barcelona. Para los que no pudisteis estar allí, nuestros enviados especiales redactaron la siguiente crónica.

Estas segundas Jornadas, convocadas por la Promotora de la Asociación de Clubs de Estrategia, Simulación y Rol (PACESR) y organizadas por Joc Internacional y Ludocentre representaron un importante salto cualitativo y cuantitativo con respecto a la primera edición.

El sábado por la mañana, día 5, los participantes más madrugadores asomaban sus cabezas al local, mientras los organizadores daban los últimos toques a paneles, vitrinas y expositores. Poco a poco, los clubs y grupos tomaban posiciones en el primer piso, al asalto en algunos casos. Una vez aposentados, comenzaba el despliegue de estandartes, banderas y propaganda; a esas horas los comentarios más comunes eran: "Y esos ¿de dónde son?", "Los del club XX no vendrán, coge esa mesa", "Nosotros ¿dónde vamos a jugar con las figuras?", "Fulanito no ha venido aún, tiene resaca". Este pequeño maremagnum se entrelazaba con los intentos de los organizadores por colocar a cada club en el lugar que tenía originalmente reservado.

A la hora de la comida, la concurrencia se repartió entre los bares de la zona, bares que durante cuatro días asistieron atónitos a extrañas conversaciones entre personas que a primera vista parecían muy normales. Por la tarde, el acto oficial de inauguración contaba con una presencia multitudinaria de aficionados y curiosos. El hielo inicial comenzaba a romperse y los apretones de manos y presentaciones se extendían por todo el local. En la planta baja estaba situada una exposición de diversas firmas comerciales, la tienda del jugador, unos paneles mostrando los diferentes tipos de juegos, y el concurrido

bar, creando todo ello un ambiente relajado que era ideal para las "conversaciones de vitrina".

La primera mesa redonda tuvo lugar esa misma tarde: "Perspectivas de futuro del mercado de los Juegos de Estrategia, Simulación y Rol" y dió la sensación de que hay futuro, pero que las perspectivas son algo confusas. Acabó el primer día, y aunque algunos recalcitrantes se negaban a abandonar sus tropas, finalmente la organización logró cerrar el local.

Durante la noche, la concurrencia se repartió, y mientras que una mayoría se retiraba a descansar, algunos -entre los que se encontraban árbitros de torneos- estuvieron en el local del club Alpha hasta las 6 de la mañana, con el consiguiente resentimiento de la tarea arbitral al día siguiente.

El día 6 amaneció tranquilo y soleado; a primeras horas de la mañana la concurrencia era más bien reducida, pero poco a poco fue creciendo el nivel de asistencia. Se sucedieron las mesas redondas; la de "Masters de Rol" fue sin duda una de las más sonadas y en un próximo número le dedicaremos un comentario más detallado; se observó que el nivel del rol en nuestro país sigue una línea de ascenso constante, no tan sólo en la cantidad y tipo de juegos que se practican, sino en un trabajo paralelo de traducción, modificación y creación que alcanza niveles sorprendentes en algunos casos. Hubo anécdotas y "batallitas", pero también discusión y debate. Los best-sellers del rol resultaron ser en estos momentos en nuestro país Dungeons & Dragons, Runequest, Call of Cthulhu, Traveller, James Bond y MERP-Rolemaster.

Paralelamente, la PACESR mantenía a presidentes, secretarios y encargados de grupos pegados a una mesa, hora tras hora. El parto de la futura asociación es largo; existen problemas, discrepancias, propuestas y contrapropuestas, hudas por el foro, sabotajes, ultimátums... si Maquiavelli te parece poco, si Pax Britannica es un juego de niños y Diplomacy es para blandos, ven y prueba "Asociación". Este juego siguió durante los días siguientes: pequeños grupos planteando acer-

camientos o variaciones, en el lavabo, al lado de una farola, junto a un altavoz del KGB. Pese a todo, y aunque a algunos no interesaba la idea, una Asociación de ámbito estatal podría hacer mucho por la afición; actualmente se están retocando los Estatutos de esta futura asociación, y ojalá podamos anunciar bien pronto los primeros Campeonatos de España de Simulación, Estrategia y Rol, un descuento en la compra de juegos para los asociados, afiliación a la Seguridad Social, o jubilación anticipada a los 35 para poder practicar el hobby con toda la atención que merece.

La hora de comer del domingo significó una nueva saturación de los afortunados bares restaurantes de la zona. En largas sobremesas, jugadores de distintos lugares y clubs explicaban y comentaban sus experiencias en un intercambio que resultaba enriquecedor y, a veces, ensordecedor; las direcciones y teléfonos se intercambiaban con euforia, demostrando la utilidad de unas Jornadas como éstas para el aficionado de a pie.

Por la tarde, la afluencia de curiosos y aficionados llegó a su límite, y los organizadores no tuvieron necesidad de enseñar a jugar o montar partidas, ya que sólo había un juego, "La caza de la Silla", que hizo furor. La sala de ordenadores también estaba de lo más concurrido, y allí, los encargados te ayudaban a alejarte del mundanal ruido sumergiéndote en el mundo del juego por y contra ordenador.

A la noche, y en teoría, debía haberse realizado la cena y entrega de premios del concurso de Creación de Juegos, pero unos por otros, la cena no tuvo lugar. Fue un fallo grave, porque muchos recordábamos la cena que se realizó durante las primeras jornadas (a pesar del escualido menú). Para próximas ediciones debería tenerse en cuenta la necesidad de un encuentro de estas características, que sirviese, además, para la entrega de premios. Es muy distinto realizar la susodicha entrega en un local público, que en un local alquilado expresamente, cenando con toda tranquilidad. Además, debe tenerse en

cuenta que entre la afición, los gustos musicales son muy distintos, y citarnos a todos en un local tipo KGB (Kiosko General de Barcelona, queridos lectores, no lo que vosotros pensais) fue un tanto lamentable, aunque muchos ya ni fueron.

El lunes fue un día mucho más tranquilo: la gente alternaba su presencia entre las mesas redondas, la sala de juegos y el salón de los ordenadores. Los redactores de "Troll" y "Líder" emprendían un asalto sistemático de los diversos stands a la busca de posibles colaboradores, presentándose al unísono en varias ocasiones, para sorpresa de los aficionados que quizá no esperaban tanta colaboración entre dos revistas. Esta mentalidad de cooperación también estaba presente en muchos de los asistentes y es uno de los resultados más esperanzadores de JESYR II. Hay que destacar además la presencia del redactor Jefe de Jeux&Strategie y de dos miembros del grupo francés de "rol nature", Paradoxes, uno de los cuales era redactor de Casus Belli. También se pasearon por las jornadas reporteros de diarios como La Vanguardia, El Periódico o El País, así como la televisión; esto representa un importante espaldarazo a la obsesión que tenemos todos (especialmente quienes escribimos) por dar a conocer el hobby a la mayor cantidad de gente posible.

En la noche del lunes tuvo lugar la entrega de premios en el ya mencionado KGB y tras la actuación

del grupo musical "Los Candidatos". La ceremonia ocurrió en un escenario que más parecía campo de batalla por los decibelios musicales. Los vencedores debían previamente superar unas alambradas que algún gracioso había colocado delante del escenario; la maniobra de acceso era aplaudida con fuerza por la asistencia. Entre aplausos, gritos, sonidos ininteligibles y algún pequeño discurso, se fueron entregando todos los premios:

Modalidad Wargame: premio para "The Silmarillion", basado en la obra de Tolkien del mismo nombre.

Modalidad de juego de estrategia y simulación: premio para "Egipto", juego de aventuras en el Egipto antiguo.

Modalidad pintado de figuras (antigüedad hasta 1770): premio para el ejército normando realizado por el club Dragón. (Las demás épocas quedaron desiertas).

Modalidad pintado figuras de fantasía: premio para el Gran Dragón Verde, también del club Dragón.

La revista "Troll" otorgó los premios que llevan su nombre, en la primera edición y que fueron los siguientes:

Mejor juego de rol: "Call of Cthulhu"

Mejor juego temático:

"Machiavelli"

Mejor módulo oficial: "Máscaras de Nyarlathotep"

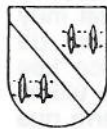
Mejor publicación de rol: "Casus Belli"

Además, Troll otorgó dos menciones especiales, una a PACESR, y la otra a Pla Dalmau, los introductores del D&D en España.

El martes tuvo lugar la mesa redonda sobre prensa especializada, a la que concurrían gentes de Jeux&Strategie, Troll, Líder, junto a un moderador, que más parecía un "calentador" (y casi lo consigue). Se vió que la posición de las dos esforzadas publicaciones hispanas es todavía precaria, pues dependemos de la buena voluntad de los aficionados, tanto para aprendernos como para colaborar con nosotros (aprovechamos, con el permiso de la Presidencia, para brindaros este toro, ele) y que la situación que propició el nacimiento en Francia de una revista como J&S todavía no se ha dado aquí, aparte de que Troll y Líder se proponen tratar sobre temas mucho más especializados.

En cuanto a las demás actividades, la organización decidió, con buen criterio, alargar las jornadas hasta la noche, momento en que los últimos participantes se retiraron exhaustos, pero pensando ya en el año que viene. Esperemos que JESYR III sea mejor que JESYR II de la misma manera que JESYR II fue mejor que JESYR I (y que la paz del Señor sea con vosotros, ludohermanos).

El ojo de la Aguja y El Camello que quiso pasar por el Ojo de la Aguja. Corresponsales especiales de Líder durante JESYR II Con el cariño de la Redacción Bye, bye.



ARA MINIATURAS

FIGURAS EN 90 MILIMETROS
PARA LOS MAS EXIGENTES

MINIATURAS ALAI

FIGURAS PARA
FORMACIONES (45 mm.)

WARGAMES (25 mm.)

MAS DE 200 REFERENCIAS

COMERCIAL TALHOER, S. L.

c/. Eскурce, 12-4.º P.
Teléf. 431 08 22
48012 - BILBAO



SOLICITE CATALOGO EN
COMERCIOS ESPECIALIZADOS
O DIRECTAMENTE A :

EL ESTADO DE LA AFICION

NOTICIAS:

GDW

La Game Designers Workshop continúa lanzando novedades a buen ritmo;

Para "Traveller 2300" se publica "Colonial Atlas", donde se describen en detalle 29 mundos coloniales (en USA, 10\$); además, "Kafer Sourcebook", dedicado a la implacable raza de los kafer, en guerra con los humanos, incluye una extensión del mapa general del juego para cubrir el área de influencia de los kafer, (también 10\$ USA).

En cuanto al hermano mayor, Traveller, por fin ha aparecido su remodelación en tres volúmenes, "Megatraveller", compuesto por "The Players' Manual", "The Referee's Manual" y "The Imperial Encyclopedia" a 10 dólares cada libro.

En el apartado de wargames, y dentro de la serie "Harpoon", GDW edita "Battles of the Third World War", una serie de escenarios en el Atlántico Norte, con el tema OTAN versus Pacto de Varsovia (8\$). Y como novedad, un juego también de IIGM, pero a nivel táctico, bautizado como "Team Yankee" y que cuesta 24 dólares en el mercado americano.

I.C.E.

Si alguno de vosotros creía que las hojas de personajes estaban finalmente diseñadas, si pensaba que al final había conseguido comprender el reglamento de Rolemaster, que comience de nuevo porque ahora viene más de lo mismo (Middle Earth), con títulos tan sugerentes como "The Brigands of Mirkwood, Dunlands and the Southern Misty Mountains", "Rolemaster Companion II", "Magic Items", "Weathertop, The Tower of Wind" y "The Lost Realms of Kar-duin". No perded los papeles por favor.

AVALON HILL

Nuevo módulo para el imparable ASL; se trata de "Partisan" que incluye ocho escenarios históricos en los cuales la Resistencia tuvo un papel destacado. Combate de infantería entre las fuerzas de ocupación y los guerrilleros. No es un juego en sí, sino que requiere la posesión de ASL, Beyon Valor y los mapas 1 al 4 de SL. Después de Partisans, llegará la esperada guerra en el desierto.

Siguiendo el sistema de mapas zonales, AH lanza "Thunder at Montecassino" que recrea los 11

6 LIDER

días que duró la tercera batalla de Monte Cassino, iniciada el 14 de marzo de 1944, cuando 460 bombarderos aliados soltaron 1000 toneladas de bombas sobre la montaña y el monasterio. El juego tiene un rápido sistema introductorio a base de escenarios cortos, movimiento simultáneo y por áreas como dijimos antes.

VICTORY GAMES

VG publica cuatro nuevos juegos para estos primeros meses del 88. "Open Fire", juego en solitario adaptado del popular "Ambush" y en el que el jugador está al mando de una sección de carros americanos en el frente occidental durante la IIGM. Puede ser uno de los éxitos del año, compitiendo quizá con el Patton's Best de AH (habrá que ver este Open Fire para examinar similitudes y diferencias).

Aparece también la segunda edición de Gul Strike". Parece ser que la situación actual ha recalentado los cerebros diseñadores de VG que nos proponen ampliar el juego, revisado, con nuevas fichas, escenarios y modificaciones.

Otro juego solitario es Leatherneck, primer módulo para "Battle Hymn", con cuatro misiones para nuestra unidad, que saltará de isla en isla en el Pacífico, desalojando a los japoneses; si éstos se dejan, claro.

Por último, y dentro del muy querido tema de la Guerra de Secesión americana, se publica "Lee versus Grant" que recoge la última gran campaña de dicha guerra que acabaría en Appomatox ¿o no?. Escenarios de introducción para

facilitar el aprendizaje antes de llegar a la gran campaña, que se da en tres versiones distintas.

EDICIONES 3D

Desde Pamplona nos anuncian la creación de esta nueva editorial que va a dedicarse exclusivamente a la investigación histórica para el wargame con figuras. La editorial lanza para estrenarse una interesante obra. "Batallas de la Guerra de la Independencia", volumen 1, de Jesús M. Cortés Meoqui, con 90 páginas, 20 planos y gran número de ilustraciones para dar cuerpo a nueve batallas que tuvieron lugar entre marzo y julio de 1813. Una buena noticia para los aficionados al wargame napoleónico con figuras, que pueden dirigirse a Ediciones 3D, Apartado de Correos 306, Pamplona, para solicitar más información.

MORDOR ESTA EN PAMPLONA

Parece ser que Barad-dur se encuentra ahora en Pamplona, donde ha surgido recientemente el Club de Estrategia y Simulación Mordor, que se dedica por igual al rolgame y al wargame. Aquí mostramos su cartel anunciador y queremos destacar su iniciativa de promover una partida de Third Reich por correo, los interesados ya os podeis ir poniendo en contacto. La dirección es C.Vuelta del Castillo, 9, A izda. 31007 Pamplona (Navarra). Y si quereis telefonar, número: (948) 266238, preguntar por Joaquín.

C/ VUELTA DEL CASTILLO 9 31007 Pamplona (NAVARRA)

CLVB MORDOR

CLUB DE ESTRATEGIA

Y SIMULACION

• WARGAMES

• ROLLPLAYING-GAMES

Tfno : (948) 266238 JOAQUIN

1fo : (948) 234661 ARTURO



febrero-marzo

EL ESTADO DE LA AFICION

SEVILLA BUSCA UN CLUB

Hemos recibido una carta de unos ludómanos sevillanos dedicados al wargame que quieren formar un club en dicha ciudad. Los interesados de la zona pónganse en contacto con Francisco José o Juan Antonio Lorenzo Durán, de la calle Arroyo, 41, 2C 41003 Sevilla, o llamadles al 42 49 40.

HADES REALM DRAGONS CLUB EN LOGROÑO

Retransmitimos la noticia que ha llegado junto con el cartel adjunto y os decimos con ellos ¡¡¡Anímate!!!.

MAGIC WARRIORS

Es el nombre del último club que se ha creado en Barcelona, son pocos y están buscando a aficionados que como nos dicen: quieran poder desplegar cualquier wargame por grande que sea y jugarlo a cualquier hora, y que quieran jugar a rol sin problemas de oídos perplejos, sin tener que utilizar el habitat familiar y en un ambiente aderezado por los jugadores, si deseais lo mismo que ellos, llamadles, juntos lo lograreis. Ramón tel. 347.68.70 (noches).



NOTICIA:

SE HA CREADO EN LOGROÑO UN CLUB DE AFICIONADOS A LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA (Wargames), SIMULACIÓN Y ROL.



SI TE INTERESAN ESTOS TIPOS DE JUEGOS, INFÓRMATE LLAMANDO AL TELÉFONO; 23.69.07

¡¡¡ ANÍMATE!!!

ASOCIACION NACIONAL DE JUGADORES DE ESTRATEGIA, SIMULACION Y ROL

Tras una larga espera desde que en JESYRS 86 surgieran de forma pública las primeras iniciativas, ya estamos cerca de hacer realidad la idea de constituir la Asociación Nacional de Jugadores de Estrategia, Simulación y Rol.

Los objetivos de la Asociación son claros: Aglutinar a los aficionados en torno a una organización que permita coordinar, promover y organizar actividades de diferente índole en beneficio de un mayor desarrollo y difusión de nuestra afición.

La Asociación incluirá grupos y aficionados independientes, y su proceso de formación queda abierto a todos. Los próximos días 23 y 24 de abril, en Zaragoza, tendrá lugar su constitución formal. Contamos con vuestra presencia. Hasta entonces se abre un período de discusión de estatutos y organización en el que podeis participar con vuestras ideas y opiniones. Para ello o para cualquier aspecto relacionado con la

febrero-marzo

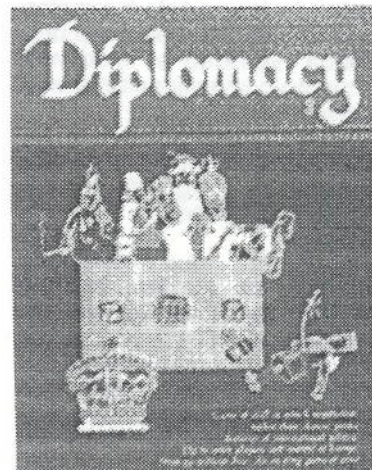
asociación, puedes dirigirte a las siguientes direcciones:

- Club ACIES, C/Heroísmo, 49, 1 50001 Zaragoza
- Club ALPHA, C/Alí Bey, 44 entr. 2 08013 Barcelona
- Club DREADNOUGHT, C/Denia, 51, 9 46006 Valencia

JORNADAS DIPLOMATICAS DEL 88 EN ZARAGOZA

Aprovechando la magna ocasión de la constitución de ANJESR los días 23 y 24 de abril en dicha ciudad, el club Acies tiene pensado montar sus Segundas Jornadas Diplomáticas, continuación de las Primeras que se celebraron el año pasado. Puede ser una gran ocasión para que todos aquellos que por ahora se traicionan por correo, lo hagan cara a cara.

Seguiremos informando en nuestro próximo número sobre estas Jornadas, que a lo mejor están inspiradas en la laboriosa gestación de ANJESR.



CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS

En D&D ¿recuperan los personajes algún punto de golpe durante la noche, o sólo pueden recuperarlos mediante conjuros y otras magias?
A.O. (Madrid)

La verdad es que en el básico todo parece quedar limitado a los curasanos del clérigo o similar. Pero en el nivel avanzado se especifica una regla que puede servir para el básico: se recupera 1 punto de golpe, por día de completo reposo, lo que significa nada de aventuras. Eso quiere decir que una semana de reposo nos devolverá 7 pg. De todos modos, los personajes con constitución baja tendrán el mismo modificador negativo que aparece en la tabla de bonos y penalizaciones de la página 50 del Libro Básico del Jugador. También se aplican bonos a los fuertes, pero siempre a partir de la segunda semana de reposo.

Referente a Runequest, cada año por encima de 15 de un personaje, ¿cuenta como 30 porcentajes a repartir como se desee? Si es así, ¿es sólo al principio, cuando se determina la edad del personaje, o se continua con cada año ganado?
G.P. (Barcelona)

Muy optimista me parece que eres, cuando esperas celebrar cumpleaños en el RQ. Pero lo que no puede ser es que se pretenda mejorar con cada cumpleaños; la regla es clara: dispones de 30 puntos percentiles por cada año por encima de 15 (y la edad se obtiene con $2d6 + 15$) para distribuir como quieras entre tus habilidades. Luego, cuando vayas marcando dichas habilidades en el curso de las aventuras, al ejercitarlas con éxito, podrá subirlas si pasas la tirada necesaria de experiencia (pag. 14 de las reglas standard). Otra forma de mejorar una determinada habilidad es mediante entrenamiento o investigación (training and research).

Me gustaría que me enviaseis información sobre el Juego de Guerra configuras. J.L.R. (Madrid)

Lo único que podemos recomendarte es que leas nuestra sección de plomo en las mesas, donde hasta el momento hemos comenzado con el reglamento de Antigüedad, pero donde pensamos hablar de otras épocas e incluso de los reglamentos de combate de masas para juego de ro, tipo Warhammer. Como avance a tus preguntas, te diré que los hexes se suplen

8 LIDER

por f distancias medidas en centímetros, que cada figura expresa un determinado número de hombres en función del tipo de tropa y de la superficie ocupada por su base (dando así diferentes densidades para infantería, caballería, artillería, etc.).

LA RESPUESTA A LA PREGUNTA DEL NUMERO 2

Recordareis sin duda los rumores que corrían acerca de las innovaciones de GDW en la Serie Europa. Bien, ha sido nuestro querido y único suscriptor de Salas de Pallars (que tiene desplegado Fire in The east en el granero de su casa y lo juega en solitario) quien nos ha dado la respuesta correcta:

Lo que intento GDW, en una tirada limitada de 1000 ejemplares de Scorched Earth fue el truco del agujero en el medio de la ficha. Sin embargo, muy pronto los fanáticos de Nuts & Bolts y ETO (fanzines especializadas en la Serie Europa) presentaron enérgicas quejas porque con los agujeros se perdía el pequeño símbolo que identificaba a las unidades de Panaderos y de Correos de la división GrossDeutschland. Como estas fanzines son como los profetas de la Biblia, GDW ha dado marcha atrás y ahora está en contacto con el departamento de alta tecnología de la Universidad de Vancouver, para ver el futuro de los stacks o apilamientos

holográficos, utilizando la técnica del láser.

Felicitades para tí nuestro regalo, un botijo con las siglas del STAVKA, querido Godofredo.

PREGUNTA DEL NUMERO 3

Y va de ASL (llevo semanas jugando con mi amigo el kobold de la revista Troll) Es el turno 3, cuando como refuerzo llega al frente el comisario Popoff, se pone al mando de una escuadra de primera línea rusa, y como primera cosa en la fase de Reagrupamiento, intenta un NTF para dividir la escuadra en dos HS. Lamentablemente fracasa. A continuación (mueve el alemán) recibe un bonito PF que le significa un resultado de 1K. Temblando, Popoff ve rodar los dados y su squad sufre un CR, mientras el se ve obligado a pasar un 1MC. El HS que ha quedado no se desmoraliza, y entonces ven avanzar un PzIV hacia su hex. Afortunadamente, el alemán va y se atasca (bog) Popoff se encomienda a Stalin y quiere realizar un PAATC, que naturalmente falla nuevamente, mientras ve como a su lado hay dos squafs pinned y otro DR. La pregunta (aparte de qué significan todas estas siglas) es: cual es el modificador final a la tirada de Histerismo que Popoff deberá realizar inevitablemente en la siguiente Rout Phase?





Advanced Squad Leader Rules
The Avalon Hill Game Company

SILENCIO...!SE JUEGA!

ADVANCED SQUAD LEADER: VUELVE LA FIEL INFANTERIA

Cuando Avalon Hill lanzó la noticia de que pensaba editar un nuevo juego de Squad Leader, con reglas diferentes, muchos se tiraron de los pelos. ¡Años estudiando los reglamentos de Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom y G.I. para eso! Algunos predijeron que AH iba a tener el mayor fracaso desde el lanzamiento de Up Front; se equivocaron, así que -si os gusta el juego táctico más genial jamás inventado- pasaos al Avanzado.

Yo mismo pensé cuando ví aparecer el Advanced Squad Leader (ASL) que nos encontrábamos ante una hábil maniobra comercial en el más puro estilo yankee. Y es verdad, pero en parte, sólo en parte. Porque el nuevo diseño de ASL ofrece al veterano de SL unas reglas ordenadas (se acabó aquello de buscar en las cuatro cajas del viejo SL dónde ponía que se hacía double movement, o discutir sobre qué tablas de combate de carros y artillería se estaban utilizando) y completas. Para los que llegaron hasta la última extensión de SL (G.I.), las reglas de ASL no serán tan desconocidas; en realidad, no lo son para ningún veterano de SL, pero hay que saber donde se encuentran las diferencias, que en algunos casos son esenciales.

Para empezar, se ha cambiado la tabla de combate de infantería (la de carros se asemeja bastante, dentro de lo que cabe, a la de G.I.), y se han alterado sustancialmente los mecanismos del Fuego de Preparación (ahora en la misma fase, el atacante decide qué escuadras harán lo que se llama Fuego de Oportunidad en la fase de Avance), los del Fuego Defensivo (ahora First Fire, y Final Fire), se ha sofisticado el movimiento (movimiento de asalto, double movement, dash), hay más chequeos que los de moral (Normal Task Checks), efectos de pin, cowering, fuegos residuales, y bastantes lindezas más. Y estoy hablando sólo de la fiel infantería. Es natural que el aficionado sufra un pequeño espasmo al abrir la carpeta con anillas que contiene las reglas. Una evolución lógica.

Pero cuando uno se pone realmente a estudiar el nuevo reglamento, se encuentra con que el león no es tan fiero como lo pintan. Muchas de las nuevas reglas son desarrollos de esquemas ya apuntados en SL y sus extensiones; como por ejemplo el movimiento en bypass (antes una opcional, ahora regla definitiva), o la extensión a todos los contendientes de las reglas de Integridad en el campo de batalla (battlefield integrity) y ELR (nivel de calidad de las tropas), que dan al ASL un nuevo sabor y mayor emoción. Esperad a ver cómo vuestras escuadras de primera línea comienzan a degradarse, llegando en algunos casos, a pasar del típico "kraut" 4-6-7 a un pobre 4-3-6.

También hay cambios significativos en las fichas, que ahora ofrecen muchas más información. Por ejemplo, la ficha de escuadra, que además de los factores de potencia de fuego, alcance y moral, nos informa ahora sobre la calidad de la tropa (elite, primera, segunda línea, volkstrumm o conscriptos) su capacidad para generar humo, su capacidad de fuego de asalto, de dispersión de fuego y si la unidad en cuestión está sujeta a degradación por ELR o no. En el reverso, además del número para reagruparse, indica si posee capacidad de autoreagrupamiento y el valor en puntos para cálculos de integridad de campo de batalla.

Además, en determinadas condiciones, las unidades sufren un proceso inverso a la degradación por ELR, lo que se llama en inglés "battle hardening" que resulta en la generación de héroes, pasar al status de berserk o fanatismo, e incluso subir la calidad de la escuadra. Otras lindezas son la capacidad de los rusos de generar "oleadas": cuando se juntan muchos rusos, su moral sube un punto, adquieren ocho factores de movimiento y cargan contra el alemán más cercano (a diferencia del berserk, no es obligatoria esta carga, sino que la decide el jugador); los francotiradores se convierten en un suceso al azar, dependiendo de las tiradas de dado y resolviéndose su actuación mediante tablas especiales. El ruso cuenta con un nuevo y peligroso personaje: el comisario político; donde se encuentre uno de ellos, la moral de los rusos sube un punto y además niega el efecto de la Moral de Desesperación; claro que si un comisario hace el feo de morir o desmoralizarse, todas las unidades que se encuentren con él se desmoralizan automáticamente.

Las ametralladoras son ahora más mortíferas que antes, y se ha incluido, como ya ocurrió en G.I., la posibilidad de desmontar las MMG y HMG para hacer más fácil su transporte. Los panzerfaust son a partir de ahora algo inherente a las escuadras alemanas en escenarios a partir de septiembre del 43, y lo mismo pasa con las minas magnéticas antitanque a partir del 44... son tantas las cosas a comentar que esperamos a nuestro dossier ASL para desvelaros todos los secretos de este juego. La filosofía de ASL.

Desde que surgió SL, la filosofía del juego era recrear al máximo las condiciones en que se encontraba un jefe de compañía o batallón en combate durante la II Guerra Mundial.

Ello implicaba una buena dosis de sucesos inesperados, y ha hecho que muchos wargamers, aficionados sobremanera al cálculo de probabilidades y al "atado y bien atado", rechazasen el juego; no es divertido ver como se estropea el cañón de tu único Tiger, pero así es la vida. Precisamente, lo que hace tan apasionante a ASL es la sorpresa continua: el mejor de los planes puede fallar, y el jugador debe adaptarse a las circunstancias al instante: de nada vale planificar (que siempre es útil, oiga) si después no se sabe cambiar cuando nuestro precioso plan resulta ser completamente inviable porque el nido de ametralladoras que debía ser destruido en el turno 2 sigue disparando con una frecuencia de fuego diabólica y ha tumbado a nuestro mejor oficial, y para colmo, no hay manera de que el apoyo artillero dé en el blanco. Y ASL ha dado un paso más en este sentido al retirar de las manos de los jugadores la actuación de los francotiradores, al incluir los factores de ELR, al determinar la frecuencia de fuego de ametralladoras y cañones en el momento de hacer fuego, al facilitar los movimientos ocultos, etc., etc.

ASL hasta la fecha

AH ha puesto toda la carne en el asador para el lanzamiento de ASL. Ello significa que en estos momentos, el material disponible es mucho y muy completo; pasemos lista a lo ya publicado y a lo que se supone que aparecerá en breve:

Existe primero el ASL, que es una carpeta de reglas, única y exclusivamente. Después apareció el primer módulo, Beyond Valor, que recoge la lucha en el frente ruso: los escenarios son realmente un gran trabajo, especialmente las luchas callejeras en Berlín en el 45, o en Varsovia en el 44; además aparece el orden de batalla alemán completo para todos los demás frentes. Paratroopers fue el siguiente módulo, destinado claramente a la iniciación de nuevos adeptos; son escenarios sencillos basados en los combates de las divisiones aerotransportadas americanas 101 y 82 durante los primeros días del desembarco en Normandía. Se incluyen además unas instrucciones básicas noveladas, muy útiles para aquellos que no conocían el sistema de juego. La continuación lógica de Paratroopers (rompiendo con la secuencia seguida en SL) era Yanks, que pone en juego a todo el Ejército americano en Europa. Y muy recientemente ha aparecido Partisans, un módulo de combates contra guerrilleros, partisanos y resistentes; después de este módulo que cuenta con la ventaja de ser muy apto para el juego en solitario (y por lo tanto para el aprendizaje de reglas), se publicará West of Alamein, que significará la llegada de los ingleses, los italianos y el Africa Korps, con tableros especiales y escenarios que harán disfrutar al gremio de tanquistas, un gremio que en el SL y ASL normal no tiene realmente mucho que comerse. Después vendrá Hollow Legions, que sigue con el tema del desierto y la guerra en África, haciendo hincapié en la participación italiana. Habrá otro módulo especial dedicado a la campaña de Italia (fans de Montecassino, Anzio y demás os pondréis las botas). Se preveé después la aparición de un módulo que recoja los combates en el Pacífico (los japoneses, al fin), otro para la Blitzkrieg y un módulo para jugar campañas.

Por otra parte, ASL puede jugarse con miniaturas mediante los módulos bautizados como Deluxe ASL. Hasta la fecha hay dos: Streets of Fire (frente ruso) y Hedgerow Hell (frente Oeste). Hay que decir que se pueden utilizar los tableros de la serie Deluxe para jugar con las fichas normales evitando la pesadilla del apilamiento.

Por último, mencionar la gran cantidad de artículos y escenarios que ya han sido publicados en la revista The General. Hay que destacar la recuperación de los cuatro primeros escenarios del SL primitivo para ser jugados con las nuevas reglas y la publicación recientemente de cuatro escenarios utilizados en el primer torneo americano de ASL que son una verdadera gozada: un solo tablero, seis turnos, un máximo de 25 fichas por bando y -muy importante- posibilidades de victoria realmente iguales.

Queda la pega, para los españoles de a pie, de que no es un juego que haya sido traducido. Por el momento, el dominio del inglés es imprescindible para sumergirse en el universo de ASL; pero aunque sólo fuese para poder jugar a ASL, valdría la pena de que hicierais un cursillo de inglés intensivo.

J. López Jara



LIDER 9

SILENCIO...!SE JUEGA!

RUNE-QUEST

Gary Gygax, el autor de AD yD mantiene la máxima de simplificar al máximo y de resumir los acontecimientos de la vida real a la hora de pasarlos a un sistema de reglas de RPG. Su juego es fiel exponente de tales ideas. En ADyD un asalto de combate dura un minuto entero, y la tirada de ataque que hace tu aventurero refleja que en ese minuto ha tenido una ocasión de golpear a su blanco, y la tirada es la que decide si lo ha conseguido o no. Así, todo un minuto de combate, de finitas, réplicas y contraréplicas, detenciones con el escudo y esquivas, de tácticas de combate individual, se termina reflejando en una sola tirada que trata de tener en cuenta todo a la vez: la armadura del oponente, su uso del escudo, su agilidad, su nivel de experiencia, etc... ¡Bien! Es una simplificación tan válida como otra cualquiera si uno no quiere hacer especial hincapié en el combate y no tiene ganas de profundizar algo más en reglas más complejas. Pero la mayor parte de la gente que juega a esto de los RPG ha pasado antes por pruebas más arduas (SL, Panzer Leader, etc...), y nos importa poco añadir un poco de complejidad al juego con tal de "vivir" más intensamente los combates. Incluso los jugadores que nunca han pasado por el wargame, terminan aburriéndose de tal simplicidad. Y eso es el principal argumento a favor de Runequest.

El sistema de juego de RQ no es nada nuevo en sí. Es el sistema de juego que usa Chaosium para toda su producción, incluido, por ejemplo el Call of Cthulhu, ya que es un sistema basado en los percentiles. Cada personaje tiene una serie de habilidades que van desde Nadar, hasta el Conocimiento Animal, y desde Esconderte, hasta Hacer Juegos de Manos. En cada una de las habilidades tiene una serie de posibilidades de tener éxito manifestadas como un %. Las habilidades se encuadran en categorías, y así, por ejemplo, habilidades tales como esquivar, saltar, nadar, etc..., se incluyen en la categoría de Agilidad; cada categoría tiene un modificador que se suma o se resta a todas las habilidades de tal categoría dependiendo de lo diestro que sea nuestro aventurero con tales o cuales tareas. Así, aunque dos

jugadores sean igual de expertos en determinada habilidad, la variabilidad individual será una diferencia básica entre ellos.

Pero la gran innovación de RQ con respecto a todos los RPG es su sistema de combate. En RQ se representa cada golpe, cada parada y esquivar, cada táctica, etc... Tu puedes, si quieres, intentar romper el escudo de un enemigo que te para invariablemente todos los golpes, o intentar desarmarle, o intentar dejarle sin sentido, o intentar cortar el brazo en el que lleva el arma que usa con tanta efectividad... El sistema es el más realista que yo he conocido, y aunque en mi modestia debo reconocer que tampoco conozco tantos, otros jugadores más avezados que yo me han confirmado este extremo. Es el juego ideal para esos wargamers que aspiran solamente a hacer una simulación sin más de la era medieval, y de hecho, hay algún medievalista que me ha contado que lo usa para simular combates a gran escala y para reproducir batallas históricas. Pero he de reconocer que la aproximación a RQ desde el punto de vista del wargame exclusivamente, es una desgraciada pérdida de excitantes posibilidades.

Los tres sistemas de magia de RQ son excelentes. Ofrecen una amplia gama de conjuros que además ofrecen un consistente soporte espiritual para los PC. El libro de criaturas es excelente y muy realista. Realmente no pude ocultar mi sorpresa cuando en el Líder alguien dijo que las criaturas que aparecían en RQ eran muy raras y hasta ridículas. Con todos los respetos, quién tal cosa dijera no debe haberse asomado al terrorífico libro de criaturas de ADyD, sobre todo a sus partes II y Fiend Folio, sin contar a Lords of Creation, Call of Cthulhu, ó Powers and Perils. Comparado con esos juegos, el "bichario" de RQ es anodidamente sobrio.

Y esto me da pie para comentar algo que no quiero dejar en el tintero. Si bien, como ya he dicho, uno puede tomarse RQ como un simple juego de simulación disfrazado de RPG, me temo que es la forma equivocada de tomárselo. No puedo disimular sentir que se desperdician las posibilidades enormes que ofrece el juego cuando oigo de grupos que realizan sus campañas de RQ sin magia y en la Europa del I milenio. ¡Entonces convertimos RQ en poco más que un Squad Leader de fantasía! Si uno no es capaz de aceptar que existen la magia, los elfos, el mundo de Glorantha, los

dragones y las espadas mágicas, entonces no estamos jugando más que un PanzerBlitz enmarcado en la Era Antigua. Casi mejor intentar un Cry Havoc. RQ, a mi modo de ver, ha de jugarse con todos sus detalles de combate, pero también con toda su magia, en el mundo de Glorantha, que es el especialmente diseñado para él, y con toda la magia que "buenos" y "malos" sean capaces de exhibir. Si uno quiere realismo histórico, AH pone a nuestra disposición gran cantidad de juegos de simulación que nos hacen viajar a otras eras sin la rémora del rol. O uno es un wargamer ó es un RPG'er, pero querer jugar a uno de los dos estilos, con mentalidad de otro creo que es un error.

Además esto tiene otro inconveniente. Al ser RQ un juego cuyo sistema de combate es tan real, las bajas ó el peligro de las mismas es terrible. Aún el más terrible de los PC puede ser derrotado en un golpe de mala suerte por el más incompetente de los espadachines. Si a los PC se les quitan los recursos derivados de la magia y de la fantasía que, quierase ó no, son la salsa del RPG, las vidas de los PC pueden ser endiabladamente cortas.

Así pues, si quereis un sistema de juego más real, en el que los PC tengan más control sobre sus propias vidas, haceros con un ejemplar de Runequest que, seguro, que disfrutareis con el cambio. Pero yo, particularmente, os aconsejo que seais elfos de Glorantha en busca de piedras que levantarán de nuevo el Imperio de Errinor, ó enanos del Dragon Pass en lucha con las huestes invasoras del Imperio Lunar.

¡Que Yelm ilumine vuestro camino, y que los vientos de Orlanth os sean propicios!
Luis Serrano.
Fumbler Dwarf (Madrid)



MIRANDO AL SOL NACIENTE CONSIDERACIONES SOBRE PACIFIC WAR

Nos encontramos ante un juego, que por su vasta temática y su fluidez de mecánica es un verdadero regalo para todo wargamer. Sencillo en la comprensión de reglas. Muy detallado en el campo de los marcadores y fichas; con un mapa que a primera vista parece monumental, pero que luego resulta fácil y cómodo de manejar. Así, al principio vista resulta un poco apocalíptico, pero cuando gracias a las reglas los problemas se van solucionando, no hay por qué no quedarse sin dormir más de una noche.

Los escenarios de encuentros son muy sencillos de jugar. Con una duración de 15 a 30 minutos hacen que aprendamos fácilmente la mecánica del combate. Después de esto llegan los escenarios de batalla, en los que se pueden recrear los mas famosos enfrentamientos, con una veracidad histórica más que aceptable, (Pearl Harbour, Guadalcanal). Cuando esto ya se ha dominado, pasamos al meollo del juego, las campañas. Con una duración de 2 a 10 horas, estos escenarios hacen saborear lo que es estar al mando de multitud de hombres, y armas, coordinarlas (lo mejor posible), para recoger unos frutos y de esa forma librarse de un consejo de guerra (ó algo peor).

Por último se puede jugar la gran campaña, es decir toda la guerra, desde diciembre del 41 hasta junio del 45. La duración aproximada es de 100 horas (aunque yo diría que un poco más).

Las fichas son buenas. Todos los barcos principales están reflejados y cuantificados, siendo muy sencillo con un poco de bibliografía, hacerse uno mismo las estadísticas de barcos que fueron quimeras (por ejemplo, los acorazados Tipo 901 Japoneses). Las fichas aéreas van cuantificadas de 15 en 15 aviones (un paso); cada 6 pasos se consigue una ficha completa. Las terrestres (con un amplio espectro) van desde el batallón hasta el Cuerpo de Ejército, y desde la infantería hasta cuerpo especiales. Las tablas y demás ayudas para el juego son buenas. Quizás lo más flojo sea el tablero de papel, pero ya se sabe con V.G. Como resumen, hay que destacar que es un gran juego. En él la estrategia se une a una buena concepción de la táctica en los momentos delicados. También es bueno abordar el juego en equipo, ya que se presta a ello. (esto puede ser interesante si se compra el juego entre varios). Por lo demás suerte, y que el Pacífico sea vuestra gloria. Andres Asenjo Devesa.. Club Heroe Madrid.

SILENCIO...!SE JUEGA!

MIDDLE EARTH ROLE PLAYING

Middle Earth Role Playing (o MERP, o Tierra Media, como prefiráis), constituye, junto con Runequest y Advanced Dungeons and Dragons, la tríada dorada de juegos de rol de Fantasía. Desde su aparición en 1985 ha presentado un crecimiento inabarcable para otros juegos: dos ampliaciones y 27 módulos disponibles en tan sólo tres años indican la aceptación que tiene en el extranjero. Estas ampliaciones, curiosamente, han absorbido por completo a MERP: las características de personajes que aparecen en los módulos no están pensadas para el sistema MERP, sino para sus ampliaciones (Rolemaster y Rolemaster Companion), de modo que es indispensable conseguir, sobre todo, los cuatro libros de Rolemaster (Caracteres, Magias, Combate y Criaturas y Tesoros).

La base de MERP está en la obra de Tolkien: "El Señor de los Anillos", "El hobbit", "El Silmarillion" y "Cuentos Inconclusos" son el punto de partida para la formación de todo un universo coherente. A partir de aquí, los autores deducen y amplían lo escrito por Tolkien con una rigurosidad absoluta: el "espíritu" de la obra original continúa vivo y presente en todo momento. Los posibles escenarios están preferiblemente ambientados en el año 1640 de la Tercera Edad, 1379 años antes que la Guerra del Anillo: un período ideal para los aventureros, tras la Gran Plaga que ha asolado la Tierra Media durante tres años, y que ha dejado muchas fronteras desguarnecidas, un gran número de bandidos y refugiados en los caminos, y un legado de intrigas por el poder político o económico de gran envergadura en todos los países.

Los jugadores pueden escoger entre cuatro razas principales (Humanos, Elfos, Enanos y Hobbits) teniendo además 20 culturas posibles para los Humanos, tres para los Hobbits, cuatro para los Elfos, y las opciones de cinco Medio-elfos y los Medio-orcos. A nivel de curiosidad, algunas de las aventuras están preparadas para personajes "malos" tales como Orcos o Trolls que quieran asaltar Lórien, el Bosque Negro o los puestos de guardia de Gondor ante Mordor: una buena variación para los muy impulsivos o tan sólo para cambiar.

Posteriormente, cada personaje debe determinar su profesión: Guerrero, Scout, Ladrón, Bárbaro, Rogue o Monje guerrero entre los que sólo usan armas; Mago, Ilusionista o Alquimista para el Reino de las Magias de Esencia (el mundo); Clérigo, Animista, Druida o Sanador para el Reino de Magias de Canalización (los dioses); Mentalista, Vidente y Curador para el Reino de Magias de Mentalismo (los poderes de la mente); Hechicero, Místico, Mago Arcano o Astrólogo juntando los Reinos de Magias anteriores; y Bardo, Monje, Ranger, Paladín, Asesino o Dalver combinando las Magias y las Armas. Queda aún la opción de no especializarse en ninguna profesión.

Las características de los personajes dan unos Puntos de Desarrollo, que de nivel en nivel van ampliando las habilidades poseídas. Estas habilidades de cada uno tienen unos "costes" distintos según la profesión tomada, de modo que cualquier cosa puede ser aprendida por cualquier profesión: tan sólo hay que tener en cuenta si resulta rentable aprender algo no tan familiar a la profesión de uno mismo. Un Mago puede

ser competente en dos o tres armas, pero le exigirán una dedicación (aprendizaje) tan grande que impedirá que avance en sus competencias lógicas. Lo mejor es que cada uno tenga unas capacidades mínimas en habilidades importantes o básicas, y se empiecen a especializar en lo que les interesa. El número elevado de habilidades (más de cien) trae diferencias abismales entre las capacidades de distintos personajes, pertenecan o no a la misma profesión.

La variedad, a nivel de Magias, presenta la misma amplitud: cada profesión apta para ello tiene la posibilidad de adquirir unas quince listas distintas de sortilegios como promedio, con unos veinte sortilegios por cada lista. Muchos de ellos son de curación, obtención de información, detección, defensa contra magias o peligros naturales (el muestrario típico de siempre), con la particularidad de que su gradación de intensidad convierte a los principiantes de bajo nivel en casi unos inútiles; sólo son una inversión para el futuro del grupo: un mago con mala suerte en la formación del personaje quizás sólo sea capaz de hervir agua. Todos estos sortilegios tienen sus explicaciones detalladas y sus propias tablas de resultados. Es interesante destacar la posibilidad de que algunos magos traspasen sus poderes del uno al otro, o que se puedan realizar sortilegios muy superiores al nivel del personaje si se realizan concentraciones mentales intensas de varios rounds, con unas probabilidades de fallo en el lanzamiento muy interesantes (para los directores de juegos sádicos y los enemigos).

El único punto en el que discrepo personalmente del sistema de magias es precisamente en el personaje Mago (tipo Gandalf). Las magias de "El Señor de los Anillos" son omnipotentes si uno observa bien, pudiéndose encontrar en multitud de sitios, pero de una forma sutil y anónima, tal como en los ejemplos de los curadores y los alquimistas. Lo que es raro son las magias "de ataque" características de Magos o Hechiceros: en todos los libros de Tolkien nos encontramos con que los protagonistas desconocen profundamente los poderes reales de los Magos o bien los consideran algo rarísimo: no forman parte de su experiencia vivida y oída, pese a que éstas sean en ocasiones muy amplias, el haber visto y oído hablar de bolas de fuego o de otros sortilegios que personajes de tercer o cuarto nivel ya pueden poseer en MERP. A nivel de opinión personal, estos sortilegios deberían alcanzarse mucho más tarde, por personajes muy experimentados.

El tema crucial de MERP lo constituye el sistema de combate. Uno debe especializarse en el manejo de algunas armas (la experiencia de juego señala que los guerreros deben contentarse con unas cinco, y los Magos tan sólo con una) si quiere tener oportunidades de pegar aceptablemente, y aprender a la vez a defenderse o bien con maniobras elusivas o con veinte tipos distintos de protecciones (desde cotas de cuero a armaduras completas, pasando por las cotas de malla o el cuero reforzado). Cada una de las armas usa una tabla propia de combate, comparándola con el tipo de protección contra el que se está realizando el ataque: esta tabla nos da el resultado del ataque básico

(hits) o especial, en el caso de un golpe certero (críticos).

Estos golpes críticos deben determinarse también, en su tabla correspondiente, dando localizaciones de los hits recibidos y las consecuencias de él: alguna dificultad en las próximas maniobras, pérdida de iniciativa, inutilización de alguna parte corporal, hemorragias, inconsciencia o hasta la pérdida de la vida con tan sólo un golpe, son algunos de los posibles resultados de entrar en combate. Puede parecer divertido ver a varios guerreros discutir entre ellos como atacar a unos enemigos inferiores en número y aparentemente peor armados, pero hay que tener en cuenta que la realidad militar de toda la Edad Media fue la misma. Las batallas reales fueron pocas y siempre se las pudo caracterizar como carnicerías. Los combates a muerte fueron rarísimos (dejando aparte quizás las Cruzadas), dado que terminaban casi siempre en la rendición o el abandono del campo por alguno de los contendientes. Era demasiado fácil morir, lo cual implicaba un grado de conservadurismo muy elevado en todos los bandos. Basta recordar el efecto de los arcos largos en las armaduras de mayor calidad: muchos arqueros que, sin ser como Robin Hood, podían terminar con la vida de alguien muy superior en experiencia a la suya o dejarlos inutilizados para que vulgares soldados de a pie los remataran. En MERP son además imposibles los combates heroicos de uno contra varios: lo ideal es enfrentarse a un sólo enemigo, o que incluso los compañeros te ayuden a enfrentarte a él. Todo este sistema de combate tendrá dos detractores: el jugador que quiera tan sólo estar ahí para matar monstruos (dado que se aburrirá o terminará ganando una anónima tumba en cualquier rincón) o los que consideren que se pierde demasiado tiempo realizando un combate. Un simple enfrentamiento de cinco contra cinco, equilibrado, puede resolverse fácilmente en una hora. Aquí ya se depende de la actitud del jugador: si quiere primar el realismo del combate o la rapidez en resolverlo. Este es y será siempre el punto débil o fuerte de MERP.

En cuanto a posibles enemigos a enfrentar, nos encontramos básicamente con los pobladores típicos del mundo de Tolkien: orcos, uruks, huargos, trolls, ... y humanos.

El gran número de razas y culturas humanas existentes da unas posibilidades enormes de aventuras a nivel de espionaje, diplomacia o intriga, dado que están claramente definidas las enemistades o antipatías raciales presentes. ¿Te fiarías de alguien con quien tu raza no se lleva bien, sin llegar a ser enemigos, o le atacarás a la primera, porque sí, sabiendo que él siente lo mismo? ¿Y qué sucede si tú eres el que está en una nación distinta a la tuya, donde se te considera un extranjero no muy deseado: crees que harás de camorrista en una taberna? Sigue siendo, al igual que en el tema del combate, una cuestión de autodisciplina. La sección de "Monstruos" provee de todo bicho imaginable, incluso para el sueño más desbordado. Otro consejo es no fiarse de nadie: por el aspecto exterior a veces puede ser difícil saber que el orco que tienes delante tiene diez niveles más que tú. No fiarse tampoco de los animales: hay tablas independientes de combate según el tipo de ataque (garras, pico, cuernos, etc), que a veces pueden

mostrarse tan efectivas según el tamaño del animal como las armas más mortíferas.

Uno de los puntos de mayor interés está en las maniobras, término referido a cualquier actividad que no sea un combate o una magia: abrir una puerta o desarmar una trampa, percibir más detalles del entorno, movimientos corporales, cabalgar, nadar, etc. Cada maniobra está clasificada según su grado de dificultad, dando modificadores positivos o negativos a la capacidad personal de cada uno para realizar esa maniobra, de modo que vaya desde ser imposible fallar el pasar a nado un río tranquilo y poco amplio hasta un suicidio seguro al tratar de nadar en unos rápidos, completamente equipado. Lo interesante de la situación está en que el árbitro simplemente dice el resultado de la acción después de que el jugador tire los dados necesarios, y no tiene por qué discutir con él si la acción que quiere emprender es lógica o no: le dice la dificultad aparente de la acción, y el jugador suda, sufre y decide si se arriesga o prefiere cambiar de opinión.

La experiencia se obtiene por todo lo que uno hace: combates (lo más rentable, lamentablemente), magias, viajar por terrenos peligrosos, maniobras o simplemente teniendo ideas. Muchos se preguntarán para qué sirve jugar una aventura de investigación si la experiencia obtenida al final será pequeña al conseguir evitar todo combate y resolverlo todo sin acciones sangrientas. Muy fácil, la experiencia es la misma que si se hubiera

matado a todos los oponentes, sin el peligro de arriesgar la propia vida en un combate comprometedor. Algo impensable para otros juegos, pero muy rentable para éste. Adicionalmente, la motivación de cada personaje, el "porqué" es aventurero, puede dar también la experiencia si va cumpliendo esos objetivos a lo largo de sus aventuras.

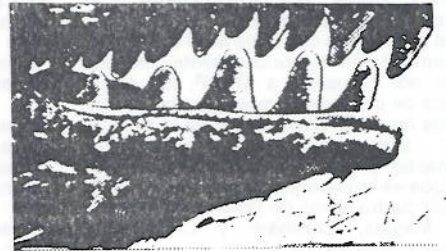
Actualmente existen en el mercado 14 módulos y 13 campañas de Tierra Media. Un módulo proporciona tres o cuatro aventuras dispuestas para jugar con un mínimo de preparación, y una campaña es una revisión sistemática de una zona en la que localizar las ideas propuestas de diez o veinte aventuras nuevas. Es muy interesante el hecho de la posible transformación de las características de todo lo expuesto a Advanced D and D o Runequest, de modo que no es mala idea conseguir estos módulos o campañas incluso para usarlos en otros juegos. Los módulos existentes son: Bree and the Barrow Downs, Dagorlad and the Dead Marshes, Shelob's lair, Hillmen of the Trollshaws, Thieves of Tharbad, Paths of the Dead, Goblin Gate, Trolls of the Misty Mountains, Haunted ruins of the Dunlendings, Phantom of the Northern marches, Pirates of Pelargir, Gates of Mordor, Rivendell y Brigands of Mirkwood.

Las campañas son: Mirkwood del Norte, Mirkwood del Sur, Moria, Lórien, Rangers of the North, Angmar, Umbar, Court of Ardor, Isengard, Riders of Rohan, Sea-lords

of Gondor, y Ents of Fangorn. ¿Conocidos los nombres, verdad?

Como conclusión, un juego altamente recomendable si eres un fanático de Tolkien, y recomendable también por su coherencia, si quieres tener un personaje montado con toda precisión, detallado y lógico, si te gusta jugar un sistema completo y muy realista, o si lo que prefieres es jugar tranquilamente sin la obligación de ir matando enemigos que se aparecen cada quince minutos delante tuyo con intenciones inequívocamente malignas.

Josep Solé.



THE POLITICAL GAME (EL JUEGO DE LA POLITICA)

He aquí un juego de reciente aparición sobre un nuevo tema, las elecciones políticas, asunto que puede dar y nunca mejor dicho mucho juego, y si no que se lo digan a los Fraga, González, Suárez o Carrillo.

El juego simula el desarrollo de unas elecciones generales en España, pero podría representar cualesquiera elecciones a cualquier Parlamento, pues en todas partes cuecen habas.

Su reglamento es sencillo, pero permite una gran variedad de acciones y situaciones, dependiendo de la imaginación de los contendientes. Su principal virtud es conseguir una gran interrelación entre jugadores. Gente no aficionada a los juegos comienza a los pocos turnos a pactar con otros jugadores, negociar con ellos, traicionarlos, prestarles dinero para que ataquen a un rival común, etc., recurriendo a todo tipo de argucias, propias del mejor político.

En este juego cada jugador dirige un partido político y su objetivo es conseguir la mayor cantidad de intenciones de voto o popularidad entre los electores, a efectos de ganar las elecciones.

Cada turno de juego se divide en dos fases. En la primera, los jugadores van perfilando su ideología, escogiendo, de modo secreto, una de estas tres opciones: izquierda, centro o derecha, sobre temas polémicos de política nacional: autonomías, divorcio, OTAN, impuestos... Como ocurre en la realidad, los jugadores que hayan coincidido en su elección se repartirán las intenciones de voto entre ellos. De este modo puede ocurrir que un jugador obtenga ventaja escogiendo una opción que, aún teniendo poca popularidad, no sea elegida por otros jugadores.

Los "cambios de chaqueta", o cambios bruscos de izquierda a derecha, son penalizados según ya comentaremos. En

la segunda fase de turno todos los jugadores mueven una ficha por un tablero. Su avance viene determinado, a elección, bien por un dado, o bien por unas cartas de avance (+1, +2, +3, +4, +5 ó +6), de las cuales se toma una cada cuatro tiradas. Estas cartas pueden cambiarse, venderse o ser regaladas a otro jugador a cambio de algún favor.

Hay cinco tipos de casillas en el tablero. Las más simples son las relativas a Elecciones Autonómicas, que otorgan intenciones de voto a los jugadores que caen en ellas. En otras casillas se recibe dinero, necesario para el buen funcionamiento de toda campaña electoral. Este dinero puede ser invertido en publicidad en un tercer tipo de casillas, aumentando la popularidad. También se necesita dinero para lanzar una ofensiva contra otro partido. Esto puede efectuarse cayendo en otro tipo de casillas. Se puede atacar al jugador que se elija, arrebatándole popularidad en función de sus "cambios de chaqueta", popularidad que consigue el atacante.

En el último tipo de casillas se toman unas inquietantes cartas de suerte que pueden facultar para arrebatarse popularidad o cartas de avance a un partido a elección, establecen subastas de intenciones de voto, o las hacen perder o ganar.

Y a partir de estas sencillas reglas se desarrolla todo un fascinante mundo de pactos, coaliciones, ofensivas, traiciones, amenazas, intercambios, préstamos..., todo vale para ganar las elecciones.

Así, por ejemplo, y como en la vida política real, los partidos de ideología afín tienden (o deberían tender) a pactar entre ellos. En efecto, los jugadores con posturas mayoritarias de izquierda, por ejemplo, no estarán inclinados a escoger derecha por temor a ofensivas. Pero entonces se irán repartiendo las intenciones de voto entre ellos. De este modo, los jugadores "de



derechas", si son pocos, irán obteniendo ventaja. Se impone el pacto entre los jugadores "de izquierdas", pero, ¿serán capaces de llevarlo a cabo? Las reglas del juego no obligan a cumplir los acuerdos alcanzados, aunque si un partido incumple sus tratos de modo habitual nadie querrá pactar con él. Esto puede obligar a pedir garantía a cambio, como dinero o cartas de avance. Es evidente, así mismo, la necesidad de colaboración entre los jugadores que en un momento dado de la partida van perdiendo.

Son también interesantes los intercambios o ventas de cartas de avance, los pagos a un rival para no ser atacado por él o para que ataque a un adversario común, las financiaciones de ofensivas entre miembros de una coalición a fin de crear mal ambiente en ella e intentar su disolución etc. En fin, todo tipo de triquiñuelas y estratagemas que hacen de The Political Game un juego enormemente apasionante y divertido.

Carlos García Canón

L I D E R L I D E R



Jocs en solitari



Diplomacia

LIDER 4

MODULO CALL OF CTHULHU

DOSSIER

ADVANCED SQUAD LEADER

TUS HOBBYS

**NUEVA SECCION
ESPECIALIZADA**

**JUEGOS DE
SIMULACION
Y ROL**

**FIGURAS
WARGAMES
Y ROL**

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

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**

**llibreria
st. jordi
papereria**

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol



JOR
INTERNACIONAL

F. MATAS SALLA

SERVICIO A LA AFICION



RAL PARTHA

MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



Metal Magic

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

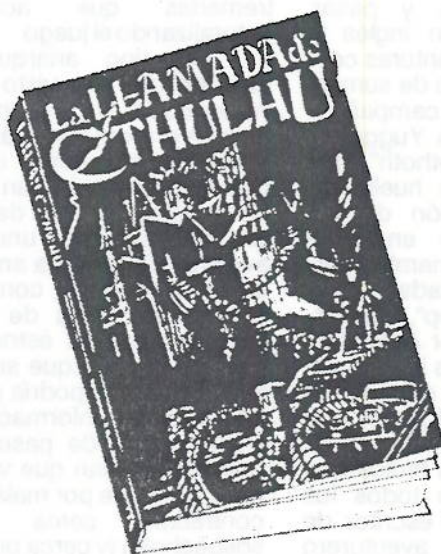
DOSSIER LA LLAMADA DE CTHULHU

Mi juego de rol favorito

Vaya por delante que siempre fui un decidido fan de Lovecraft. Por lo tanto, la aparición de un rolgame que bebiese en las fuentes del *Necronomicon*, que tuviese como paisaje de fondo las ruinas malditas de Leng, o en el que uno pudiese encontrarse con el mismísimo Caos Reptante, era para mí la mejor de las novedades.

Luego vino la comprobación de que tanto Sandy Petersen, diseñador del juego, como el equipo habitual de Chaosium habían realizado una magnífica labor. La Llamada de Cthulhu coge bastantes elementos prestados de Runequest en cuanto a mecánica de juego se refiere. No es tan detallista en los combates, pero introduce la gran novedad de la locura como posible final para todo personaje, y obliga a los jugadores a llevar a cabo investigaciones sistemáticas, con enigmas, consultas de libros en lenguas muertas, etc. etc.

Hay varios puntos muy interesantes en este juego: el primero es que los personajes no son inmortales, sino más bien todo lo contrario, seres humanos vulnerables, no sólo a las balas, armas blancas, y demás accidentes, sino también vulnerables psíquicamente a las horribles realidades que irán encontrando en el curso de sus aventuras. Imaginad si un aventurero de D&D tuviese que tirar dados cada vez que encontrase una criatura desconocida en el *dungeons*, para decidir si salía corriendo, si atacaba, o simplemente le daba un pasmo y se quedaba en el sitio. Soy partidario del riesgo y por eso me aburren los personajes con nivel de dos cifras y todo un arsenal de trucos en el petate; en La Llamada de Cthulhu uno se siente verdaderamente desamparado contra los Grandes Dioses y es la habilidad y la inteligencia lo que, en último término, nos permitirán sobrevivir hasta el día siguiente (y sólo hasta el día siguiente).



Otro punto interesante del juego es que cada partida se divide claramente en dos etapas: una primera de investigación y reflexión, y una segunda de acción (que a veces consiste sencillamente en salir corriendo lo más rápidamente posible de un determinado lugar). Ese cambio de ritmo entre la investigación y la acción es uno de los puntos cruciales de La Llamada de Cthulhu; si los aventureros investigan demasiado, acaban llamando la atención de los malvados inevitablemente y son emboscados y masacrados; si no tienen todas las pistas necesarias y actúan con premura, son masacrados igualmente por ignorar contra qué se enfrentaban en realidad. Los grupos de investigadores siempre están discutiendo sobre cuándo hay que dejar los libros en el hotel y sacar las automáticas, y hacen bien, porque de lo acertado de esa decisión en el "cambio de ritmo" de la partida depende el éxito y, casi siempre, la supervivencia.

También me atrae sobremanera la época en la que se desarrolla el juego: los años veinte y treinta son un periodo crucial en la historia contemporánea y proporcionan a todo master interesado en el tema un sinnúmero de elementos para crear aventuras. Además, con las extensiones como el *Cthulhu by Gaslight* (Inglaterra victoriana) o el *Cthulhu in the Eighties* (de próxima aparición y ambientado en nuestra época) se dispone de un abanico de posibilidades prácticamente inagotable.

El material disponible

Todo el que quiera iniciarse en los arcanos de La Llamada de Cthul-

hu tiene, actualmente, una gran cantidad de material a su disposición, sobre todo en inglés y francés, aunque las reglas básicas se encuentran traducidas también al alemán y al italiano y, muy próximamente, al castellano. El libro básico, tal y como aparecerá en nuestro idioma, contiene todas las reglas del juego divididas en los clásicos libros del jugador y del master, además de los anexos que se publicaron independientemente en su día, conocidos como el "*Cthulhu Companion*" y "*Sourcebook for the 20's*". También se incluyen varias aventuras cortas de introducción, que permitirán hacer el rodaje a todo guardián de los arcanos novato.

En inglés se han publicado además las siguientes extensiones: "*Fragments of Fear*", que reúne todos los conjuros aparecidos en las diferentes campañas publicadas, información adicional sobre ciertas deidades y animales y dos escenarios; "*Cthulhu by Gaslight*", una serie de reglas e informaciones para jugar al Cthulhu en la Inglaterra victoriana, con claras referencias a Sherlock Holmes y un módulo en Yorkshire; "*Green and Pleasant Land*", que es una guía de la Inglaterra de los años veinte-treinta; "*Dreamlands*" que trata los temas abordados por Lovecraft en obras como "*Los viajes oníricos de Randolph Carter*" y el "*Cthulhu in the Eighties*" que se ambienta en nuestra informatizada época. Todo este material, con la excepción de "*Green and Pleasant Land*" y del "*Cthulhu in the Eighties*", se encuentra publicado en francés. Existen además dos kits de investigador, uno de estudiante de la Universidad de Miskatonic, y una Guía de los Monstruos de Cthulhu,

pero tiene más bien un valor anecdótico que útil para el juego.

En cuanto a módulos y campañas, lo ideal para comenzar el juego es utilizar las aventuras que se incluyen en las reglas y pasar después al "Asylum" (en inglés y francés) que contiene aventuras cortas y muy cuidadas, antes de sumergirse en alguna de las campañas. Estas son "Los Fungi de Yuggoth", "La Sombra de Yog Sothoth", "En busca de Kaddath", "La huella de Tsathoggua", "La Maldición de los Cthonianos", "Asesinato en Dunwich", "Terror sobre Arkham", "Murmullos de las Profundidades", "Las Máscaras de Nyarlathotep", "Las larvas de Azathoth" y "Terror Australis". Menos este último, todos los demás módulos y campañas se encuentran traducidos al francés. El lector que conozca la obra de Lovecraft adivinará a través de los títulos que prácticamente se tocan todos los temas más queridos al escritor de Providence; si algún aventurero sobreviviese a todas estas aventuras (cosa harto improbable) necesitaría una buena camisa de fuerza. Existe además un módulo en solitario: "Alone Against The Wendigo", recomendable para noches oscuras en las que sople un viento huracanado.

Como todos los juegos que se convierten en "bestsellers". La Llamada de Cthulhu ha generado bastante literatura. Revistas especializadas como el White Dwarf inglés, o como la francesa Casus Belli suelen dedicarle artículos prácticamente en cada número. Existe un fanzine especializado en Cthulhu, llamado "Dagon", y la revista "Different Worlds" también muestra interesantes artículos sobre el juego. Incluso Jeux Descartes, que edita el juego en francés, ha publicado unas tablas para el Guardián de los Arcanos (con aventura incluida) y suplementos para el juego en su publicación Jeux Descartes Plus.

A ambos lados de la pantalla

Sacarle el máximo partido a un juego de rol exige siempre una mentalización adecuada, según el juego de que se trate. No sirve de nada jugar al Paranoia con mentalidad de boy scout, o al Pendragon con ideas de asesino de Dungeons. Y en el Cthulhu es bastante delicado el asunto de cómo enfocar el juego y, sobre todo, cómo enfocar nuestros personajes.

Mi experiencia como jugador y como guardián de los arcanos me ha demostrado que, muchas veces, los jugadores se desesperan ante la omnipotencia de sus enemigos y acaban convirtiéndose en algo parecido a un puñado de anarquistas que ponen bombas sin ton ni son, o

un grupo de pesimistas que esperan morir a la vuelta de la esquina. Es verdad que cuesta sobrevivir en La Llamada de Cthulhu, pero tampoco hay que adoptar posiciones tan extremadas que acaban desnaturalizando el juego.

El tipo anarquista es un jugador que ha visto ya algunas veces como su personaje se volvía loco en el momento más inoportuno, o que ha aprendido amargamente que dispararle al Gran Cthulhu con un 45 es como darle de puñaladas a un elefante con una pluma de avestruz. Su postura ante el juego es la de desquitarse con los infelices acólitos humanos de los Grandes Dioses, mientras éstos no aparezcan; de manera que suelen matar a todo aquel que podría proporcionarles algo de información; también suelen matar de paso a inocentes que nada tenían que ver con la historia, pero que por mala suerte se encontraban cerca del lugar sospechoso (y cerca puede ser en un radio de 10 Km, en un sitio tan despoblado como Nueva York). Luego, cuando resulta que hay que enfrentarse con el final de la historia, o echan a correr o cargan de manera suicida (siempre que los dados se lo permitan) contra el Monstruo Abominable. También muestran desprecio por las investigaciones de otros miembros del grupo ("Para lo que os va a servir") y se niegan rotundamente a leer cualquier libro obtuso porque prefieren morir con las botas puestas y en perfecto estado de salud mental.

El pesimista es como un veterano de la Legión Extranjera. Ha visto como caían muchos de sus compañeros y no acaba de explicarse cómo es que él sigue vivo. A la menor alarma, ya está formando en cuadro y diciendo aquello de "No nos moverán"; suele defender así hasta la muerte posiciones perfectamente inútiles y tiene el complejo de que nunca gana, pero que siempre muere como un héroe. Es bastante dañino cuando se le incluye entre un grupo de novatos a los que no tarda en desmoralizar, de manera que, la primera noche en que duermen en un hotel, lo hacen todos atrincherados tras las camas y con las puertas atrancadas, para sorpresa y disgusto del servicio del establecimiento, que suele ser un sitio tan recomendable como el Waldorf o el Ritz.

Hay que decir, sin embargo, en defensa de estos jugadores, que La Llamada de Cthulhu puede ser un juego muy desmoralizador, sobre todo si el guardián de los arcanos sigue al pie de la letra las instrucciones de muchas de las aventuras publicadas, que suelen estar preparadas para convertirse en verdaderas masacres de jugadores. Un

baño de sangre y locura es conveniente para un grupo que ha estado comportándose como si fuesen aficionados de un equipo inglés de fútbol, cuando se trataba de moverse con cautela. Pero a veces, el castigo en La Llamada de Cthulhu es excesivo. Ciertas campañas, aparte del dato común de que obligan a recorrerse medio mundo, son un auténtico bestiario de los Mitos, con episodios trampa de los que es difícil escapar. En mi opinión, los masters deben suavizar estas situaciones para que no resulte imposible más que lo que siempre debe ser imposible, es decir, lograr que Cthulhu en persona te pida perdón de rodillas. Es conveniente, además, intercalar aventuras que no tengan nada que ver con los Mitos, para que los jugadores no se obsesionen y pierdan completamente el sentido de la realidad en lo referente al comportamiento de sus personajes.

Y este es el punto importante que quiero tratar para cerrar este artículo: la mentalidad de un personaje que se ve inmerso en los Mitos. Toda la atmósfera del juego es decididamente maniqueísta, existe el Bien y existe el Mal (horrible y casi imposible de vencer); el personaje ha optado por luchar contra el Mal y está dispuesto a arriesgarlo todo para truncar los planes de los Abominables Seres que la Humanidad parece ignorar. Y se une a un grupo de personajes que, en mayor o menor medida, piensan como él, para embarcarse todos juntos en una especie de cruzada. Me parece que planteamientos más tibios en los personajes resultan absurdos; todos los que hemos jugado, sabemos lo que puede durar un "listillo" en una aventura. Por lo tanto, hace falta un sano fanatismo y - piedra de toque en casi todos los juegos de rol - un gran espíritu de equipo si se quiere llegar al final de una aventura con éxito. Si comienzan las dudas y desconfianzas entre los personajes, las catástrofes en La Llamada de Cthulhu no tardan en suceder; ocultar información al resto del grupo debería ser considerado pecado mortal, teniendo en cuenta a qué se enfrentan generalmente los investigadores. Y las acciones individuales tampoco son recomendables: hay que ir, ver y volver para contarlo, aunque sea babeando y camino del Sanatorio Mental. Solo así se podrá conseguir retrasar un poco más, sólo un poco más, el inevitable retorno de los Dioses Exteriores a nuestro indefenso universo.

J. López Jara

DOSSIER LA LLAMADA DE CTHULHU

OTRA FORMA DE CREAR EL INVESTIGADOR DE LOS MITOS:

Ya sabemos que en el juego se asignan puntos a las habilidades que vienen dadas por la profesión, multiplicando EDUx15, y que se consiguen puntos para las habilidades extra multiplicando INTx5. La ventaja de este método es que es relativamente rápido; sin embargo, los que amen los cálculos y quieran tener personajes con más variedad de habilidades pueden utilizar este método alternativo:

Habilidades de profesión: EDUx10

Habilidades varios: INTx5

Habilidades especiales: (se pueden asignar los puntos conseguidos a todos, algunos o uno de las habilidades citados)

Fuerzax3: Lanzar, Montar a caballo, Nadar, Tregar, Saltar

Destrezax3: Conducir coche, Conducir vehículo pesado, Electricidad, Esquivar, Fotografía, Mecánica, Pilotar avión, Ratero.

(21 - Talla)x3: Camuflaje, Discreción, Escondarse, Esquivar, Ratero.

Aparienciax3: Camelar, Cantar, Crédito, Discusión, Elocuencia, Regateo.

Poderx3: Diagnosticar Enfermedad, Escuchar, Encontrar Objeto Escondido, Psicoanálisis, Psicología, Seguir Pista.

Habilidades que no pueden subirse con los puntos de Inteligencia: Cantar, Discreción, Encontrar Objeto Escondido, Escuchar, Lanzar, Montar a caballo, Nadar, Saltar, Seguir pista.

CTHULOCURA

Si hay un rolgame en el que los jugadores pueden realmente disfrutar como locos, ese es La Llamada de Cthulhu. Los masters deben tener en cuenta este detalle y permitir que los personajes, más que fenecer tontamente a balazos o de cualquier otro traumatismo físico, puedan evolucionar por los laberintos de la locura; primero unas pequeñas manías, después una paranoia creciente, al final, pantofobia (miedo a todo) y una estancia en una clínica de reposo donde por cada tres electroshocks le apliquen al personaje un cuarto gratis.

Es además completamente cierto y verificable que, sobre todo en las campañas, a base de sustos, los jugadores acaban comportándose como verdaderos dementes; y si no ¿por qué insisten en ir a todas las fiestas "vestidos" con escopetas de cañones recortados? ¿o por qué sollozan en cuanto se funden los plomos de la casa que estaban visitando? ¿o por qué, en cuanto ven febrero-marzo



a alguien con los ojos un poco saltones, comienzan a farfullar ellos cosas como N'ga n'ga, Cthulhu Ry'leh? ¿o por qué piensan que el inofensivo ancianito que les pregunta la hora igual tiene más de quinientos años? Yo he visto como, en pleno Nueva York, una señora gritaba ¡Taxi! y caía abatida por las ráfagas de ametralladora de un grupo de investigadores particularmente excitado. Resumiendo, ya que están todos locos, démosles opciones para desarrollar su locura.

La santa SAN

SAN es la abreviatura inglesa de salud mental, la característica que mide la capacidad de un determinado personaje para asumir los

horribles conocimientos de los Mitos de Cthulhu. La salud mental inicial de un personaje (SAN) es su poder (3d6) multiplicado por 5, y se ve afectada principalmente por la visión de temas, cosas o seres relacionados con los Mitos. El gran acierto de las reglas de Cthulhu es que el aprender secretos de los Mitos, expresado como una probabilidad porcentual de entender cualquier aspecto relacionado con ellos (lo que se llama Conocimiento de los Mitos), reduce punto a punto la salud mental de un personaje. Cuanto más sepa de los Mitos un personaje, más posibilidades tiene de acabar loco, ya que el límite máximo de SAN para un personaje es 99 menos su co-

nocimiento de los Mitos. Cuando se llega a cero, un personaje está loco de atar, sin curación posible (y podría pasar a ser uno de los servidores de Cthulhu, Nyarlathotep o cualquier otro dios del hermoso panteón lovecraftiano).

Un personaje debe obtener en un 1d100 su SAN o menos para resistir el shock psíquico de los encuentros con los Mitos y las experiencias terroríficas a las que inevitablemente se verá expuesto. Si se falla la tirada, se pierden puntos de SAN, según la magnitud de lo visto u ocurrido (desde 1d3 por ver un cadáver mutilado, hasta 1d100 por ver a ciertos seres). Según la cantidad de puntos de SAN perdidos, los personajes pueden verse expuestos a los tres tipos de locura existentes en el juego: Temporal (cuando se pierden 5 o más puntos de SAN de un tacada y luego se consigue exitosamente un tiro de Idea) que puede durar desde un round, hasta diez días (según la suerte de los dados). Locura indeterminada (pero curable) cuando un personaje pierde más del 20% de sus puntos de SAN en una hora, y que requerirá determinar qué tipo de locura le afecta, y luego ser psicoanalizado o internado para curarse. Locura Incurable, cuando la SAN de un personaje queda reducida a 0, y el personaje pasa a ser un PNJ (personaje no jugador).

¡Que no panda el cunicol! (Reglas opcionales en torno a la locura)

Las siguientes reglas proceden de un artículo publicado por Thomas M. Holsinger en la revista Different Worlds, y significan una sofisticación considerable de las reglas básicas, además de que pueden dar resultados muy divertidos durante el juego.

Locura temporal: cuando un personaje pierde 5 o más puntos de SAN en una sola experiencia, sufre un terrible shock y debe tirar 1d100. Un resultado de su Inteligencia5 o menos significa que se ha dado perfecta cuenta de lo que le ha sucedido y debe tirar otro d100. Si el resultado es mayor que su constituciónx8 (el señor Holsinger especifica constituciónx5 para personajes femeninos, a mí me parece discriminatorio y machista y propongo la tirada unisex de CONx8) ello significa que el personaje cae desmayado durante 1d6 horas (si nadie intenta despertarlo, porque puede ser despertado por otros personajes tras 1d10 turnos completos después del shock). Además, para medir la reacción de los personajes que no se desmayan, se tira 1d100 en la Tabla de Locura Temporal, aplicando los resultados; aquellos personajes que, tras tirar en esta tabla, se desmayan,

no podrán ser despertados al menos hasta que haya pasado una hora y sufrirán los efectos de la locura temporal que les ha caído en suerte al despertar. En cuanto a los que sean víctimas del pánico (ver tabla), sean atacados y no puedan huir, también se desmayarán durante 1d10 horas y después sufrirán catatonía durante 1d10 + 10 días. Los personajes con armas de fuego que se vuelvan histéricos o que salgan de estampida, dispararán inmediatamente al monstruo que haya causado tal reacción, sin apuntar cuidadosamente y sin tener en cuenta si se interponen personajes amigos. Los histéricos seguirán disparando hasta quedarse sin munición. Si para entonces no han matado o hecho huir al monstruo, tirarán sus armas y saldrán de estampida. Los personajes que salgan de estampida pegarán uno o dos tiros (si tienen una escopeta de dos cañones) antes de huir, y deben pasar una tirada de Suerte para no soltar su arma.

Locura curable: Un investigador que desarrolle una locura curable al haber perdido el 20% o más de su SAN en una hora, se desmayará como consecuencia del shock psíquico de perder tanta SAN (nuevamente tirar 1d100 para sacar Constituciónx8 o menos). Si el personaje se desmaya, lo hará durante 1d10 horas y no podrá ser despertado hasta que pase la primera hora. Los efectos de la enfermedad aparecen al despertarse, aunque irán haciéndose más evidentes durante la semana siguiente de juego (generalmente, poco a poco, tras cada período de sueño) a menos que se trate de una recaída, en cuyo caso los efectos serán inmediatos.

TABLA DE PANICO

Investigadores masculinos	
D100	Resultado
01-20	Histeria
21-60	Petrificación
61-00	Estampida
Investigadores femeninos	
D100	Resultado
01-40	Histeria
41-80	Petrificación
81-00	Estampida

TABLA DE LOCURA TEMPORAL:

d100	Resultado	Duración
01-30	Pánico	1d10 rounds de melee (tirar en la tabla de Pánico)
31-55	Ansiedad	Pánico durante 1d10 rounds, luego 1d10 turnos de Ansiedad
56-65	Ansiedad	Pánico durante 1d10 rounds, luego 1d10 turnos de Ansiedad
66-75	Idiotéz	1d20 + 10 horas
76-90	Amnesia	Desmayo durante 1d10 horas, luego 2d10 días de amnesia
91-00	Catatonía	Desmayo durante 1d10 horas, luego 1d10 + 10 días de Catatonía

Definiciones:

Histeria: Al estar en peligro o dudar sobre qué hacer, el personaje correrá en círculos, gritando y llorando. Si un personaje histérico es atacado, saldrá de estampida.

Petrificación: La víctima se queda petrificada del susto. Hará lo posible por mantenerse en el centro del grupo para evitar ser observado por amenazas potenciales. No hablará, a menos que alguien le dirija la palabra, no atacará ni lanzará conjuros y en general hará lo menos posible. Si el grupo es atacado, intentará esconderse, y saldrá de estampida si se le ataca personalmente. Las víctimas de la petrificación muestran todos los síntomas de las personas aterrizadas; sudor frío, cara pálida, pelos de punta, etc.

Estampida: La víctima huye gritando y no parará de correr mientras dure el pánico. Saldrá de un espacio determinado por el sitio por donde ha entrado, a menos que sea obvio que haya una salida mejor. Cuando se enfrente a caminos alternativos escogerá al azar, excluyendo los que encierran un peligro evidente.

* De nuevo, el señor Holsinger muestra diferencias para las damas. Sigo prefiriendo el "unisex".

DEFINICIONES DE TIPOS DE LOCURA

Las definiciones que vienen, a continuación son simples, para usar en el juego y no son medicamente exactas. Algunas, como la de "crisis nerviosa", adolecen de los equívocos populares en los años 20. Si algún guardián de los arcanos es médico o estudiante de medicina, puede complicar la cosa muchos más, indudablemente (veterinarios abstenerse, por favor, que bastante cachondeo hay ya con las reglas que aquí damos).

Alcoholismo: Para protegerse del horror de los Mitos de Cthulhu, la víctima permanece en una niebla alcohólica, con crisis periódicas. El estado de "niebla alcohólica" causará pérdidas de diferente intensidad en las habilidades del personaje, mientras que las crisis le dejarán totalmente inútil. Recuerdese que en USA estaba en vigor la Ley Seca.

TABLA DE LOCURAS CURABLES

D100	Resultado	Efectos iniciales
01-15	Alcoholismo	Ninguno, aparece gradualmente
16-20	Amnesia	Desmayo durante 1d10 horas
21-30	Ansiedad	Gradual, o de efecto inmediato en la siguiente tirada de SAN
31-35	Catatonía	Desmayo durante 1d10 horas
35-40	Ilusión	Ninguno, aparece gradualmente
41-50	Depresión	Desmayo durante 1d10 horas
51-60	Idiotéz	Inmediato
61-65	Personalidad	
	Múltiple	Ninguno, aparece gradualmente
66-75	Crisis	
	Nerviosa	Desmayo durante 1d10 horas y luego depresión durante 1d6 días
76-80	Esquizofrenia	
	paranoica	Ninguno, aparece gradualmente
81-85	Fobias	Ninguno, aparece gradualmente
86-90	Esquizofrenia	Desmayo durante 1d10 horas

Amnesia: La víctima pierde los recuerdos relacionados con la identidad (familia, conocidos, actividades recientes, etc.). Recordará sus habilidades físicas, pero las relativas a Conocimientos (excepto el idioma natal) pueden verse disminuidas o completamente perdidas. Se perderán automáticamente todos los conocimientos sobre los Mitos de Cthulhu.

Ansiedad: La víctima es presa de un estado de agitación nerviosa, saltará al oír ruidos repentinos, o ante movimientos bruscos (inclusive los realizados por sus compañeros investigadores), percibirá amenazas imaginarias (pero tendrá a la mitad sus habilidades de Percepción) y será víctima del Pánico (ver tabla) siempre que tenga que realizar una tirada de SAN, a menos que le ocurra algo peor. Puede tender a ocultarse de los peligros reales o imaginarios. Puede llevar una vida casi normal siempre y cuando evite las actividades peligrosas y todo lo relacionado con los Mitos.

Catatonía: La víctima asume la posición fetal y permanece así, sin hacer caso de lo que ocurre. No se resistirá si se la mueve, pero cuando se la deja sola, volverá a la posición fetal. No puede mantenerse de pie, andar o cuidarse por sí sola. Debe ser tratada como un bebé.

Ilusión: "Soy Napoleón, el cartero es un anarquista que nos trae bombas. La tía Agatha es un profundo sufriendo la mutación definitiva..."

Depresión: Las víctimas se encuentran tan deprimidas que no pueden comportarse normalmente ("Nada importa, ¿de qué sirve intentarlo?"). Se quedan mirando al vacío, tienen crisis llorosas. Pueden hablar, pero no lo harán normalmente si antes no se les dice algo. Pueden obedecer órdenes sencillas y ocuparse de necesidades básicas, por ejemplo: comer si se les pone a la mesa, vestirse, usar el lavabo. Pueden defenderse y a veces pueden actuar fanáticamente de febrero-marzo

manera espectacular (master decide)

Estupidez: La víctima balbucea incoherentemente, de pie sin ninguna voluntad o interés; no se comunica de manera alguna y no actuará independientemente. Puede ser guiada y forzada a caminar, comer, sentarse o estar de pie.

Personalidad múltiple: La víctima posee dos o más personalidades. La personalidad primaria no advierte las otras, por lo general. Las otras pueden o no darse cuenta de la existencia de otras personalidades dentro del mismo ser, pero siempre saben todo lo que sabe la personalidad primaria.

Crisis nerviosa: tras desmayarse y sufrir una depresión, las víctimas de una crisis nerviosa tienen todos los síntomas de la Ansiedad, hasta que son curadas. Pueden cuidarse a sí mismas y resistir la mayoría de las tensiones de la vida cotidiana, pero no pueden hacer

ningún trabajo o tratar con gente. La tensión cotidiana se resuelve en crisis de llanto, mientras que una tensión mayor causa un nuevo desvanecimiento y la recaída en el estado de depresión.

Esquizofrenia paranoica: La víctima se convierte en un maniaco homicida extremadamente peligroso, que actúa según una ilusión o espejismo psíquico secreto. Parecerá normal, mientras que en secreto sigue maquinando según su fantasía, siempre de manera inteligente. A veces se encuentra la esquizofrenia paranoica mezclada con un caso de personalidad múltiple. Imaginad el potencial de un investigador que posee una segunda personalidad que adora a los Mitos de Cthulhu.

Fobias: Escoger 1d6 fobias de la tabla de las reglas normales de La Llamada de Cthulhu.

Esquizofrenia: La víctima desconecta de la realidad, en mayor o menor grado. Ello incluye alucinaciones visuales o auditivas, que a veces son sobrecogedoras: Ratas, murciélagos, arañas. Mi querida madre me sube por la pierna con un cuchillo entre los dientes. Una víctima de esquizofrenia puede oír voces que ordenan llenar los cargadores de las armas del grupo con pasta de dientes para que no hagan daño a nadie, por ejemplo.

Otras: Los guardianes de los arcanos puede utilizar su imaginación (que suponemos sin freno) para desarrollar todo tipo de perversiones, que una revista tan seria como ésta no puede publicar.

Profesor Otto Von Staferbez



DOSSIER LA LLAMADA DE CTHULHU

CTHULARMERIA

La Llamada de Cthulhu no es precisamente un juego en el que las armas tengan un papel protagonista. Pero muchos jugadores parecen opinar lo contrario, y dedican más esfuerzos a conseguir una Thompson de tambor en el mercado negro que a buscar ejemplares del Necronomicon. Para que los personajes de estos jugadores mueran contentos, las siguientes modificaciones al reglamento original, resumidas en una tabla de armas de fuego, permiten un mayor refinamiento a la hora de tirotearse y, sobre todo, a la hora de introducirse en algún lugar, o pasear por la calle, portando armas.

Definición de terminos de la tabla:

Tipo: nos dice si el arma es una pistola, una escopeta, un fusil o una ametralladora, así como el porcentaje base, entre paréntesis, de la habilidad de un personaje para utilizar dicho tipo de arma.

Disimulación: Define el porcentaje de probabilidad de que un arma pase desapercibida. Se calcula sobre la base del poder y el tamaño de un personaje, o sobre su inteligencia, si el arma es mayor y por lo tanto más difícil de disimular. El Guardián de los Arcanos debe tirar los dados cada vez que juzgue que el arma puede ser descubierta por un tercero, y que dicho descubrimiento puede traer complicaciones al personaje jugador. Una tirada fallida significa que el arma ha sido descubierta; conviene aplicar esta regla siempre que un arma esté apostada y lista a ser utilizada.

Daños: el daño que inflige el arma, expresado en dados de puntos de vida.

CDF: abreviatura de Cadencia de Fuego del arma, es decir, el número de disparos posibles en un round de combate. En cada round, el personaje con la destreza más alta dispara primero; después, si la CDF del arma es superior a 1, puede volver a tirar, siguiendo el orden dado

por la Destreza - (Destreza/CDF) (se redondea hacia abajo la división de destreza entre CDF). Si la CDF es 1/2, ello significa que el personaje dispara cada dos rounds, con el orden determinado por su destreza dividida por dos. La CDF se modifica según la fuerza del personaje de la siguiente manera: Fuerza 6 o menos, modificador de -1 a la CDF; fuerza de 16 o más, modificador de +1.

Precisión: Se trata de la precisión inherente a un arma, y es una cifra que se suma al porcentaje de ataque (la tirada necesaria para impactar). Un personaje progresará en una habilidad determinada de armas de fuego, pero esa habilidad se verá modificada según el arma empleada. Por ejemplo, si tiene una habilidad del 50% con pistola, tendrá un 60% al disparar con un calibre 22, y un 40% si utiliza un 45. Los árbitros amantes del detalle pueden adjudicar puntos de experiencia para cada calibre que un personaje haya utilizado, de manera que si en un módulo el personaje ha disparado siempre con una 22, sólo le suba la habilidad de disparar con una pistola de ese calibre y las demás sigan teniendo el mismo porcentaje de antes del módulo.

Alcance: Es la distancia hasta la que el arma sigue siendo efectiva. La siguiente tabla se utiliza para modificar los porcentajes de ataque de un arma de fuego cualquiera, y también para modificar los daños causados por una escopeta (shotgun), cambiando las reglas básicas de La Llamada de Cthulhu. (De nuevo, el master tiene la última palabra).

Función del alcance	Modificador al % o a daños
0-1/2	x4
1/2 - 1	x2
1 - 2	Normal
2 - 4	1/2
4 - 5	1/4

No está permitido disparar a una distancia mayor que cinco veces el alcance normal del arma.

Con esta tabla se impiden en parte las situaciones ridículas en las que alguien le da a una persona que corre a cien metros de distancia con un revólver, mientras que diez minutos después es incapaz de atinarle a un individuo que, a cinco metros, le lanza un cuchillo.

Puntos de golpe: Esta cifra indica el número de puntos de daño que un arma puede recibir antes de romperse.

Munición: Es el número de balas que contiene el cargador o cilindro del arma, es decir, el número de veces que se puede disparar antes que haya que cargarla.

Recarga: El número de rounds que un personaje necesitará para volver a cargar un arma.

Encasquillado: Es la cifra, sobre un d100, a partir de la cual se encasquilla el arma al realizar la tirada de porcentaje de ataque. El arma se encasquillará incluso si el porcentaje del personaje es más elevado que la cifra de encasquillado. Cada round, el personaje puede intentar un tiro de Mecánica, o una tirada de destreza por 2.

Coste: Es el precio del arma en dólares USA.

TIPO	ARMA	DISIMULACION	DAÑOS	CDF	PRECISION	ALCANCE	PD	MUNICION	RECARGA	ENCASQUILLADO	COSTE
Pistola (20%)	22 revolver	POU x 5+TAI	1d6	3	+ 10	25	4	6	2	99 +	15
	22 automatic	POU x 5+TAI	1d6	4	+ 5	20	3	9	1	96 +	20
	32 revolver	POU x 4+TAI	1d8	2	+ 5	30	8	6	2	99 +	20
	32 automatic	POU x 4+TAI	1d8	3	0	25	6	9	1	96 +	25
	9 mm ou 38 revolver	POU x 3+TAI	1d8+1	2	0	35	9	6	2	99 +	25
	9 mm ou 38 automatic	POU x 3+TAI	1d8+1	3	- 5	30	7	7	1	96 +	30
	45 revolver	POU x 2+TAI	1d10+2	1	- 5	45	12	6	2	99 +	35
	45 revolver automatica	POU x 2+TAI	1d10+2	2	- 10	40	9	7	1	96 +	40
Escopeta (30%)	20-gauge double	INT	1d6	1/2	0	50	12	2	1	00	50
	20-gauge pump	INT	1d6	2	- 5	50	12	5	2	96 +	50
	12-gauge double	INT	1d8	1/2	0	30	12	2	1	00	50
	12-gauge pump	INT	1d8	2	- 5	30	12	5	2	96 +	50
	canon scié trabuco	POU x 1+INT	1d10	1/2	+ 10	10	12	2	1	00	50 (1
		INT	1d8	1	- 10	10	10	1	3	00	10 (2
Ametralladora (10%)	Thompson "camembert"	Imposible	1d12 (x1d3)	1	+ 5	25	10	20	2	96 +	250 (
Fusil (10%)	22 bolt	Imposible	1d3	2	+ 5	50	10	5	1	98 +	25
	30-06 bolt	Imposible	1d10+3	1	0	100	12	5	1	98 +	50

DOSSIER LA LLAMADA DE CTHULHU

CTHULHU BY GASLIGHT

Pocas son las empresas que publican de modo constante material complementario para los juegos de rol ya editados. Chaosium ha dado trato privilegiado, sin duda alguna, a su mimado *Call of Cthulhu*, proponiendo a sus seguidores un bombardeo constante de módulos, campañas y extensiones que, si bien debilitan el bolsillo del aficionado, tienen la ventaja de ser de excelente calidad por su preciado contenido y su correcta presentación.

Tras asombrarnos a todos con la edición de la macro-campaña "The Masks of Nyarlathotep", nadie pensaba que se superaría el listón de los complementos para La llamada de Cthulhu. Afortunadamente para los Cthulhumaníacos, no se igualó el producto con futuras novedades, sino que incluso de desbordaron los límites del juego con extensiones realmente asombrosas.

Junto con "Spawn of Azathoth" y "Terror Australis" (Campañas de gran envergadura), Chaosium editó "Dreamlands" (un suplemento que permite explorar el universo de los sueños tal como lo describe a menudo Lovecraft -en "La onírica búsqueda de la ignorada Kadath" y los relatos de "Visiones de otro mundo"- con su geografía onírica, sus hechizos y criaturas del sueño, e incluyendo 6 módulos para iniciar jugadores y guardianes de los Arcanos en los sueños profundos).

El otro suplemento para La llamada de Cthulhu, "Cthulhu by Gaslight", está dedicado especialmente a las investigaciones en la última década del siglo pasado. Esta pequeña maravilla introduce a los investigadores en los años 1890 y en la capital financiera y cultural del mundo anglosajón, Londres, época de Sherlock Holmes, Jack el Destripador y H.G. Wells.

Imposible ignorar tan seductora oferta. El contenido de la caja es el siguiente:

- Una guía de los años 1890.
- Un extenso módulo llamado "Los horrores de Yorkshire".
- Un mapa a gran escala de Londres.

- Una hoja de personaje con competencias adaptadas a la Inglaterra de la época victoriana.

La guía de los Años 1890 (52 páginas) contiene una amplia información, basada en una completa bibliografía con más de 20 títulos, para adaptar el juego a la sociedad victoriana.

En la creación de personajes, se precisan las clases sociales y sus efectos en el juego, incluyendo además nuevas profesiones más acordes con esa época (como el aristócrata, el detective privado, el inventor, el funcionario de policía o el malhechor) y las modificaciones necesarias a las habilidades básicas.

Un capítulo está dedicado especialmente al armamento de estos años (armas blancas, revólveres, fusiles, etc...) e incluye una regla sobre el KO automático (para las reglas generales de La llamada de Cthulhu).

Para facilitar al Guardián de los Arcanos la labor de adaptación se incluye una amplia descripción del mundo en los años 1890, prestando más atención a la historia de Inglaterra (se incluye una referencia histórica que abarca datos y hechos relevantes desde 1880 hasta 1901) y facilitando las biografías de los personajes de la época, sobre todo escritores famosos (Carroll, Doyle, Haggard, Kipling, Stevenson, Stoker, Wells y Wilde entre otros).

La guía profundiza en la mismísima capital y detalla los lugares londinenses más destacados, describiendo barrios y seleccionando los lugares más típicos, explicando la función de los mismos.

Igualmente podemos conocer con todo lujo de detalle los precios y tipos de transporte (incluyendo la guía un mapa del ferrocarril en Gran Bretaña) y comunicaciones (desde el telégrafo hasta el periódico, pasando por el servicio postal y los mensajeros). No podía faltar, naturalmente, un capítulo consagrado a los criminales (profusamente detallado), a la ley (sistema judicial e importancia de Scotland Yard) y a los detectives de ficción. No falta tampoco la información general dedicada al coste de la vida, al gobierno británico, a la realeza y los títulos de nobleza, a los reputados clubs londinenses, a la vivienda, mercados, bazares y otros lugares de interés. Hay que destacar el apartado sobre ocultismo en 1890, que contiene información sobre las sociedades secretas (Teosófica, Franc-Masonería y Golden Dawn -Alba Dorada-) y el espiritismo.

Más "chapucera" es, sin embargo, la propuesta del capítulo dedicada al viaje temporal para permitir la posibilidad de que unos de los años 20 aparezcan en 1890. Personalmente, esta idea me parece poco interesante y, puesto que la esperanza de vida en La llamada de Cthulhu suele ser breve, recomendaría utilizar "Cthulhu By Gaslight" con personajes creados en esa época y sin vinculación con los años 20.

Cerrando la guía de los años 1890, se sugieren ideas para módulos al supuesto Guardián, con cronología de Sherlock Holmes en apoyo y una adaptación de las novelas de H.G. Wells al mundo cthulhuliano (descripción y ficha para La llamada de Cthulhu de los "Morlocks", "Marcianos" y "Platillos voladores" -Tripodes- incluidos, así como una cronología de la "Invasión").

El otro libreto está enteramente dedicado al módulo "Los Horrores de Yorkshire" (48 páginas), del cual no os revelaré la trama. Simplemente, para estimular al personal, sabed que Sherlock Holmes requiere vuestra cooperación para demostrar la inocencia de su hermano Sherrinford, acusado de asesinato, y que tendréis que enfrentaros al temible Profesor Moriarty, sin duda un enemigo excepcional, puesto que es el único que utiliza los recursos del Mito conservando aun así la integridad de su Salud Mental!!! El módulo conserva, pese a la presencia de elementos Cthulhuloides, un estilo muy Holmesiano.

Para Cthulhu By Gaslight, me permito la siguiente sugerencia a los Guardianes de los Arcanos que teman por la falta de módulos o, simplemente, quieran aún más información sobre la época: Adquirir el juego "Sherlock Holmes, Detective Conseil" (juego temático, con escenas entre el rol y el libro interactivo) que sin duda os ampliará la información sobre Londres, sobre personajes de la época y os permitirá trabajar sobre unas propuestas para módulos de lo más interesantes.

En conclusión, yo recomendaría a los nostálgicos de la bruma londinense que guarden sus colt 45 (o las thompson) para endosarse el clásico abrigo a cuadros escocés (el macintosh), cargar la pipa y, sin olvidar su bastón estoque, recuperar el gusto por la investigación; y, contestando sobre la utilidad de este suplemento os diría: "Esencial, queridos lectores, esencial".

Luis d'Estrées.

DOSSIER LA LLAMADA DE CTHULHU

CTHULHU, PONTE GUAPO

Como los lectores habrán podido deducir fácilmente de otros artículos publicados en este mismo número, LA LLAMADA DE CTHULHU es el mejor juego de rol que circula actualmente por este planeta.

Por tanto, este artículo no pretende corregir el juego original, sino, más bien, plantear algunas ideas para su "restauración", que se hace necesaria cuando un mismo grupo lleva bastante tiempo jugando al mismo juego con las mismas reglas. Dado que en otras páginas de este mismo número ya se proponen algunas buenas modificaciones al reglamento, aquí me limitaré a discutir "cuestiones de método" arbitral.

Principio básico: EL MIEDO SE BASA EN LA IGNORANCIA

LA LLAMADA DE CTHULHU es (o debería ser) un juego con ambiente. Hay en él muchas oportunidades para troncharse de risa y, de hecho, algunas de las historias más divertidas de mi vida como jugador proceden de las alucinantes aventuras de un clérigo demente, varios sesudos (al principio) profesores y un sapo, o algo parecido. Pero hay otros momentos en los que los jugadores deberían sentir la sangre helándose en sus venas, al escuchar despavoridos la horrible voz del Máster haciendo una estremecedora descripción del obscuro Horror que se arrastra desde los espantosos abismos con implacables intenciones.

¿Puede conseguirse de veras un ambiente de tensión y expectación en un juego de rol, aparte de en las escenas de combate? se preguntará el lector avezado en el tema, imaginándose al típico grupo de individuos escandalosos, provisto cada uno de su correspondiente cerveza y más dispuestos a tirotear, dinamitar, etc a los dioses exteriores que a asustarse de ellos. La respuesta es sí, siempre que las víctimas no tengan ni idea de lo que va a ocurrir a continuación. De hecho, y para empezar bien, se recomienda encarecidamente a los Másteres de aquellos grupos que se estén iniciando en el juego, que den a leer a sus jugadores sólo las secciones del reglamento relativas a la mecánica del juego, y traten de mantenerles en la máxima ignorancia posible sobre las otras, fundamentalmente las listas de características de los seres de los Mitos y de los conjuros.

Pero inevitablemente, tras diversas aventuras y campañas, acaba por formarse en todo grupo un núcleo de duros veteranos que han visitado sucesivamente R'lyeh, G'hame y la Tierra del Sueño (con un personaje distinto cada vez, desde luego), y combatido cara a cara con la plana mayor de los Mitos. Para devolver la ilusión original a estos investigadores ya un poco quemados, no queda otro recurso que introducir algunos cambios, tanto en la técnica como en la filosofía. Por ejemplo:

- Variar de vez en cuando el tema de los escenarios (sin previo aviso, claro). La colocación por sorpresa de un caso de asesinato vulgar y corriente, en el que seguramente los jugadores veteranos meterán la pata hasta las orejas, hará que sean más cautos en la siguiente aventura.

- Mantener en secreto qué módulo, escenario o campaña se está jugando o incluso el hecho de que lo que se juega es una campaña (¿deben los astutos investigadores olvidar el último y aciago día de juego, o bien seguir hasta el fin todas las pistas que quedaron pendientes?).

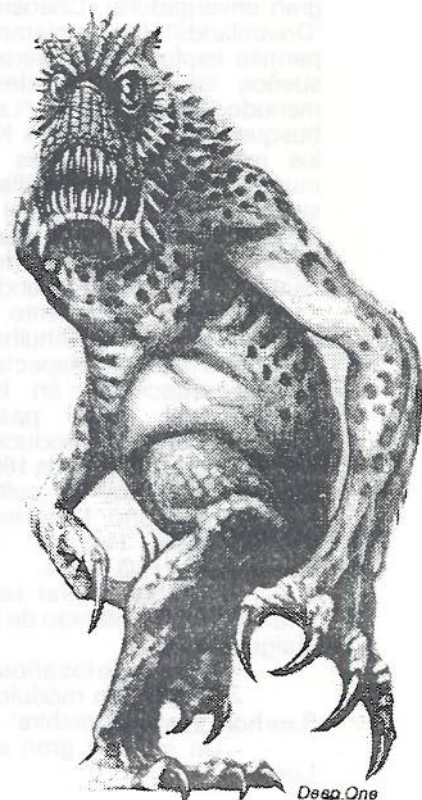
- Introducir bichos lo más desconocidos posible cuando "los de siempre" empiezan a estar muy vistos. El ambiente del juego no se basa en el susto de los personajes (obligados por el reglamento), sino en la tensión de los jugadores, imposible de conseguir con un monstruo que aparece por cuadragésima vez en este mes. Las aventuras más interesantes son aquellas en las que los jugadores, antes de ir a cargarse al malo, tienen que pasarse un rato intentando averiguar quién es, de dónde viene, qué pretende, y si es verdad que con la escopeta habrá bastante.

- Cambios en los procedimientos de juego, como, por ejemplo, el simular un avance por separado en la oscuridad, separando realmente a los jugadores en distintas habitaciones, o prohibiéndoles hablar entre sí y obligándoles a dar sus instrucciones al máster por medio de notas; otro truco que también produce deseables dosis de intriga es el de hacer que los jugadores tiren dados sin decirles qué habilidad están usando, si es que están usando alguna. Ilustración del tema: nuestros héroes avanzan temblorosos por el oscuro pasadizo. De repente el Máster les pide una tirada general de dados y anota los resultados con el ceño fruncido y el

rostro más fúnebre posible, sobre todo ante los dados más altos, con lo cual algunos jugadores empiezan a tener la horrible premonición de un inminente y espantoso destino (itope lovecraftiano!). Unos cuantos pasos más adelante se repite la operación ante el mosqueo general. De este modo el Máster ha obtenido con antelación los resultados del chequeo de salud mental y posible pérdida de ídem causados por el Chthoniano que espera a la vuelta de la próxima esquina y mata 2 pájaros de un tiro: por un lado se evita que entre la comunicación por parte del máster del encuentro repentino con el bicho y los resultados teóricamente inmediatos (desmayos, intentos de fuga, crisis nerviosas, etc.) se cree un "intermedio" para tirar dados que corte el climax de la situación; y de paso se consigue mantener a los jugadores en vilo en momentos en los que no pasa nada.

Espero que estas líneas puedan servir como punto de partida o inspiración para que los nuevos Masters de LA LLAMADA DE CTHULHU empiecen a formar su repertorio personal de triquiñuelas con el loable fin de tener a sus jugadores constantemente con la mosca (o lo que los pobres siguen creyendo que es una mosca) detrás de la oreja

Joan Torre



Desp. One

DOSSIER LA LLAMADA DE CTHULHU

UN EJEMPLO DE CTHULHU EN DIRECTO

Este pequeño relato escenifica una de las muchas situaciones que puede vivir un investigador en el curso de sus aventuras para impedir las maquinaciones de los Dioses de los Otros Planos. Muestra también los tics de ciertos jugadores y masters. En definitiva, rol game puro y duro.

CTHULHUJURIA: Una nueva modalidad de rol:

Todo el mundo sabe que un dios menor de los Otros Planos es ciertamente peligroso; pero cuando además está en celo, la cosa adquiere tintes dantescos.

Master: Veis reunidos en torno al obelisco a una multitud de personas, encapuchadas y con túnicas ceremoniales. Algunos baten tambores y todos cantan una especie de letanía... ¡no! no es We Are The World, Sabatini; otro chiste como ése y todos tendremos que tirar por Sanity... (larga pausa) bien, ejem, ¿qué hacen ustedes?

Sabatini, Orlock, Mahogany y Derruedenstadt (se miran y hacen simultáneamente un gesto afirmativo): Pasamos de la fiesta y nos introducimos en la mansión a investigar; esto huele a sepia, (sepia: cariñoso apodado a Cthulhu y sus afines por ciertos jugadores. Basado en la descripción que en su día hizo un guardián de los Arcanos del Gran Cthulhu: "Imaginaos que os ataca una sepia muy gansa")

Lübeck (que ha conseguido una túnica ceremonial y una capucha gracias a su espectacular gancho de izquierda): Mamones cobardes, yo me uno a la coral, y disimuladamente amartillo mi 45 debajo de la túnica.

El master, con ojos brillantes: Bien Lübeck, ahí quería verle a vd. Por favor, el grupo de audaces ladrones con escalo puede retirarse al bar. Encontrarán cervezas en la nevera y bolsas de palomitas sobre la mesa; no acudan hasta nueva orden.

Sabatini, Orlock, Mahogany y Derruedenstadt se levantan y se van, saludando a Lübeck, convencidos de que no le verán nunca más.

El master: Querido Lübeck, los energúmenos que cantan están evidentemente en trance y no se dan cuenta de que vd, no se sabe la letra de la canción. Tampoco notan ese bulto que vd. manosea debajo de la túnica y que en otras circunstancias...

Lübeck: Vale, vale, al grano...

Master: Ve aparecer, entre la multitud cantora, y a unos 50 metros de donde se encuentra vd., un individuo que porta dos cetos y que parece ser el director de la coral. Una niebla comienza a formarse directamente sobre el obelisco y a extenderse sobre la finca (hablando cada vez más deprisa) las voces suben y suben de tono, se ven luminiscencias en la niebla...

Lübeck (excitado): ¡Saco mi revolver!

El master en plan sádico: Primero tíreme destreza por tres Lübeck, o perderá unos preciosos momentos mientras deshace el lío de su túnica -que le llega hasta los pies, le recuerdo, y no tiene bolsillos- para extraer el revolver (nervioso ruido de dados de 10. El Master prosigue inmutable). Esto es increíble, Lübeck, sus amigos nunca le creían: todo el mundo se está quitando las túnicas, y no llevan nada debajo.

Lübeck: ¡Cerdos! Disparo al tío de los cetos.

Master: Imposible Lübeck, se está produciendo una gran melee porno en torno suyo. Además, ciertas formas extrañas, de gran tamaño y llenas de tentáculos, están bajando del cielo; y esta vez no son dirigibles. Por favor Lübeck, su salud mental (nuevo ruido de dados y suspiro de alivio). Bien, sólo pierde vd. 1d6 (más dados) Lübeck, ha nacido vd, con la flor en el culo (frase premonitrice de lo que va a acontecer y que el

incáuto jugador que encarna a Lübeck toma como un cumplido).

Lübeck: ¡Abro fuego!

Master: ¿Contra qué o quién, mi querido Lübeck?

Lübeck: ¡Contra lo que esté más a tiro!

Master: Tiene un acólito particularmente corpulento a un metro de distancia, que parece no haber encontrado todavía pareja. Su skill de pistola, si me hace el favor

Lübeck (saltando de la silla): ¡Impacto crítico! ¡Eso son 2D10 + 4! ¡Le he volado la cabeza, le he volado la cabeza!

Master: ¡Muy bien, muy bien, cálmese... esto, Lübeck...

Lübeck: ¿Sí, master?

Master: Nota vd. un extraño contacto en la entropierna...

Lübeck (paniqueando): ¡Echo a correr! ¡salto! ¡disparo al suelo!

Master: Demasiado tarde Lübeck, tíreme 1d4 de daños. Un tentáculo bastante grueso acaba de introducirse en su ano con ánimo juguetón.

Lübeck (estalla): ¡Ah no! ¡Tengo derecho a un tiro de suerte, aunque sea un 5% nada más!

Master: Vamos, amigo, hay que saber perder, esto es un juego. Tíreme sus daños y luego comprobaremos su salud mental.

Lübeck: ¡No señor! ¡Esto es una farsa! ¡Me tiene manía y ha decidido enclaustrarme!

Con el escándalo vuelven Sabatini, Orlock, Mahogany y Derruedenstadt, ahitos de cerveza y palomitas: ¿Qué pasa? ¿Que lo han violado? ¡Jajaja Lübeck, nunca lo hubiesemos imaginado de ti!

Lübeck: ¡Si estos imbéciles han salido de la casa para reírse les disparo...!

Master: Por favor, por favor...

(aunque con ciertas variaciones, este fragmento está basado en un partida real ocurrida en el Club Alpha)

PREMIOS PARA EL CTHULHU

Todos sabemos que a los jugadores de rol les gusta comentar aventuras pasadas más que cualquier otra cosa. Especialmente después de una campaña, cuando el grupo ha estado jugando durante semanas o meses, con una cierta regularidad, se crean lazos emotivos (de odio más que de amor lamentablemente), se tienen muchas anécdotas que contar, y mucho que opinar sobre el comportamiento de los demás jugadores (para no hablar del comportamiento del master). Por eso, es una buena idea montar unos premios a otorgar al final de la campaña, realizando la entrega, a ser posible, en una cena de gala o etiqueta. De verdad que es la mejor culminación para cualquier campaña de rol. Como orientación, he aquí los premios Cthulhu que se crearon en el Club Alpha para celebrar el final de la sangrienta campaña de "Las Máscaras de Nyarlathotep" (lo más largo que hay en Cthulhu hasta la fecha).

Se establecieron los siguientes premios que fueron fallados al final de la campaña por votación de los jugadores (cada jugador 1 voto, para cada categoría). Un mismo personaje podía ser nominado para dos o más premios, y el master entregó un "dossier" con la vida y milagros de todos

los personajes de la campaña (Personajes jugadores se entiende), para que los jugadores supieran a qué atenerse.

Los premios era:

SEPIA DE ORO CON OJOS DE DIAMANTES Se premia la muerte más espectacular, angustiosa y elaborada de un personaje en el curso de la campaña. Antes de la votación, el master proporcionará a los jugadores un relato exacto de las circunstancias que llevaron a seleccionar a cada uno de los personajes. Además del primer premio, existe un segundo (Sepia de Plata) y un tercero (Sepia de Bronce).

SEPIA DE ORO CON DISTINTIVO DE HOJAS DE ROBLE

Se premia la conducta más abnegada en favor de los demás personajes, llegando incluso al sacrificio de la propia vida por defender al grupo. Este premio no tiene segundo ni tercer puesto.

Nominados

MADNOTDEAD

Se premia la locura más conseguida de todas las resultantes por pérdidas de SAN durante el juego. Para ser nominado es imprescindible que el personaje haya sido ingresado en un centro psiquiátrico,

retirándose de la aventura, temporal o definitivamente.

PREMIONODENS

Se premia la supervivencia de un personaje durante la aventura. Pueden ser nominados personajes que, aunque fallecidos, hayan soportado más de un mes de tiempo de juego. No se admiten personajes locos para este premio.

NECROMICON AWARD Se premia la utilización de conjuros durante el juego, ya sea con buenos o malos resultados, siempre que la cosa resulte divertida. Existen tres premios: Necromicon Gold Award, Silver Award y Bronze Award.

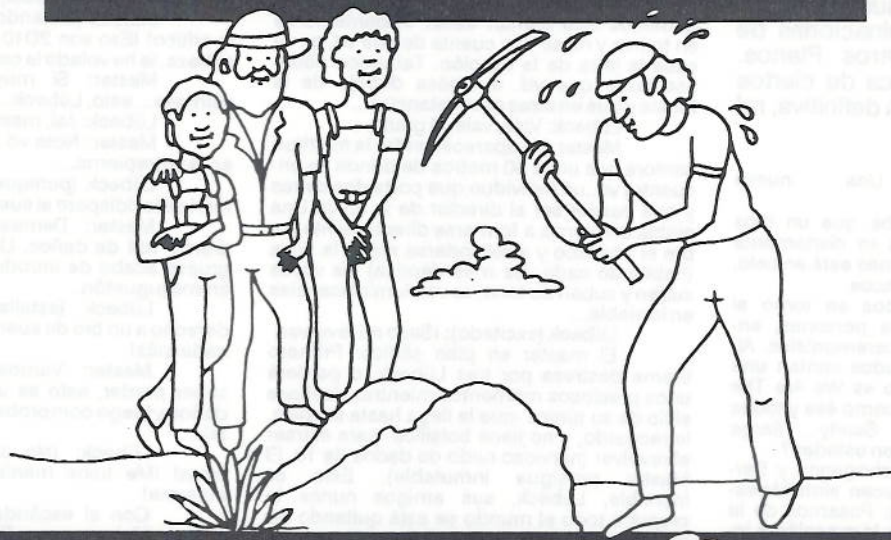
SILLY AZATOTH

Se premia la torpeza más grande cometida por un personaje durante la aventura. Hay un número ilimitado de estos premios, divididos en tres categorías según la importancia de la torpeza: son, de mayor a menor importancia: Completely silly Azatoth, Very silly Azatoth y Rather silly Azatoth.

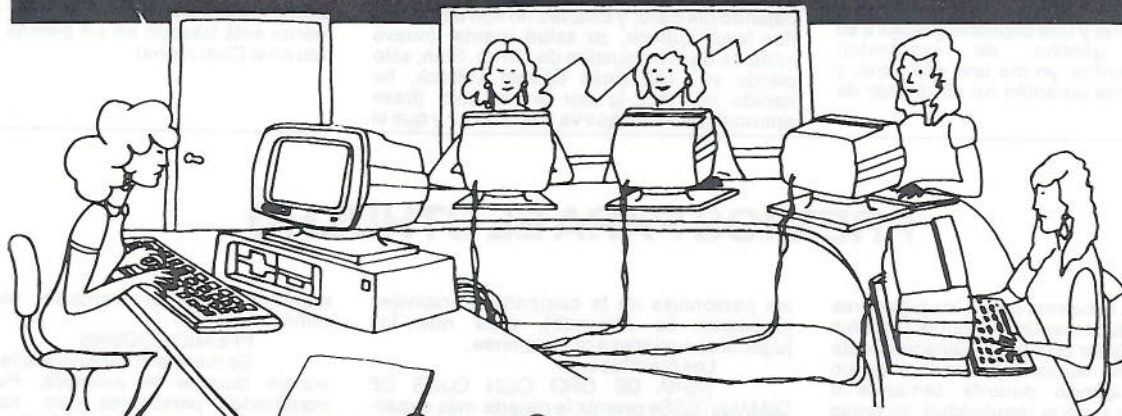
PREMIO ESPECIAL DE INTERPRETACION TROMPADE NYARLO

A diferencia de los demás premios, éste se entregará a un jugador por su lograda interpretación de uno o más personajes en el transcurso de la aventura.

Uno trabaja... los demás miran
¿Ocurre ésto en su Oficina?



La solución... solution



ORDENADORES solution-286 MULTISUARIO

El Compatible XT-AT Multiusuario
HASTA CINCO PUESTOS DE TRABAJO
Ideal para la pequeña y mediana empresa

**Amplia Biblioteca de
Programas de gestión
MULTISUARIO**



Av. Pompeu Fabra, 12 • Tel. (93) 219 80 11
Telex 51508 IFCE E • 08024 BARCELONA - Spain

PLOMO EN LAS MESAS

GUERRA ANTIGUA CON FIGURAS: LA MORAL, EL COMBATE Y LAS BAJAS.

Esta es la cuarta entrega de la serie de artículos que vengo escribiendo para LIDER sobre el Juego de Guerra (JDG) de la Antigüedad con figuras.

Como ya indiqué en el artículo anterior, estoy utilizando el reglamento de Wargames Research Group, séptima edición, puesto que es el empleado por mi club. En ese artículo previo daba una visión general de la batalla prestando atención, principalmente, a los movimientos y al empleo de las unidades en distintas etapas de la misma. Este trabajo retoma la batalla desde una perspectiva diferente: la del comportamiento de las unidades en relación con el combate, de acuerdo a sus características, y, muy especialmente, a sus armas y su moral. Esto nos lleva a introducir en nuestra exposición la moneda de intercambio en la guerra, es decir, las bajas que mutuamente se originan los contendientes, y que determinan el resultado final de victoria o derrota para cada uno de ellos.

Recordemos que lo que se representa con este reglamento es una batalla táctica de aproximadamente un día de duración entre ejércitos del período antiguo -es decir, anterior a 1485. Una observación que parece pertinente hacer aquí tiene que ver con la tecnología utilizada en la guerra de este período. La pólvora aún no era empleada de una manera eficaz en la batalla -excepto, quizá, en los asedios. Las armas a distancia más comúnmente usadas eran el arco y la honda, y las armas de empleo cercano consistían principalmente en diversas formas de lanza, jabalinas y espadas de diverso tipo, entre otras. Todo ello nos lleva a varias conclusiones:

a. las armas utilizadas tienen una tasa de letalidad baja -dicho en términos coloquiales, "matan poco" en relación a armas basadas en tecnologías posteriores, especialmente las actuales.

b. la combinación del efecto de las armas con el equipo defensivo que tendían a llevar los contendientes (corazas, escudos, etc.) hace que predominen las distancias cortas en el campo de batalla para decidir la suerte de las unidades.

c. la batalla se decide normalmente por medio de una sucesión de combates cuerpo a cuerpo (c-a-c), con un papel secundario, aunque a veces muy importante, de las armas a distancia y de la maniobra de las unidades. En realidad, estos dos últimos aspectos tienden a emplearse como factores que ayudan o facilitan el mejor empleo de las unidades en el combate c-a-c, que se convierte en el momento cumbre de la batalla.

En cuanto a la moral, el reglamento que comentamos permite incorporar una gran variedad de tropas debido al amplio ámbito histórico que incluye, y a la existencia de tropas de muy distinto nivel de entrenamiento y de voluntad de combatir en la época considerada. Según su entrenamiento y su capacidad de obedecer órdenes más o menos complejas, clasificamos a las unidades y las tropas en regulares e irregulares. Por otro lado, según la cohesión de la unidad y su disposición hacia el combate se establecen varios niveles desde el más dispuesto -"A", hasta el tipo de tropa menos apto -"E", que apenas es capaz de seguir ninguna orden ni de combatir-, pasando por el nivel más frecuente, -"C", tropas acos-

tumbradas al empleo de las armas y bien dispuestas para el combate. La capacidad de las unidades para cambiar de formación y para resistir las bajas y el efecto de una situación táctica difícil será mayor cuanto más elevado sea su nivel de moral.

Examinemos, por otra parte, cómo se producen las bajas. Existen numerosos tipos de tropas que emplean armas a distancia. Esas tropas se hallan descritas en las listas de ejércitos relacionadas con el reglamento utilizado, y corresponden a tipos de tropas y unidades históricas. Según mencionamos en el artículo anterior, las tropas de hostigamiento, normalmente las más ligeras, son las que con más frecuencia se hallan equipadas con armas a distancia, ya que son las más apropiadas para su misión. Esto no excluye que tipos de tropas más pesadas también dispongan de estas armas, como arcos o dardos, por ejemplo.

Las unidades pueden estar equipadas con armas arrojadas a distancia de diversas clases. Una breve lista recogería las siguientes: jabalina, dardo, arco, honda, honda de báculo, arco largo, y ballesta. A estas armas hemos de añadir la artillería y las primitivas armas de fuego e incendiarias, como las bombas de nafta. Cada una de ellas tiene su correspondiente alcance. Así, por ejemplo, el alcance máximo de la jabalina es de unos 30 metros, mientras que el arco o la ballesta alcanza 180 metros, y la artillería -catapultas o balistas- llegan a disparar hasta 360 metros. La mayoría de las armas ven reducidos sus efectos para las distancias más largas.

Pasemos a exponer como se procede al cálculo de las bajas para este período y con el reglamento mencionado. En primer lugar, es preciso establecer la diferencia entre las bajas producidas por disparos y las bajas de c-a-c.

El disparo puede ser preparatorio o de apoyo. El primero tiene lugar entre unidades lo bastante próximas que no han entrado aún en combate. El segundo tipo de disparo involucra a unidades que están cargando o siendo cargadas, o que ya se encuentran en c-a-c. Los efectos son similares, pero el instante en que tienen lugar y las condiciones en que se efectúan son diferentes.

Veamos el procedimiento por medio del cual se calculan las bajas producidas por disparos. Aquí hemos de introducir un nuevo elemento: la protección o defensas de que van equipadas las tropas. Este aspecto es especialmente relevante para el cálculo de las bajas porque el efecto de las armas tanto arrojadas como de c-a-c es fruto de la correlación entre el poder ofensivo de las armas del atacante y la naturaleza del blanco que ofrece el defensor. Este último aspecto viene condicionado por la capacidad defensiva del equipo de quien recibe el ataque; su densidad de formación; si se trata de infantería, caballería, o carros, etc.

Todo ello queda reflejado en unas tablas de factores de disparo y de combate c-a-c. Para calcular los efectos del disparo utilizamos la tabla para determinar el efecto del arma empleada, por ejemplo arco, respecto al tipo de tropa que recibe el disparo, por ejemplo, infantería pesada: el factor de armas es 1. Ese factor es corregido por los factores tácticos del disparo, que modifican el primero según las condiciones específicas con que se efectúa el tiro. Por ejemplo, la unidad que dispara puede estar desordenada o cansada, en cuyo caso restaríamos 2 al factor de armas inicial -lo que nos daría -1. A esta última cifra añadiríamos el resultado de la diferencia de dos dados "promedio" -de seis caras numeradas 2,3,3,4,4,5- de distinto color, lo que puede modificar o no la cifra de -

1. Supongamos que no lo hace - salieron dos 4!

Con ello hemos obtenido el factor final del disparo concreto que estamos describiendo. Nos quedan dos etapas más. En primer lugar hemos de determinar cuántas figuras han disparado al mismo blanco. Contamos para ello las figuras de la o las unidades que han disparado este turno a la unidad de infantería pesada que recibe el disparo -y modificamos esa cifra según la distancia. Supongamos que contabilizamos finalmente que dispararon 10 figuras efectivas. La última etapa es consultar en la tabla de bajas el factor total y el número de figuras que disparan: la cifra resultante es 8, es decir, 10 figuras disparando con un factor de -1 producen 8 bajas en la unidad que actúa como blanco.

Las consecuencias del disparo aislado, es decir, no relacionado con el combate, llevan a la unidad que ha recibido los disparos, según sea la intensidad de los mismos, el tipo de tropa y las órdenes de la unidad, a modificar su conducta posterior. Así, si una unidad ha recibido suficientes bajas puede evadirse y alejarse del enemigo, o puede verse impulsada a cargar en ese mismo período.

Hemos detallado el cálculo de las bajas producidas por el disparo mediante un ejemplo relativamente extenso debido a que el cálculo de las bajas a consecuencia del combate c-a-c se efectúa de modo similar -sólo que los factores de armas y los factores tácticos son diferentes.

Nos queda considerar las consecuencias de las bajas producidas en el combate. Una vez totalizadas las mismas recurrimos a la relación entre dicho número de bajas y el número de figuras de la unidad, que representa los soldados con que cuenta la unidad. Esto nos da un ratio o cociente que llamamos "bajas por figura" (BPF). El supuesto en el que está basada la simulación es que la moral de las unidades se resquebraja más rápidamente cuanto más elevado sea el índice de BPF que reciba la unidad en un período.

Así una unidad que ha recibido suficientes bajas en relación con las que ha causado puede emprender inmediatamente la huida o verse obligada a retroceder. Del mismo modo, en sentido inverso, la unidad que ha producido bajas en mayor proporción que las que ha recibido y ha causado un número de BPF suficiente en su enemigo, puede verlo retroceder o huir, y en consecuencia puede seguirlo o perseguirlo.

Como ya mencionamos en el artículo anterior, el combate puede durar más de un turno hasta que la o las unidades de uno de los bandos flaquea, pierde terreno y, finalmente, su moral quebrada, huye a veces después de uno o más retrocesos, acompañados de los correspondientes seguimientos por parte de su enemigo. Las unidades victoriosas realizan una persecución que puede durar uno o más períodos.

La sucesión de combates y sus resultados van configurando un vencedor y un vencido, lo que culmina cuando uno de los bandos, con sus tropas desmoralizadas, emprende la retirada, abandonando el campo de batalla a su contrario.

En su conjunto, el JDG de Antigüedad con figuras constituye una razonable representación de la guerra antigua y, desde luego, un pasatiempo completo y muy satisfactorio. No sólo incluye el elemento de "juego" en el que hemos dado énfasis aquí, sino que en su vertiente artesanal incorpora la decoración de las figuras, mientras que por otro lado incita a saber más acerca de cómo era la guerra antigua y por tanto la historia de ese período. Joaquín Tena. Diciembre 1987.

EL AVE FENIX



JUEGOS DE SIMULACION Y FIGURAS

A partir del mes de Diciembre se abre en Madrid un centro especializado en juegos de simulación y especialmente centrado en el juego con figuras. Nuestro catalogo completo más una figura pintada puede solicitarse a nuestra dirección enviando cuatrocientas pesetas en sellos de correos. Todas las figuras pintadas son de gran calidad se entregan barnizadas y puestas en bases, aceptando sugerencias del cliente.

ISTHAR__CITADEL
TABLETOP GAMES
HEROICS &ROS
CHARIOT MINIATURES
FRONT RANK
WARGAMES FOUNDRY

EJERCITOS DE 15mm.

Antigüedad

Antiguos Britanos__Cartagineses__Sarmatas__Blemios__Tibetanos__Sumerios
Celtas__Antiguos Germanos__Dacios__Antiguos Hispanos y Celtiberos__Romanos Republicanos__Ligures
Numidas__Antiguos Estados Italianos__Tracios__Romanos de Mario__Ultimos Romanos
Godos__Hunos__Hindues__Persas Sasanidas__Bizantinos__Seleucidas__Macedonios__Asirios
Chinos de la Dinastia Han__Antiguo, Medio y Nuevo Reino Egipcio__Nubios__Antiguos hebreos
Nuevos Babilonios y Aliados__Arabes Medianitas__Filisteos__Cannanitas__Minoicos y Micenicos Griegos
Birmanos__Hittitas__Egipcios kushitas.

ALTA Y BAJA EDAD MEDIA

Sajones__Normandos__Vikingos__Feudales (Estos pueden ser del S XII al XV, variando su composicion de un siglo a otro notablemente) Ingleses, Franceses, Navarros, Alemanes, Castellanos y Aragoneses
Primeros Cruzados__Ultimos Cruzados__Egipcios Ayubidas__Mamelucos Egipcios__Bereberes
Granadinos__Turcos Seljucidas__Compañías Libres__Borgoñones__Guerra de las Rosas.

NAPOLEONICOS

Franceses__Ingleses__Prusianos__Austriacos__Rusos.

GUERRA CIVIL AMERICANA

Confederados__Unionistas

1/300 GUERRA MODERNA

Ingleses__Americanos__R.F.D__Israelitas__Egipcios__Sirios__Libios__Marroquies__Rusos
Franceses__Españoles.

FIGURAS DE 25mm.

Romanos del Imperio S. I a.c__Hunos__Arabes__Bizantinos__Bikingos__Carolingios__Bretones
Lombardos__Rusos Mediavales__Mediavales S. XIV __Guerra de las Rosas__Napoleonicos Españoles y
Franceses__Primera Guerra Carlista__Guerra Franco-Prusiana

FANTASIA

Mas de 1.000 figuras diferentes.

PRECIOS: Ejercitos de 15mm de 3000 a 5000 plas. sin pintar y aprox. 15000 plas. pintados.

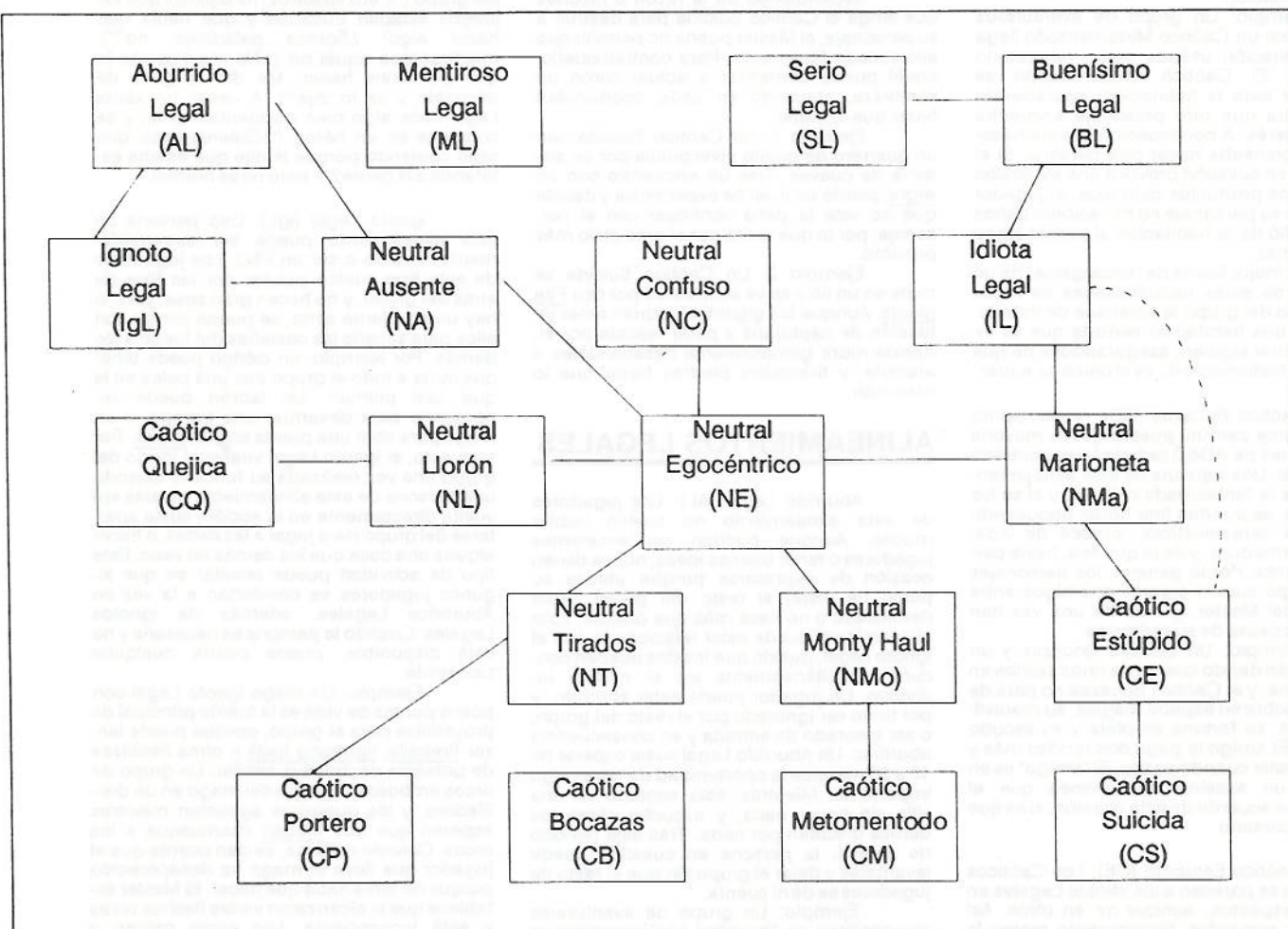
Figuras de 15mm. a 28 plas.

Figuras de 25mm entre 75 y 130 plas segun modelo.

"EL AVE FENIX" C/ MONTESA ,24 Bajo D 28006-MADRID

LA VOZ DE SU MASTER

CUASI-ALINEAMIENTOS PARA JUGADORES



El sistema de alineamientos de AD&D es básicamente bueno porque detalla ciertos aspectos de cada alineamiento, pero no especifica demasiado. En realidad, no sabemos qué tipos de cosas puede o no puede hacer, por ejemplo, un personaje Bueno Caótico.

Algo para lo cual el sistema de alineamientos de AD&D no sirve demasiado es para intentar etiquetar a la gente (o sea, a los jugadores) como perteneciente a un cierto alineamiento. Es ya difícil de por sí el definir acciones de la vida cotidiana como "buenas", "neutrales" o "malas" y, por otra parte, ¿quién iba a confesar el ser Malo Caótico? En el mejor de los casos, sólo podemos interpretar el sistema de acuerdo con nuestro esquema de valores y, de todas formas, los alineamientos de AD&D no se hicieron para eso.

El sistema de cuasi-alineamientos que se propone a continuación se ha diseñado para proporcionar alineamientos a los jugadores, por estúpidos o absurdos que parezcan. Los alineamientos se basan en la forma de actuar de los jugadores durante las sesiones de juego, y en el tipo de cosas que hacen. Aunque los alineamientos y lo que cubren son muy claros, puede haber, y probablemente haya, otros cuasi-alineamientos aún no cubiertos por este sistema.

El sistema de cuasi-alineamientos se divide en Legales, Neutrales y Caóticos, como el otro, pero aquí Legal significa que los jugadores de este alineamiento participan en el juego, mientras que los Caóticos son per-

judiciales para el juego en su conjunto. Los Neutrales caen en cualquier punto intermedio entre estas dos conductas. Es posible que un jugador tenga dos alineamientos a la vez, y aunque están pensados para jugadores, pueden aplicarse también a personajes. El grado de ajuste a las características de un grupo de jugadores depende del grupo en cuestión, y sólo deberían tomarse en serio de forma parcial.

ALINEAMIENTOS CAOTICOS

Caótico Quejica (CQ): Los jugadores y los personajes de este alineamiento se parecen a los Neutrales Llorones, aunque dan más problemas y suelen poner más nerviosos a los Masters. Mientras los segundos se quejan principalmente del combate y de las partes de la aventura relacionadas con éste, los Caóticos Quejicas se quejan de TODO. Si algo no les sale bien, gritan y aúllan. Cosas de las que se puede quejar un pesado de este tipo son (entre demasiadas otras): tiradas de protección fallidas, cantidades pequeñas de experiencia o de tesoro, heridas al personaje, tener fuerza insuficiente para hundir una puerta, y otras facetas del juego de importancia aún menor.

Ejemplo 1: Un jugador Caótico Quejica está generando un personaje elfo, y todas las tiradas están por encima de la

media excepto Sabiduría, que es un 9. El jugador gimotea, exponiendo que jamás sobrevivirá con una característica tan baja.

Ejemplo 2: Un ladrón Caótico Quejica intenta forzar una cerradura. Al fallar la tirada de dado, el jugador se lamenta de lo injustos que son los Masters.

Caótico Potrero (CP): Estos jugadores y sus personajes suelen ser una fuente de problemas para el Master, porque acostumbran a tener una potra excepcional con los dados, y pueden extraer de ellos casi cualquier número que deseen; sus personajes tienen indudablemente más de un 18, casi siempre en Fuerza, Destreza y/o Constitución.

Esta genticilla consigue desmontar los planes más intrincados de un Master, y por ejemplo son capaces de sacar cuatro tiradas de protección seguidas contra una mirada de medusa, cargarse ellos solitos ocho orcos en primer nivel, hacer picadillo a un ilusionista gracias a no creerse ninguno de sus hechizos, y así 'ad nauseam'. Algunos de ellos se dejan llevar por la furia del combate y no es raro verles tirar los dados para atacar antes de que el Master se lo indique; además suelen insistir en tirar ellos siempre los dados de iniciativa.

Caótico Metomentodo (CM): Estos jugadores causan dolor de cabeza tanto al Master como a los otros jugadores. Intentan estar en todas partes y hacerlo todo a la vez. Su PJ es siempre el primero en entrar en una habitación si hay tesoro, y el primero en salir

si se presentan problemas. A menudo, tales jugadores son impacientes y casi siempre generan interrupciones, especialmente cuando el resto del grupo está haciendo algo, o el Master está describiendo más de un objeto de una habitación.

Ejemplo: Un grupo de aventureros que contiene un Caótico Metomentodo llega a una habitación utilizada como laboratorio alquímico. El Caótico Metomentodo se mueve por toda la habitación, apareciendo dondequiera que otro personaje encuentra algo de interés. A continuación intenta hacer algo que planeaba hacer otra persona. Si el personaje en cuestión provoca una explosión con algunos productos químicos, el jugador afirma que su personaje no ha recibido daños porque salió de la habitación al primer signo de problemas.

La mejor forma de "encargarse" de un elemento de estas características es hacer que el resto del grupo le amenace de muerte, o diseñar una habitación cerrada que se inunde al entrar alguien, asegurándose de que el Caótico Metomentodo es el único en entrar.

Caótico Bocazas (CB): Alineamiento relativamente común, puesto que la mayoría de jugadores de AD&D se habrán encontrado con alguno. Una persona de este alineamiento tiende a la fantasía crónica, y si se les da cancha, se pueden tirar horas boqueando sobre sus características, puntos de vida, clase de armadura, y de lo que sea, hasta perder el aliento. Por lo general, los personajes de este tipo suelen crearse enemigos entre los PNJ del Master, y más de una vez han fenecido a causa de su verborrea.

Ejemplo: Un Caótico Bocazas y un amigo están dando cuenta de unos vasos en una taberna, y el Caótico Bocazas no para de boquear sobre su espada mágica, su maravillosa gema, su fortuna en plata y su escudo especial. El amigo le paga dos rondas más y le invita a salir cuando acabe. El "amigo" es en realidad un asesino que planea que el bocazas se acuerde de esta ocasión, si es que vive para contarla.

Caótico Estúpido (CE): Los Caóticos Estúpidos se parecen a los Idiots Legales en algunos aspectos, aunque no en otros. Así como los segundos simplemente meten la pata, los primeros buscan activamente formas nuevas de cagarla, algunas de las cuales rayan en el comportamiento suicida (acciones que harían dudar hasta a Conan). Los Caóticos Estúpidos se crean enemigos dentro del propio grupo, y podrían llegar a ser muertos por sus propios compañeros por algunas razones. En uno de esos casos, un personaje de tales características fue asesinado por sus compañeros porque persistía en insultar a monstruos que podrían barrer al grupo de un solo golpe. El PJ en cuestión firmó su propia sentencia de muerte tras insultar a un dragón particularmente grande y potente.

Ejemplo: A un Caótico Estúpido le han robado el monedero y decide perseguir al raterillo, por una zona oscura. Sin preocuparse de esperar al resto de aventureros, el PJ carga hacia la oscuridad, sólo para darse cuenta de que no ve nada, porque es un humano. Prescindiendo de tal pequeñez, continúa impertérrito, se pierde en un laberinto, y es cosido a flechazos por un amigo del mismo ladrón que le robó el monedero.

Caótico Suicida (CS): Una persona de este alineamiento tiene la obsesión de matar a sus personajes, y puede dar cuenta de tres o cuatro en un mes, lo que frustra sobremanera al Master, que tiene que buscar a un jugador más estable a fin de llenar huecos en el grupo de aventureros. A veces un Caótico Suicida puede matar a su personaje sin razón aparente; a veces simplemente se cansa de su personaje y desea otro. Por supuesto, el segundo ejemplo no tiene

sentido, especialmente cuando ese personaje es liquidado tras alcanzar un nivel de experiencia alto, ser armado caballero, obtener un objeto mágico poderoso u otros objetivos conexos.

Dependiendo de la razón o razones que tenga el Caótico Suicida para destruir a su personaje, el Master puede no permitir que ello suceda fácilmente. Para contrarrestarlo, aquél puede comenzar a actuar como un kamikaze, atacando en cada oportunidad hasta que lo maten.

Ejemplo 1: Un Caótico Suicida con un guerrero de quinto nivel pulula por un sistema de cuevas. Tras un encuentro con un wight, pierde un nivel de experiencia y decide que no vale la pena continuar con el personaje, por lo que lo tira por el precipicio más próximo.

Ejemplo 2: Un Caótico Suicida se mete en un lío y se ve acorralado por dos Fire giants. Aunque los gigantes podrían tener intención de capturarlo y pedir rescate por él, decide morir gloriosamente desafiándoles a atacarlo, y tirándoles piedras hasta que lo planchan.

ALINEAMIENTOS LEGALES

Aburrido Legal (AL): Los jugadores de este alineamiento no suelen hablar mucho. Aunque podrían ser excelentes jugadores o tener buenas ideas, nunca tienen ocasión de expresarse porque (desde su punto de vista) el resto del grupo habla demasiado o no hace más que discutir. Este alineamiento puede estar relacionado con el Ignoto Legal, puesto que los dos pueden concurrir simultáneamente en el mismo individuo. Un jugador puede estar aburrido, y por tanto ser ignorado por el resto del grupo, o ser ignorado de entrada y en consecuencia aburrido. Un Aburrido Legal suele esperar de 10 a 30 minutos la oportunidad de hacer algo importante. Mientras, está sentado en una silla sin hacer nada, y escucha cómo los demás discuten por nada. Tras este período de espera, la persona en cuestión puede levantarse y dejar el grupo sin que el resto de jugadores se dé ni cuenta.

Ejemplo: Un grupo de aventureros que contiene un Aburrido Legal encuentra un gran tesoro. Mientras el resto del grupo comienza a discutir, él no hace nada por participar. Diez minutos más tarde, abandona el cuarto de juego para saltar la nevera, y nadie lo nota hasta el día siguiente, en que se echan en falta los víveres consumidos.

Buenísimo Legal (BL): Este tipo de jugador es bastante raro. Un Buenísimo Legal es normalmente muy simpático y nunca hace gamberradas (léase "bromas") a otros miembros del grupo. Son también los Campeones de la Justicia, rescatando damiselas u otros prójimos en apuros, y dando limosnas a la iglesia o a los pobres. El Buenísimo Legal es un super-ejemplo de cómo debe ser un paladín, y es realmente un placer jugar con él.

Ejemplo: Un PJ Buenísimo Legal llega a un pueblecito que está en la ruina. Tras hablar con los lugareños, el personaje encuentra que están siendo injustamente gobernados por un pérfido y avaricioso alcalde. El Buenísimo Legal decide (y consigue) expulsar al alcalde. Después de dinero de su bolsillo para que los del pueblo puedan volver a empezar, declina cualquier recompensa y desaparece como si el viento se lo llevara (¿A que parece un héroe de tebeo?).

Idiota legal (IdL): Alineamiento muy afín al Caótico Estúpido. Aunque sean firmes creyentes en la Ley, los jugadores de este tipo parecen ir siempre "a cabeza descasca" como diría Brian Aldiss. Una persona de este alineamiento puede no cometer las burradas de un Caótico Estúpido, pero puede cometer otras; por ejemplo, decirle al propietario de un garito (delante del público) que los juegos

están trucados, o entrar en el local del Gremio de Ladrones y exigir que salga el "Jefe" para pegarse con él. La diferencia entre los comportamientos de uno y otro es que éste suele actuar siguiendo las intenciones generales del grupo ("¡Pero vosotros me dijisteis que los juegos estaban trucados y que había que hacer algo! ¿Somos paladines, no?"), mientras que aquél no ("¡No me importa lo que pensarais hacer: Me dio la gana de decirselo y se lo dije!"). A veces un Idiota Legal hace algo bien accidentalmente, y se convierte en un héroe ("¿Quieres decir que salió corriendo porque le dije que estaba estafando a la gente?"), pero no es normal.

Ignoto Legal (IgL): Una persona de este alineamiento puede ser extremadamente retraído o ser un PNJ. Los jugadores de este tipo suelen pulular por las filas de atrás del grupo, y no hacen gran cosa, pero si hay un problema serio, se puede contar con ellos para sacarle las castañas del fuego a los demás. Por ejemplo, un clérigo puede tener que curar a todo el grupo tras una pelea en la que casi palman. Un ladrón puede ser necesario para desarmar una trampa, o un mago para abrir una puerta con un knock. Por supuesto, el Ignoto Legal vuelve al fondo del grupo una vez realizada su función. Cuando una persona de este alineamiento no está envuelta directamente en la acción, suele apartarse del grupo para jugar a las cartas, o hacer alguna otra cosa que los demás no vean. Este tipo de actividad puede resultar en que algunos jugadores se conviertan a la vez en Aburridos Legales, además de Ignotos Legales. Cuando la persona es necesaria y no está disponible, puede ocurrir cualquier catástrofe.

Ejemplo: Un mago Ignoto Legal con pocos puntos de vida es la fuente principal de proyectiles para el grupo, porque puede lanzar fireballs, lightning balls y otros hechizos de potencia destructiva similar. Un grupo de orcos embosca al grupo del mago en un desfiladero, y los guerreros aguantan mientras esperan que una fireball chamusque a los orcos. Cuando no llega, se dan cuenta que el jugador que lleva al mago ha desaparecido porque no tenía nada que hacer. El Master establece que le alcanzaron varias flechas orcas y está inconsciente. Los orcos cargan y masacran a los personajes.

Mentiroso Legal (ML): Aunque parezca que se trata de un alineamiento de ley y orden, cualquier PJ de un alineamiento normal en una partida de AD&D puede ser, a sabiendas o no, un Mentiroso Legal (También se le podría llamar Mentiroso Horrible, porque lo suele ser). Este jugador o personaje no es que cuente falsedades, sino que siempre está desfasado de cualquier alineamiento o clase a los que jure y perjure pertenecer.

Ejemplo 1: Tenemos un paladín Mentiroso Legal. Este individuo viola casi todas las reglas del libro a base de acumular cantidades ingentes de pasta y de objetos mágicos, y actuar con un engrimeamiento insoportable, amén de recurrir continuamente a la violencia para resolver problemas ordinarios (¿a que os es familiar?).

Ejemplo 2: Una jugadora Mentiroso Legal lleva una druida de alineamiento Neutral, y actúa de una forma totalmente Caótica haciendo su santa voluntad, sin preocuparse de mantener el "equilibrio de la Naturaleza". La mayor parte de sus motivaciones consisten en enriquecerse y presta muy poca atención a conservar las áreas boscosas de su región. Se pasa la mayor parte del tiempo en subterráneos y demás, en lugar de los exteriores de los que se supone que es una parte consustancial. Además, raramente visita su base de operaciones, al tiempo que no rinde culto a la Naturaleza excepto en caso de peligro mortal. Este tipo de gente molesta infinito a Masters, otros jugadores y, por supuesto, a los propios dioses. Una buena manera de

solucionar los problemas creados por estos personajes consiste en que su dios, o un servidor de éste, les de un buen repaso, exigiéndoles que se reformen bajo pena de muerte (o peor).

Serio Legal (SL): Un Serio Legal SABE realmente cómo jugar a AD&D. En lugar de ser bobo, o hacer el bobo, crea un personaje para interpretarlo de manera diferente a personajes previos. Su idea del juego es pasarlo bien, así como conseguir realizar las tareas encomendadas al grupo. Muchos Masters (incluyéndome a mí) creen que este tipo de personas es ideal para jugar, y mientras el jugador no se tome el juego demasiado en serio, es el mejor alineamiento que hay.

ALINEAMIENTOS NEUTRALES

Neutral Ausente (NA): Una persona de este alineamiento resulta siempre incapaz (por unas u otras razones) de asistir a la partida, pero siempre exige su parte del tesoro y/o de la experiencia obtenidos ese día. Suele telefonar al Master para decirle que lleve a su personaje como PNJ. Si no está demasiado ocupado, puede telefonar tres o cuatro veces durante la partida para ver cómo van las cosas. Tras unas cuantas llamadas de este tipo, el Master suele decirle que se vaya al noveno nivel de uno de los Planos Inferiores. Esta gente tiene la habilidad de atacar los nervios.

Ejemplo: Un grupo de amigos está jugando a D&D cuando llama el Neutral Ausente para decir que está ocupado y no podrá venir, pidiendo al Master que lleve su personaje como PNJ. Media hora más tarde vuelve a telefonar para saber qué pasa. Tras cuatro llamadas como esta, el Master le dice que el resto del grupo acaba de eliminar a tres dragones, y está nadando en un mar de tesoro, pero que su personaje resultó muerto en la refriega. Por supuesto que miente, pero el otro no lo sabe.

Neutral Confuso (NC): Un jugador de este alineamiento está como ido el 98% del tiempo. Estos son los que entran en una habitación, miran alrededor y preguntan dónde están las salidas. Los magos que actúan de esta forma son muy poco fiables porque son incapaces de decidir qué hechizo lanzar hasta que todos los enemigos han muerto. Un guerrero de este alineamiento puede atacar a un enemigo incluso después de que este haya sido abatido, o atacar a su propio grupo por error. Los chistosos que pertenecen a este alineamiento cuentan tan mal los chistes que matan toda la gracia. A veces incluso olvidan lo que ha hecho su personaje en esa sesión de juego y lo repiten. Un buen ejemplo es un Neutral Confuso que al registrar una habitación mira cuatro veces en el mismo armario.

Ejemplo: Un grupo que contiene un personaje Neutral Confuso llega a una habitación amueblada como dormitorio. Una búsqueda rápida revela una puerta secreta por la que el grupo decide adentrarse. El Neutral Confuso se queda en la habitación, totalmente ignorante de lo que pasa, y la registra, pero no encuentra nada de interés. En ese momento, el resto del grupo vuelve a la carrera por la puerta secreta, gritándole que corra. Este pregunta qué pasa y se queda inmóvil viendo cómo los otros salen echando chispas. Volviéndose hacia la puerta secreta, ve un enorme tunnel worm que entra por ella en la habitación.

Neutral Tiradados (NT): Este alineamiento se parece al Caótico Potrero en que ambos implican el tirar dados. Sin embargo, los Neutrales Tiradados son aquellas personas que tienen montones de dados pero febrero-marzo

nunca son capaces de tirarlos bien, ni de obtener de ellos la cifra deseada. Un Neutral Tiradados puede cabrear mucho con sus dados, en cuyo momento empieza a tirarlos (literalmente) por encima de su hombro, o a los demás. Si tal individuo arroja demasiados dados en una sesión, puede llegar a ser reducido por el Master u otros jugadores (dependiendo de quién le tenga más cerca).

Ejemplo: Un Neutral Tiradados está muy irritado con sus últimas tiradas de impacto, ninguna de las cuales ha resultado mayor de 12. El jugador anuncia a sus compañeros que, a menos que los dados le sean propicios, empezará a tirarlos "urbi et orbe". Al final de la sesión, el Neutral Tiradados ha tirado dados 52 veces y ha perdido seis de ellos definitivamente.

Neutral Montyhaul (NMO): Alineamiento grandemente popular, escogido por centenares de aventureros. Los individuos de este alineamiento están siempre compitiendo por ser los mejores y por poseer el máximo posible de cacharros. Si un jugador cae bajo la influencia de este alineamiento, ¡ojo! Ejemplos de Neutrales Montyhaul los hay a montones, entre los cuales podríamos destacar a un guerrero con una espada +10, un escudo +10 y una field plate +20; un clérigo o un mago de nivel 4.000; un personaje con una astronave de combate; un guerrero con una espada que hace 400 puntos de daño a cualquier blanco, y un ladrón taur con una cantidad ilimitada de gemas valoradas cada una en 1.000.000 de monedas de oro. Caso de encontrarse con uno de estos tipos, lo aconsejable es huir inmediatamente. Algunas campañas han ido a la deriva bajo el influjo de este alineamiento hasta desvanecerse en la nada.

Neutral Marioneta (NMA): Estas personas no tienen cerebro y por ende no pueden pensar por sí mismas. Siempre siguen a otro miembro del grupo y hacen lo mismo que este (excepto durante el combate en el que propenden a la ocultación). Pueden llegar a ser muy molestos, sobre todo si se dedican a seguir a otro jugador molesto, lo que lleva a la obtención de idioteces por duplicado.

Ejemplo: Un Neutral Marioneta se fija como modelo en un Caótico Suicida. Cuando este último se tira a un tanque de ácido sin motivo alguno, aquél hace lo propio. Cuando un Neutral Marioneta se lía con gente como ésta, puede preverse que su vida lúdica no tiene mucho futuro.

Neutral Egocéntrico (NE): Estos creen que el mundo gira a su alrededor y esperan que todos actúen en consecuencia. Cuando no se salen con la suya, pueden emitir gritos de protesta (ver Caótico Quejica y Neutral Llorón). Una de las creencias principales de este alineamiento es que todo va bien si a él le van bien las cosas. Algunas personas de este alineamiento pueden llegar a creer imbuidos de superpoderes y ser im-parables, pero su pompa de jabón suele reventar acto seguido.

Ejemplo: Un grupo en el que figura un clérigo Neutral Egocéntrico se encuentra con un grupo de trolls y presenta batalla, ganado a costa de tres personajes malheridos y otro con cero puntos de vida. El clérigo, que no participó en el cuerpo a cuerpo, decide que, puesto que él está bien, nadie necesita curas. El jugador (y su personaje) pueden ir a parar al hospital a manos de otros jugadores y personajes airados, por no ser la primera de este tipo de quedadas.

Neutral Llorón (NL): Un jugador Neutral Llorón tiene una extraña susceptibilidad a las heridas, y sus personajes no pueden resultar dañados. Cree que sus personajes están siempre protegidos por un campo de fuerza y que el Master les tiene manía. Si uno de sus personajes recibe aun-

que sea un solo punto de daño, habrá problemas. Una extraña característica de este tipo de personajes es que suelen tener muchos puntos de vida pero siempre están en las filas de atrás del grupo, dejando que sean los demás los que reciban.

Ejemplo: Un Neutral Llorón se encuentra con un grupo de 10 hobgoblins. Tras sacar la espada y trocear a seis, le dan dos veces y le hacen 5 puntos de daño, ante lo que salta como un resorte, gritándole obscenidades al Master y diciendo que 5 puntos es demasiado (total, sólo le quedan 57). Los Masters suelen reaccionar mandándole callar so pena de tener algo serio de lo que quejarse. Ver Caótico Quejica para más detalles y similitudes.

NOTAS SOBRE EL DIAGRAMA DE ALINEAMIENTO

El sistema de cuasi-alineamientos se dispone como una rueda que gira alrededor de un eje. Cuanto más lejos se está de ese eje, más extremo es el comportamiento de los nativos de ese alineamiento.

El Neutral Egocéntrico es el eje de la rueda, puesto que se supone que todo gira a su alrededor (al menos según él). Los alineamientos Neutrales se proyectan hacia el exterior formando seis radios. El Caótico Quejica y el Neutral Llorón van juntos por razones obvias. El Caótico Potrero es más devoto de tirar dados que el Neutral Tiradados, aunque ambos están relacionados.

Mientras que el Neutral Montyhaul está interesado básicamente en rapiñar todo lo que pueda, el Caótico Metomentodo quiere cogerlo todo, verlo todo y hacerlo todo. El Caótico Bocazas parece tener una clase propia, no relacionada con ningún otro alineamiento. De hecho, mucha gente de otros alineamientos desearía que el Caótico Bocazas estuviera en su propio mundo (y no se moviera de él), pero esa es otra historia.

El Neutral Marioneta está relacionado con el Idiota Legal y con el Caótico Estúpido, lo cual tiene sentido porque no tiene cerebro y todo lo que puede hacer es seguir a otros. Sin embargo, si la persona posee cerebro, sus tendencias suelen oscilar entonces entre la Ley y el Caos, aunque continúa haciendo bobadas. El Caótico Estúpido está relacionado con el Caótico Suicida en que ambos son ridículos y tienen elevadas tasas de mortalidad.

El Buenísimo Legal está vagamente relacionado con el Idiota Legal porque al ser tan bueno se le toma por idiota. Aunque suelen negarlo, mucha gente se niega a creer que no lo son, por lo que la conexión existe. El Serio Legal está relacionado con el Buenísimo Legal, y ambos alineamientos mantienen la tradición de la Ley. Serio Legal es uno de los cuasi-alineamientos que encajan de alguna forma con los del *Players Handbook*; el otro es el Mentiroso Legal. Este último está solo, porque los Mentirosos claman ser de un alineamiento cualquiera, y suelen ser todo lo contrario. El Neutral Confuso puede estar relacionado con el Mentiroso Legal, pero este último no está ido y PARECE saber lo que se hace.

El Neutral Ausente tiene alguna relación con el Ignoto Legal y con el Aburrido Legal, puesto que los tres tipos de alineamiento pueden estar ausentes de una sesión de juego en momentos diversos. Sin embargo, los dos alineamientos Legales poseen lazos muy estrechos (ver Aburrido Legal e Ignoto Legal).

Stump, Rich; "Dragon" Magazine; TSR Inc.; Lake Geneva 1987; vol XII, No. 3, pp. 44-48.

Traducción (casi nunca literal): Jordi Zamarreño

LA VOZ DE SU MASTER

BESTIARIO

LOS PELOTAS (descripción general)

FRECUENCIA: rara
NUMERO QUE APARECEN: 2-12
CLASE DE ARMADURA: 2 (0 en las telotas) PIEL DURISIMA!
MOVIMIENTO: 15 (5 en un asalto)
DADOS DE GOLPE: 4d8
TESORO: pequeños objetos sin valor (ver abajo)
NUMERO DE ATAQUES: 4 (garras, pezuñas, mordisco y pelotazos)
ESPECIALES DEFENSAS: ninguna
ESPECIALES ATAQUES: ver abajo
DAÑO: 1d4, 1d4, 1d6, 1d6, 1d10 y 2d20. (1)
RESISTENCIA A LA MAGIA: ninguna
INTELIGENCIA: normal
ALINEAMIENTO: neutral EVIL
MORAL = 12
TAMAÑO: metro y medio (2)
HABILIDAD PSIONICA: ninguna
NIVEL / PUNTOS DE EXPERIENCIA: IV/150 + 4 por cada punto de golpe.
(1) los 2d20 correspondientes al golpe de pelotas sólo son posibles cada 2 turnos.
(2) Los pelotas de campo no sobrepasan el metro.
TESORO: objetos pertenecientes a aventureros muertos -A gusto del master-
Estas extrañas criaturas viven predominantemente en ambientes

oscuros y cerrados debido su odio natural a la luz y el aire libre, por lo que el fuego y la luz del día les causa pavor. Podemos encontrarlos por tanto en profundas cuevas -en el caso de los pelotas de bosque- o en húmedos sótanos de casas deshabitadas o en ruinas -pelotas de ciudad-.

Los pelotas viven en pequeños grupo (2d6) y siempre van a todas partes juntos. Si el grupo es superior a seis, suelen ir acompañados de un líder con mandoble o hacha de guerra.

Su alimento favorito son los genitales de sus presas -pequeños ratoncillos y ardillas, los de campo; seres humanos en los de ciudad-. Cazan por la noche y pueden llegar a ser peligrosísimos.

Los pelotas, por lo que sabemos, atacan sólo si son atacados, aunque algún superviviente asegura que su principal motivo de enojo son las conversaciones. Son parcos en palabras, y una charla pesada les sienta peor que un insulto. Sus garras y pezuñas afiladas causan 1d4 cada una y sus fuertes mandíbulas 1d10. Además existe una posibilidad entre diez de que provoquen enfermedades misteriosas y horribles. Si esta posibilidad es un hecho, el enfermo notará día a día como se le hinchan las pelotas, hasta que en 2d6 semanas estallan y la agonía cesa

por completo. El sujeto está muerto. Sólo un mago o druida de X o mayor nivel puede hacer algo... (a gusto del Master).

Los síntomas son claros: a cada hora, el infectado se cree más y más poderoso, después de intentar medirse con todos sus compañeros la emprenderá con todo el que pille, sea quién sea. es conveniente mantenerle bien atado. Sus fanfaronadas ya no resultarán peligrosas.

Cuando se enfurecen, se les hinchan las pelotas, un turno antes de atacar -de ahí la famosa expresión-. En un estado de máxima excitación, los Pelotas puede utilizar sus bolas como proyectiles contra su oponente. Un golpe de pelotas es casi mortal. Causa 1s20 por cada una. Sin embargo, su peso les impide moverlas con facilidad, por lo que este ataque se produce únicamente cada dos turnos.

Como posible alternativa, dando por supuesto un enfrentamiento directo con estos animales, proponemos:

-el sacrificio inmediato de un esclavo o mercenario (en su ausencia, del jugador más odiado)

-Seguirles la corriente: alabar sus atributos extraordinarios y luego, salir corriendo.

Alex de la Iglesia. Miembro activo del colectivo Dungeon Masters de Los Pelotas Dungeon Club.



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

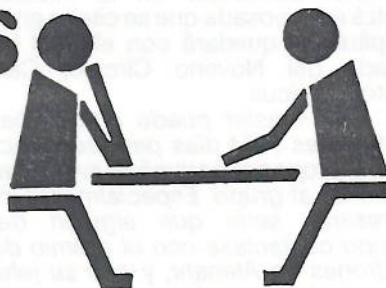
**Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo**

INDISCUTIBLEMENTE



TU TIENDA

**BILLARES
SOLER**



**Jocs i
Coses**

Gran Via Corts Catalanes, 519 - TEL- 254-67-50

TYR

JUEGOS DE SIMULACION HISTORICA DE TIPO INTERNACIONAL

JUEGOS DE ESTRATEGIA

- ¿FALKLANDS O MALVINAS?.- La guerra entre Argentina e Inglaterra en sus aspectos militares y diplomáticos. Edición española del juego de E. Lightfoot.
- LA MARCHA SOBRE MADRID.- Los primeros enfrentamientos de la Guerra de España. Agosto-Noviembre 1936.
- A.O.I. (Africa Oriental Italiana).- La segunda guerra mundial en el Africa Oriental.
- GUERRA DE LA INDEPENDENCIA.- La invasión napoleónica de España.
- ESPAÑA 36.- La Guerra Civil Española en todos sus aspectos: militares, políticos, económicos, diplomáticos, espionaje, intervención extranjera.....
- GUADALAJARA, Marzo 1937.- La ofensiva italiana sobre Madrid. El desarrollo es obra de TOM OLESON, creador de "ANZIO" y "RUSSIAN CAMPAIGN"
- FRENTE DE MADRID.- Tres juegos en uno que reproducen las campañas en torno a Madrid durante la Guerra Civil Española.
- BRUNETE.- La primera gran batalla de la Guerra Civil Española.
- OTAN-PACTO DE VARSOVIA. Agosto 198.... La Tercera Guerra Mundial.
- 1808-1813.- Las dos principales campañas de la Guerra de Independencia.
- COREA.- La Guerra sin final.

TYR, S.A.
Aptdo. de Correos 46300
MADRID

MODULO D&D (BASICO Y EXPERTO)

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



LEURCODNUM Capítulo III

Donde para ver a un dragón, los aventureros deben primero rescatar a un bardo.

Introducción: Tras la consulta con el oráculo de Shé Khré Abalú, los aventureros se encontrarán teleportados al campamento de los druidas, justo en las fronteras de Leurcodnum. Se supone que informarán a los druidas de lo que les ha dicho el oráculo (si se ponen tontos y remisos, Vociferax lo contará todo a la primera oportunidad). Tras druidica meditación, Carlomagnus se dirigirá al grupo diciéndoles que todo va muy bien, que deben emprender juntos camino de vuelta a la capital de Leurcodnum.

Si el master quiere ir calentando ya a los aventureros, puede hacer que uno de ellos, en un rasgo de agudeza psicológica, se dé cuenta de que los druidas están algo preocupados y durante el camino siguen hablando entre sí, en lenguaje druídico naturalmente, para que nadie se entere. Por lo demás, nada ocurrirá de particular hasta llegar a Atenahr.

El narrador de esta historia aparece dentro de la historia

Cuando el grupo de druidas, aventureros y escolta llega a Atenahr, Carlomagnus solicita audiencia inmediata con el duque. Los aventureros asisten así a una reunión de emergencia en la que Carlomagnus informa a Mardonio sobre lo que ha dicho el oráculo: hay que ir a ver al Dragón de Platino, Bahamut (primera noticia de quien es Bahamut para los aventureros, si quieren más información, el master puede hacerles saber, vía algún amable druida, que Bahamut es el enemigo irreconciliable de Tiamat).

Mardonio pone cara de palo y dice que el último que ha llegado a Nogard y ha vuelto ha sido el bardo Ripperbaum Halbershaft (ahora ya sabéis como llegué yo a conocer toda esta historia que os estoy contando), quien parece gozar del favor de Bahamut (siempre le gustó

mucho mi música). Lo peor de todo es que en esos momentos nadie sabe exactamente dónde puede encontrarse a Ripperbaum Halbershaft.

Los druidas deciden emprender la búsqueda del escurridizo bardo para lo que piden retirarse a un pequeño bosque que se encuentra a una hora de camino de Atenahr, en dirección este. Mientras tanto, los aventureros pueden descansar en la ciudad, quizá en la posada que se citaba en el capítulo 1; quedará con ellos el iniciado del Noveno Círculo, Carpetovetonicus.

El master puede aprovechar estos días (1d4 días para ser exactos) y proponer pequeñas aventuras urbanas al grupo. Especialmente interesante sería que alguien del grupo contactase con el gremio de ladrones de Atenahr, y con su jefe, Visacard (lo mejor sería que lo hiciese el ladrón del grupo si lo hay). El contacto con los ladrones es un zapatero llamado Burk, que tiene su establecimiento en la misma plaza donde se encuentra El Ciervo Volador (ver capítulo 1) y que frecuenta muchas tabernas de la ciudad. El gremio está tremendamente molesto por la actuación del asesino Nevermore (ver capítulo 1 de esta campaña) que iba por libre; las pesquisas del gremio han dado como resultado información muy comprometida, que los ladrones, naturalmente, querrán vender a buen precio, y a gente que no pueda luego denunciarles (caso del grupo, que fue juzgado por sacrilegio, robo y demás y que todavía lo está pagando). Para efectuar la negociación, que un miembro del grupo tire 1d6; multiplicando por 20 será la cantidad de mo, que los ladrones piden por sus informaciones. Si les pagan, Visacard tendrá una entrevista en algún lugar secreto y conveniente y les revelará lo siguiente:

- Fue la Orden de la Gran Serpiente la que pagó a Nevermore para hacerse pasar por druida.

- Cuatro días antes de morir, Régulo recibió a una delegación de dicha orden, encabezada por el Maestro del Viento del Este. Al parecer, se dirigían a Arundel, para consultar ciertos libros en la conocida biblioteca de aquella ciudad.

- El Gremio ha comprobado que la delegación no llegó nunca a Arundel, se desconoce su paradero.

- El Gremio sabe algo de monjes, y un monje tan poderoso como Teglatfalsar, el Maestro del Viento del Este posee poderes que pueden parecer sobrenaturales. Entre ellos está "La Vibración" (para saber qué es la Vibración, tendrán que pagar 100 mo, más). La vibración es un arma mortal; el monje se concentra y luego toca a la víctima (un simple apretón de manos, un abrazo cordial... que debe durar tres rounds de melee) y produce en el cuerpo de ésta una vibración imperceptible. Luego, cuando lo desea -y siempre dependiendo del nivel del monje- el monje ordena mentalmente que tal vibración cese; entonces, la víctima muere. ¿Fue eso lo que le pasó a Régulo?

- La gente de palacio y los druidas están buscando a Ripperbaum Halbershaft. Pues bien, ese bardo se encuentra prisionero en la ciudadela de Calan Ebor, en las Tierras Yermas del Este, dentro de una de las Marcas Imperiales. (Los ladrones siempre lo saben todo).

Hayan entrado o no en contacto los aventureros con los ladrones obteniendo esta información, al cabo del tiempo prefijado, volverán los druidas, con la noticia de que Ripperbaum Halbershaft, al parecer, está prisionero en la ciudadela imperial de Calan Ebor, por desacato a su gobernador Uascalp Largamal.

(En realidad, lo que ocurrió fue que caí víctima de mi tremenda

atención por el Four Goblins que sirven en la taberna del poblacho que está a los pies de la ciudadela, y compuse un pareado muy gracioso sobre el gobernador. Como estaba un poco alegre, lo recité en voz alta, sin darme cuenta de que había varios miembros de la guarnición imperial tomándose unas cervezas. Creo recordar que decía "A Largamal no se le levanta porque está hecho un carcamal"; no me dieron tiempo a desenfundar mi balalaika y me llevaron a este maldito calabozo donde ahora me encuentro)

Nota de la Redacción para los Masters de este módulo: Si bien es cierto que el señor Ripperbaum Halbershaft está dotado de imaginación, y es un colaborador fiel y cumplidor de esta revista, también lo es que suele mentir descaradamente. El equipo de Líder ha hecho sus averiguaciones, porque nos parecía un poco excesivo encerrar a un bardo por un mal pareado (todo lo más hubiese merecido 1d10 latigazos, por insulto a una dignidad imperial). La verdad es que Ripperbaum Halbershaft fue sorprendido en las habitaciones, y más concretamente en la cama, de la joven esposa de Largamal (para ser exactos, veinte años más joven), la bella Eudoxia.

Carlomagno se dirigirá a los aventureros y les comunicará su

próxima misión: rescatar a Ripperbaum Halbershaft, porque es la persona que debe guiarles a Nogard (y no podré negarme si me rescatan, qué caramba, soy un bardo agradecido)

La marcha hacia Calan Ebor

Para llegar a Calan Ebor, los aventureros deben primero salir de Leurcodnum en dirección Este. El viaje desde Atenahr hasta la frontera del ducado dura dos días a caballo (pero no al galope). Después se debe cruzar el desfiladero de Lagidon (1 día más de camino) y se desemboca en el comienzo de las Tierras Yermas. A partir de ahí, los aventureros deben racionar el agua y los alimentos con cuidado, porque durante la marcha hasta Calan Ebor poco encontrarán que llevarse a la boca. La distancia hasta la ciudadela del Imperio puede ser recorrida en seis días a marcha normal, es decir, si no hay contratiempos. Como guía, los aventureros contarán con Vatek, fiel servidor de Mardonio y hábil explorador (ver características al final del módulo).

La razón para atravesar las Tierras Yermas en dirección a Calan Ebor es que éste es el camino más corto (lo normal sería partir en dirección norte, para luego torcer hacia el

sureste). Además, así se evita entrar en territorio imperial antes de llegar a Calan Ebor; como que la misión es rescatar al bardo, cuanto menos sepan los imperiales, mejor.

En cuanto a encuentros durante esta semana de marcha, puede utilizarse la siguiente tabla, que cada master variará según su deseo:

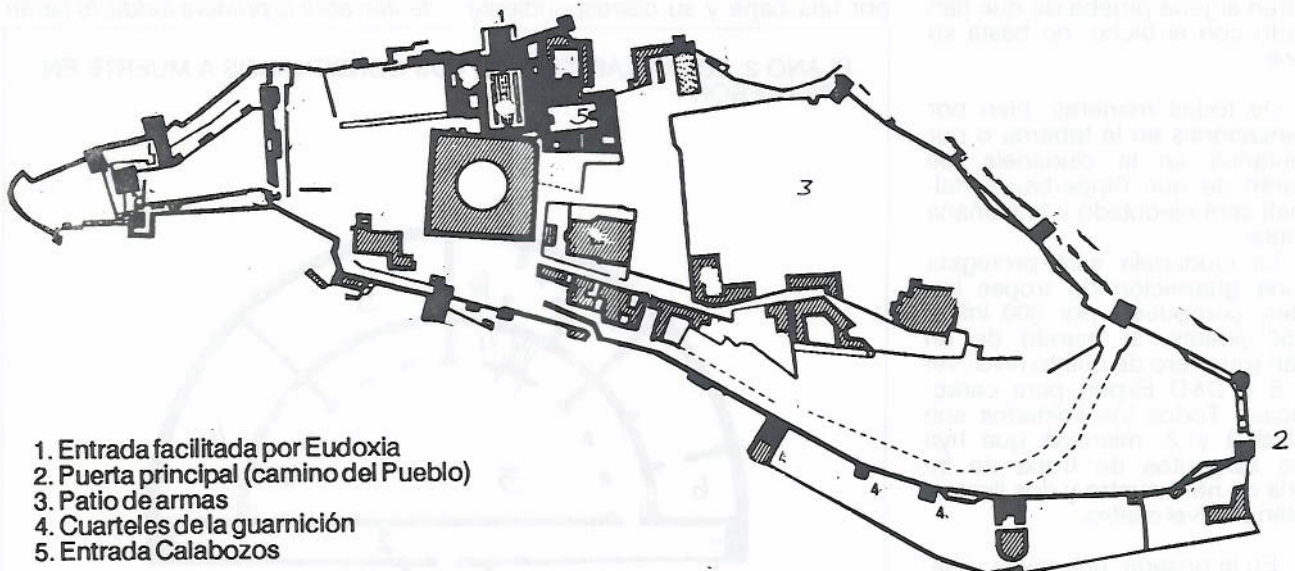
Tirar 1d6 al día:

1. No hay encuentros
 2. Manada de lobos hambrientos (1d10+5 lobos, características según reglas básicas)
 3. Partida de 1d6+2 bugbears (características según reglas básicas)
 4. No hay encuentros
 5. Hormigas gigantes (reglas básicas again)
 6. Draco (ver reglas básicas)
- Cuando un número se repite, tirar el dado nuevamente.

Al llegar al séptimo día de camino, las Tierras Yermas ya no lo serán tanto. Todo el paisaje es más verde, se ven árboles, algunos animales... a mediodía, cuando paren para comer (o si no, sobre la marcha) los aventureros se verán atacados por un voraz tiburón de tierra (características al final del módulo)

Calan Ebor

PLANO 1: CIUDADELA DE CALAN EBOR



*. Las zonas tramadas y en negro, corresponden a edificios y dependencias. Que cada master les dé la utilidad que desee, aunque si los aventureros se ponen a explorar, acabarán mal. Recuérdese que hay bastantes soldados imperiales.

Este puesto del imperio es importante porque por él pasan las caravanas de la Ruta de la Seña, procedentes del Sur. Forma parte de la Marca de las Tierras Yermas, una provincia escasamente poblada y fronteriza; el verdadero Imperio comienza a varias jornadas de marcha en dirección norte.

A los pies de la ciudadela se ha levantado un pequeño pueblo, cuyo principal edificio lo constituye una gran posada: "La Alegría de las Tierras Yermas", que cuenta con importantes cuadras para alojar a las caravanas. La bebida preferida en esta posada es el Four Goblins, un fuerte alcohol que puede hacer perder 2 puntos de destreza durante 1d10 turnos a quien beba más de dos vasos (y si la Redacción no me cree, que vaya y lo compruebe).

Nota de la Redacción: Ripperbaum Halbershaft tiene razón esta vez. Incluso en la Tierra Media se conoce el Four Goblins destilado en Calan Ebor por la familia Macanus, propietaria de la posada.

Nota del Editor: Se ruega encarecidamente al Narrador y a la Redacción se dejen de discusiones y vayan al grano. El papel no lo regalan.

Bien, al llegar a Calan Ebor, los aventureros pueden alojarse en su posada o intentar visitar la ciudadela. Si han acabado con el tiburón de tierra que asolaba la comarca, el gobernador Uascalp Largamal les recibirá y les dará 10 mo. de recompensa (el Imperio siempre ha sido roñoso).

Hace falta que los aventureros muestren alguna prueba de que han acabado con el bicho, no basta su palabra.

De todas maneras, bien por conversaciones en la taberna o por comentarios en la ciudadela, se enterarán de que Ripperbaum Halbershaft será ejecutado a la mañana siguiente.

La ciudadela está protegida por una guarnición de tropas imperiales, compuesta por 300 infantes, 50 jinetes, al mando de un capitán (guerrero de quinto nivel, ver Líder 5 o D&D Expert para características). Todos los soldados son de nivel 3 y 2, mientras que hay cuatro sargentos de tropa de infantería de nivel cuatro y dos jinetes, también de nivel cuatro.

En la posada, una mujer vieja, con aspecto de Celestina se acercará a los aventureros, proponiéndoles un buen negocio. Dice llamarse Fulgencia, y está implicada en las numerosas aventuras amorosas de Eudoxia, la esposa del gobernador (aunque esto no lo revelará a los aventureros, que sólo deben saber la versión oficial de

desacato al gobernador). El negocio es cobrar 500 mo, si sacan de la ciudadela a Ripperbaum Halbershaft aquella misma noche; para ayudarles, Fulgencia dice que les entregará una llave que abre una de las porternas de la ciudadela. Si los aventureros le preguntan de dónde ha sacado la llave, les dirán que se metan en sus asuntos; sin embargo, si Fulgencia ve que los aventureros desconfían tanto que no van a aceptar el encargo, revelará que alguien de dentro de la ciudadela es cómplice de la maniobra. Además, una misteriosa dama les guiará una vez dentro de la fortaleza (Es Eudoxia, que no puede soportar el hecho de que acaben conmigo, su queridísimo "Rippie")

Dentro de la ciudadela

Por la noche, después de la cena, Fulgencia espera a los aventureros en las cuadras de la posada. Desde allí, sigilosamente, les guía por un camino lateral hasta los muros de la ciudadela, donde se abre la porterna (la misma que yo usaba para visitar a Eudoxia, ¡qué recuerdos!)

Nota de la Redacción: ¡Vaya! Por fin ha confesado el pillín de Ripperbaum Halbershaft.

Nota del Editor: Ya hablaré yo con ese desconsiderado. Es de pésimo gusto acostarse con PNJs, aunque tengan apariencia 18.

La porterna da a un pequeño patio, un tanto separado del conjunto principal de la ciudadela. Allí, tapada por una capa y su correspondiente

capucha, espera impaciente Eudoxia.

La desconocida saluda al grupo y les guía hasta la entrada a los calabozos de Calan Ebor (plano 2). Eudoxia no sabe en cuál han encerrado a Ripperbaum Halbershaft, y tampoco quiere bajar a un sitio tan nauseabundo. Esperará fuera, a que regresen los aventureros. La bella dama, que están en todo, ha invitado a vino a los guardianes de los calabozos subterráneos; naturalmente, el vino contenía una efectiva droga, lo que significa que deberían dormir todos durante unos 10 turnos.

Plano 2; los calabozos

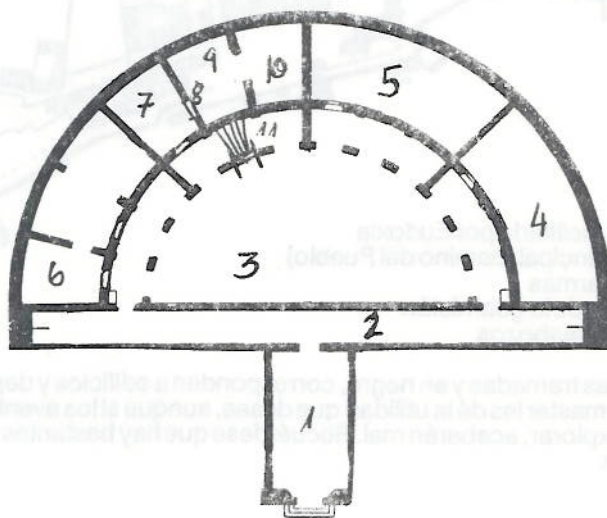
1. Entrada, tras bajar unas escalera.

2. Pasillo que lleva a las entradas a 3

3. Gran sala de cuerpo de guardia

Tumbados en diferentes posturas, o echados sobre una gran mesa central, hay 5 guardianes que duermen a pierna suelta (1d4 guardianes roncan sonoramente). Los aventureros deben encontrar cuál de ellos es el que tiene las llaves (que sea el más gordo y el más dormido y además, uno de los que roncan). El master puede dibujar exactamente la ubicación de todos los guardianes, o bien dejar el asunto a una tirada de dados (1d10 rounds en encontrar las llaves por ejemplo). Cada llave abre una celda distinta, y hay un total de cinco puertas a abrir, con sus respectivas llaves, que no van numeradas. Utilizando la ley de Murphy, cuando los aventureros intenten abrir la primera celda, lo harán

PLANO 2: LOS CALABOZOS DE LOS CONDENADOS A MUERTE EN CALAN EBOR



al último intento, la siguiente lo tendrán más fácil, probabilidad del 25 %, luego del 33% y finalmente, cuando les queden dos, del 50%.

Además, hay un curioso torno con unas cadenas que salen de él y que por estrechos orificios penetran en la pared que se supone da a la celda 5. Son cinco cadenas, (si los jugadores se acercan a dicha pared, no podrán ver, dado el espesor de los muros y la ausencia de luz, pero oirán ruidos de cadenas, evidentemente).

4. Celda número 1.

Es imposible ver a través de la puerta. Si los aventureros intentan preguntar si el que está ahí es RH, oirán unos ruidos sordos. Dentro hay 4 kobolds, desarmados naturalmente, pero que saldrán en estampida si alguien les abre la puerta.

5. Celda número 2

Si de nuevo intentan hablar con quien se encuentra en su interior, preguntando si es RH, alguien con voz ronca responderá afirmativamente. Se trata de un berserk, encadenado y también desarmado, pero si le sueltan, intentará coger un arma y liarse a guantazos (Habrà que inmovilizarlo o matarlo).

6. Celdas 3 y 4.

Se encuentran vacías.

7. Celdas 5.

Esta celda tiene una puerta lateral (8). Se abre sin dificultad porque en 9 se encuentra una hidra guardando (10) donde me encuentro yo, Ripperbaum, en-

cadenado y amordazado, para no encantar a nadie.

Si los aventureros han observado las cadenas y el torno (11) que están en 3, podrán haber tensado las mismas, aplastando la hidra contra la pared y pudiendo pasar a libentar a RH.

5 rounds después de que descubran el escondite donde Largamal tiene a RH, aparecerá el mismo Largamal, esgrimiendo la balalaika de RH y acompañado por 5 guardias (todos guerreros nivel 2). Si los aventureros han dejado alguien vigilando la entrada, el follón comenzará antes, en (1) o en (2) y podrán salir de la celda. Si no, Largamal aflojará rápidamente las cadenas de la hidra, que les cerrará el paso (tendrán que matarla, mientras el gobernador ríe como un condenado).

Pase lo que pase, Largamal, que odia como un energúmeno al narrador de esta historia, querrá hacer una broma. Dirá: "Voy a ser yo quien ponga música a tu fin, bardo del infierno", y pulsará una cuerda. Yo (RH) que conozco mi papel a la perfección, gritaré "En la no, por favor". Todo inútil, Largamal tañerá la balalaika, que sonará completamente desafinada y caerá muerto y fulminado, (todos los demás presentes, aventureros y guardias, así como la hidra) que no pasen una tirada de salvación contra la magia, sufrirán 1d8 de daños). Supongo que entonces los aventureros sabrán aprovechar la confusión y escaparemos todos de la ciudadela. A la entrada de los calabozos, en-

contraremos desmayada a la bella Eudoxia; yo le daré un beso que le devolverá el sentido y le diré que se encargue del funeral de su marido y de evitar una posible persecución, si es necesario, utilizando todos sus encantos (ya me dí cuenta de cómo la mira el capitán de la guarnición).

La huida

Con RH como guía, además de Vatek, los aventureros saldrán a caballo de Calan Ebor y desharán el camino desde Leurcodnum. El master que quiera jalearlos puede sacar de nuevo al tiburón de tierra si no acabaron con él al llegar, o montar una tabla de encuentros nueva para los seis días en las Tierras Yermas (de todas formas, procuraré amenizarles el viaje con algunas canciones)

TABLA DE PNJs:

VISACARD: ladrón humano, jefe del Gremio de Antenahr. Nivel:11, Fuerza:8, Inteligencia:12, Sabiduría:14, Destreza:16, Constitución:12. Carisma:14. Al.:neutral. DG:10. PG:36. Armas:coraza de cuero +1 y espada larga +1.

BURK EL ZAPATERO: ladrón humano. Nivel 2, Fuerza:13. Inteligencia:11. Sabiduría:10, Destreza:12, Constitución:10. Carisma:10. Al.:Caótico. DG:2. PG:6.

UASCALP LARGAMAL: guerrero humano. Nivel 3. Fuerza:8. Inteligencia:10. Sabiduría:12. destreza:11. Constitución:13. Carisma:10. Al.



Neutral. DG:3. PG:9 (el frágil gobernador es un pocotísico).

EUDOXIA GWENDER DE LARGAMAL: (HHH) hermosa hembra humana. Fuerza:7. Inteligencia:15. Sabiduría:8. Destreza:14. Constitución:10. Carisma:17. Al. Neutral. DG:2. PG:8.

FULGENCIA: celestina. Fuerza:6. Inteligencia:16. Sabiduría:14. Destreza:10. Constitución:11. Carisma:9. Al. Neutral. DG:2. PG:6.

VATEK: guerrero de cuarto nivel. Fuerza:15. Inteligencia:13. Sabiduría:8. Destreza:12. Constitución:13. Carisma:11. Al. legal. DG:4. PG:15

RIPPERBAUM HALBERSHAFT: Bardo de 13 nivel, de la Escuela de Canith. Fuerza:12. Inteligencia:17. Sabiduría:15. Destreza:16. Constitución:14. Carisma:18. Al. neutral. DG*. PG**.

* y ** Resulta que este bardo no puede morir porque si no no podría acabar de contar la historia. Además, como la carrera del bardo requiere haber pasado primero por el oficio de guerrero y luego por el de ladrón, sería complicado explicar aquí cuáles son exactamente mis DG y PG (digamos que como Maestro Bardo de 13 Nivel, tengo 10d6+2 DG, pero no recuerdo lo que acumulo de mis experiencias como ladrón y guerrero)

Nota de la Redacción: Ripperbaum sigue ocultando infor-

mación. En una próxima entrega de la Voz de su Master haremos una completa descripción del personaje del bardo y cómo funciona.

LA BALALAIKA DE RIPPERBAUM HALBERSHAFT

Todo bardo que se precie - especialmente cuando es un bardo de buen nivel, como un servidor - posee un instrumento musical dotado de grandes cualidades mágicas. Mi balalaika posee el don de encantar a la mayoría de los seres vivos cuando yo la taño. Pero si alguien que no sea yo (incluso un bardo de nivel inferior al mío) pulsa tan sólo una de sus cuerdas, recibe automáticamente 1d20+5 puntos de golpe. (y no hay tirada de salvación, pequeños). Por lo tanto, espero que los Masters sepan infundir un cierto respeto por mi balalaika en los aventureros, para evitar gastos inútiles de tiempo y dinero en resurrecciones.

EL TIBURON DE TIERRA

Cuentan ciertas leyendas que el Tiburón de Tierra (conocido familiarmente con el nombre de Bulette) es el resultado de los experimentos de un mago loco que cruzó una tortuga gigante con un armadillo y con algunos otros elementos desconocidos.

El caso es que el tiburón de tierra habita en zonas templadas, devorando caballos, hombres y en realidad, cualquier tipo de bicho que pueda llevarse a la cabeza (con la excepción de que no le gustan los enanos y jamás comerá carne de

elfo). Su plato preferido son los halflings.

Este bicho es muy irascible y bastante estúpido, siempre hambriento; no le tiene miedo a nada y es capaz de atacar a un grupo fuertemente armado, sólo para comerse un par de caballos.

En el combate suele usar sus patas delanteras y sus tremendas fauces, pero cuando se ve acorralado o ha sido herido seriamente, puede saltar elevándose unos 3 metros en el aire, con una rapidez asombrosa, para golpear al caer con sus patas (3d6 puntos de golpe inflige cada patita del animal). Además es un animal bastante acorazado, aunque la piel bajo su cresta -que suele erizar en el combate- es de clase de armadura 6 sólo (pero es una superficie pequeña, no llega al medio metro cuadrado). Los ojos poseen clase de armadura 4, pero también son muy pequeños. El resto del cuerpo, protegido por gruesas placas, tiene clase de armadura -2. Las placas situadas detrás de la cabeza son muy apreciadas, puesto que un buen artesano enano puede realizar con ellas un escudo de +1 a +3.

CA: -2/4/6 DG: 9 PG: 39 Mov. 18 (6 metros) Daños: boca 4d6, patas 3d6 (ataque especial: salto) Protección igual a guerrero 2. Alineamiento: Neutral Tamaño: unos tres metros y medio de alzada, más de cuatro de cola a morro. PX: 2732. *No será nada fácil acabar con el tiburón de tierra. Lo más sano sería escapar y en caso de mucho apuro, dejarle un caballo o dos para que se entretenga.*

LA HIDRA

Este monstruo reptil tiene cinco cabezas. Para acabar con él, hay que cortarle las cinco cabezas (cada cabeza se considera como un dado de golpe del monstruo). Los daños causados por la hidra en sus ataques se basan en el número de cabezas que posee (con cinco hará 1d6 con cada cabeza). Lamentablemente, cuando se le corta una cabeza, genera otras dos en 1d4 round de melee, a menos que se aplique fuego al muñón del cuello. Si gracias a la habilidad del grupo, la hidra va teniendo más cabezas que al inicio, aumentarán sus dados de golpe, y también los daños de cada cabeza. A partir de siete cabezas, será 1d8, a partir de 11, será 1d10. El máximo de cabezas será de doce, (o sea que no se convertirá en un bicho con ciento de cabezas).

CA: 5 Mov. 18 metros (pero ojo que está encadenada) DG:5 PG: 36. 5 ataques por round. Daños: 1d6 por cabeza, Protección igual a guerrero 2. Ripperbaum Halbershaft, bardo.





S. L.

Juegos de Mesa y Figuras, S. L.

C.I.F.: B78584729

DISTRIBUIDORES EN MADRID DE :

Frei Korps 15 MINIFIGS

OTRAS MARCAS QUE PONEMOS A SU DISPOSICION :

TABLETOP GAMES: El catálogo más amplio de todas las épocas.

DIXON: Las mejores figuras del mercado para Medieval-Renaissance
Japones a 15 y 25 mm.

DONNINGTON: Ejércitos de la Antigüedad a 15 mm.

ESCENARI: Accesorios para fantasía, wargame, así como para dioramas.

STANDARD

y

CITADEL MINIATURES



GAMES

CON LAS NOVEDADES DE:

El último de la serie "Cry Havoc", VIKING RAIDERS y los mapas
de la Ciudad Fortificada y el Castillo de los Templarios.

-Ejércitos a 15 mm de todos los periodos.

-REGLAS traducidas: -"LANCE" (LANZA): Combate a gran escala en la Edad
Media.

- "RETINUE" (MESNADA): Enfrentamientos hombre-hombre
en el Medieval.

-PROXIMAS TRADUCCIONES: -"TACTICAL COMMANDER" (II Guerra Mundial)

- "SHOCK OF IMPACT" (Antiguos)

- "PONY WARS" (Guerras Indias)

- "SAMURAI WARFARE" (Siglos XII-XVII)

NOTA: Las reglas traducidas se acompañan siempre de original.

PARA MAS INFORMACION SOLICITE NUESTRO CATALOGO CONTRA-REEMBOLSO.

Fundadores, 9, 1.ª dcha. - Tel. (91) 256 48 47 - Telex 43554 AECIM E 27 - 28028 MADRID

CAMPAÑA 500 SUSCRIPTORES

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

**Participa en el sorteo de
BRITANNIA,**

entre todos los suscriptores.

FLIGHT LEADER correspondió al suscriptor nº 118,
Luis Fernando Gimenez de Zaragoza.



¡OFERTA SUSCRIPCION!

SUSCRIBE A TRES AFICIONADOS Y RECIBE GRATIS

* UNA BOLSA DE 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 (1800.-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.

JUEGO DE ROLEN LOS MUNDOS DE H.P. LOVECRAFT

La LLAMADA de CTHULHU



Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu. Pavorosas historias en las que la magia, ciencia y arcanos marcan de forma irrevocable las vidas de aquellos que son atraídos por lo raro y lo original.

**EL MUNDO DE LA FANTASIA CRECE.
FANTASIA Y LITERATURA AL ALCANCE DE
TUS PERSONAJES.**

La Llamada de Cthulhu amplía los mundos fantásticos.

**PROXIMA APARICION
PIDELO A TU PROVEEDOR HABITUAL Y LIBRERIAS**



SANT HIPÒLIT 20 (93) 3458
08030 BARCELONA



RAL PARTHA



STANDARD GAMES

Metal Magic



AL SERVICIO DE LA AFICIÓN

Información y Catálogo: C/ SAN HIPOLIT 20-08030 BARCELONA

**IMPORTADOR
OFICIAL**

**PRIMERAS
MARCAS**

JUEGOS

**MINIATURAS
POMO**