

L I D E R



Squad
LEADER



BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL • 300 PESETAS

4

EDITORIAL TIMUN MAS

ÚLTIMAS NOVEDADES - NARRATIVA

Emili Castellanos
Miquel Colomer

LA MUERTE ARRANCA EN PRIMERA



Un rally siempre es peligroso... y si alguien ha saboteado el coche, aún más. Un hombre ha muerto degollado en su habitación. ¿Queréis seguir al ingeniero loco? Pasad a la página 65. Si, en cambio, preferís perseguir al gigante alemán por el desierto, pasad a la página 127... ¡Dakar está tan lejos!



La novela policíaca interactiva



Otros títulos publicados:

CRÍMENES DE AFICIONADO, Andreu Martín
CUANDO TRASLADÉIS MI FÉRETRO, Jaume Fuster



Trilogía de novela fantástica que narra la epopeya de la eterna lucha que libran la Luz y la Oscuridad.

De próxima publicación:

EL PROSCRITO (Libro II)
EL ORDEN Y EL CAOS (Libro III)

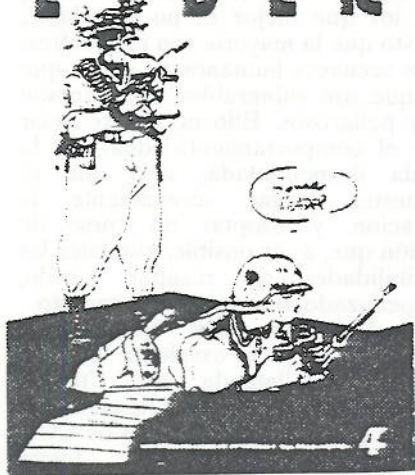


Nueva trilogía de literatura fantástica que retoma personajes de las ya famosas CRÓNICAS DE LA DRAGONLANCE, creando nuevas y apasionantes aventuras.

De próxima publicación:

LA GUERRA DE LOS ENANOS (Volumen II)
EL UMBRAL DEL PODER (Volumen III)

LIDER



sumario

LIDER 4
abril-mayo 88

Communikado	3
El Estado de la Afición	4
Orco Francis	
Anuncios	
Silencio... ¡Se Juega!	10
Platoon	10
Julio Cesar	11
Omaha Beachhead	12
Dossier ASL	14
Plomo en las Mesas	
Escenario Waterloo	21
La Voz de su Master	
Conjuros para Druidas	25
Ultimas Palabras	29
Módulo D&D	30
JB	33
Módulo CC	34

COMMUNIKADO 4

La Vieja Guardia parece que se aburre en sus cuarteles de invierno, por lo que, en los últimos meses, han surgido todo tipo de rumores, críticas y conspiraciones reales o aparentes en nuestro, para qué engañarnos, famélico Estado de la Afición. A veces parece que la afición a los juegos trae consigo una cierta neurosis que luego degenera rápidamente en paranoias persecutorias. Nadie hace nada bien: la más importante firma productora nacional de juegos va a quebrar, La Llamada de Cthulhu no saldrá nunca en castellano, Dungeon & Dragons no volverá a verse en España, Jesyr 88 está en el aire, la Asociación de Jugadores es un espejismo...

¿Demasiado Machiavelli y demasiado rol mal entendido? Es triste que, cuando todos deberíamos estar arrimando el hombro a las pocas iniciativas que se emprenden, lo único que ocurre es que se critica a quienes intentan hacer algo. Es muy fácil decir que se equivocan, sobre todo porque sólo se equivocan los que hacen cosas; los típicos especímenes, tan nuestros, de "tertulia de café", son perfectos porque nunca hacen nada.

Y este "vicio nacional del jugador" tiene su origen en los clubs, donde, por cada diez socios, sólo hay uno que quiere hacer algo más que tirar dados frente al mismo contrincante durante los próximos seis años (o en su defecto, hasta que le toque ir a la mili). La Vieja Guardia tiene una preocupante tendencia a enquistarse y encerrarse en torres de marfil y así no vamos a ninguna parte. Muy bien que se critique, siempre que se propongan alternativas. Muy bien decir "eso es una chapuza", pero demostrando que se puede hacer mejor. Si no, más vale callarse y seguir cogiendo polvo en algún rincón, porque nadie contará con esa Vieja Guardia para la próxima batalla en favor de los juegos.

Melancólicamente vuestra,

La Redacción.

Equipo promotor: LIDER ediciones

Redactor Jefe: José Lopez Jara

Redacción: Joan Parés, Ignasi Solé

Portada: Arnal Ballester

Colaboradores: Jesús M^a Cortés, Xavier Cussó, Nacho Fernandez, Karl Klobutnitzk, Jesús Pié, Clement Riba, Xavier Salvador, Jordi Zamarreño

Colaboración especial de Montserrat Ybarra en el aprendizaje de las nuevas técnicas y misterios del Desktop Publishing.

Edita: F.M.S.

Redacción, Administración y Publicidad:
c/ Mallorca, 339, 3^o, 2^a, 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

el Estado de la Afición

NEW INFINITIES PRODUCTIONS

Esta es la compañía que formaron Gary Gygax, Frank Mentzer y Kim Mekan tras la 'españá' de TSR del primero de ellos. Como quiera que existía una cierta expectación por lo que pudieran crear estos tres pesos pesados del rol, nos hemos procurado una copia del juego que han editado, de nombre 'Cyborg Commando'. Una vez sobrepuestos del vómito que nos produjo la impresentable portada (en la que una especie de robot con cara de de Arnold Schwarzenegger dispara con un dedo láser contra una especie de pulga gigantesca), hemos podido comprobar que se ha realizado un trabajo muy serio con las reglas, que son claras, completas y muy jugables (Dejamos el estudio del juego en profundidad a un artículo posterior). Las únicas pegs que se pueden poner tras un estudio preliminar son la bajísima calidad de los dibujos en general, y la estupidez básica de la temática: No es de recibo la historia de la conquista de la Tierra por extraterrestres que, confortablemente situados en una base lunar, envían a hacer el trabajo sucio a unos bioborgs insectoides, y aún menos que el único recurso de la humanidad sea hacer cientos de fotocopias de Terminator.

TSR. Inc.

Dragonlance Adventures es un libro que esperábamos ansiosamente los fanáticos de Krynn, y por ello la desilusión ha sido morrocotuda. Se nos anunciaba un texto completo, con multitud de cosas nuevas, y un tratamiento especial de las clases de personaje, y nos encontramos con una recopilación de tonterías que han ido saliendo a lo largo de los módulos, remitiéndonos cada dos por tres al librito "Leaves from the Inn of the Last Home" (al que me cargaré a continuación), y al recién publicado "Atlas of Dragonlance" que promete ser otra tomadura de pelo.

Pero a ver, ¿tanto costaba meterlo todo en un libro, aunque saliera el triple de caro? Porque a mí me parece carísimo el precio que se paga para poder optar a tener un PJ Gully Dwarf, por enterarme de que Paladine es Clérigo de 40º y Mago de idéntico nivel, o por ver la historia de los elfos de Krynn despachada en página y media. ¡Un atraco a mano armada!

A los que no hayan seguido la saga de los módulos les puede resultar de interés para no tener que comprárselos todos, y sólo si quieren inventarse aventuras por su cuenta, pero para el Krynófilo la cosa es de lo abril-mayo

más lamentable. Tanto o más que la mamarrachada del "Leaves from the Inn...", que es la colección de cachupinadas más zarrapastrosa que me he tirado a la cara. Señores: Esto es una tomadura de pelo de la peor especie, hasta el punto que tuve que huir desafortadamente en dirección al excusado tras leer algunas de las secciones (Recetas de cocina, citas citables, ...). Sólo para masoquistas y estreñidos.

HILO DIRECTO CON EL TRADUCTOR DE 'CALL OF CTHULHU'

Parece ser que la noticia de la próxima traducción de 'Call of Cthulhu' ha corrido como la pólvora en el mundillo del juego en España, y desde que se ha conocido que este humilde escritor es el Encargado de convertir en realidad tan áulico evento, aparte recibir todo tipo de comentarios al respecto (y alguna que otra amenaza), he tenido ocasión de reflexionar un poco sobre el juego y su circunstancia.

En primer lugar quiero desmentir un lugar común que me ha sido esgrimido en más de una ocasión: La llamada de Cthulhu no es un juego 'matador' en el sentido en el que pueda serlo Paranoia (en donde el árbitro va descaradamente a cepillarse a los personajes), sino que es perfectamente posible sobrevivir a escenarios e incluso a campañas completas, si y solamente si, se tienen en cuenta algunos hechos básicos, que el propio Sandy Petersen deja muy claros desde las primeras páginas (página 4 de la versión libro de Games Workshop, para los incrédulos). Se trata de utilizar lo que los jugadores (sí, sí, los jugadores, no los personajes) tienen encima de los hombros, y a veces sólo les sirve para peinarse, en lugar de utilizar los pies (comportamiento muy usual) o las partes nobles (comportamiento demasiado usual) para resolver las situaciones del juego. La llamada de Cthulhu es un juego de AMBIENTE y de INVESTIGACIÓN, y si los personajes se toman la molestia de utilizar su Buscar Libros y de cultivar su Elocuencia, se encontrarán en excelentes condiciones para frustrar los planes de sus enemigos con un mínimo de confrontación personal.

Es comprensible que los jugadores que se han formado en el wargame, o en juegos tipo 'Dungeons & Dragons', en los que prima el combate, tengan 'tics' o comportamientos adquiridos de índole violenta, pero en La llamada de Cthulhu esto sirve de bien poco. Los enemigos de los per-

sonajes se dividen en dos categorías principales: Los seres de los Mitos, con los que mejor es no mezclarse, puesto que la mayoría son muy cafres, y los secuaces humanos de estos, que aunque son vulnerables, también son muy peligrosos. Ello no quiere decir que el comportamiento ideal sea la huida despendolada, sino que es menester juzgar serenamente la situación, y adoptar un curso de acción que, a ser posible, minimice las posibilidades de resultar herido, despedazado, o simplemente muerto.

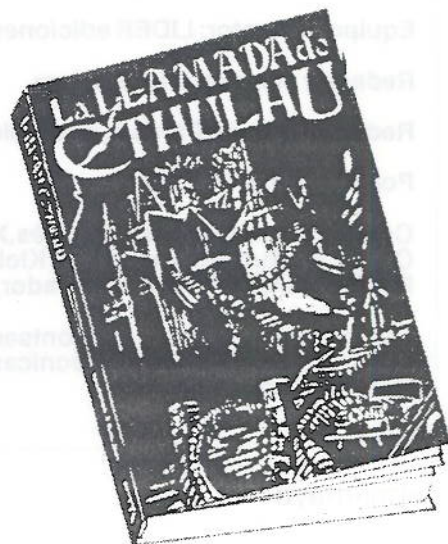
Los que lean estas líneas habrán leído ya el excelente 'dossier' sobre La llamada de Cthulhu aparecido en el LIDER 3 (si no lo han hecho, pierden 1D20 puntos de COR -en inglés SAN- de forma automática), por lo que tendrán formada alguna opinión sobre el juego. A lo manifestado por ellos sólo deseo añadir que lo más importante, para mí, en el juego es la etapa investigativa y la creación del ambiente. La resolución de la aventura y el cambio de ritmo del que se hablaba en el artículo se podrán realizar con probabilidades de éxito si la tarea de investigación se ha realizado a conciencia y se saben extraer conclusiones sensatas de los hechos descubiertos.

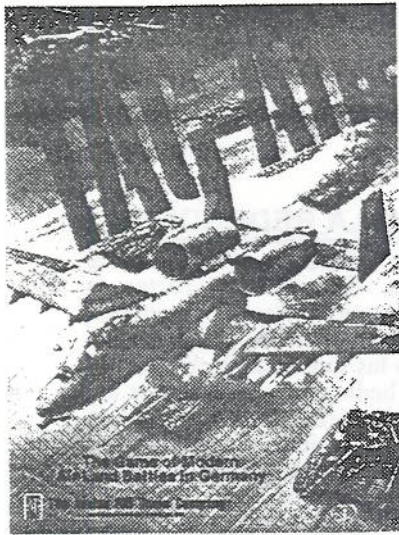
Nada más, vuelvo a la traducción que aún quedan por pulir un montón de detalles para que la cosa quede perfecta (No os impacientéis, que es peor).

Jordi Zamarreño

LLAMADA DE CTHULHU

Joc Internacional y nuestro colaborador Jordi Zamareño (traductor de La llamada de Cthulhu) nos anuncian que por motivos de producción el juego aparecerá en junio, siguiéndole en breve la publicación de tres libros de escenarios, uno de ellos en solitario, así como -seguramente- unas fastuosas tablas-pantalla para guardianes de los arcanos.





TAC AIR Y DINOSAURIOS DEL MUNDO PERDIDO

Avalon Hill lanza al mercado dos novedades: la primera es el juego TAC AIR, realizado por el mismo equipo que diseñó FLIGHT LEADER, uno de los best-sellers de la pasada temporada en los EE.UU. Se trata de un juego que versa sobre los enfrentamientos entre la OTAN y el Pacto de Varsovia en el sur de Alemania, con especial énfasis en el combate aire-tierra. Al igual que en Flight Leader, se dispone de un reglamento básico de tan solo cuatro páginas para introducirse en el juego, y después un Manual de Combate donde realmente se encuentra toda la "chicha" del tema. Numerosos escenarios para ir variando y un tiempo de juego desde tan sólo una hora, hasta tardes enteras.

La segunda novedad es otro intento de amalgamar rolgame y juego de tablero (recordar Magic Realm). Esta vez se toma como argumento la célebre novela de Arthur Conan Doyle "El Mundo Perdido", para realizar un juego bautizado como DINOSAURIOS DEL MUNDO PERDIDO. Los jugadores son aventureros explorando este mundo en busca de tesoros, descubrimientos científicos y, sobre todo, de una salida. Además de pegarse con los dinosaurios, uno se pega con los otros aventureros. La novedad es que las diferentes aventuras o módulos vienen presentadas en forma de comics. También posee una versión del juego muy simplificada para niños y un escenario en solitario. Pueden jugar este Dinosaurios del Mundo Perdido hasta cuatro personas.

FIGURA ALEMANAS PARA WARGAMES

La firma alemana Hobby Products lanza figuras de 15 mm para wargame de Antigüedad. Se trata de una colección llamada "Ejércitos del Helenismo" y se presenta en paquetes conteniendo 10 figuras de infantería o 5 de caballería. Estas figuras están disponibles en nuestro país a través de Joc Internacional. La misma firma

continúa con su ya conocida línea dedicada al rol en 25 mm. con nuevas figuras para medieval fantástico y para Cthulhu, entre estas últimas encontramos byakhees (para regocijo de los convertibles en alpheños) y protosoggoths.

TIERRA MEDIA SIGUE CRECIENDO

Gracias a la incansable actividad de I.C.E. la Tierra Media cada vez está más entera. Como novedades podemos citar "Ents of Fangorn", "Dunland and the Southern Misty Mountains", "Lost Realm of Cardolan", "Brigands of Mirkwood", "Weathertop" (primer número dedicado exclusivamente a fortificaciones, castillos, ciudadelas y torres). Además la aparición del Rolemaster Companion 2, con 13 nuevas profesiones, nueva descripción de todos los skills (muchos nuevos), nuevos conjuros y ampliación de reglas. Se promete la salida en breve de Rolemaster Companion 3.

FIN DE SEMANA CON STURMTRUPPEN

El grupo de Barcelona Sturmtruppen organiza, los días 7 y 8 de mayo, en el Centro Cívico del barrio de La Verneda su "II Cap de setmana" dedicado a los juegos. Entre las actividades, proyecciones de películas, partidas de Cry Havoc y Machiavelli, dos juegos de rol y una sabrosa mesa redonda sobre "El juego de Rol en vivo" en la que participará nuestro bienamado redactor jefe.

JUEGOS FRANCESES EN ESPAÑA

Se verán muy pronto por estos pagos los juegos SHERLOCK HOLMES y PARANOIA, editados en francés por JEUX Descartes y distribuidos en España por Joc Internacional. Suponemos les seguirán otros tan apetecibles como Amiraute, Alesia, Junta, Cosmic Encounter...

MAS TIENDAS ¡ES LA GUERRA!

Mientras que en casi toda las ciudades españolas la penuria de tiendas que vendan juegos es total, Barcelona -no se sabe si por las próximas Olimpiadas- lleva camino de convertirse en el paraíso del aficionado. Además de Jocs i Coses y Jocs & Games, por todos conocidas, la librería Gigamesh, especializada en literatura fantástica y de Ciencia Ficción, ha comenzado a vender

el Estado de la Afición

juegos y revistas sobre el tema. Y otra tienda dedicada a hobbies en general, "Tocs", parece en camino de montar una sección fija dedicada a los juegos. Esperemos que otras ciudades sigan este camino.

RUMORES EN LA FERIA DEL JUGUETE

Durante la pasada edición de la Feria del Juguete en Valencia se notó la ausencia de NAC, firma que no presentó ninguna novedad. También se vio a un representante inglés de la firma TSR en el stand de Pla Dalmau, y en otro stand aparecieron por vez primera juegos de Avalon Hill. La ausencia de NAC puede ser un síntoma preocupante y todos tocamos madera porque ésta era una de las pocas firmas nacionales dedicada a producir juegos mínimamente serios, en cuanto a TSR y el DD sigue la aventura. Un misterioso anuncio ha inundado los clubs de Barcelona y ocupó una página de la revista Troll, pidiendo un voluntario para hacerse cargo de Dungeons & Dragons en España. La solución, esperamos, en el próximo número.

LUDOLITERATURA

Timun Mas sigue lanzando libros-juego con gran éxito. A destacar la publicación de dos obras ambientadas en la "serie negra" y escritas por dos especialistas. Se trata de "Crímenes de aficionado", de Andreu Llopis, y "Cuando trasladéis mi féretro" de Jaume Fuster. También sigue la colección de Aventuras sin fin en el marco de D&D con dos nuevos títulos: "Visiones de destrucción" y "El misterio de los antiguos". Estos libritos pueden ser el regalo adecuado para que vuestros conocidos den un primer paso camino del rol.

Timun Mas prepara, además, una introducción muy accesible para los mas jóvenes al mundo del rol, con varias aventuras dentro del mismo libro. Si no encontráis estos libros en vuestra librería habitual, podeis escribir a Timun Mas, C/Castillejos. 294, 08025 Barcelona.

TRAVELLER

GDW anuncia la aparición de "REBELION SOURCEBOOK" para mayo de este año. De hecho se trata del cuarto libro para MEGATRAVELLER.

Ha nacido "TIFFANY STAR" Un nuevo fanzine para TRAVELLER. Nos avanzan una serie de artículos: "Personalidades: Almirante de Sector Conde Marsh" "El avance de la Confederación

abril-mayo

el Estado de la Afición

Solomani", "El poder y las influencias interestelares", "Análisis del Domino de Deneb", "Las Estaciones (Depots) en Imperio" y otros adicionales.

Para más información contactar con: "TIFFANY STAR" Michael R. Mikesch-Editor 312475th Avenue, #3. Landover, Maryland 20785-1920 USA.

Gregg Giles de "SECURITY LEAK FANZINE" (otro fanzine para traveller) ha sacado el número 4, con un artículo de mercenarios.

El número 5 que aparecerá en Mayo, se basará en la octava expedición al centro de la galaxia.

Si estais interesados en el pseudo desaparecido SORAG, él os lo puede conseguir.

Para más información contactar con: "THE SECURITY LEAK MAGAZINE" 4200 Park Place 217, Tyler, Texas 75703-1822 USA.

Ha corrido el rumor de que la primera edición de MEGATRAVELLER se ha quedado corta y a toda prisa estan imprimiendo mas ejemplares, tengan pues paciencia.

El nº 11 de "TRAVELLERS' DIGEST" que tenia que haber salido en Diciembre ha sufrido un ligero retraso debido al MEGATRAVELLER, pero se justifica por su mejoramiento. Recuerden que el equipo de "DIGEST GROUP" trabajó estrechamente con los de GDW en TRAVELLER y en T. 2300.

Magnus Abel, de "BETWEEN WORLDS" lamenta informar que su ordenador le hizo una mala jugada y ha desaparecido su archivo de suscriptores. Si alguno de ustedes estaba suscrito a este fanzine envíenle algun documento acreditativo. Cualquiera puede tener un fallo.

Aparece una nueva compañía que lanza sus productos con el conocido sello "Appoved for TRAVELLER", se trata de "WREKT Enterprises". Como inicio tienen: Una aventura: "BLACK FRIDAY". Una extensión de reglas (PSIONICS) "THE PSIONIC HANDBOOK" y los mapas del sector "Spice".

Por desgracia no se nos informa de su dirección, cosas que pasan.

De la mano de Ed Edwards se crea "(HIWG) HISTORY OF THE IMPERIUM WORKING GROUP" se trata de un grupo de discusión, comentario y trabajo sobre TRAVELLER, los interesados en participar en este grupo ponganse en contacto con:

HISTORY OF THE IMPERIUM WORKING GROUP (HIWG) d Edwards - Coordinator 1410 E. Boyd Norman, Oklahoma 73071-2650 USA.

Por último os adjuntamos una pequeña lista de compañías que producen mapas, artículos o fanzines

abril-mayo

para traveller, si les escribis seguro que os responderan, son amables.

DIGEST GROUP: sin duda el grupo más importante colabora intensamente con GDW y sus productos son de gran calidad.

"SEEKER" P.P. Box 337 Finley, ND 58230 USA.

Mike Jackson No. 512, 4676 Yew st. Vancouver B.B. CANADA VGL 256

Herb.M.Pedro P.O. Box 1515, Belmont, NC 28012 USA.

Existen mas posibles contactos, estos mismo os contactarán con otros.

"HEROE TIENE LOCAL"

Nos es muy grato anunciaros que el club HEROE, producto de la fusión de los clubs "Role-playing club", "Pata palo", "Ludomania" y otros. Tiene ya un flamante local sito en C/ Canillas, 34 3º Dcha. MADRID, muy cerca del metro de la Avenida de America. Si os acercais por allí algún viernes, sábado o domingo por la tarde seguro que sereis bien recibidos.

Por otro lado, decir que tienen organizadas diversas partidas por correo, en concreto mantienen 7 "Diplomacy" simultáneos. Van a iniciar una variable de "Diplomacy", llamada "Sacro Imperio" y tambien un "Machiavelli". Por todo ello, si os interesa la apasionante idea de juego por correo escribid al CLUB HEROE Apdo. de correos 59052 28080 MADRID, enviándoos 5 sellos de 20 pts. (para sucesivas respuestas) envíen sus señas y teléfono y las de aquellos amigos que les pueda interesar este "rollo", estan abiertos a cualquier consulta.

RAISTLIN

Nuevo grupo dedicado a los juegos. Ni más ni menos que en Albacete, y se llaman RAISTLIN. Además desafían a los lectores a averiguar de dónde han sacado el nombre para el club. Su dirección es JOSE BELTRAN ESCAVY, Avda. de España, 41, 11-F (Edificio COVIRCO) 02002 ALBACETE

NOTA DE LA REDACCION

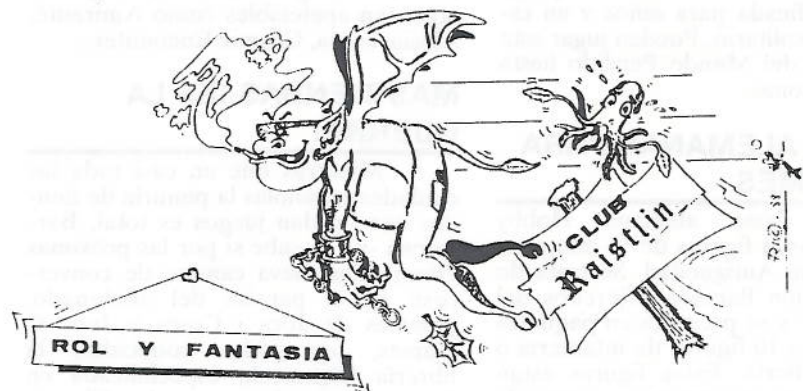
Esta redacción no se hace responsable de aquellas cartas o noticias que se envíen a la antigua dirección de Lider. Para el caso es como si no las enviaseis. Debemos insistir en el hecho de que cualquier actividad no interna que realicen los clubs o grupos, tiene cabida en esta sección, pero debeis comunicarlo por escrito y no esperar que aparezcan por arte de magia estas noticias. Las pilas de nuestro Palantir hace tiempo que se secaron. Efusivamente vuestra La Redacción.

HALIFIRIEN

Es un placer para esta redacción poder dar noticias como ésta. La aparición de un fanzine dedicado íntegramente al mundo de Tolkien. Como su editor dice "HALFIRIEN pretende ser una luz en la oscuridad, un punto de contacto y un vehiculo de comunicación" entre los seguidores de Tolkien sera que salimos de la oscuridad, sera tal vez que empezamos a desterrar nuestra apatía o vergüenza. Sin duda Juan Manuel Grigalbo ha dado este paso y además ha demostrado con el número 0, que HALFIRIEN puede tener una larga vida. Un trabajo serio, un gran entusiasmo y buenos contactos prometen que si "... los que tienen ojos para ver acuden en ayuda de...". HALFIRIEN puede ser este nexo de unión entre los aficionados a Tolkien.

Si alguien me hubiese dicho cuando lei por primera vez "El Señor de los Anillos" que años después podía tener un fanzine en castellano sobre el tema entre mis manos y que además los viernes por la noche podría hacer un salto espacio-tiempo y encontrarme Tharbad en el 1641, le hubiese llamado loco visionario. Hoy la realidad es esperanzadora. La dirección de contacto de HALFIRIEN, es:

Juan Manuel Grijalvo. CAIXA DE PENSIONES Apdo. 170, 07800 EIVISSA.



CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS

¿Es posible que se cambie el tipo de carros y también la nacionalidad en el juego LOS MEJORES DE PATTON?
(J.M.G. Barcelona)

Mi querido amigo, eso sería seguramente otro juego. Ahora que nada es imposible, y si tienes la bibliografía adecuada (o el Advanced Squad Leader, por ejemplo) podrías modificar las tarjetas de los Sherman y convertirlos en Lees, Cromwells, Panzer IV. Luego tendrías que hacer escenarios y tablas de encuentros adecuadas, etc., etc. Si alguna vez lo

intentas, envíanos el resultado para publicarlo. Hoy por hoy, quizá Gerardo del club Dreadnought de Valencia (C/Albacete, 35, pta. 21. 46008 Valencia) sería capaz de modificar hasta tal punto el juego. Pero falta que quiera hacerlo.

He adquirido el juego "Attila" y tengo una duda: en el cuadro explicativo de colocación de las fuerzas en el tablero, se indica en qué ciudades o hexágonos han de ir las fichas, pero a veces la ciudad va precedida de una letra y un número (22N Constantinopla, por ejemplo) sin explicar qué significa.
(M.C.B. Sevilla)

Los italianos nunca han sido muy buenos haciendo reglamentos. Este lapsus "Attila", afortunadamente, no es muy grave. Las letras corresponden a puntos cardinales (N, norte, S, sur, etc) y el número es la distancia en hexes, en la dirección que indica la letra, a la que debe colocarse una unidad de la ciudad citada. Si no hay número pero sí letra, se colocan en el hex adyacente a la ciudad en la dirección indicada por la letra.

En el juego D&D básico ¿se puede atacar con dos armas a la vez, es decir, se pueden realizar dos ataques por personaje y asalto? Contando con que se pierde la iniciativa. (L.D.M. Vigo).

Lo de la pérdida de iniciativa viene cuando estás usando un arma tan pesada como el mandoble (espada de dos manos). Me temo que el sistema del D&D básico es demasiado sencillo para entrar en apreciaciones del tipo de un ataque con espada corta y hacha de combate, o con daga y espada, por ejemplo. Si el master es generoso, te dejará hacerlo, perdiendo únicamente la posible mejora a tu clase de armadura que te hubiese dado un escudo.

Si embargo, puedes utilizar la regla que para el caso existe en el Advanced D&D, en ese caso, el personaje ataca con una penalización de -2 a la tirada de impacto con el arma principal, y con un -4 para la secundaria. Existen ulteriores modificaciones según la destreza del personaje, pero eso ya nos sumerge de lleno en las reglas de combate del Advanced, que son mucho más sofisticadas que las del básico.

De todos modos, yo tenía un amigo, orco de las Misty Mountains por más señas, que para atacar dos veces en el mismo asalto sin perder la protección del escudo, escupía al contrincante en la cara. Aparte del asco, si le daba en los ojos, conseguía una ventaja momentánea. Todo le fue bien hasta que un buen día le intentó escupir a un tal Aragorn... descansa en paz, querido Glukk.

JORNADAS DE JUEGO 88

Para tranquilizar los mentideros de la Afición, de fuentes bien informadas, sabemos que los preparativos para ese año ya están en marcha en forma de Proyecto a aprobar por el Área de Juventud del Ayuntamiento de Barcelona. Se prevé realizar las Jornadas de Juego 88 los días 29,30,31 de Octubre y 1 de Noviembre. Posiblemente ampliándose hasta el 6 de Noviembre con juegos de sociedad de todo tipo.

Se baraja un rol en vivo en el barrio Gótico Barcelonés, así como la invitación al creador de RQ y presidente de Chaosium, Greg Stafford, que después de su participación en el GAMES DAY, actualmente ya tiene su segundo baño europeo en el Salón de París, en el cual ha mostrado su predisposición a conocer directamente la Afición en España (al calor de la edición de LA LLAMADA DE CTHULHU y RQ0).

Los promotores de la Asociación Nacional de Jugadores, están debatiendo los juegos para unos Torneos, con diferentes parciales y final en las Jornadas.

Los creativos y diseñadores nativos ya pueden preparar sus juegos y también módulos (en las variantes D&D, CTHULHU, RQ o JB), que se regiran por las reglas del año anterior, que próximamente se publicarán.

Para mayor información envío de sugerencia y diseño de juegos, la secretaría de las Jornadas será en Ludocentre C/ Lluvia, 41, pral 1ª. 08009 BARCELONA.

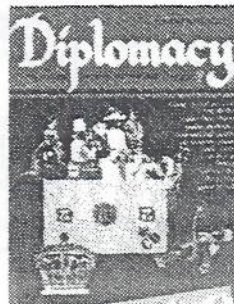
DIPLOMATICON 88

Los días 23 y 24 de abril en el Centro Cívico Delicias, Av. de Navarra, s/n, Zaragoza, organizado por el Club ACIES tendrá lugar la 2ª CONVENCION DE JUEGOS DIPLOMATICOS - DIPLOMATICON 88.

Habrà un Torneo de Machiavelli. Torneos de exhibición: CIVILIZATION y DIPLOMACY junto a espacios de juego libre.

Para cualquier información, inscripciones o reserva de alojamiento: ACIES C/ Heroísmo, 49, 1º alt: (976) 64.26.24. (Francisco).

En esta convención tendrá lugar la Asamblea constituyente de la Asociación Nacional de Jugadores de Estrategia, Simulación y Rol.



CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS

Queremos iniciarnos en el rol. ¿En qué se diferencian los sistemas (D&D, Runequest, La Llamada de Cthulhu...)? ¿Qué es mejor, el Runequest o el Runequest Deluxe (aparte diferencia precio)?

P.A.P. (Huesca)

Complicada pregunta la que haces. Para empezar, no solo se diferencian los sistemas, sino que en el caso de La Llamada... la diferencia es también de la esencia del juego. Básicamente, RA y DD son juegos "medieval-fantásticos", mientras que Cthulhu es terror gótico. En cuanto a sistemas, y si sois todos novatos, podríais empezar con el DD básico; es un juego sencillo y sirve perfectamente para eso, para iniciarse. Si la cosa os gusta, que desde luego sucederá, pediréis más y en ese caso, dentro de la fantasía medieval, Runequest es uno de los mejores juegos. La diferencia entre el Standard y el Deluxe estriba en que este último contiene más criaturas y unos apéndices sobre economía, cultura, etc, muy interesantes para el master. Pero las reglas de juego son exactamente las mismas. Quizá sea mejor coger el Standard y saltar luego al Advanced Runequest de reciente publicación. En cuanto al Cthulhu, comparte, curiosamente, muchas mecánicas de juego con RQ, pero es un juego donde las motivaciones, comportamientos, ambientación y situaciones son completamente diferentes; vale la pena que lo probeis.

Me gustaría que me respondieses a una serie de preguntas, como cual es la diferencia entre THIRD REICH y HITLER'S WAR, y si hay algún juego que trate la II Guerra Mundial en su totalidad de forma más completa que los anteriormente citados. (R.F. Sevilla)

Obviamente, Third Reich es un juego más complejo, que ofrece más posibilidades al wargamer. Por otro lado, Hitler's War tiene la novedad de que cada potencia investiga y crea un ejército según sus necesidades. Para resumir te diré que Third Reich es un clásico, aunque difícil, mientras que Hitler's War es un diseño con algunas innovaciones interesantes, pero también algunas lagunas.

Existe un juego que abarca los dos grandes teatros de la Guerra, Europa y el Pacífico. Es un diseño de los mismos autores de Empires in Arms, y se llama WORLD IN

FLAMES. Hasta ahora sólo se puede conseguir en el extranjero, editando por el Australian Design Group. Espero que AH ante las muy buenas críticas que recibió el juego, compre el diseño y lo distribuya.

Respuesta a la pregunta del Orco Francis en el número 3.

Los más de diez aficionados que en toda España se dedican con furor al ASL me han bombardeado con cartas (cada uno ha escrito unas 15, siempre con falsos nombres). Lamentablemente, servidor estaba informado del número exacto de ASLs vendidos hasta la fecha, con lo cual las cuentas no salían ante tanto correo. Además, ninguno dió con la solución correcta, porque, mis queridos expertos, las escuadras rusas de primera línea no pueden dividirse en halfsquads. Si Popoff intentase semejante cosa, el cabo primero de la escuadra el denunciaría inmediata-

mente a la NKVD por comportamiento antirrevolucionario y Poppoff sería depurado sin más. Así que nadie recibirá el magnífico lote de figuras GHQ para ASL Deluxe, que quedan en poder de la Redacción para prácticas de tiro.

PREGUNTA DEL N.4

Cada vez es más popular entre nuestros lectores ese bardo llamado Ripperbaum Halbershaft, que siempre llega a última hora con sus módulos plagados de mentiras y apesando a "Four Goblins". Como buen orco, estoy dispuesto a demostrar que es un farsante, y la prueba más tajante está en los dos supuestos "planos" de Calan Ebor que Ripperbaum le coló a nuestro bienamado redactor jefe. Cualquier niño se daría cuenta enseguida de que dichos planos corresponden a dos cosas bien diferentes a Calan Ebor, ¿cuáles son los verdaderos edificios a los que corresponden dichos planos?

ANUNCIOS

Deseáramos formar grupo o club de jugadores de wargames en Sevilla. Interesados llamar al teléfono 42.49.40 de Sevilla o escribir a Fco. José Lorenzo Durán o Juan Antonio Lorenzo Durán C/ Arroyo, 41 piso 2º C. 41003 SEVILLA.

Compro FRANCE 40, CHANCEROSVILLE y STRUGLE OF NATIONS (todos de AH). José Luis Rodríguez Hernández C/Príncipe de Vergara, 203, 28002 Madrid. tlf: (91) 2610639.

COMPRO "CROS OF IRON" Luis Alfonso Melgar Moreno C/ Valderrey, 53, 4º. 28039 MADRID . tfo. 216.43.00

COMPRO contrarreembolso "Cros of Iron" de AH, a ser posible sin destroquelar y con instrucciones en castellano. Fernando J. García Maniega. Pensión "Casa Manuel" C/ Barberos, 6. 21200 Aracena, Huelva.

Vendo "Batalla de las Ardenas", "La Legión", "Frente del Pacífico", de Nac, en muy buenas condiciones; precios asequibles (a negociar). Interesados: C/ Juan de Urbista, 61, 28007 Madrid. ó tfo. 2517345, preguntando por Pablo González Taberna.

ATENCION COLECCIONISTAS. Vendo: "La batalla de Zama", "La batalla de Little Big Horn" y tres cajas supletorias para este último. Estos juegos, auténticos incunables, fueron editados en Barcelona, dentro de la serie "Grandes Batallas del Mundo", hace 25 años. Pese a ello, su estado

de conservación es impecable. Están compuestos por: caja, reglamento ilustrado, figuras de plástico de varios tipos (elefantes cartagineses, general Custer, etc) tablero, reloj de arena y album con cromos. Sus precios son: Zama 60.000, Little Big Horn + 3 cajas supletorias (dos de caballería y una a pie) 72.000, Cajas supletorias, una 6000 y las tres 15000. Angel Agüeras (93) 301.08.53.

Vendo La caída de Francia "The fall of France" (GDW) nuevo sin destroquelar por 10000. Angel Agüeras (93) 301.08.53.

Vendo 2X Spectrum +, cassette y cintas de juegos todo nuevo por 15000. Angel Agüeras (93) 301.08.53.

Fans del JAMES BOND podeis pedir las aventuras OPERACION ROMPEHIELOS y NOBODY LIVERFOREVER, en castellano, a Karl Karl Klobuznik de The Fumbler Dward, Urb. Homan, 5, 2º B, 28240. HOYO DE MANZANARES. MADRID.

JAMES BOND
007





SERVICIO A LA AFICION



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



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

¡silencio...se juega!

PLATOON REVISITED

Xavier Salvador

Introducción a un juego desaprovechado

Apuesto cualquier cosa a que la gran mayoría de los ludo-adictos de por estos andurriales al ver o oír hablar por primera vez de un juego llamado "Platoon" se habrán dicho con escepticismo:

"¡Vaya con los americanos! Lo que no hagan ellos por sacarle el jugo a una película..."

Lo cual no deja de ser cierto, dada su habilidad innata para el marketing y similares. El problema estriba en que, lo que en un mercado funciona (en este caso el americano), en otro no tiene por qué hacerlo (y es que somos muy latinos). Para un gran porcentaje de los escépticos ludo-adictos latinos éste habrá sido el primer y último contacto con "Platoon". La conexión mental es fácil, incluso para los no familiarizados con mis matemáticas:

Americanos + Idea de Éxito = Dinero
de donde se deduce que:
Americanos + Exprimir Idea = Más Dinero

pero entonces ya conocemos el corolario por el cual:

Exprimir Idea = Churro
y si el juego es un churro, no vale la pena.

De entre los que hayan tenido la oportunidad de pasar del primer nivel de conocimiento superficial del juego (es decir, la caja), quizás la mitad habrán sentido, a primera vista, una profunda desilusión al ver que las reglas en inglés sólo ocupan un folio por las dos caras y que el tablero de juego es pequeño con hexágonos grandotes.

"Como va a ser bueno un juego que casi tiene menos reglas que el Monopoly", pensarán escandalizados, sobre todo los que han pasado de la caja por haberse comprado el juego.

Pues bien, aquí romperemos unas cuantas lanzas en favor de "Platoon", que no es un churro, ni mucho menos, y tampoco es malo por ser sencillo.

Explicación de un juego interesante.

Por expresarlo todo en una frase:

"PLATOON" es una SINTESIS del sistema de juego de "FIREPOWER", localizado en los combates de la Guerra de Vietnam que se representan en la película.

Por síntesis, entiendo que "Platoon" recoge los elementos básicos de su juego madre y, añadiendo algún detalle característico, consigue un todo homogéneo, conciso y sencillo. Tajantemente, deben valorarse estas características como atributos positivos del juego. "Platoon" no puede ser menospreciado por ello, más que por aquellas mentes perversas (y haberlas, haylas) que, siguiendo con mis matemáticas, asocian:

Reglamento más extenso = Juego Mejor

Estamos delante de un juego en el cual la relación realismo / complejidad es superior a UNO, lo que significa que es más realista que complejo: un parámetro determinante en una simulación histórica.

El sistema de juego de Platoon-Fire Power (o PFP) permite recrear combates hombre a hombre, a nivel de uno o dos pelotones, abarcando un periodo histórico desde 1965 hasta la actualidad (para Platoon,

sólo el principio de la guerra de Vietnam). Si lo comparamos con el archi-clásico sistema de juego de Squad Leader (o SL), a parte de una mayor proximidad histórica, hay una clara diferencia en la escala del juego (media docena de fichas de SL por bando, pasan a ser unas 20-25 en PFP).

En consecuencia, los combates en "Platoon" son más tácticos. También son más mortíferos, por la mayor potencia del armamento empleado. El sistema de juego adoptado resuelve con elegancia los problemas que conlleva este tipo de situaciones.

Por una parte, la localización del enemigo es siempre incierta, más aún si tenemos en cuenta que la mayor parte del terreno es jungla. "Platoon" lo soluciona con un sistema en plan "Stratego". Las fichas del juego van montadas en una peana. Su cara es visible únicamente para el jugador que las controla. Así, delante de una ficha enemiga, no se puede saber si es un soldado, un odioso señuelo (sí, sí, un señuelo), un grupo de soldados (hay fichas de sustitución como Booby Traps y tal), hasta que la ficha te ataque o la ataques.

Por otra parte, a este nivel de combate, los combatientes pierden un poco los papeles, dada la brutalidad y la confusión de los enfrentamientos. No se puede predecir en absoluto una serie de jugadas destinadas a alcanzar un objetivo, ya que el principal obstáculo a vencer es el propio instinto de supervivencia de los soldados que se "clavan al suelo". En "Platoon", las acciones se suceden de manera imprevisible, mediante la mezcla conjunta de un número dado de Fichas de Secuencia de cada equipo (como más se tienen, mayor es la iniciativa del bando). Se van sacando de una en una, permitiendo al propietario de la ficha sacada que un par de sus soldados se muevan o desaparean.

En este punto intervienen los denominados "luchadores naturales" o líderes, que en "Platoon" permiten actuar conjuntamente a todos los soldados que se encuentren con ellos en un mismo hexágono. De esta característica se podrá deducir que la estrategia óptima consistiría en concentrar las fuerzas en muy pocos grupos, al mando de líderes. Pero en el combate moderno, frente a la concentración del movimiento y la potencia de fuego para que resulten ofensivamente efectivos, hay una fuerza que actúa en sentido contrario. El uso intensivo de armas automáticas y explosivas hace peligroso juntar demasiada gente en poco espacio, ya que un ataque afortunado puede acabar con todos ellos (o por lo menos suprimir su fuego durante un espacio de tiempo precioso). En "Platoon" al fijar las reglas que un ataque se realiza contra todo bicho viviente (o bomba) que se encuentre en el mismo hexágono, se consigue reproducir pautas tácticas reales.

El nivel de concentración de tropa entonces será el equilibrio entre la tendencia a juntarse para controlar mejor la movilidad y el tiro y la tendencia a separarse para evitar el riesgo de ser blanco conjunto de un ataque con éxito. (Tanto en la realidad, como en el juego).

Los combatientes en "Platoon" quedan definidos por: su modificados de fuego (en función del armamento que se lleva y la puntería), su factor de movimiento (depende del peso que se lleve, en forma de radios o armas pesadas y de la agilidad, como el Sargento Barnes), su alcance de fuego (según el armamento) y su clasificación como líder, radio-operador o soldado normal. Los soldados americanos, adicionalmente, representan, cada uno, a uno de los protagonistas de la película. Este último detalle, le da un toque pelicularo al juego que es de agradecer por el ambiente que crea en la partida.

NAM. BRAVO COMPANY.



Por último, en "Platoon" encontramos cuatro escenarios, sacados todos ellos de situaciones reproducidas en la película (otro toque más de colorido). Uno de estos escenarios es introductorio, para aprender a dominar la mecánica del juego. Los otros tres escenarios se pueden jugar por separado o organizar en una pequeña campaña (A Tour in the 'Nam).

Conclusiones sobre un buen juego

"Platoon" es un juego que personalmente me gusta.

Me gusta porque es sencillo de explicar (incluso para quien no ha visto un wargame en su vida), pero no es tan sencillo de controlar.

Me gusta porque se puede jugar en un par de horas libres y no son tantos los juegos con un nivel de diseño superior a la media que se puedan acabar en un margen de tiempo razonable.

Me gusta por el ambiente que se crea en el juego, al reflejar los personajes y situaciones de la película. A quien le haya gustado el film, no le costará meterse en la piel de los protagonistas.

Por supuesto, "Platoon" tiene limitaciones. Pero no creo que a ningún ludo-adicto interesado por el juego le cueste sacarse de la manga unas cuantas expansiones del tablero, las reglas de creación de escenarios necesarias y todas aquellas opcionales para condimentar el juego a gusto del consumidor.

Si si todo esto no resulta suficiente para saciar la sed de alguno de vosotros, siempre puedes recurrir al padre de la criatura. En Fire Power te encontrarás con un Manual de Combate, cuyas 218 páginas (en su traducción) te aseguro que le daran a tu cerebro toda la marcha que pida y más.

FICHA TECNICA

Editor: AVALON HILL

Tipo: Táctico

Duración: 2 a 3 horas

Nº jugadores: Dos

Dificultad: 2

JULIO CESAR

Clement Riba

Las guerras antiguas son la Cenicienta de nuestro hobby. Las lanzas y los escudos no parecen tener el colorido de los panzers o la bomba H. Aun en las grandes colecciones de juegos de guerra, el tópico de la antigüedad tiende a ser muy poco tratado.

Richard Berg nos ayuda a relle-nar este hueco con muchos juegos de su invención (Conquerors, Druid, Conquistadores, Las Cruzadas, etc...) y ahora con Julio Cesar, una simulación de la conquista de las Galias por César durante los años 58 al 50 a. J.C. Un jugador controla a los romanos y el otro representa a las aproximadamente 50 tribus galas, cuyas simpatías fluctúan ampliamente durante el juego. Hay cuatro escenarios, el más corto de un año de duración (12 turnos) hasta la campaña completa.

El juego incorpora un número grande de inusuales subsistemas, siendo el corazón del mismo el mazo de cartas que representa a cada una de las tribus. Estas pueden ser mantenidas en secreto o descubrirse dando el control de una tribu (un código en el reverso de las cartas da al jugador contrario cierta información, como por ejemplo la localización de la tribu). Las tribus controladas por un jugador son activas y pueden usarse como aliados; las tribus subyugadas como resultado de los combates o por una acción política son retiradas del juego, pero mantenidas disponibles para su regreso al mismo en una siguiente revuelta o jugando una carta.

Como se puede ver, el dominio de las tribus depende de las cartas, que se pueden jugar en cualquier momento (incluso durante el turno de nuestro oponente) lo que las convierte en un arma de doble filo. El que ambos jugadores tengan grandes tribus ocultas en sus manos aumenta la incertidumbre; así el jugador romano, después de subyugar una tribu ve como debe volver a derrotarla cuando su contrincante juega la carta de dicha tribu. Las cartas de acontecimientos añaden más sorpresas, como son las revueltas, los viajes de César a

Roma, la llegada de un druida que vuelve amistosas a tribus hasta entonces hostiles...

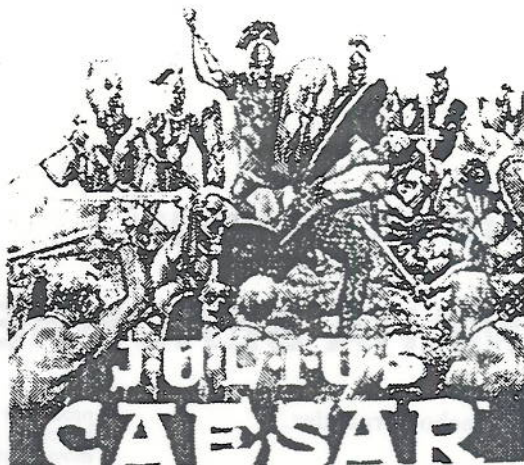
El movimiento es simple, con una escala de 30 Km. por hex. Los turnos son mensuales y la capacidad de movimiento de las unidades romanas es un poco superior a la de las tribus debido al entrenamiento superior; las tribus mayores mueven más lentamente que las pequeñas, el gran problema de las zonas de control en los juegos de antigüedad es solventado satisfactoriamente con la fórmula de que sólo las ciudades fortificadas ejercen zonas de control, mientras que las unidades que se encuentran detrás de río impiden su cruce mediante su ZOC.

El suministro lo representan los marcadores de grano, que son transportados por las unidades y usados cuando éstas quedan aislada en territorio enemigo o neutral. El grano se obtiene recolectando áreas no arrasadas o como botín de guerra.

Las principales fuerzas romanas son las legiones, que pueden ser reclutadas por César o por el Senado; si son reducidas, pueden ser reconstruidas, pero un César insaciable corre el riesgo de incurrir en penalizaciones por un exceso en el reclutamiento. Las fuerzas galas están limitadas a las tribus aliadas. Las opciones de combate incluyen intercepción durante el movimiento, la declaración de asedio de una ciudad fortificada (lo cual consume grano y tiempo) y la lucha de tribu contra tribu, quedando subyugado el perdedor.

Los puntos de campaña (o de victoria) se obtienen cada año por ocupar ciudades fortificadas y subyugar tribus, pero los puntos por tribu solo se consiguen si tenemos el territorio de dicha tribu fuertemente guarnecido. Como las batallas suelen producirse por todo el mapa, la colocación de las fuerzas es un problema constante, con la dificultad adicional de que una tribu aliada puede convertirse de pronto en hostil; añadamos a ello el agravante de que hay que tener a todo el mundo alimentado y nos daremos cuenta de que el juego en un desafío para todo el que se considere buen estratega.

El juego solo tiene tres escenarios más el juego de campaña, pero las cartas hacen que cada partida sea diferente. El primer escenario representa la primera campaña de César en las Galias, con sus excursiones a Britania y Germania; está bien nivelado y es emocionante por la gran variedad de opciones estratégicas que encierra. En cuanto al juego de campaña, se



juega con las mismas reglas que los escenarios y dura unas 15 o 20 horas; la importancia de las cartas no lo hacen recomendable como juego en solitario. Para jugadores con experiencia, muestra la desventaja de tener que aprender reglas y trucos nuevos; las tácticas convencionales no se pueden aplicar siempre y algunas de las reglas pueden ser fácilmente olvidadas o malinterpretadas.

Julio César tiene un gran atractivo por su temática y por su precio. El reglamento, aunque tiene algunos puntos oscuros, funciona bien; se ofrece un sumario de las reglas en la última página y los ejemplos de juego son buenos, aunque desearíamos algunos más. El juego presenta una gran igualdad, dado el número de opciones que se ofrecen a ambos bandos: ¿deben los romanos concentrarse en los asedios o deben realizar una arriesgada invasión de Bretaña? ¿podrá el jugador galo realizar una revuelta masiva que acabe con el juego en un turno? ¿cuál es la mejor forma de explotar las limitaciones del invierno? Problemas fascinantes que tendréis que resolver si jugáis al Julio César.

Como resumen diré que refleja admirablemente la situación histórica, que posee un sistema de juego ágil e interesante, una buena presentación (aunque las fichas podrían haber sido un poco más consistentes) y que el diseño es original y de calidad.

FICHA TÉCNICA

Diseñador: Richard Berg

Editor: TSR/NAC

Componentes: mapa 56x81
cm, 200 fichas, 59 cartas, reglamento,
dos dados de seis caras.

naïpe

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**

silencio...!se juega!

OMAHA BEACHHEAD

Nacho Fernandez.

OMAHA BEACHHEAD es un juego a nivel táctico-operacional que recrea el asalto anfibio del "Día D" en la playa de Omaha y los subsecuentes 10 días de combates en el farragoso "BOCAGE" normando.

El V cuerpo de ejército americano, que comprendía tres divisiones de infantería (1ª, 2ª y la 29ª) y tropas de apoyo, tenía la misión de limpiar la costa y profundizar hacia el sur en una campaña móvil.

Sin embargo, los americanos se encontraron con tres problemas que convirtieron la presunta parada militar en un combate por cada metro de terreno. El primer problema lo constituiría la veterana división de infantería alemana, la 352, que estaba desplegada más cerca de la costa de lo previsto por el S.H.A.E.F. (Suprem Headquarter Allied Expeditionnaire Force), el mando supremo de la fuerza expedicionaria aliada. El segundo contratiempo, si no el más importante, fue el AGE francés que ofrecía una defensa perfecta del terreno. Y el tercer problema lo constituyó la relativa calidad de las armas de apoyo alemanas pertenecientes al LXXXIV cuerpo de ejército alemán.

El desarrollo del juego recuerda mucho a otros juegos de la casa Victory Games, que a mí particularmente me parece muy interesante. La base del juego está en la fase de operaciones. En ella se determina quién será el jugador que ejecuta acciones primero (fase de iniciativa). Posteriormente, el jugador que tiene la iniciativa (determinado en el paso anterior) decide si ejecuta o no acciones. Si desea realizar alguna acción, el jugador tira un dado y el número que sale es el número de puntos de acción de que dispone. En caso de no querer realizar acciones o cuando haya gastado todos los puntos de acción disponibles, el turno pasará al otro jugador. Este a su vez hará lo mismo. Este sistema de alternancia puede llegar a ser muy largo y se acaba de dos maneras: la primera, si un jugador "pasa" y el oponente inmediatamente "pasa", es decir, que los dos jugadores no quieren realizar acciones y pasan consecutivamente. La segunda, si un jugador saca un cero (0) en el dado cuando desea realizar operaciones, tiene que volver a tirar un dado. Si ese segundo número del dado corresponde a uno de los números que están en la tabla de turnos del turno correspondiente, entonces la fase de operaciones finaliza.

Un factor curioso en el juego es la artillería. El sistema de disparo de artillería es un poco lioso pero da lugar a un mayor realismo, puesto que utiliza fichas de puesto de observación para determinar la distancia del objetivo y la inefable línea de visión (L.O.S.).

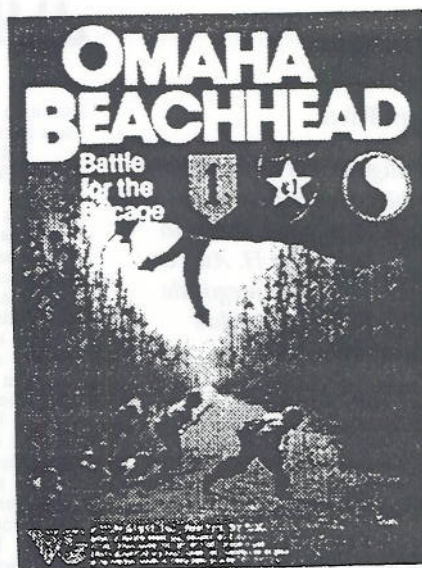
Hay tres tipo de ficha representados en el juego: unidades de combate, asignaciones (unidades de apoyo) y marcadores. Las unidades de combate (infantería y artillería), así como las asignaciones, tienen las dos caras de la ficha impresas: en la cara frontal se representa la unidad con plena capacidad para realizar acciones; en la cara posterior se representa a la unidad "fatigada", consiguiéndose esto tras realizar una acción. Una unidad es penalizada cuando intenta realizar una acción mientras está fatigada, y la artillería tiene

prohibido realizar acciones. Hay tres tipos de acciones: 1) acciones de movimiento: movimiento táctico, movimiento operacional, movimiento estratégico, movimiento administrativo y relevo de artillería; 2) acciones de combate: ataque débil, ataque deliberado y ataque intensivo; y 3) acciones defensivas: atrincherarse, construir puntos fuertes, ponerse en despliegue extendido y dejar el despliegue extendido.

Una característica de este juego es la ZOI (zona de influencia). Aparte de la ZOC (Zona de control) que existe prácticamente en todos los juegos, la ZOI representa un mayor control de la unidad sobre el terreno que la rodea. Esta ZOI sólo se puede conseguir si la unidad está en "despliegue extendido", es decir, se sacrifica la concentración por un mayor control. De esta manera, la unidad posee la ZOC en los seis hexágonos adyacentes y la ZOI en los hexágonos que rodean la ZOC. La desventaja estriba en que el atacante recibe modificadores favorables cuando ataca una unidad en despliegue extendido.

Quizás lo más pesado del juego lo hallamos en la fase de combate. El jugador se ve involucrado en un marasmo de modificadores para cada combate, aunque, todo hay que decirlo, son necesarios.

En líneas generales, "Omaha Beachhead" es un juego con muchas posibilidades. El entretenimiento está asegurado, y mucho más si los jugadores son forofos de la campaña de Normandía. Ante todo, recordad un proverbio del ejército alemán: "No hay compañías malas solo malos comandantes de compañía".



FICHA TECNICA

Editor: VICTORY GAMES

Tipo: Táctico operacional

Duración: 2 a 5 horas

Nº jugadores: Dos o Solo

Dificultad: 5

GIGAMESH

FANTASIA Y CIENCIA FICCION

Rda. San Pedro, 53 - 08010 BARCELONA

Tel. (93) 246 63 59

LIBRERIA
ESPECIALIZADA

NUEVA SECCION
JUEGOS

ROL
ESTRATEGICOS
SIMULACION

AMPLIA SECCION
LIBROS EN INGLES

TUS HOBBYS

NUEVA SECCION
ESPECIALIZADA

JUEGOS DE
SIMULACION
Y ROL

FIGURAS
WARGAMES
Y ROL

Pso. Bonanova, 5
t: 4177667
08022 Barcelona

INDISCUTIBLEMENTE

**BILLARES
SOLER**



Jocs i Coses

TU TIENDA



GRAN VIA CORTS CATALANES 519
08015 BARCELONA - TEL: 254-67-50

llibreria

st. jordi
papereria

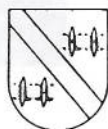
lorenzana, 44 - tel. 214315 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol



**ARA
MINIATURAS**

FIGURAS EN 90 MILIMETROS
PARA LOS MAS EXIGENTES

MINIATURAS **ALAI**



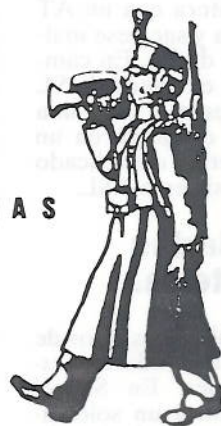
FIGURAS PARA
FORMACIONES (45 mm.)

WARGAMES (25 mm.)

MAS DE 200 REFERENCIAS

**COMERCIAL
TALHOER, S. L.**

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



SOLICITE CATALOGO EN
COMERCIOS ESPECIALIZADOS
O DIRECTAMENTE A :

ASL

Advanced Squad Leader, ya lo decíamos en nuestro número anterior, es uno de los diseños de juegos más completos existentes. Y también es divertido, no vayais a pensar, pero hace falta entrar en él con calma. Si ya conociais el sistema del viejo Squad Leader, teneis mucho ganado para comenzar a jugar el Avanzado.

Y el caso es que AH no abandonará la producción de Squad Leader, relegándolo -eso sí- a juego introductorio para el ASL. Lo que si desaparece definitivamente es la serie de extensiones del juego básico; adiós a Cross Of Iron (que nuestros lectores parecen pedir desesperadamente). Crescendo of Doom y Anvil of Victory. Pero incluso aquellos que posean estas extensiones podrán seguir jugando porque no creemos que se dejen de publicar escenarios y comentarios en The General o revistas similares sobre un juego que es ya un clásico. Incluso The General esta efectuando un sondeo sobre la viabilidad de publicar una revista dos veces al año enteramente dedicada a SL y ASL. La teoría es que para aquellos que no conocían el sistema de juego, puede ser más fácil jugar primero a SL para después comprarse ASL (lo que inevitablemente os pasará si os gusta el tema del combate táctico en la IIGM). Como ya habíamos publicado un artículo introductorio sobre ASL en nuestro LIDER3, pasamos ahora a extraer algunos puntos interesantes de dos extensos artículos publicados en The General por Robert Medrow. Voluntariamente hemos dejado fuera todos los estudios y tablas sobre probabilidades. Somos latinos y no creemos que sirva de mucho saber que existe sólo una posibilidad del 5% de que el contrincante consiga inmovilizar nuestro Pantera con un AT de 57LL, si luego él va y saca ese maldito resultado con los dados. En cambio, las diferencias en el diseño de SL y ASL sí que interesan y son una manera "suave" de ir entrando en un mecanismo de relojería, complicado pero genial, que es el sistema ASL.

Las unidades de infantería.

Al principio había tres tipos de unidades de infantería: líderes, escuadras y tripulaciones. En SL, el líder que representaba a un solo individuo era la única unidad ejemplo



de lo que ahora se llama SMC (sole man counter, ficha de un sólo hombre). Cada una de las extensiones de SL añadía un nuevo tipo de unidad de esta categoría. Los francotiradores hicieron su aparición en COI, los exploradores venían en COD y los héroes eran una innovación de GI. En ASL el número de SMC vuelve a ser de tres, incluyendo un nuevo tipo. Los exploradores han sido suprimidos porque no se les utilizaba correctamente y el volumen de reglas que requería su corrección no compensaba su contribución al juego. Además, algunas de sus funciones más útiles podían ser asumidas por medias escuadras sin muchos cambios.

Los francotiradores siguen, pero funcionan ahora como acontecimientos casuales, y no como unidades controladas por los jugadores. Ahora, durante ciertas fases del juego, cuando un jugador obtiene con los dados el número de activación de francotirador (SAN; Sniper Activation Number) existe una probabilidad del 33% de que la

unidad de francotirador se mueva el azar en el tablero causando algún daño a una o más unidades enemigas. Que en una de estas ocasiones el francotirador de marras acabe con tu líder 9-2 es una desagradable sorpresa, pero poco tienen que ver en ello los jugadores.

Este cambio no caerá bien a algunos jugadores. Es una parte más del sistema de juego que escapa a su control. Aunque la mecánica sea más sencilla la mayoría de los jugadores quieren controlar su juego. Pero la intención del diseño, incluso en SL, ha sido siempre limitar ese control por parte del jugador. Hacer otra cosa sería muy poco histórico, ya que el combate táctico está lleno de acontecimientos sobre los que nadie puede tener control. Pero lo que es correcto históricamente no tiene por qué ser agradable. Mi consejo a este tipo de jugadores es que se olviden de esta pequeña pérdida y que intenten entender las cosas más importantes en el juego que sí que están bajo su control. Y, de paso, no dejéis a vuestros com-

andantes de blindado asomando por la torreta si no hay una buena razón para ello, no se sabe dónde volverá a atacar el francotirador enemigo.

El tipo nuevo de SMC es el Comisario. Las reglas permiten que el jugador ruso cambie un líder 8-0 por un comisario 9-0, o un líder 8-1 por un comisario 10-0. El comisario es un individuo muy persuasivo que automáticamente hace subir la moral de cualquier unidad no berserk en 1 en el hex donde se encuentra. Más aún, hace que las unidades broken sean inmunes a los efectos de la Moral de Desesperación. Desgraciadamente, si una unidad que se beneficia de la acción política en primera línea fracasa en un intento de reagrupamiento, se ve reducida en calidad.

En cuanto a las unidades de varios hombres (MMC: Multiman counters) nada ha cambiado, a excepción de que ahora las tripulaciones vienen en dos versiones, haciendo una distinción entre tripulaciones de vehículos propiamente dichas y servidores de cañones y otras armas. Las escuadras pueden todavía, en algunos casos, dividirse en dos semi-escuadras, una idea que se introdujo en COD, cuando podían dividirse en dos tripulaciones. Las escuadras también se presentan en más versiones que los dos pares de originales de SL. Como entran y salen del juego es una de las principales variaciones en ASL y hablaremos luego de ello.

La tabla de fuego de Infantería.

En la figura 1 se comparan la tabla de fuego (IFT) de GI con la de ASL. Los jugadores que no hayan pasado de SL se darán cuenta de que hubo pocos cambios hasta la aparición de ASL. Lo que ha ocurrido es que los resultados son menos decisivos a corto plazo. Como estos cambios suponen el núcleo de un sistema de combate de infantería revisado considerablemente, merece la pena examinar detalladamente ciertos aspectos de los mismos.

Donde antes teníamos el sencillito KIA (como resultado del cual perecía todo lo que había en el hex) ahora tenemos el #KIA. El número de unidades eliminadas es igual al '#'; lo que quede por encima de ese número resulta desmoralizado o broken. El resultado de K/# es nuevo y reemplaza a lo que era el número más alto que causaba un KIA. Cuando

aparece este resultado, una unidad de las que ocupan el hex sufre "reducción por bajas". Si se trata de una escuadra, se convierte en semi-escuadra; una semi-escuadra o tripulación queda eliminada; y un SMC resulta herido, quizá con consecuencias fatales. Todos los demás en el mismo hex pasan a continuación un chequeo de moral de severidad igual al #. Los chequeos de moral (MCs) siguen siendo parecidos a lo que eran). Los resultados de pinned y cuerpo a tierra introducidos en COD han sido combinados en una sola regla, de manera que una unidad que pase un MC con el máximo resultado permitido queda pinned (fijada). Este resultado detienen el movimiento y también impide realizar cualquier movimiento adicional durante dicho turno, cualquier ataque será efectuado a mitad de la potencia de fuego, como lo será el combate cuerpo a cuerpo mientras la unidad esté fijada. El resultado PTC (Pin Task Check) funciona como un MC normal, sólo que si no se pasa, la unidad queda fijada, no desmoralizada.

ELR: Nivel de experiencia.

Pues bien muchachos, esta regla no ha desaparecido, incluso tras los disgustos que proporcionó a todos los que jugaban a GI y veían como las escuadras y semi-escuadras americanas se "decoloraban" y acababan como tropas novatas (green) si fallaban un MC por una diferencia mayor que su ELR (Experience Level Rating).

Este concepto ha sobrevivido en ASL pero también ha sido alterado. Veamos en qué manera: la regla de GI decía que cualquier MMC de elite, 1 o 2 línea (las tripulaciones estana y están exentas de esta regla 0 que fallase un MC por un número que excediese su ELR debería sufrir un resultado de desmoralización y ser sustituido por una unidad novata (green), la categoría más baja de MMC para el bando americano. La infantería inexperta debía usarse en otras nacionalidades cuando se les aplicase dicha regla. Mientras que los novatos no compartían todas las



figura 1

Figure 2—The old and the new Infantry Fire Tables

(a) The GI: ANVIL OF VICTORY Infantry Fire Table

INFANTRY FIRE TABLE 10.3												AT Mines (136.76) Hidden Demolition
DICE	1/20	2/30	4/40	6/50	8/60	12/70	16/85	20/100	24/120	30/150	36+/200+	
1	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	
2	1	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	
3	1	1	2	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	
4	M	1	1	2	2	3	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	
5	—	M	1	1	2	2	3	4	KIA	KIA	KIA	
6	—	—	M	1	1	2	2	3	4	KIA	KIA	
7	—	—	—	M	1	1	2	2	3	4	KIA	
8	—	—	—	—	M	1	1	2	2	3	4	
9	—	—	—	—	—	M	1	1	2	2	3	
10	—	—	—	—	—	—	M	1	1	2	2	
11	—	—	—	—	—	—	—	M	1	1	2	
12	—	—	—	—	—	—	—	—	M	1	1	
13	—	—	—	—	—	—	—	—	—	M	1	
14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	M	
15+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

FIREPOWER FACTOR MODIFIERS:

POINT BLANK FIRE: into adjacent hex unless 2 levels higher 2X
 LONG RANGE FIRE: up to double normal range ½X
 MOVING FIRER: moved & fired in same player turn ½X
 AREA FIRE: target is concealed, hidden, or suspected (154.4) ½X

Charging Cavalry (92.87) 2X & -2
 HE fire vs fording infantry (126.58) ½X
 Captured SWs (90.13; EXC: DCs & FTs) ½X
 Fording infantry (126.57) ½X
 Overruns vs soft vehicles (in motion: -3) -5

Firer is pinned (142.6) ½X
 Infantry fire from boat (128.7) ½X
 Infantry fire from marsh (75.4) ½X
 HE fire into marsh (75.5) ½X
 Guarding Units (89.62) CC also ½X
 Mounted Firer (92.6) CC also ½X

(b) The ADVANCED SQUAD LEADER Infantry Fire Table

Backblast												A-T Mine
dr												Set DC
DR/FP	ATR	2/30	MOL	A-P Minefields			sN	20/100	24/120	DC	30/150	36+/200+
DR/FP	1/20	4/37	6/50	8/60	12/70	16/80	20/100	24/120	30/150	36+/200+	36+/200+	36+/200+
★ Vehicle	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13
≤ 0	1KIA	2KIA	2KIA	3KIA	3KIA	3KIA	4KIA	4KIA	5KIA	6KIA	7KIA	7KIA
1	K/1	1KIA	1KIA	2KIA	2KIA	2KIA	3KIA	3KIA	4KIA	5KIA	6KIA	6KIA
2	1MC	K/1	K/2	• 1KIA	• 1KIA	• 1KIA	* 2KIA	* 2KIA	* 3KIA	* 4KIA	* 5KIA	* 5KIA
3	1MC	1MC	2MC	K/2	K/2	K/3	• 1KIA	• 1KIA	* 2KIA	* 3KIA	* 4KIA	* 4KIA
4	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	K/3	K/4	• 1KIA	* 2KIA	* 3KIA	* 3KIA
5	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	4MC	K/4	• 1KIA	* 2KIA	* 2KIA
6	—	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	4MC	K/4	• 1KIA	* 1KIA
7	—	—	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	4MC	K/4	* K/4
8	—	—	—	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	4MC	* 4MC
9	—	—	—	—	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	* 3MC
10	—	—	—	—	—	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	* 2MC
11	—	—	—	—	—	—	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	* 2MC
12	—	—	—	—	—	—	—	PTC	NMC	1MC	1MC	* 1MC
13	—	—	—	—	—	—	—	—	PTC	NMC	1MC	* 1MC
14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	PTC	NMC	* NMC
≥ 15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	* PTC

Original FT DR causes P. Flame creation (B25.12); DR + EC ≥ Kindling # = Flame.

Original HE/HEAT Effects DR causes P. Flame creation (B25.13); DR + EC ≥ Kindling # = Flame.

• Original HE Effects DR ≥ 70mm causes P. wooden rubble creation (B24.11); dr ≤ Original KIA #.

• Original HE Effects DR ≥ 70mm causes P. rubble creation (B24.11); dr [+1 if stone] ≤ Original KIA #.

Original Concentrated HE FFE/Aerial Bomb Effects DR removes A-P/A-T minefield (B28.62) and/or Wire (B26.52).

Original Concentrated HE FFE/Aerial Bomb Effects DR reduces minefield strength (B28.62) by one column (A-P) or one factor (A-T).

• Original Concentrated HE FFE/Aerial Bomb Effects DR creates shellhole in OG, orchard, brush, grain (B2.1).

• A-T Mine Attack DR eliminates AFV* or burns ★ vehicle† (B28.52)

• A-T Mine Attack DR immobilizes AFV*, or eliminates ★ vehicle† (B28.52)

*Aerial AF of lowest hull AF is + DRM

†AFV with any 0 hull AF is ★ vehicle

FP or DR MODIFIERS:

By overstacked unit; per vehicle/squad (A5.12) +1

vs overstacked units; per squad (A5.131) -1

PBF vs adjacent hex ≤ 1 level higher (A7.21) ×2

Heavy Payload (C.7) per 50mm or 8 FP excess -1

Area Fire (concealed target; A7.23) ×½

Motion (D2.42)/Bounding (First) Fire (D3.31) ×½

From IN Deep or Shallow Stream (B20.6) ×½

HE vs Fording Infantry or Marsh (C3.53) ×½

Cowering (A7.9) [Inexperienced: 2] one column to left

Set DC (A23.71) -3

From Encirclement (A7.7) +1

TPBF vs same Location (A7.21) ×3

By Fording Infantry (B21.42) ×½

By unit on Wire (B26.31) +1

OVR vs Motion vehicle (D7.12) +2

By CX unit (A4.51) +1

Mounted Fire [EXC: ht & Charge] (D6.22, 6.72) ×½

Critical Hit (C3.71) ×2

vs Personnel unit with FT (A22.4) -1

Defender's TEM†/LOS Hindrance +x

Firer is pinned (A7.8) ×½

FFMO/FFNAM (A4.6) each -1

From marsh (B16.32) ×½

vs Cavalry (A13.5) -2

vs Motorcyclist (D15.5) -1

AFPh Fire (A7.24) ×½

OVR vs Infantry in OG (D7.15) -1

Hazardous Movement (A4.62) -2

Long Range Fire (A7.22) ×½

debilidades de la infantería inexperta, las tenían casi todas, de manera que el cambio de una escuadra de elite por una novata (y encima desmoralizada) era bastante traumático.

De manera alterada, este concepto de reducción de la calidad está en el corazón de los cambios de infantería realizados en ASL. La figura 2 nos muestra las secuencias de algunas escuadras alemanas y rusas (así como sus medias escuadras). Cada escenario nos dice cuál es el ELR de las unidades que intervienen por cada bando, así como el tipo de unidades. Una vez comienza el juego, cualquier MMC o líder que falle un MC por una cantidad mayor que su ELR es inmediatamente sustituido por una

unidad desmoralizada de la siguiente calidad inferior. Así, para el alemán, una escuadra 4-6-7 que falle el MC por demasiado sería reemplazada por una escuadra desmoralizada de 4-4-7. Aplicar el mismo proceso a los líderes es sencillo; un 8-1 sería reemplazado por un 8-0. Si la unidad ya se encuentra al final de la escala de valores (por ejemplo, una semi-escuadra de conscriptos) un fallo de ELR resulta en que la unidad queda "disruptada". Un status parecido, aunque algo peor que el de desmoralizado; particularmente porque la unidad, por lo común no puede huir (rout), lo que significa que no tarda en ser hecha prisionera o eliminada.

Como se ve en la figura 2, la longitud de secuencia de los MMC no es la misma para todas las nacionalidades. Bajo esta nueva regla, una escuadra alemana de 4-6-8 es menos frágil que el equivalente ruso de 4-5-8. La experiencia os demostrará que este factor es más decisivo que la diferencia de un hex en el alcance (range). Es mediante estas opciones que los diseñadores de ASL han dado forma a las fuerzas que nosotros mandaremos sobre el terreno. Lo cual también se cumple de otra manera: ciertas unidades, como las americanas 7-4-7 tienen su valor de moral subrayado. Estas unidades tienen el ELR máximo posible (5) y no serán reemplazadas cuando este valor sea superado, por una escuadra de menor calidad, en su lugar, estas unidades son reemplazadas por un par de semi-escuadras desmoralizadas. Existe una vulnerabilidad en una semi-escuadra que no se da en las escuadras, sin embargo, lo más importante es que con estas unidades uno puede, si sobreviven las dos semiescuadras, invertir los efectos de la regla reagrupándose y recombinándose. Para otras unidades, salvo por la pequeña probabilidad de un cierto resultado de Endurecimiento en la Batalla (Battlefield Hardening) estos efectos son irreversibles.

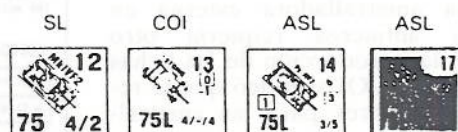
Cuando combinamos estas observaciones con la nueva IFT vemos que el efecto es hacer algunas unidades menos vulnerables a corto plazo, pero mas vulnerables a largo plazo. La reacción gradual de calidad tiene un efecto de bola de nieve que no sera evidente en los primeros turnos de un escenario. Como resultado, es muy probable que haya muchas ocasiones en las que un jugador abandonará un escenario cuando, de hecho, sus perspectivas a largo plazo no eran tan malas. Como jugador hay que ser ahora más cuidadoso a la hora

de emitir juicios apresurados sobre el equilibrio de un escenario en un determinado momento.

Los vehículos blindados

Los vehículos blindados (AFV) no son lo que eran cuando apareció SL. Comparto la opinión de quienes piensan que las cosas no eran perfectas en el juego básico. Sin embargo, como ingeniero, ello no me sorprende lo más mínimo. Cuando, para escribir esto, revise las reglas antiguas, me sorprendió lo extraños e incompletos que eran los tratamientos de algunos temas. Pero también me acordé del inmenso esfuerzo que requirió escribir dichas reglas. Sin esa experiencia, algo como ASL no hubiese sido posible. En la figura 3 se ven algunos ejemplos de vehículos, el primero es un PzKw IVF2 tal y como aparecía en SL, seguido de un StuG IIIG de COI, y tras ellos vienen un par de vehículos de ASL; la versión actual del IVF2 y un T-34 M41 ruso.

figura 3



El mayor salto evolutivo se dio entre SL y COI. Los AFVs de SL eran vehículos medios, fáciles de colocar dentro de la mecánica de las reglas. Con el éxito de SL y el entusiasmo por el generado se aumentó el alcance de los módulos siguientes. Desde los mejores a los peores, los AFVs en la II GM abarcaban una gama muy extensa. No hacen falta muchos estudios para darse cuenta de que deben considerarse muchos factores a la hora de incluir las variadas debilidades y ventajas de los blindados, la meta era y sigue siendo crear una estructura de reglas razonablemente lógica en la que pudiesen aparecer estos factores, interactuando de manera apropiada.

El espesor, inclinación y colocación del blindaje de un vehículo afectan a sus posibilidades de supervivencia. Dada la naturaleza generalmente similar de los vehículos de cada tipo que se encuentran en SL, las variaciones en blindaje de la parte delantera a la lateral y la trasera se basaban principalmente en de dónde procedía el disparo. Cuando la cantidad de vehículos aumentó, esto dejó de funcionar. El modelo COI incluía un par de modificadores, uno para la

figura 2



parte delantera y otro para la lateral/trasera; en nuestro ejemplo de la figura 3, estos valores, que aparecen debajo del factor de movimiento, son 0 y -1. Así, se considera que el StuG III G tenía un blindaje normal en la parte frontal, pero algo inferior en los laterales y la parte trasera. Vereis que el número superior está encuadrado en una caja. Ello nos indica que, en COI, cuando el vehículo es impactado encontrándose "hull down", el valor efectivo del blindaje es uno más de los normal. Con la introducción de las localización del impacto en CDD este valor aumentado del blindaje se aplicó a cualquier impacto en la parte superior del chasis o en la torreta.

Estos números también cumplen la función de indicar el tamaño del vehículo. Si estaban impresos sobre blanco indicaban una reducción en las probabilidades de impactar el vehículo dado su pequeño tamaño. Uno o dos números en rojo indicaban lo contrario; mayor facilidad debido al gran tamaño. Mientras que en SL, un único factor numérico indicaba la potencia de fuego de las ametralladoras de la torreta y del casco (aunque una ametralladora externa en montura antiaerea requería otro número) la introducción de las fichas de torreta en COI significó que se requerían 3 valores para las ametralladoras.

Después del COI los cambios fueron menores, como por ejemplo el de localización del impacto antes mencionado. ASL se sale de esta tradición. Probablemente el cambio más evidente se ve en la cara de la ficha en la representación de los valores de blindaje. Estos factores de blindaje representan ahora, aproximadamente, el espesor efectivo en centímetros con alguna concesión a inclinación o componentes, ello simplifica bastantes cosas. Los colores, como los círculos y cajas en estos números siguen teniendo el mismo significado que antes. Y lo mismo puede decirse de los factores de movimiento, calibre del cañón y valores de las ametralladoras.

Otra información que ahora se muestra en la cara de la ficha ya había aparecido en el sistema de juego. Los valores de la presión sobre el terreno (ground pressure), y que efecto tenían con respecto a la posibilidad de que el vehículo se atascase, ya se veían en GI, así como consideraciones sobre la velocidad de giro de la torreta y el tamaño de la misma y su capacidad para albergar tripulantes. La diferencia estriba en que, en ASL, esta información se ve en la cara de la ficha. Un círculo en torno a la letra de iden-

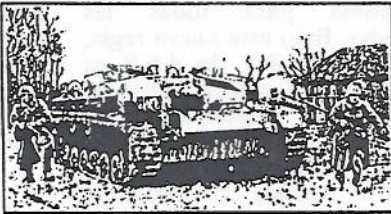
tificación del vehículo significa high ground pressure (siguiendo con la tradición de que el círculo es "malo") mientras que una caja significa poca presión, en nuestro ejemplo, el tanque de ASL alemán tiene un círculo fino trazado en blanco mientras que el ruso tiene un cuadrado en blanco, más grueso. El círculo significa que el vehículo gira rápidamente su torreta, mientras que el cuadrado significa un giro lento y restringido; no sólo sufrirá una penalización cuando dispare cambiando su arco de cobertura, sino que ni el armamento principal ni la ametralladora coaxial pueden ser dis-

parada cuando el jefe del vehículo esta asomado fuera de la torreta. Una pequeña estrella junto a cualquier número indica que en el reverso de la ficha hay información importante. Finalmente, la forma del fondo blanco sobre el que va el factor de movimiento nos dice qué tipo de vehículo es el representado (tanque, halftrack, camión, coche blindado).

Estas fichas son ahora mucho más informativas. Proporcionan muchos datos en forma numérica o simbólica, ayudándonos en la tarea de utilizar el vehículo de la manera más adecuada.

SHKLOV LABORS LOST

ASL ESCENARIO T4



CONDICIONES DE VICTORIA: El jugador alemán debe controlar los edificios M5, M7, P5 y P7 al final del juego.

SHKLOV, RUSIA, 11 de julio de 1941: En el pueblo de Shklov el avance alemán se vio frustrado por la decidida defensa de un puñado de jóvenes soviéticos. Usando hábilmente cada ventaja, los jóvenes oficiales cadetes, conocidos como "los alumnos de Stalin" se las arreglaron para repeler el avance de las tropas regulares germanas. Para acabar con aquella situación los alemanes ordenaron al regimiento de elite Grossdeutschland que limpiase el pueblo.

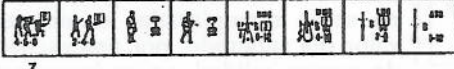
CONFIGURACION DEL TABLERO



INDICADOR DE TURNOS 'I'

★ El ruso despliega primero	1	2	3	4	5	6	END
✚ El alemán mueve primero							

"Alumnos de Stalin" Oficiales cadetes (ELR:4) desplegados al este de los hexes L0-L5-J6-J9-19-110 exclusive (SAN:4)

7

Elementos del Regimiento de Infantería Grossdeutschland (ELR:4) desplegados al oeste de los hexes L0-L5-J6-J9-19-110 exclusive (SAN: 2)




9 2 4 2

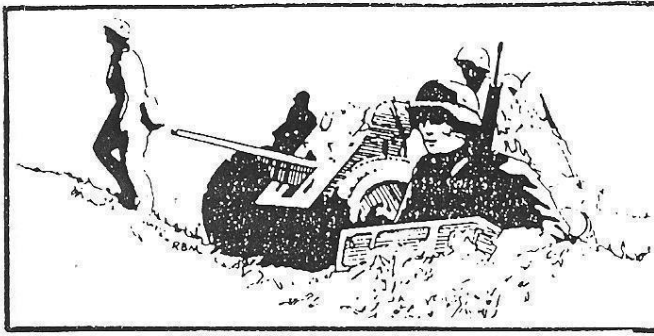
REGLAS ESPECIALES:

- Las EC son moderadas, no hay viento al comienzo
- Se aplica el cerco en niveles superiores (Upper Level Encirclement) a cualquier unidad no heroica o no berserk que se encuentre en una localización de nivel superior y no pueda trazar un paso libre de unidades enemigas no desmoralizadas, armadas y no escondidas, o de llamas (blaze) hasta el nivel del suelo pasando por localizaciones que pueda atravesar legalmente. Este tipo de cerco desaparece en el momento en que la unidad en cuestión puede trazar dicho paso.

DESENLACE: Los jóvenes cadetes se defendieron en profundidad, pudiendo destruir varios cañones de asalto que intentaban cortarlos la retirada. Desgraciadamente ello dejó su primera línea tan débil que los alemanes pudieron capturar los edificios centrales del pueblo. Se sucedió una lucha desesperada en y alrededor de los edificios, pero la superior potencia de fuego alemana prevaleció. Los intentos finales soviéticos para rescatar a los cadetes y profesores atrapados en la plaza fueron rechazados por ametralladoras bien emplazadas. Los restos de los alumnos de Stalin se retiraron a los bosques, seguidos de cerca por las tropas del Grossdeutschland, dejando detrás docenas de cadáveres de los mejores jóvenes de ambas naciones.

LA ESTACION DE SUHINICI

ASL Scenario L1



CONDICIONS DE VICTORIA: Para ganar el jugador soviético deberá establecer un camino de paso entre el borde sur del tablero 4 i el borde norte del tablero 10 en el que ninguna unidad alemana en buen orden se encuentre adyacente (por buen orden se entiende que no está desmoralizada ni en una melee).

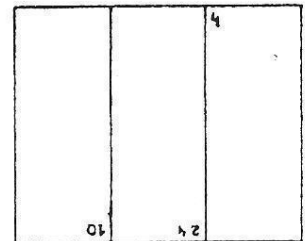
BALANCE:

- ✦ Acortar el escenario a 14 turnos.
- ★ Las unidades rusas del 5-2-7 se consideraran con equipo de camuflaje.

RUSIA CENTRAL, 8 de enero de 1942:

Despues de la derrota que sufrió el ejercito aleman frente a Moscú, el ejercito rojo aprovechó la coyuntura para lanzar una ofensiva destinada a cercar el Grupo de Ejercitos Centro. Esta ofensiva preveia un movimiento de doble tenaza contra los diluidos flancos del frente germano que cerrandose sobre Smolensk dejaria aislado a todo el Grupo. Este movimiento seria apoyado por un lanzamiento masivo de paracaidistas tras las lineas alemanas y por la incansable actividad de los partisanos que actuaban en la zona. El inicio de esta ofensiva invernal se desarrolló según los planes del estado mayor soviético, no obstante la maniobra que tenia que avanzar sobre Smolensk por el sur se encontró con una encarnizada resistencia llevada a cabo por un grupo de alemanes en el importante nudo de comunicaciones de la estación de Suhinici.

BOARD CONFIGURATION:



TURN RECORD CHART

✦ German Sets Up First	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	restart on turn 11 (1)
★ Russian Moves First					END						

Guarnición de Suhinici [ELR: 4] - Colocan primero en cualquier Hex entero de los tableros 10 y 24 al norte de la linea G. (SAN: 4)



4-6-7	10-2	9-1	8-1	7-10	5-12	3-8	12 B11	?	2-2-8	AT M12 37L M10	AT M10 50L M10
16	2	2			4	2	12	2			



17 76L 2/4	9-2	6-2-8	2-8
3	6		

Unidades de una brigada mecanizada [ELR: 4] - Entran en el turno 1 por el sur del tablero 4. (SAN: 2)

Elementos de una división de fusileros [ELR: 3] Entran en el turno 2 por el este del tablero 4 al sur de la linea X.

4-4-7	5-2-7	9-1	8-1	6-0	8-0	7-10	5-12	3-8
26	12					2	4	

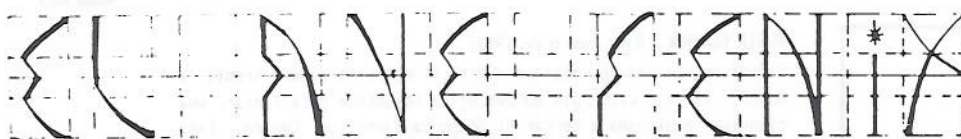
REGLAS ESPECIALES:

1. No hay viento al inicio del escenario; las reglas de nieve superficial se aplican (E3.72). Las unidades rusas del 6-2-8, así como los AFV se consideran equipadas con ropas de camuflaje invernal (E3.712).

DESEMLACE: Despues de encarnizados combates, la estación de Suhinici cayó días más tarde en poder soviético; no obstante, el retraso producido permitiria a los alemanes acumular las reservas suficientes para abortar la maniobra soviética.

Diseño: Xavier Cussó y Jesús Pié 1988.

2. El jugador aleman puede situar sus AT beneficiandose del HIF.



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___Compañias 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 Medievales___Medievales 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

WARGAME CON FIGURAS LA BATALLA DE WATERLOO 18-VI-1815



CARGA DE LA CABALLERIA FRANCESA, EN EL CLIMAX DE LA BATALLA

Jesús M^a Cortes Meoqui

En un viaje a Bélgica todo wargamer que se precie debe peregrinar a uno de sus más sagrados santuarios: Waterloo, a escasos kilómetros de Bruselas, donde aún hoy se conserva íntegro el campo de batalla salvo los terraplenes del camino donde se ocultaba la infantería aliada, usados para levantar el aparatoso "Montículo del León".

Precisamente tras mi visita a esos parajes y sus tabernas aledañas (recomiendo la del "Vivac del Emperador") me decidí a intentar adaptar Waterloo al Juego de Figuras.

cherados en el "bocage" los Aliados resisten durante todo el día los ataques del Mariscal francés. El 17 los ingleses se retiran en perfecto orden, bajo la lluvia, hasta Waterloo, lugar elegido por Wellington hace tiempo para un caso como éste.

LA BATALLA

El primer ataque francés se dirigió contra el Castillo de Hougomont, una maciza construcción de piedra rodeada de muros, jardines y huertos. Contra ella avanza la división de Jérôme Napoleon a las 11'30 am. Finalmente se incendió el bosque de sus alrededores como único medio, después de tres horas de masacre francesa, de desalojar a los

defensores ingleses. Lo que fue planeado por Napoleón como una finta se había convertido en un trampa para sus soldados.

Simultáneamente el ala derecha francesa prepara el golpe principal con un fuerte bombardeo de 80 cañones que apenas producen daño en los Aliados debido a su posición oculta en el camino de Ohain, así como por el barro que enterraba las bombas francesas al caer.

A las 2'00 pm. Las cuatro Divisiones de D'Erlon avanzan en "echelon" (escalondas) bajo el mando de Ney. Cuando la División Donzellot llega a la pendiente de los terraplenes los ingleses contraatacan con la Brigada Holandesa Bylandt mientras la Brigada de caballería de Ponsomby

Desarrollo histórico

Tras el restablecimiento del "Pérfido Corso" en París, éste decide asestar un golpe a las tropas enemigas acantonadas a lo largo de los Países Bajos antes de que puedan concentrarse.

El 16 de junio Napoleon desaloja con grandes dificultades a los prusianos del pueblo de Ligny, enviando al Mariscal Grouchy con 35.000 hombres en su persecución (no entraremos en el debate sobre si éstos hubieran dado la victoria al Emperador de haber estado presentes en Waterloo, he aquí un campo para la Simulación).

Ese mismo día Ney combate contra las tropas Anglo-holandesas en Quatre-Bras. Perfectamente atrin-

TROPAS INTERVINIENTES

ALIADOS : INGLESES	24.000	BAJAS...7.000
BELGAS-HOLANDESES..	17.800	...4.000
HANNOVER	11.300	...2.000
BRUNSWICK	6.000	... 700
K.G.L.	5.800	...1.600
NASSAU	2.800	... 700
TOTAL	67.700 hombres	16.000 bajas
	156 cañones	
PRUSIANOS	55.000 hombres	7.000 bajas
	132 cañones	
FRANCESES	72.000 hombres	25.000 muertos
	246 cañones	7.000 Prisioneros
		10.000 desaparecidos

plomo en las mesas

ataca por el flanco las columnas francesas desbordando a la División Marcognet y llegando hasta la gran batería, para ser acuchillados por los jinetes de la reserva francesa.

La Granja Haye Sainte permanece firme frente a los imperiales, aunque llegará a cambiar muchas veces de manos durante la jornada.

En ese momento se tienen las primeras noticias de la llegada de los prusianos y Napoleón destaca el Cuerpo de Lobau (10.000 hombres de infantería y 2.000 de caballería) para retrasar su entrada en el campo de batalla.

A las 4'00 pm. Ney cree apreciar un ligero retroceso en la línea inglesa, y toma el mando de la excelente caballería francesa haciéndola cargar contra los Aliados durante dos horas ininterrumpidamente. La infantería forma cuadros, muchos de los cuales son destrozados por la violencia del ataque francés, pero otros tantos resisten y, tras retirarse la caballería agotada, sostienen sus antiguas posiciones. A Napoleón sólo le queda como reserva La Guardia.

Los prusianos entretanto han penetrado en el pueblo de Plancenoit, donde la Joven Guardia al mando de Duhesme intenta detenerlos, apoyado por dos batallones de la Vieja Guardia.

Los otros 5 batallones de éste cuerpo de élite son utilizados por el Emperador para intentar un último golpe contra la línea Aliada. Formados en cuadro avanzan por la llanura hasta llegar a la pendiente donde maniobran para formar la línea; En este momento una batería holandesa (Chasse) abre fuego y desorganiza los batallones.

Wellington da la orden de avance general y sus tropas se abalanzan contra La Guardia. Es la desbandada de todo el ejército francés, aplastado por ingleses y prusianos en tenaza (éstos habían tomado ya Papelotte); salvo unos pocos cuadros de Granaderos y Chasseurs de la Guardia que cubren la huida de los supervivientes perseguidos por la caballería prusiana.

WATERLOO EN WARGAME

Reglas a utilizar: recomiendo las de TABLETOP GAMES "To the sound of the guns".

Terreno: "No hay terreno más vulgar para el cuadro de una lucha heroica, Mont Sant Jean no es más que un suelo siempre y uniformemente ondulado, sin quebradas, sin nada que sea destacable ni por lo abrupto ni por

lo hondo..." (P.J. Proudhon "Sobre el campo de batalla de Waterloo").

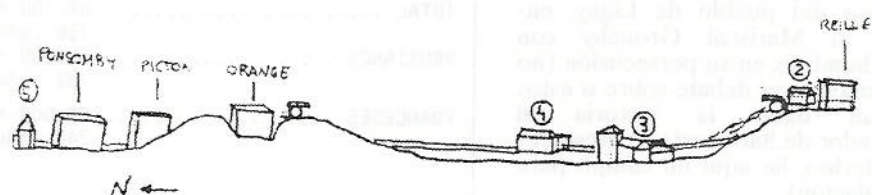
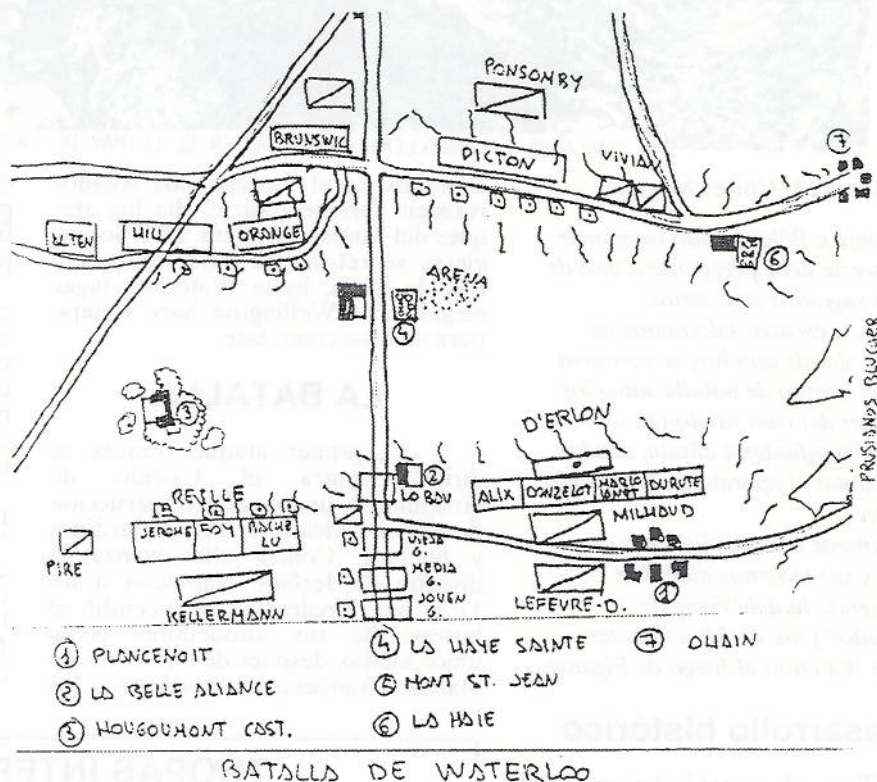
Efectivamente, salvo los terraplenes del camino a Ohain, el resto es plano como la palma de la mano, sólo el centro del valle posee dos accidente artificiales. Hougumont y la Haye Sainte, que operaron como bastiones avanzados en el muro inglés.

En el tablero lo representaremos de la siguiente forma:

1/3 Zona de meseta donde está desplegado el ejército aliado, atravesado de izquierda a derecha por el camino a Ohain, que forma una trinchera de 3 metros de ancho.

1/3 Zona central: un valle de suaves pendientes, sembrado de trigo y sin árboles, allí se encuentran Hougumont y La Haye Sainte.

1/3 Zona de meseta donde se despliega el ejército francés.



Sugerencias

Ataque y conquista de Hougumont ó La Haye Sainte como escenarios de escaramuzas.

Contemplar el turno de llegada de los prusianos por una tabla, que sólo será conocida por el inglés, teniendo en cuenta que si la batalla comenzó a las 11'00 am. no puede tener lugar antes de las 4 pm. ni más tarde de las 8 pm., punto final del combate y comienzo de la persecución.

Rol- Para saber cómo se sentía un soldado en la batalla (de ésto hablaremos otro día).

¿Qué hubiera pasado si Grouchy hubiera estado presente?

Colocación de las tropas inglesas ocultas, salvo la primera línea y

la artillería para simular la protección de las pendientes del camino, se dibujará su ubicación y movimientos en un plano e irán saliendo por orden del mando inglés ó por detección francesa.

Reducción de efectos de la artillería y su alcance debido al estado del suelo y la colocación de las tropas, salvo a distancia corta.

Comentario

La batalla de Waterloo carece de todo interés desde el punto de vista táctico, pues Napoleón no hizo sino acumular un error tras otro: Ataque a Hougumont con demasiadas tropas, órdenes imprecisas, ataques aislados de infantería y caballería, falta de apoyo artillero...

Tampoco Wellington hizo maravillas, limitándose a taponar brechas donde los franceses masacraban unidades aliadas. Creo que cualquier jugador es capaz de superar a ambos. ¿Estais dispuestos?.

Condiciones de victoria

Franceses: Salida por Mont Sant Jean al menos 1 Bón. al 75 por ciento de sus efectivos antes de las 7 pm.

Ingleses: Evitarlo.

BIBLIOGRAFIA

Eckmann-Chatrian:

WATERLOO

Fuller:

BATALLAS DEL MUNDO

OCCIDENTAL

Geocart:

PLANO DE LA BATALLA

DE WATERLOO

Dupont:

LA GARDE MEURT

Montgomery:

HISTORIA DEL ARTE DE

LA GUERRA

Victor Hugo:

LOS MISERABLES

Juegos recomendados

Waterloo (Avalon Hill): desarrolla toda la campaña con gran simplicidad.



CASTILLO DE HOUGUMONT

Adaptación de Tropas al Wargame (aproximadas)

La clasificación de moral está tomada de las reglas del WRG., la proporción es de 1 figura= 100 hombres.

EJERCITO FRANCES:

GUARDIA IMPERIAL: Bessieres

6 Bones. Línea	MORAL: élite	FIGURAS: 126
3 Bones. Ligeros	élite	
5 Baterías	élite	20;5 cañones

CABALLERIA: Lefevre-Desnouettes

4 Escuadrones Pesada	MORAL: élite	FIGURAS: 24
3 Escuadrones Media	élite	18
2 Baterías Montadas	élite	8;2 cañones

D'ERDON

12 Bones. Línea, 4 Ligeros	MORAL: Veteranos	FIGURAS: 146
2 Baterías	Veteranos	8;2 cañones

REILLE

9 Bones. Línea, 3 Ligeros	MORAL: Veteranos	FIGURAS: 134
2 Baterías	Veteranos	8;2 cañones

CABALLERIA: Milhaud

3 Escuadrones Pesada	MORAL: Veteranos	FIGURAS: 18
3 Escuadrones Ligera	Veteranos	18

LOBAU

3 Bones. línea, 1 Ligera	MORAL: Veteranos	FIGURAS: 32
2 Escuadrones Cab. Ligera	Veteranos	12
2 Baterías	Veteranos	8;2 cañones

CABALLERIA: Kellermann y Pire

1 Escuadron Media	MORAL: Veteranos	FIGURAS: 6
1 Escuadron Ligera	Veteranos	6
6 Escuadron Pesada	Veteranos	36
1 Batería Montada	Veteranos	4;1 cañon

TOTAL : Inf.: 57.000; Cab.: 15.400; Art.: 112 (1 cañon: 8)

EJERCITO ALIADO

CABALLERIA

6 Esc. Pesada inglesa	MORAL: 3 élite	FIGURAS: 36
	3 Trained	
	Trained	12
2 Esc. Ligera Brunswick	Raw	18
3 Esc. Pesada Alemana, belga	6 Veteranos	60
10 Esc. Ligera inglesa, KGL	4 Trained	
	Raw	30
5 Esc. Ligera Hanover, Alem. Belg.	Veteranos	12;3 cañones
3 Baterías Montadas		

PICTON

7 Bones. Línea Ingles, Hanov. KGL	Trained	126
1 Bones. Ligero inglés	Veterano	18
1 Bones. Rifles inglés	Veterano	12
3 Baterías inglesas y Hannover	Veterano	12;3 cañones
	Raw: Hannover	

BRUNSWICK

BRUNSWICK

4 Bones Línea	1 Trained	56
	3 Raw	
	Trained	14
1 Bones Jaegers	Trained	4;1 cañon
1 Batería		

ORANGE

4 Bones. Línea Belga. Alemanes	Raw	56
2 Bones. Ligeros Belga. Alemanes	Raw	28
4 Bones. Línea Nassau	Trained	56
1 Bones. Rifles Hannover	Trained	18
2 Baterías	Raw	8;2 cañones

HILL Y ALTEN

5 Bones. Línea inglés, KGL. Hanov	1 Elite	54
	2 Veteranos	
	2 Raw	
	Veteranos	12
1 Bones. Rifles KGL	2 Veteranos	8;2 cañones
2 Baterías de campo, 1 montada	1 Traiend	4;1 cañon

TOTAL : Inf.: 53.400; Cab.: 15.600; Art.: 96

En HOUGUMONT: 1 Bon. Brunswick, 1 Bon. Nassau, 7 Cias. Coldstream Guards, 4 Cias. Guards (Veteranos)

La HAYE SAINTE: 2 Bones. KGL (Veteranos)



S. L.

Juegos de Mesa y Figuras, S. L.

C.I.F.: B78584729

DISTRIBUIDORES EN MADRID DE :

Drei 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 Medievo-Renacimiento Japonés a 15 y 25 mm.

DONNINGTON: Ejércitos de la Antigüedad a 15 mm.

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

STANDARD GAMES

y **CITADEL
MINIATURES** 

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 Medievo.

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.

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

CONJUROS PARA DRUIDAS

Lo prometido es deuda. He aquí una lista de conjuros para que otro personaje se una al caos mágico que debe imperar en toda buena partida de Dragones y Mazmorras.

La curiosa importancia del muérdago

El muérdago (*visco quercino* o *Loranthus europaeus*) es el símbolo religioso de los druidas, que no lo utilizan precisamente para hacer ensaladas sino como elemento catalizador en sus conjuros. Si no tienen muérdago, los druidas utilizan como *ersatz* el acebo (*Ilex aquifolium*) o las hojas de roble (*Quercus caducifolias*). Todos los conjuros druidicos con un componente material, asumen el uso de muérdago, recogido por el druida de la manera que se explica más abajo. El muérdago inferior, así como el acebo o las hojas de roble reducen la efectividad de los conjuros según se especifica en la tabla 2.

El Muérdago Principal es el muérdago que ha sido recogido por el druida según los cánones; la noche del solsticio de verano, el druida debe cortar el muérdago con una hoz de oro o de plata, recogiendo en un cuenco sin que toque el suelo. El muérdago inferior es aquel que no ha sido cortado en la noche del solsticio de verano, o que se ha recogido de manera diferente a la prescrita (por ejemplo, arrancado con la mano). El muérdago prestado es aquel que el druida no ha recogido personalmente. En cuando al acebo y las hojas de roble, deben ser recogidas por el druida personalmente, pero pueden serlo de cualquier manera y en cualquier momento.

Todos los conjuros marcados con un + requieren el uso de muérdago o de un sustitutivo.

CONJUROS DE PRIMER NIVEL

Amistad con los animales +
(Encantamiento)

Alcance: 1,5 metros. Duración: permanente. Área de efecto: un animal. Tiempo del conjuro: 6 turnos. Tirada de Salvación: anula el conjuro si se pasa.

Por medio de este conjuro el druida puede demostrar a cualquier



animal que posea como mínimo inteligencia animal, que el druida puede ser su amigo (pero no a una criatura de mayor inteligencia). Si el animal no pasa su Tirada de Salvación contra magia en el momento en que el druida comienza el encantamiento, permanecerá quieto hasta que éste termine. Después, seguirá al druida y éste le puede enseñar tres "trucos" específicos o tareas por punto de inteligencia que posea el animal (no pueden ser complejas, tómese como ejemplo lo que puede hacer un perro bien adiestrado). El adiestramiento para cada una de las tareas durará una semana, y todas las tareas deben ser enseñadas en un periodo no superior a 3 meses desde que se encantó al animal. Durante este periodo de adiestramiento, el animal no atacará jamás al druida, pero si se le deja sólo un mínimo de 3 días, el animal volverá a su estado normal, el druida puede utilizar este hechizo para atraer un máximo de dos dados de puntos de

golpes de animales por nivel de experiencia que posea. Es decir, que el druida siempre podrá tener un máximo de animales adiestrados igual - en dados de golpe - al doble de sus niveles de experiencia. Sólo pueden ser encantados con este conjuro animales de alineamiento neutral. Los componentes materiales son muérdago y un trozo de comida que atraiga al animal en cuestión.

Detectar	magia	+
(Adivinación)		
Alcance: 0. Duración: 12 rounds. Área de efecto: un camino de metro y medio de ancho por seis metros de largo. Tiempo lanzar conjuro: 3 segmentos. Tirada de Salvación: no hay.		

Este conjuro es igual al de clérigo de primer nivel del mismo nombre (pag. 26 del libro del Jugador en el DD Básico).

la Voz de su Master

Detectar Abismos y grietas + (Adivinación)

Alcance: 0. Duración 4 rounds por nivel. Area de efecto: un camino de metro y medio de ancho por seis metros de largo. Tiempo lanzar conjuro: 3 segmentos. Tirada de Salvación: no hay.

Al lanzar este conjuro el druida puede detectar grietas o abismos en el area de efecto, evitando así caídas desagradables. Obsérvese que en el subterráneo sólo se detectarían así grietas y abismos naturales, no todo tipo de trampas. En campo abierto, este conjuro detecta todo tipo de trampas (pozos, trampas con proyectiles, etc.) El conjuro dura cuatro rounds por nivel de experiencia del druida (4 en primer nivel, 8 en segundo, etc.)

Enmarañar + (Alteración)

Alcance: 12 metros. Duración: 1 turno. Area de efecto: 6 metros de diámetro. Tiempo de lanzar conjuro: 3 segmentos. Tirada de Salvación: 50% de efectos si se pasa.

Mediante este conjuro el druida hace que las plantas en el área de efecto atrapen a las criaturas vivas. Hierbas, raíces, tallos, incluso ramas de árboles se retuercen y envuelven a las criaturas, reteniéndolos durante el tiempo que dura el conjuro. Si alguna de las criaturas pasa su Tirada de Salvación el efecto es que se reduce su capacidad de movimiento al 50% durante la duración del conjuro.

Fuego fatuo (Alteración)

Alcance: 12 metros. Duración: 4 rounds/nivel. Area de efecto: 4 metros lineales/nivel en un radio de 6 metros. Tiempo lanzar conjuro: 3 segmentos. Tirada de salvación: ninguna.

Cuando el druida lanza este conjuro, dibuja un perfil luminoso en torno a un objeto o criatura con una palida luz. Lo completo que sea el dibujo depende de la cantidad de metros lineales que el druida puede afectar (con 4 metros se puede perfilar un hombre y dos kobolds por ejemplo). Si el druida tiene bastante poder puede perfilar varios objetos o criaturas, pero debe hacerlos de uno en uno, y todos deben encontrarse dentro del área de efecto. Estos objetos son visibles en un radio de 12 metros en la oscuridad, o en un radio de 6 si el observador está cerca de alguna fuente de luz. Las criaturas así iluminadas son más fáciles de impactar (modificador de +2 a la tirada de impacto contra las mismas). Este fuego fatuo puede ser verde, azul o violeta, según la palabra pronunciada por el druida en el momento de lanzar

TABLA 2. EFECTIVIDAD DE LOS CONJUROS DE DRUIDA

Objeto	Alcance Con	Duración Con	Area de efecto
Múrdago inferior	100%	75% *	100%
Múrdago prestado	75% *	50% **	100%
Acebo	75% *	50% **	75%
Hojas de Roble	50% **	50% **	50%

* O un modificador de +1 a la Tirada de salvación si esta categoría no es aplicable.

** O un modificador de +2 a la Tirada de salvación si esta categoría no es aplicable.

el conjuro. El fuego nunca daña a la criatura por él perfilada.

Invisibilidad ante los animales + (alteración)

Alcance: contacto. Duración: 1 turno + 1 round/nivel. Area de efecto: criatura tocada. Tiempo lanzar conjuro: 4 segmentos. Tirada de Salvación: ninguna.

Cuando el druida lanza este conjuro, el receptor queda totalmente invisible para animales con una inteligencia inferior a 6. Esto incluye a las variantes gigantes de animales normales pero excluye a cualquier animal que posea habilidades mágicas, el individuo en cuestión puede caminar entre animales como si no existiese. Por ejemplo, podría ponerse delante de un león hambriento o de un Tiranosauro sin que nada le pasase. Sin embargo, un perro infernal, un lobo de invierno o cualquier animal

por el estilo sí que le vería. El componente material es acebo que se debe frotar sobre el individuo que recibe el conjuro.

Localizar animales + (Adivinación)

Alcance: 0. Duración: 1 round/nivel. Area de efecto: un área de 3x3 metros/nivel. Tiempo lanzar conjuro: 1 round. Tirada de Salvación: no hay.

El druida que lanza este conjuro puede saber dónde se encuentran los animales que desea, dentro del área de efecto. El animal buscado puede ser de cualquier tipo, pero el druida debe concentrarse en el tipo o especie en cuestión. El druida mira en una dirección, piensa en el tipo de animal y entonces sabe si ese animal se encuentra dentro del radio de acción del conjuro que depende de su experiencia. El druida debe mirar en

TABLA 1 : CONJUROS PARA CLERIGOS

Nivel del druida	Nivel de los conjuros						
	1	2	3	4	5	6	7
1	2						
2	2	1					
3	3	2	1				
4	4	2	2				
5	4	3	2				
6	4	3	2	1			
7	4	4	3	1			
8	4	4	3	2			
9	5	4	3	2	1		
10	5	4	3	3	2		
11	5	5	3	3	2	1	
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3

una dirección determinada por lo menos 1 round (así un druida de nivel uno sólo podrá examinar un área de 3x3 metros en una dirección determinada, otro de segundo nivel podría examinar un área de 6x6 metros durante dos rounds, o dos áreas de ese tamaño durante un round cada una).

Pasar sin dejar huellas + (encantamiento)

Alcance: Contacto. Duración: 1 turno/nivel. Área de efecto: criatura tocada. Tiempo lanzar conjuro: 1 round. Tirada de Salvación: no hay.

Cuando se lanza este conjuro, quien lo recibe puede moverse por cualquier tipo de terreno (nieve, barro, polvo, arena, etc.) sin dejar ni huellas ni rastro de olor. Así es imposible seguir la pista de alguien sobre el que se ha lanzado este conjuro. Los componentes materiales son una hoja de muérdago (que debe ser quemada, esparciéndose sus cenizas) y una ramita de pino o de cualquier árbol de hoja perenne. Nota: el área por la que la criatura pase, brillará tenuemente durante 6-36 turnos después de que pase la criatura.

Predecir el tiempo + (adivinación)

Alcance: 0. Duración: 2 round/nivel. Área de efecto: 9 millas cuadradas. Tiempo lanzar conjuro: 1 round. Tirada de Salvación: no hay.

Cuando un druida lanza este conjuro, consigue un conocimiento exacto de como será el tiempo (cielo, temperatura, precipitaciones) en un área de nueve millas con el druida como centro. Por cada nivel de experiencia, la predicción dura dos horas más.

Purificar agua (alteración) reversible.

Alcance: 6 metros. Duración: permanente. Área de efecto: 5 litros/nivel. Tiempo lanzar conjuro: 1 round. Tirada de Salvación: no hay.

Este conjuro convierte el agua sucia y contaminada en agua potable y limpia. Un druida puede purificar de esta manera 5 litros de agua por nivel. El reverso del conjuro, contaminar el agua, funciona de la misma manera, y este conjuro puede afectar incluso a agua bendita o agua maldecida, haciéndole perder sus cualidades.

Sillelagh + (alteración)

Alcance: contacto. Duración: 1 round/nivel. Área de efecto: Un palo normal de roble. Tiempo lanzar conjuro: 1 segmento. Tirada de Salvación: no hay.

Mediante este conjuro, el druida convierte su vara de roble en un arma mágica de +1 que produce 2-8 punto de daño contra oponentes de tamaño humano, y 2-5 contra oponentes mayores. Naturalmente, el druida debe blandir el sillelagh. Los componentes materiales son una vara de roble, cualquier tipo de muérdago y una hoja de trébol.

Hablar con los animales (alteración)

Alcance: 0. Duración: 2 rounds/nivel. Área de efecto: un tipo de animal en un radio de 6 metros. Tiempo lanzar conjuro: 3 segmentos. Tirada de Salvación: no hay.

Este conjuro es igual que el conjuro de clérigo de segundo nivel con el mismo nombre. (ver Lider Segundo epoca nº 4 o DD Expert).

CONJUROS DE SEGUNDO NIVEL

Corteza + (alteración)

Alcance: contacto. Duración: 4 rounds +1 round/nivel. Área de efecto: criatura tocada. Tiempo lanzar conjuro: 3 segmentos. Tirada de Salvación: ninguna.

Cuando el druida lanza este conjuro, la criatura que lo recibe aumenta en 1 nivel su clase de armadura, porque su piel se vuelve tan dura como la corteza de un árbol. Además todas las Tiradas de Salvación, excepto contra magia, se aumentan en +1. El druida puede lanzar este conjuro sobre sí mismo o sobre cualquier criatura que toque. Además de muérdago, el druida debe tener un trozo de corteza de roble como componente del conjuro.

Encantar a una persona o mamífero + (encantamiento)

Nivel de Inteligencia	Período entre Tiradas de Salvación
3 o menos	3 meses
4 a 6	2 meses
7 a 9	1 mes
10 a 12	3 semanas
13 a 14	2 semanas
15 a 16	1 semana
17	3 días
18	2 días
19 o mas	1 día

Alcance: 12 metros. Duración: Especial. Área de efecto: una persona o mamífero. Tiempo lanzar conjuro: 4 segmentos. Tirada de Salvación: Anula el conjuro si se pasa.

Este conjuro afecta a una persona o mamífero sobre el que se lanza. A partir de entonces, la víctima considerará al druida que lanzó el conjuro como un amigo y aliado al que hay que obedecer y proteger. El conjuro no permite al druida controlar a la persona encantada como si fuese un autómatas, pero cualquier acción o palabra del druida será vista de la manera más favorable. Así, una persona encantada no obedecerá una orden de suicidio, pero creará al druida si éste le dice que la única manera de salvar al druida es resistir la carga de un dragón rojo durante un par de rounds. Obsérvese también que el conjuro no le proporciona al druida capacidades lingüísticas mayores que las que ya posee. La duración del conjuro viene en función de la inteligencia de la víctima y va unida a la Tirada de Salvación. El conjuro desaparecerá si se pasa una Tirada de Salvación, y esta Tirada de Salvación se hace periódicamente de acuerdo con la inteligencia de la víctima.

Si el druida daña o intenta dañar a la criatura encantada mediante alguna acción evidente o si se lanza un conjuro de disolución de la magia con éxito sobre la víctima, el encanto se romperá automáticamente, el conjuro afecta a todos los mamíferos y personas. El término persona incluye a todas las criaturas bípedas humanas o humanoides de tamaño aproximadamente humano o menor, incluyendo aquellos que se ven afectados por el conjuro de retener persona. Si la víctima pasa su Tirada de Salvación contra magia, el conjuro no surtirá efecto.

Crear agua (alteración)

Alcance: metro y medio. Duración: Permanente. Área de efecto: 5 litros por nivel. Tiempo lanzar conjuro: 1 turno. Tirada de Salvación: no hay.

El druida puede crear agua pura y potable mediante este conjuro. Crea cinco litros por nivel de experiencia que posea a una distancia máxima de metro y medio de donde se encuentra.

Curar heridas leves + (nigromántico) reversible

Alcance: contacto. Duración: permanente. Área de efecto: personaje tocado. Tiempo lanzar conjuro: 4 segmentos. Tirada de Salvación: no hay.

la Voz de su Master

Con la excepción de que el druida debe poseer muérdago (de cualquier clase) para lanzarlo, este conjuro es idéntico al de clérigo que aparece en las reglas de DD Básico.

Fingir la muerte + (nigromántico)

Alcance: metro y medio. Duración: 4 rounds + 2 rounds/nivel. Área de efecto: una criatura. Tiempo lanzar conjuro: 3 segmentos. Tirada de Salvación: no hay.

Mediante este conjuro, el que lo lanza, o una criatura cuyos dados de vida, nivel de experiencia no sean mayores que los del druida puede ser puesto en un estado cataleptico que resulta imposible de diferenciar de la muerte. Aunque la persona afectada por el conjuro puede oler, oír y darse cuenta de lo que pasa, no puede ver ni sentir. Así, cualquier herida o maltrato a su cuerpo no será sentido y no habrá ninguna reacción. Además los daños recibidos serán aplicados a la mitad. Además, la parálisis, veneno o robo de energía/niveles de experiencia no afectarán a una criatura que se encuentre bajo los efectos de este conjuro, pero el veneno que se le inyecte o introduzca en el cuerpo comenzará a actuar cuando el efecto del conjuro cese, aunque se podrá efectuar una Tirada de Salvación contra venenos. Sólo puede ser afectada por este conjuro una criatura que no oponga resistencia. El druida puede hacer cesar los efectos del conjuro cuando lo desee, pero hará falta 1 round para que se reanuden todas las funciones del cuerpo. Los elementos necesarios son muérdago y una hoja seca de roble.

Trampa de fuego + (Invocación)

Alcance: Contacto. Duración: Permanente hasta que se descarga. Área de efecto: el objeto tocado. Tiempo lanzar conjuro: 1 turno. Tirada de Salvación: 50% de efectos si se pasa.

Cualquier objeto que pueda cerrarse (caja, libro, botella, cofre, puerta, cajón, etc.) puede ser afectado por un conjuro de Trampa de fuego, pero el objeto que ha sido encantado así no puede ser objeto de un segundo conjuro del tipo de cerradura mágica o bloqueo de puerta (ver DD Básico), con las siguientes excepciones: si se intenta una trampa de fuego/bloqueo de puerta, sólo surtirá efecto el primer conjuro y el otro se anulará (se anularán ambos si son lanzados simultáneamente). Si se lanza una trampa de fuego, después de una cerradura mágica, no surtirá efecto, si ambos se lanzan a la vez, se anularán,

y si se lanza un conjuro de cerradura mágica después de la trampa de fuego, hay una probabilidad del 50% de que ambos conjuros se anulen. Un conjuro puede utilizar el objeto encantado sin que se active la trampa. Cuando la trampa se dispara habrá una explosión en un radio de 7 metros y todas las criaturas dentro de dicho radio deberán pasar una Tirada de Salvación contra magia. Los daños recibidos serán 1-4 más 1 punto de daño por nivel del druida que colocó la trampa, o la mitad del total para los que pasaron la Tirada de Salvación.

Temperatura metal

frío
helado
congelado

Por round de exposición

Daño	Incapacidad
ninguno	ninguna
1-2 puntos	ninguna
1-4 puntos	amputación dedos nariz y orejas.

El objeto encantado NO resultará dañado por la explosión. Existe sólo un 50% de la probabilidad normal para detectar una Trampa de Fuego y un fallo en desactivarla al descubrirla la disparará automáticamente. Para realizar este conjuro el druida necesita el fruto del acebo y un carbón con el que perfila el objeto a encantar.

Calentar metal + (alteración reversible)

Alcance: 6 metros. Duración: 7 rounds. Área de efecto: Especial. Tiempo lanzar conjuro: 4 segmentos. Tirada de Salvación: no hay.

Mediante este conjuro el druida excita las moléculas de cualquier metal férreo (hierro, acero, aleaciones) haciendo que suba su temperatura. En el primer round del conjuro el efecto es que el metal se calienta y molesta tocarlo o cogerlo; ese es el mismo efecto en el último round de duración del conjuro. Los rounds segundo y sexto el metal quema y daña, en los rounds 3, 4, 5 está muy caliente causando heridas tal y como muestra la tabla:

Temperatura metal	Por round de exposición	
	Daño	Incapacidad
muy caliente	ninguno	ninguna
ardiente	1-4 puntos	ninguna
al rojo vivo	2-8 puntos	manos o pies 2-8 días cabeza inconsciencia 1-4 turnos cuerpo: 1-4 días

Obsérvese que materiales como la madera, el cuero o tejidos inflamables arderán si se les expone a metal al rojo vivo y que a su vez dichos materiales pueden causar graves quemaduras a la piel en el round siguiente.

La Resistencia al Fuego (poción o anillo) o un conjuro de

Protección contra el Fuego niega completamente los efectos de un conjuro de calentar metal, como lo hará la inmersión en agua o nieve, o la exposición a conjuros del tipo de tormenta de hielo. Por cada nivel de experiencia del druida que lanza el conjuro, este afecta el metal de una criatura de tamaño humano, por ejemplo, armas y armadura o una masa de metal equivalente a 500 mo, en peso. El reverso, congelar metal, cuenta como conjuro de calentar metal pero actúa de la manera siguiente

El conjuro de congelar metal puede ser contrarrestado por un conjuro de resistir el frío o por una gran fuente de calor, como puede ser la proximidad de un gran fuego (no una simple antorcha) una espada mágica llameante, un muro de fuego, etc.

Encontrar Plantas + (adivinación)

Alcance: 0. Duración: 1 turno/nivel. Área de efecto: diámetro de metro y medio por nivel. Tiempo lanzar conjuro: 1 round. Tirada de Salvación: no hay.

Mediante este conjuro el druida puede localizar un tipo de planta que desee, dentro del área de efecto que viene determinada por su nivel de experiencia. Este área se mueve con el druida que debe estar concentrado en el tipo de planta que está buscando.

Oscurecimiento (alteración)

Alcance: 0. Duración: 4 rounds/nivel. Área de efecto: Especial. Tiempo lanzar conjuro: 4 segmentos. Tirada de Salvación: no hay.

Este conjuro hace que surja una niebla alrededor del druida. Persiste durante 4 rounds por nivel del druida y reduce la visibilidad de cualquier tipo (incluida la infravisión) entre dos y 12 metros (2d4). El área de efecto es una progresión cúbica basada en el nivel de experiencia del druida. Metro y medio para nivel 1, 3

metros para nivel 2, cuatro metros y medio para nivel 3, etc. etc. En los subterráneos, la altura de la niebla no sobrepasará el metro y medio, aunque la longitud y anchura no tendrán esos límites. Un fuerte viento acortará la duración de este conjuro en un 75%.

Producir llama + (alteración)

Alcance: 0. Duración: 2 round/nivel. Area de efecto: Especial. Tiempo lanzar el conjuro: 4 segmentos. Tirada de Salvación: No hay

Cuando un druida lanza este conjuro, de la palma de su mano surge una llama que brilla igual que una antorcha, esta llama mágica dura 2 rounds por nivel de experiencia de quien lanza el conjuro. La llama no daña al druida, pero desprende calor y puede causar la combustión de materiales inflamables (papel, ropa, madera seca, aceite. etc.). El druida puede lanzar la llama como si fuese un proyectil, con un alcance de 6 metros. Al impactar, la llama estallará incendiando las materias combustibles en un radio de dos metros y después se extinguirá. El druida puede hacer extinguirse la llama mágica en el momento que desee, pero no puede apagar de esta manera los fuegos normales iniciados por la llama mágica.

Tropezon + (Encantamiento)

Alcance: Contacto. Duración: 1 turno/nivel. Area de efecto: Un objeto de hasta 15 metros de longitud. Tiempo lanzar conjuro: 5 segmentos. Tirada de Salvación: anula el conjuro si se pasa.



El que lanza el conjuro debe utilizar un trozo largo de cuerda, de un palo o algún objeto similar para lanzar su conjuro. Este conjuro hace que el objeto se levante ligeramente del suelo cuando alguien pasa por encima, haciéndole tropezar a menos que la criatura pase su Tirada de Salvación contra magia. Obsérvese que sólo pueden tropezar simultáneamente tantas criaturas como puedan pasar a lo ancho del objeto (una cuerda de metro y medio hará tropezar a una criatura de tamaño humano). Las criaturas que se estén moviendo muy rápidamente (corriendo) recibirán 1d6 de daños al tropezar y quedarán atontadas durante 1d4+1 rounds si la superficie en la que caen es dura, pero tan solo 1d4+1 segmentos si se trata de una superficie blanda como la hierba. Las criaturas de gran tamaño, como los elefantes, no se ven afectadas por el conjuro. El objeto encantado seguirá haciendo tropezar a todas las criaturas que pasen por encima suyo incluso al que lanzó el conjuro, mientras dure el efecto. Las criaturas que noten el objeto tendrán un modificador de +4 a su Tirada de

Salvación. El objeto es indetectable en un 80% si no se usan medios mágicos de detección.

Doblar madera + (alteración)

Alcance: Metro y nmedio por nivel. Duración: Permanente. Area de efecto: Especial. Tiempo para lanzar conjuros: 4 segmentos. Tirada de Salvación: No hay.

Al lanzar este conjuro, el druida hace que se doble una cierta cantidad de madera, destruyendo permanentemente su entereza, fuerza y forma. El alcance del conjuro es de metro y medio por nivel de experiencia de quien lo lanza. Afecta aproximadamente a un palo de madera de unos 2-3 cm. de diametro y unos 50 cm de longitud por nivel de experiencia del druida. Así en primer nivel un druida podría doblar el mango de un hacha, o cuatro dardos de ballesta, en quinto nivel podría doblar el asta de una típica lanza mágica. Obsérvese que también puede usarse este conjuro contra planchas de madera, haciendo que se doble una puerta o que un bote se retuerza.

ULTIMAS PALABRAS

(Antes de morir, los aventureros dicen cada cosa)

Cassete en ristre, el club de Masters Jocosos ha reunido estos inolvidables testimonios orales que reflejan claramente la pericia habitual del aventurero de Dragones y Mazmorras.

"Creo que ya hemos acabado con ellos"
 "¿Para qué puede servir esta palanca?"
 "No he encontrado trampas"
 "Ya he desactivado la trampa"
 "Tranquilos, este gas no es venenoso"
 "¡Venid, el agua está muy buena!"
 "Como ya hemos acabado, me voy a quitar la armadura"
 "Vale, mi DESEO es convertirme en [cualquier objeto inanimado]"
 "Espero que el puente resista"
 "¿Qué tiburón terrestre? (Bulette, AD&D)"
 "¡Antes la muerte que el deshonor! ¡Atacamos!"
 "No creo que las cosas se nos puedan poner peor"
 "¡Claro que me fío del ladrón!, ¿es de los nuestros, no?"
 "¿Qué significa esa marca en la puerta?"
 "En realidad no nos hacía falta un clérigo"
 "Me lo bebo"

"Eso puedo hacerlo yo"
 "¡Uy, perdón!"
 "Este subterráneo no es peligroso"
 "¿Por qué se ha vuelto azul la llama de las antorchas?"
 "¿Qué? ¡No, no me estaba leyendo el módulo, sólo miraba los dibujos!"
 "Me acerco al Lich e intento meterle la mano en el bolsillo"
 "¡Qué [cualquier clase de personaje] más feo!"
 "Esta puerta no tenía trampas la última vez que estuvimos aquí"
 "¿El Minotauro me tiene cogido por el cuello? ¡Pues le tiro un FLAME STRIKE!"
 "¿Brak? ¡Qué nombre más chorra para un Bárbaro!"
 "¿Un Mago, eh? ¡Le tiro mi bebida a la cara!"
 "No me hace falta leer las instrucciones"
 "Vale, es un Troll. ¿Y qué?"
 "Este parece un buen sitio para acampar"
 "Abro la puerta y cargo con mi lanza"
 "¡No me importa, no pienso huir por bestia que sea el contrario!"
 "Aquí no me encontrarán"
 "¿Con un 3 paso la tirada de protección?"
 "Pulsa primero el botón rojo y luego el azul. ¡No, espera...!"
 "Vamos a entrar. ¡Nosotros podemos con todo!"

"¿Qué debe ser ese ruido como de agua corriente?"
 "¡Oh, no! ¡Otra vez no!"
 "Nunca pasa nada en el primer nivel"
 "¿No oís nada?"
 "No, el Master no nos sacará ningún bicho hasta llegar al subterráneo"
 "Si al Mercader no le gusta, lo traspasaré con la espada. Y también mataré a sus guardaespaldas"
 "No necesito ayuda"
 "Nunca había visto una Balista. ¿Cómo funciona?"
 "¡Eh, los de dentro! ¡Salid y pelead como hombres!"
 "Cuanto más grande sea un Gigante, más dura será su caída"
 "¡Soy un clérigo! ¡Puedo ahuyentar a TODOS los muertos vivientes!"
 "¡Qué suerte, un Príncipe de los Demonios! ¡Si lo matamos tendremos tesoro y puntos de experiencia por un tubo!"
 "No pueden matarnos. El Master no lo consentiría"
 "Parece una especie de moho"
 "Esto no me gusta nada"
 "¡Bah, sólo son Kobolds!"
 De un artículo de Gregg Sharp en 'Dragon Magazine', #129, Vol. XII, no. 8, Enero 1988, p. 104.

Versión española: Jordi Zamarreño

módulo D & D (básico 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 IV

Cuando los aventureros se convierten en embajadores

Introducción

Se supone que en el capítulo anterior, los aventureros fueron capaces de rescatar a Ripperbaum Halbershaft de la prisión de Calan Ebor y consiguieron regresar a Leurcodnum con su preciado bardo.

Una vez en Leurcodnum, tras un descanso necesario (recuperación de los heridos, etc., etc.) los druidas apremiarán al grupo para que vaya a conferenciar con Bahamut. Como emisario de los druidas acompañará a los aventureros el ya conocido Carpetovetonicus; además figurará el inevitable Ripperbaum Halbershaft.

Cuando el bardo no es un bardo y el druida es un suicida

Una misión diplomática es un tema delicado. Cuando, además, no se sabe muy bien quien es nuestro compañero de viaje en una misión así, comienzan los inevitables mosqueos.

Aquí se trata de conseguir que el grupo de aventureros sospeche de sus dos acompañantes: Ripperbaum Halbershaft y Carpetovetonicus, aunque les sea muy difícil averiguar qué es lo que va mal realmente.

Para llegar a Nogard, Ripperbaum Halbershaft dice que hay que emprender camino en dirección sur, hasta salir de Leurcodnum por el desfiladero que luego se bifurca en dos caminos, uno principal que sigue hasta la ciudad de Arundel y otro muy secundario, que lleva a la pequeña ciudad de Khurd-ah, habitada principalmente por enanos. Desde Khurd-ah se sigue un camino difícil y serpenteante en dirección sur-este, cruzando los bosques de Pursewarden, para desembocar en unas fétidas marismas de donde sale un pequeño río, que habrá que seguir para adentrarse en el Túnel de Leov, único camino a través de las Grandes Montañas que cierran toda esa zona de la tierra conocida, tras esas gigantes montañas se encuentra la península de Mogard, en cuyo centro hay una torre donde suele posarse Bahamut cuando pisa este universo y

este plano material. ¿Fácil verdad? dice Ripperbaum Halbershaft ante los asombrados aventureros a la hora de la cena el día antes de partir.

Por lo demás, uno de los aventureros (a elección del master) al retirarse a dormir el día antes de partir, verá como un desconocido de aspecto algo patibulario entrega al druida Carpetovetonicus un pequeño paquete. El druida lo abre y saca un puñado de paja, lo aprieta contra sí y exclama ensimismado: "Ha llegado la hora". Hay que asegurarse de que el personaje aventurero ve las pajas, y oye la exclamación del druida.

Qué le pasa a Carpetovetonicus: Este druida, en el curso de sus estudios para mejorar de nivel, visitó Arundel y allí fue atraído por una secta secreta que domina la famosa Biblioteca de dicha ciudad. Los seguidores de la secta creen que el mundo está dominado por el mal y que esto no tiene solución posible. La única salida para un ser inteligente y digno es la muerte, como burla suprema hacia el mal que sueña con corromper todo lo vivo. Por ello, los seguidores de la secta son algo así como un club de suicidas, con la particularidad de que no se quitan la vida por sí mismos, sino que reciben el encargo de liquidar a otros miembros de la secta. Cuando han efectuado varias de esas misiones "humanitarias", el consejo supremo de la Secta decide que el miembro en cuestión ya es digno de pasar a mejor vida. Entonces recibe un paquete con un puñado de paja seca; significa que a partir de ese momento, en cualquier instante y en cualquier lugar, los miembros de la secta le matarán, puesto que ha alcanzado el más alto nivel y merece el mejor de los premios: una muerte que le permita abandonar este mundo podrido y sin esperanza.

Por lo tanto, Carpetovetonicus espera que le maten desde la noche anterior de la partida. Ello afectará su comportamiento, se volverá más apático, en ningún momento utilizará su magia (recordemos que es un ini-

ciado de 9 nivel) y si algún personaje en particular le cae muy simpático le hará un regalo sin venir a cuento, alguna pertencia muy valiosa (que el master decida)

Camino de Khurd-ah

Si los aventureros van a caballo, tardarán dos días en llegar al desfiladero-frontera sur de Leurcodnum. Cruzado el desfiladero, y tras media jornada de marcha, se llega a la desviación; casi todo el tráfico (que será bastante abundante) toma el camino de Arundel; clérigos, estudiosos, comerciantes, algún importante mago del Imperio con numeroso séquito. Sólo los aventureros toman el polvoriento camino hacia Khurd-ah.

Se tardan 4 días en llegar a Khurd-ah y el terreno es bastante salvaje, por lo que el master animoso puede inventarse alguna tabla de encuentros para esta etapa del viaje (sin pasarse, que queda mucho camino). Aparte de los encuentros dictados por el master, Ripperbaum Halbershaft habrá pedido, antes de iniciar el viaje, hacer siempre la última ronda de guardia en las noches al aire libre. Puede dar como excusa una obligación religiosa (saludo al sol, por ejemplo). El caso es que contará con el apoyo de Carpetovetonicus, el impasible druida.

Qué ocurre con Ripperbaum Halbershaft

Para llevar a los aventureros a presencia de Bahamut, el Dragón de Platino, hay una condición: el guía será un dragón del séquito de Bahamut. Por lo tanto, Ripperbaum Halbershaft será reemplazado en la tercera noche de camino hacia Khurd-ah por Sigurd, un dragón dorado de lo más imponente, que adoptará la apariencia de Ripperbaum Halbershaft. Lo que ocurre es que desde el momento del cambio el dragón (Ripperbaum Halbershaft en apariencia) se negará a dormir en lugar cerrado (por ejemplo en la posada de Khurd-ah) aduciendo toda clase de excusas (claustrofobia producida por su

reciente estancia en prisión, que la habitación está sucia, etc, etc.). La verdadera razón es que, aunque sólo sea por unas pocas horas, Sigurd necesita volver a adoptar su forma original, para luego lanzar el spell que le da la apariencia de Ripperbaum Halbershaft.

Esto tendrá varias consecuencias graciosas: en Khurd-ah, cuando lleguen los aventureros, todos los enanos hablarán de un dragón enorme que ha sido visto en las cercanías (Sigurd en camino hacia su cita con el verdadero Ripperbaum Halbershaft). También es posible que si algún aventurero se despierta de noche en el bosque de Pusewarden no vea a Ripperbaum Halbershaft y si oiga el poderoso aleteo de un dragón en las cercanías. Por otro lado, si los jugadores sospechan de Ripperbaum Halbershaft, un spell de detectar magia revelaría que aquello no es Tipperbaum Halbershaft, sino otro ente que adopta su forma.

Sigurd no quiere dañar a los aventureros desde luego, sino todo lo contrario, les protegerá contra cualquier mal (siempre que sea evidente que no hay forma de que los aventureros salgan del lío por sus propios medios). Si se le descubre explicará a los aventureros el por qué de la suplantación; si los aventureros le atacan intentará no atacarles en una primera instancia, pero si se ponen pesados Sigurd se enfadará o incluso pensará que son servidores de Tiamat, en cuyo caso, que el dios de cada uno les coja confesados.

Si los aventureros tienen todavía la grata compañía de Vociferax, éste, como buen escudo mágico se dará cuenta del cambio inmediatamente, pero no dirá nada. Los aventureros

notarán sin embargo que Vociferax, que hasta el momento no perdía ocasión para hablar con Ripperbaum Halbershaft, incluso cantando canciones antiguas a dúo, comienza a tratar al bardo con un inusitado respeto llamándole señor Ripperbaum Halbershaft, pese a las protestas del bardo, que no es tal.

Carpetovetonicus está enterado del cambio de Sigurd por Ripperbaum Halbershaft, pero Sigurd y tampoco Rh saben nada de la pertenencia del druida a la Secta Secreta de los Bibliotecarios de Arundel, ni que haya recibido un misterioso paquete (si se le comenta el tema al verdadero Ripperbaum Halbershaft, éste mirará al druida y lanzará un silbido, diciendo "yo no me meto en cuestiones religiosas" (sabe de qué va la secta). Si por el contrario se le comenta a Sigurd, no entenderá nada, pero confía en los druidas y mientras no vea nada anormal no sospechará de Carpetovetonicus)

Khurd-ah

Los aventureros llegarán a Khurd-ah, acompañados por Sigurd/Ripperbaum Halbershaft. A la entrada del pueblo se producirá un curioso incidente: una flecha misteriosa, venida de alguna de las casas irá contra el druida, Sigurd conseguirá echar al suelo al druida salvándole la vida. Carpetovetonicus se mostrará sumamente molesto (porque aquella flecha tenía que matarle). Si se examina la flecha se verá que está envenenada. Sigurd/Ripperbaum Halbershaft reprenderá a Carpetovetonicus por su mal talante y a partir de ese momento, a pesar de las

excusas del druida, le vigilará de cerca.

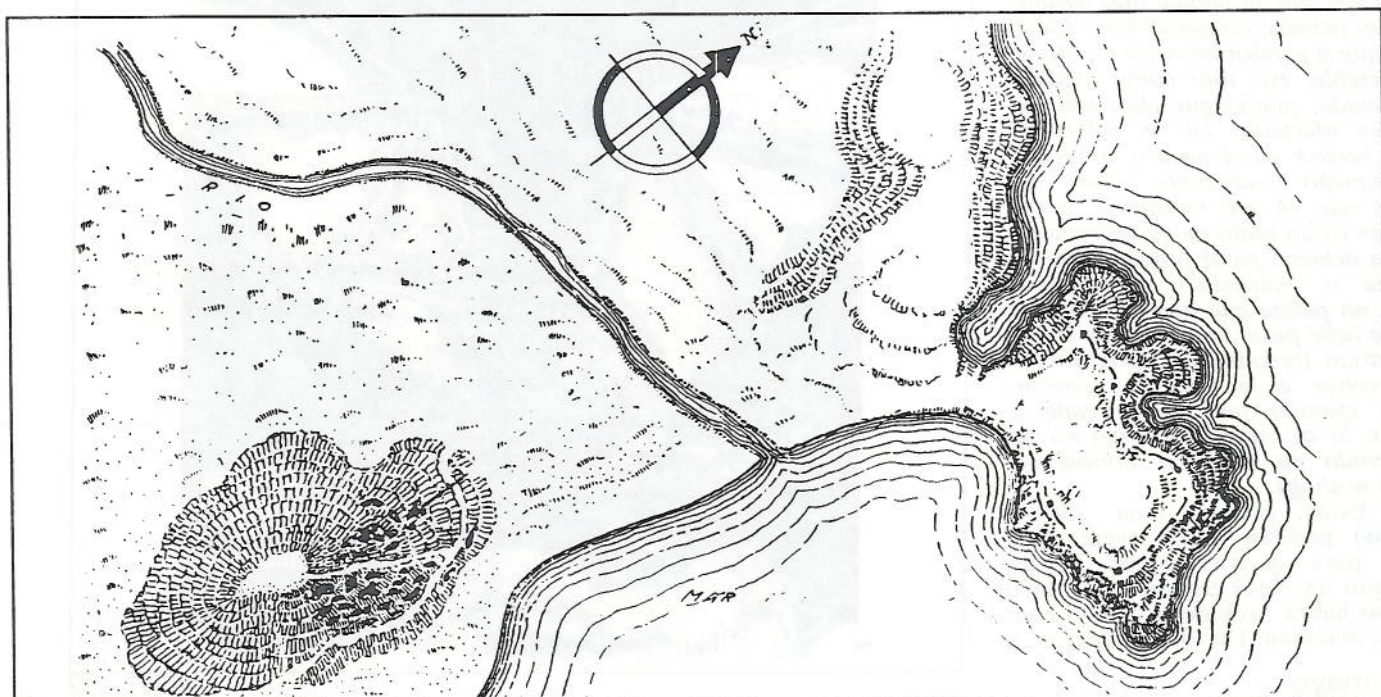
No habrá forma de dar con quien haya podido lanzar la flecha.

En la posada de Khurd-ah los viajeros encontrarán buen alojamiento, aunque Sigurd/Ripperbaum Halbershaft preferirá salir de paseo y nadie le verá hasta el amanecer. A la hora del desayuno, algún enano que vive en las afueras de la ciudad entrará emocionado diciendo que por la noche vió a un enorme dragón volando por las cercanías de la ciudad. Todos le dirán que bebe demasiado y no se dará importancia al incidente.

El bosque de Pursewarden y las marismas

La siguiente etapa del viaje es el cruce del bosque de Pursewarden (2-3 días de marcha según se vaya a caballo o a pie). Se trata de un bosque bastante salvaje, donde nuevamente los masters pueden inventar tablas de encuentros, un poco más peligrosas que las del camino a Khurd-ah.

Tras atravesar el bosque se llega a las marismas. Los aventureros deberán detenerse en el linde del bosque y dedicarse durante 1d4 días a construir almadías para cruzar las marismas y luego para seguir el curso del pequeño río que, cruzando el túnel de Leox, lleva al mar y a la península de Nogard. Durante todos estos días, el comportamiento de Carpetovetonicus será francamente suicida (si hay encuentros con animales o criaturas peligrosas, no hará nada por esquivar sus ataques, marchará siempre delante, a veces se



módulo D & D (básico y experto)

irá sólo a la espesura alegando que quiere buscar muérdago).

Al master no le debe importar si durante este viaje y con cualquier motivo, Carpetovetonicus fallece. Al revisar su bolsa de viaje se encontrará un pequeño anillo de plomo con un sello; si los aventureros hiciesen preguntas en la zona de Leurcodnum, pronto averiguarían que se trata del sello de los Bibliotecarios de Arundel (puede ser el inicio de otra campaña).

El túnel de Leov

Para atravesar las Grandes Montañas y llegar al mar, el único camino es seguir el río que pasa por este misterioso túnel. La travesía del túnel en almadía no será demasiado larga (2 días), pero existe un gran peligro dentro del túnel y más o menos a mitad del recorrido (aparte de los que juzgue el master conveniente añadir). En efecto, en mitad del túnel hay una ensenada y en el espacio de arena allí creado habita una tribu de pelotas de río, una variante del monstruo aparecido en Líder 3 (pag 30).

Los pelotas de río son grandes nadadores, gracias a la flotabilidad que les proporcionan sus mismas pelotas (movimiento 15 en el agua). Su único problema es cuando "vuelvan" quedando cabeza abajo en el agua; las pelotas flotan y es muy difícil que el simpático animalito pueda darse la vuelta para respirar. De todos modos, todo pelota de río conoce ese peligro y sabe como evitarlo; para volcar es necesario que reciba un impacto bastante grande como para aturdirlo (más de 8 puntos de golpe de una sola vez). También es evidente que mientras están en el río no pueden efectuar su ataque más terrible (el de las pelotas, ver nuevamente Líder 3) aunque sí pueden provocar un oleaje considerable, eso sólo como medida desesperada, puesto que ellos son los primeros afectados (si un pelota se vuelve berserk en el agua u comienza un pequeño maremoto, todos los pelotas que en ese momento se encuentren en un radio de 10 metros y en el agua deberán pasar tirada contra su destreza o "volcarán"). Del mismo modo, un pelota que haya volcado en el agua debe pasar tirada contra 2/3 de su destreza (redondeada hacia arriba) para volver a la posición correcta. Puede efectuar una tirada cada 2 rounds. Si al cabo de 1 turno no ha recuperado su posición normal, el pelota se ahoga.

Estos pelotas (son 2d6+4 pelotas) pedirán a los aventureros botín para dejarles pasar. Si les entregan un botín equivalente a 1000 mo. no habrá problemas. De lo contrario, atacarán. De todas maneras, si

Carpetovetonicus sigue vivo, desesperado por morir, lanzará la peor provocación que se le puede hacer a un pelota; gritará "¡No teneis huevos de venir a buscar lo que pedía!" y se armará automáticamente una tremenda tangana. Todo pelota que escuche esa frase, si no pasa una tirada contra su inteligencia se volverá berserk, actuando en el agua como si estuviese en tierra. Es posible que se vuelquen las almadías, o que los aventureros caigan al agua (tiradas contra destreza). ¡Ay del aventurero que lleve coraza puesta!

Cuando la situación parezca insostenible, Sigurd abandonará su aspecto de Ripperbaum Halbershaft e intervendrá de la manera más conveniente, (se trata de que el master salve a algunos, si no todos, aventureros para que lleguen a Nogard).

Nogard

Acabado el periplo en el túnel de Leov, los aventureros se verán al otro lado de las Grandes Montañas. El río se dirige hacia el mar que queda a unas dos horas de marcha en dirección este. Desde la salida del túnel se ve la península de Nogard, en cuyo centro se alza un altísimo zigurat, Ripperbaum Halbershaft les dirá que en la cima del zigurat les espera Bahamut y les guiará hasta el pie del mismo; en la rampa, Ripperbaum Halbershaft (Sigurd) dice que su misión acaba allí; los aventureros que queden deben subir a lo alto del zigurat para entrevistarse con Bahamut. Como último consejo, Sigurd (con la apariencia de Ripper-

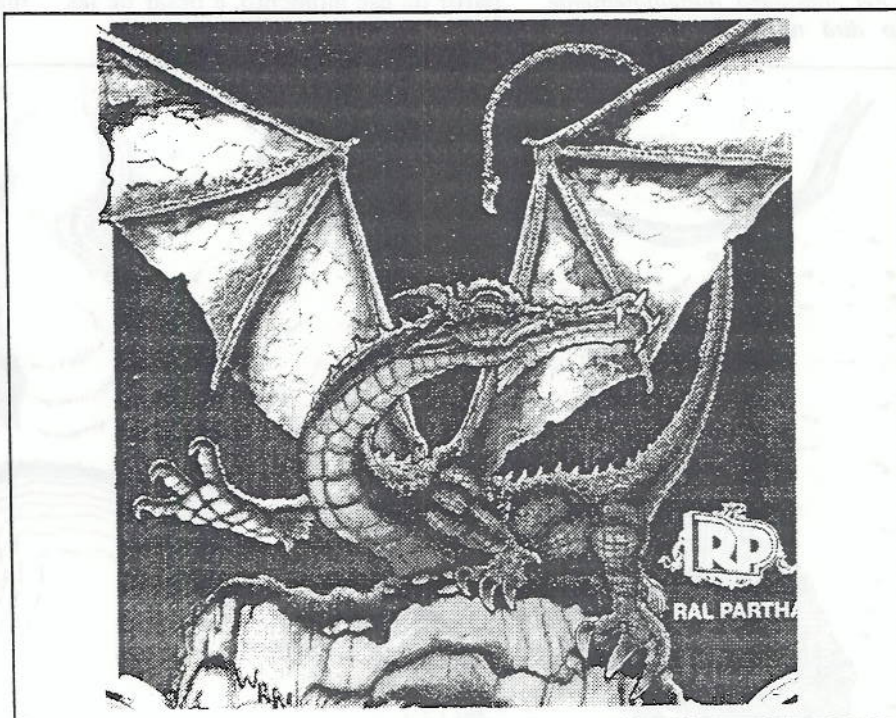
baum Halbershaft) les dice "Confiad en los dragones, porque estais en nuestro dominio" (si todavía no saben que Ripperbaum Halbershaft es un dragón, ahora le verán metamorfosearse en un inmenso dragón dorado y elevarse en dirección a la cima del zigurat).

Las pruebas para llegar a Bahamut

El zigurat tendrá tanto niveles como aventureros lleguen a Nogard (trampa del master que los jugadores no advertirán) incluido Carpetovetonicus, si es que no ha muerto. A cada nivel que alcancen, encontrarán un dragón de bronce que les hará una pregunta relativa a la campaña.

Como cada campaña variará notablemente, es el master en cuestión quien debe inventarse las preguntas. Por ejemplo: ¿Qué os dijo Visacard, el ladrón de Atenahr, sobre la Vibración? Los aventureros deben contestar sin consultarse entre ellos, uno ha de dar la respuesta. Si Carpetovetonicus está con los jugadores, él contestará inmediatamente la primera pregunta correctamente. El dragón asentirá y dirá "Ven conmigo, los demás seguid subiendo a pie". Acto seguido el dragón bajará su cuello y Carpetovetonicus o el jugador que haya contestado correctamente subirá al lomo del dragón que emprenderá el vuelo.

En realidad, los dragones se llevan a los aventureros a los lindes del bosque de Pursewarden, porque solo el más inocente, es decir, el más ignorante de ellos puede ver a Bahamut. El



módulo D & D (básico y experto)

master irá enviando a otra habitación a todos estos jugadores listillos que contestan las preguntas (si lo hacen equivocadamente el dragón de cada nivel les dirá que la respuesta no es correcta hasta que alguien dé con la solución).

Cuando el master se quede a solas con el último jugador, le revelará que alcanza el último nivel del zigurat. Allí le espera un venerable anciano, alrededor del cual revolotean 7 canarios, (es Bahamut con apariencia humana, rodeado de los siete dragones dorados que son su séquito y uno de los cuales es Sigurd).

Bahamut será muy breve: "Bienvenido, (nombre del aventurero). Tu torpeza y la de tus compañeros puede traer la destrucción del Mundo, a menos de que enmendeis vuestro error. Debeis ir a la fortaleza de la Orden de la Gran Serpiente y conseguir destruir la piedra negra y esférica que se guarda en el templo de la Torre. Si no lo haceis, la guerra entre los dragones será inevitable y todos vosotros criaturas inferiores, saldreis perdiendo.

Debes tener cuidado con Teglafalasas, con Kurigalzu, Salmanasar y sobre todo con el Gran Maestre de la Orden, Sargón. También es posible que se encuentre con ellos el mago Filoxes, o que les ayuden los mercenarios del Morgul, el Príncipe Negro. Si no podeis con todos esos peligros, recuerda las palabras: "Teocaltitlan, Uzal, Quiriguá".

El master debe decir todo esto bastante deprisa y una sola vez. Es muy posible que el desafortunado jugador no entienda las palabras últimas y le pida a Bahamut que por favor se las repita. Esto bastará para que el Dragón de Platino se enfade y exclame "¡No tienes memoria! Está bien, seguro que te acordarás ahora... Volverá a repetir sus palabras con un aliento que es en realidad una vibración sónica. El jugador podrá entonces apuntarlas, pero su personaje perderá 3d10 de golpes, uno por cada palabra.

Sin darle tiempo a decir ni pío, (si es que todavía sigue vivo) Bahamut añadirá: "Sigurd, acompaña a los demás". Uno de los canarios se acercará transformándose en Sigurd y llevará al aventurero junto a sus compañeros. Después se despedirá de todo el grupo deseándoles suerte en su camino de regreso (bosque, Khurda, desfiladero y Atenahr) y más suerte en su misión contra la Orden de la Gran Serpiente. Si el personaje que vió a Bahamut ha muerto por su mala memoria, los demás deberán buscar alguien que lo resucite (el

Gran Druída o un clérigo de muy alto nivel, para conocer las palabras).

Si Carpetovetonicus ha muerto, los aventureros se preocuparán por lo que dirán los druidas. Pero afortunadamente, el iniciado Carpetovetonicus le dejó una carta a otro de los compañeros del noveno círculo, para abrir al regreso del grupo, explicando su destino y su fe.

SIGURD: Dragón Dorado. Infiltrado como Ripperbaum. Cuando no tiene apariencia humana sus características son: AC: -2 DG: 12, PG:80. Se trata de uno de los grandes dragones ancianos que forman la escolta personal de Bahamut. Posee 12 conjuros, dos de cada nivel, del 1 al 6.

CARPETOVETONICUS: Druída humano. Nivel 11 (Iniciado

del Noveno Círculo). Fuerza:8. Inteligencia: 17. Sabiduría:13. Destreza: 8. Constitución:12. Carisma: 15. Al.: Neutral. DG:36.

La apariencia de Carpetovetonicus es agradable, inspira confianza, con su sencillez, su cara afable, su melena y barbas blancas. Únicamente cuando se habla largo y tendido con él, se observa que es un gran pesimista. Durante su misión, siempre se pondrá a disposición del grupo, menos cuando éste se aleje de su objetivo. Puede ponerse hostil si el grupo consigue impedir más de dos veces que sus compañeros gnósticos acaben con él.

Conjuros: Ver tabla en la Voz de su Master, pero recuérdese que Carpetovetonicus no utilizará su magia, puesto que piensa que debe morir.

JAMES BOND

¿ES AQUI DONDE HAN PEDIDO UN HEROE?

Karl Walter Klobuznik

La diferencia entre James Bond y un agente de la vida real es su capacidad para llevar a cabo acciones imposibles. Sus misiones son de una importancia vital para el mundo, todos los villanos suelen ser unos cerebros megalomaniacos, y suelen estar acompañados de unos no menos peligrosos guardaespaldas. Pero la gran diferencia existente es el gran arrojo y valentía que hace gala en sus películas.

El juego de Rol JAMES BOND 007 usa los puntos de Héroe para crear ese ambiente tan particular en las mismas. Mediante estos puntos, un agente en lugar de errar un disparo, podrá lograr un certero impacto, o en lugar de despenarse por el acantilado, podrá aparecer una rama salvadora a la que poder asirse. También se es capaz de alterar el entorno en que se juega, haciendo aparecer en medio de una persecución, un camino vecinal por el que poder huir.

Definitivamente, los puntos de Héroe son algo totalmente irreal, pero permiten reconstruir las escenas de las películas. Si suprimimos dichos puntos, obtendremos un sistema de juego muy cercano a la realidad. Pruébalo, y verás lo poco que dura tu agente en medio de un tiroteo!

El número de puntos de Héroe de que dispongan tus personajes en una aventura, influenciarán marcadamente el desarrollo de la misma. Normalmente se otorga un punto de Héroe siempre que el jugador haya obtenido un Grado de Éxito 1 en cualquier acción que no sea de combate. Pero esto conlleva ciertas matizaciones:

Valorando la agresividad de jugadores y/o Masters, se deberán otorgar dichos puntos con sumo cuidado. Particularmente, con mis jugadores me esforcé en reducir el tiroteo al mínimo,

para incrementar el "Role-Play" al máximo. Por ello mis jugadores tienen pocas oportunidades de tirar los dados. En este caso se deberán dar puntos de Héroe también por el combate y por otras acciones que describiré mas adelante.

Por el contrario, si tus jugadores son auténticos "RAMBOS" o "DEPREDARORS", y disparan contra todo lo que se mueve y no lleva a la vista la insignia británica, deberás ceñirte a las reglas originales.

También se puede presentar el caso de que tus jugadores se concentren en acciones para obtener puntos de Héroe, que no tengan nada que ver con el "objetivo" normal de la misión. Deberás en estos casos poner un límite a dicha otorgación para que no se te escape la aventura de las manos.

Suelo dar puntos de Héroe simplemente por acciones que se salgan de lo corriente, como ejemplo, reconocer una pista sin que una tirada de dados se lo haya indicado, o poner en peligro su propia vida para entrar en un edificio en llamas con el fin de salvar a un agente aliado.

El problema principal se plantea cuando intentamos determinar el número de puntos de Héroe que hacen falta para llevar a cabo determinada aventura o campaña. Si tus jugadores comienzan ésta con muy pocos, y ves que no van a llegar lejos, podrás presentarles unas cuantas acciones que precisen tiradas de dados (no vitales!), o alguna persecución fácil para que tengan la oportunidad de incrementar el número de éstos. Otro método (aunque hay determinados jugadores que no lo aceptan) es dárles una serie de puntos al comienzo de la aventura para que sobrevivan las primeras acciones y les dé tiempo para desarrollarse.

MODULO LA LLAMADA DE CTHULHU

LA CABAÑA DEL TIO TOM

J. López Jara

Este es un módulo no oficial para La Llamada de Cthulhu. La Llamada de Cthulhu es un juego propiedad de Chaosium Inc., editado en España bajo licencia por Joc Internacional

Boston, 15 de octubre de 1923, 10.00 horas. Uno de los aventureros del grupo recibe una llamada telefónica del profesor Stanislav Pulaski, antiguo profesor suyo en la Universidad. Pulaski está sumamente inquieto, porque dice estar a punto de desvelar para la Humanidad un fantástico secreto. Ha abandonado su refugio habitual en Cape Cod (Massachusetts) y se encuentra en Boston. Cita a su ex-alumno, más su grupo de amigos, en el hotel Lafayette, en Hanglington Avenue, número 63 a la hora de la cena (20.00 horas).

Contrariamente a lo que ocurre en otras aventuras de "La Llamada de...", cuando los aventureros se dirigen al comedor del Lafayette, encuentran al profesor Pulaski completamente sano y salvo, sentado a una gran mesa redonda (variará según el número de aventureros) en una esquina un tanto apartada del espacioso comedor del hotel. En cuanto reconozca a su ex-alumno (Pulaski es un poco corto de vista) se levantará para saludarlo, tropezando inevitablemente y tirando al suelo la botella de zarzaparrilla que amenizaba su espera. Un camarero se dirigirá presto a remediar la pequeña catástrofe y el maitre tomará nota de lo que desean los comensales. Por esta vez, paga Pulaski.

Si los aventureros ya han jugado a Cthulhu es más que posible que intenten localizar al profesor antes de la hora de la cena, por miedo a que desaparezca el primer nexo con la aventura (cosa bastante frecuente en Cthulhu, donde rige la máxima de que no hay mejor comienzo que un fiambre, a ser posible un fiambre conocido). El guardián de los arcanos puede aprovechar para que los aventureros conozcan Boston; si se dirigen al hotel Lafayette inmediatamente, el recepcionista o el portero les dirán que hace escasos minutos que Pulaski se fue, con la intención de visitar el Museo de Arte de Boston. (En realidad, a mitad de camino, Pulaski decide pasar primero por la famosa Biblioteca Municipal, para consultar ciertos datos). El caso es que los aventureros pueden recorrer Boston como quieran, visitar Charlestown, el Ayuntamiento, no encontrarán a Pulaski hasta la hora de la cena, o bien, media hora antes, en su habitación cuando se está vistiendo para la cita que él mismo ha concertado con los aventureros.

Si el master sabe que los jugadores saben lo que es un profundo, también se puede divertir diciendo que el maitre o el camarero tienen los ojos saltones. O bien que Pulaski les cuente lo bien que se está en su casa de Cape Cod, con el ruido del mar batiendo las rocas siempre a los pies de la casa. Conviene ir creando una atmósfera misteriosa desde el principio.

Pulaski les notifica que hará cosa de dos semanas recibió una carta de un colega suyo, el profesor Honest W. Abercrombie, arqueólogo de la Universidad de Yales, que comparte -por lo visto- ciertas ideas extrañas sobre el pasado más remoto de la Humanidad con el profesor Pulaski. El ex-alumno de Pulaski, si pasa una tirada de Conocimiento, recordará que, en la Universidad, Pulaski tuvo algunas polémicas que se hicieron famosas con otros profesores, defendiendo teorías un tanto extrañas sobre continentes y civilizaciones perdidas (Mu, la Atlántida, etc.). Si no, Pulaski mismo se explayará a gusto durante la

sobremesa, necesitando, en cierto momento, ser reconducido al tema principal. Volviendo, pues, a la carta de Abercrombie, éste comunicaba emocionado que había encontrado vestigios del viejo culto atlante (!!!!!, que se sorprendan todos los aventureros) en yacimientos de antiguos poblados iroqueses, en el Estado de Vermont, cerca de la frontera con Canadá, concretamente en las orillas del lago Memphremagog. Abercrombie invitaba a su amigo Pulaski a compartir el descubrimiento, decía que se pondría en contacto con él (vía telégrafo o teléfono, al cabo de cinco días). Eso fue lo último que se supo de Abercrombie; cuando pasaron los cinco días y el arqueólogo no daba señales de vida, Pulaski se inquietó y comenzó a hacer indagaciones. Sabía que la base de operaciones de Abercrombie había sido la ciudad de Newport, y se puso en contacto con el sheriff local, quien le confirmó que el señor Abercrombie había desaparecido en las orillas del lago y que todas las tentativas por hallarle habían fracasado. "El terreno es traidor y más de un fervoroso admirador del indio summer se ha ahogado al calcular mal cuánto resistiría el suelo cenagoso..." le comentó a Pulaski el sheriff (Christopher Ward es su nombre). De todas maneras, a través del hilo telefónico, la sutil aunque alterada psique de Pulaski notó que al sheriff no le hacían ninguna gracia sus preguntas.

Quizá Pulaski hubiese acabado abandonando, de no ser porque al cabo de tres días recibió una misiva de Abercrombie, dentro de un sobre enviado por su secretaria de Yale. La secretaria, una tal Miriam Atwright (que algunos aventureros conocerán años después en su nuevo trabajo en Harvard), le decía que el señor Abercrombie le había insistido en que enviase aquel sobre cerrado a Pulaski si algo le ocurría.

Dentro del sobre encontró una nota escrita a mano en la nerviosa caligrafía de Abercrombie:

Querido Stanislav:

Si algo me ocurriese, ello es signo de que estaba cerca de la verdad. El yacimiento se ha revelado más antiguo de lo que esperaba. No se trata de huellas de los supervivientes de Atlantis, sino de algo mucho más lejano en el tiempo y seguramente mucho más estremecedor. Restos de una civilización no humana; por favor, continua mi tarea y consulta ese famoso libro del que me hablaste y que copaste en Arkham, por si encontrases explicación sobre el medallón que acompaña a esta nota.

Siempre tuyo,
Honest.

En cuanto al objeto, es un medallón de una extraña aleación (si alguno de los aventureros tiene Química, notará que hay algún componente desconocido en la misma) con una estrella grabada y en su centro un ojo con la pupila llameante.

Se trata de un medallón grabado con el Signo de los Antiguos (ver La Llamada de Cthulhu, capítulo sobre Magia y Conjuros). En la versión inglesa aparece una ilustración de este signo, en la página 53). Posee las cualidades descritas en las reglas (y alguna más si el Guardián lo estima conveniente).

Resumiendo la situación, Pulaski propone a los aventureros dirigirse a Newport, en Vermont, y una vez allí indagar en el lugar de las exploraciones de Abercrombie. Por lo que sabe el profesor, hará falta equipo de acampada y conseguir un guía de la región; la época es la más apropiada para visitar aquellos

parajes: el otoño, conocido en Vermont como "Indian Summer".

La verdadera historia (sólo para guardianes de los arcanos)

En realidad, Abercrombie descubrió un extraño yacimiento iroqués, de la época de las guerras coloniales entre franceses e ingleses que asolaron esta región en el siglo XVIII. Los iroqueses tenían un pequeño santuario en el que se adoraban reliquias de un tiempo pasado muy lejano, llegadas de manera inexplicable a los indios: el amuleto que Abercrombie envió a Pulaski, un bajorrelieve en piedra de rara perfección (actualmente en la cueva donde los Fergus realizan otra actividad más importante) y una extraña momia, que aparece citada en el informe enviado a Boston (tirada de Biblioteca en dicha ciudad) por un tal teniente James MacIntosh, miembro de los famosos Green Mountain Boys de Ethan Allen, quien visitó la tribu iroquesa en 1771.

Lo que ocurrió después es que los algonquinos, enemigos irreconciliables de los iroqueses, exterminaron aquella tribu a orillas del lago Memphremagog, quemando la momia, pero no pudiendo encontrar el escondrijo del bajorrelieve y el amuleto. Cuando acabaron las guerras coloniales, la zona fue ocupada por emigrantes procedentes de Inglaterra y en 1801 los Fergus se establecieron en el sitio donde ahora se levanta su vivienda. Fue la vieja Kate Fergus la que descubrió de niña el escondrijo, una cueva, donde estaban el bajorrelieve y el amuleto, llevando este último a su casa sin que lo supiesen sus padres. Kate se casó con el tiempo con un raro ejemplar de cazador que vivía entre Canadá y los Estados Unidos y por cuyas venas corría una explosiva mezcla de sangre francesa, algonquina e inglesa. Se llamaba Pierre Sasquewah, y era un individuo que sabía mucho más de lo que aparentaba; gran parte de su conocimiento venía de un libro que había heredado de su padre francés, Le Livre d'Ivon (ver la Llamada de Cthulhu) y que releía constantemente. Pierre le enseñó a Kate el suficiente francés como para leer el libro, que es ahora una de las más preciadas posesiones de la vieja. Pierre Sasquewah desapareció en los bosques del Norte del Canadá en una misteriosa expedición de caza organizada por un zoólogo alemán en 1898. Sus antiguos compañeros dicen que se lo llevó el Wendigo.

Pero todo esto es historia. Cuando Abercrombie llegó a Newport, lo que de verdad preocupaba a los miembros más activos de la familia Fergus (Tom y sus hijos) es que al querer indagar en su terreno sobre la posible existencia de restos o ruinas, tropezase por casualidad con la provechosa destilería ilegal que la familia tenía en una pequeña cueva cerca de su cabaña (la misma cueva a cuya entrada se encontraba el bajorrelieve). El sheriff Ward estaba en el ajo del asunto y cobraba una generosa comisión por hacerse el despistado. Lo que Ward no quería es que los Fergus llegasen tan lejos como para cargarse a Abercrombie, cosa que hicieron cuando pillaron a Abercrombie, pincel en mano, limpiando cuidadosamente el bajorrelieve, tirando después su cadáver al lago, de donde no ha sido recuperado. De todas maneras, el sheriff intenta ocultar evidencias y que la investigación muera, para seguir con el pingüe beneficio del tráfico de alcohol.

Abercrombie encontró el amuleto porque Kate lo perdió en uno de sus paseos por el yacimiento iroqués, a la busca de inspiración para realizar conjuros (que nunca haría, porque, como verá el guardián, su poder era mínimo). Desde que perdió el amuleto, Kate se ha sentido completamente indefensa ante sus atisbos del terrible mundo de los dioses exteriores: ha perdido la Cordura que le quedaba

viendo el bajorrelieve y releendo el Libro d'Ivon y su hijo y nietos la han tenido que encerrar en su habitación, atada a la cama.

Los aventureros se enfrentan así a una banda de traficantes de alcohol en plena ley seca, con ninguna posibilidad de que aparezca una criatura del panteón lovecraftiano. Pero la habilidad en manejar la escopeta de la familia Fergus les dará trabajo de sobras; además, siempre pueden apoderarse del Livre d'Ivon, contemplar el bajorrelieve y prepararse para nuevas aventuras con el profesor Pulaski, que consiguió en Arkham una copia de los Manuscritos Pnakóticos, ni más ni menos.

Newport, estado de Vermont y la frontera con Canadá.

Para llegar a Newport, los aventureros pueden coger un tren hasta la capital del estado, Montpelier, para luego seguir por carretera interestatal 93, que enlaza con la interestatal 91 en St. Johnsbury, ya en Vermont, para luego coger un desvío a la izquierda, pocos kilómetros antes de la frontera canadiense, y seguir unos 10 kilómetros de carretera secundaria hasta llegar a Newport.

Una vez en Newport, los aventureros pueden equiparse con todo lo necesario para ir de acampada, si es que no lo hicieron ya en Boston. Hay dos o tres cómodas fondas para amantes de la naturaleza que vienen en verano o en esta época a disfrutar del paisaje. Menos de una quinta parte del lago Memphremagog se encuentra dentro de los Estados Unidos, por lo que los lugareños advertirán a los aventureros que tengan cuidado con no cambiar de país involuntariamente (son muchos los que se ven detenidos por los celosos guardianes de la Commonwealth y enviados de nuevo a Estados Unidos).

Si los aventureros comienzan a preguntar por Honest Abercrombie, verán que no es difícil averiguar en qué fonda se hospedó (nombre y situación a elección de cada Guardián). Intentando tiros de Elocuencia, Discusión o incluso Camelo pueden saber en qué tienda se aprovisionó y, más importante, quien le hizo de guía hasta el lago. Este guía es un iroqués bastante borracho a quien apodan Willy León Rojo en el pueblo, aunque él insiste a los extranjeros que le llamen por su nombre original en iroqués: Hotanyonhne. Todo el que recuerde este nombre y lo diga al buen Willy será atendido mucho más servicialmente que el resto de caras pálidas.

Para guardianes curiosos, en iroqués, Hotanyonhne significa Lobo y es el nombre de uno de los principales clanes de lo que fueran en tiempos Las Seis Naciones. Si algún aventurero ha sido lo bastante demente como para ponerse como habilidad Hablar iroqués, va a tener una buena oportunidad de practicar.

Willy León Rojo se mostrará bien dispuesto a acompañar a los aventureros al campamento de Abercrombie. Lo que ya no querrá es volver al sitio donde Abercrombie realizó su descubrimiento, porque para él aquello es tierra sagrada. Más aún, está convencido que como el señor Honest no le hizo caso y siguió urgando en aquel lugar, de noche apareció el espíritu del brujo Tadodaho y se lo llevó al fondo del lago para hacer un festín con el arqueólogo.

Si se marca en un mapa de la región el lugar del campamento de Abercrombie, a nadie del lugar le costará indicar que estaba en tierras propiedad de los Fergus, una familia que lleva en el condado desde tiempo inmemorial, y que son bastante retraídos, bajando a Mewport muy ocasionalmente. Los investigadores pueden acudir al Ayuntamiento y sus archivos, donde, mediante tiro de Biblioteca, o ejerciendo sus facultades de elocuencia y discusión, pueden encontrar documentos que prueban que los Fergus se establecieron en la región en 1801. También encontrarán en el registro civil actas de nacimiento y defunción, certificados de matrimonio: nada que llame la atención, a excepción que uno de los Fergus llegó a capitán de infantería en el Ejército del Potomac en la Guerra Civil, y el hecho de que Catherine Fer-

CARTA DE GREG STAFFORD (Chaosium Inc)

Apreciada audiencia:

Sirva la presente para animaros a probar "La llamada de Cthulhu", un juego de rol de tema y naturaleza inusual, puesto que os ofrece la posibilidad de disfrutar a domicilio de una experiencia de misterio, horror y fantasía.

"La llamada de Cthulhu" se basa en las obras de H.P. Lovecraft, escritor Norteamericano de temas fantásticos de los años 20. En sus historias, los personajes descubren secretos tenebrosos, entre los cuales está el hecho de que criaturas extraterrestres e interdimensionales planean la destrucción del mundo. En el juego, vuestros personajes realizan descubrimientos similares, y tienen la oportunidad de detener este horror antes de que la Tierra sea destruida. Ello lleva aparejado un trabajo de detective y de búsqueda, así como investigaciones peligrosas sobre lugares y ritos innombrables. De especial interés es la probabilidad de que los personajes se vuelvan locos antes de completar su labor. Esta probabilidad de enloquecer proporciona al juego una tensión dramática, ausente en la mayoría de otros juegos de rol.

"La llamada de Cthulhu" posee muchos suplementos. La mayoría de ellos son aventuras que proporcionan las amenazas que los jugadores deben desactivar, otros describen una base de referencia alternativa para el juego, ya sea en otro lugar ("Dream Lands", por ejemplo) o en otro intervalo histórico ("Cthulhu Now" y "Cthulhu by Gaslight").

Esperamos que disfrutéis con la edición española del juego.

Greg Stafford

14 de marzo de 1988

gus contrajese matrimonio con un canadiense (Pierre Sasquewah) en 1880, con la cláusula especial de que los hijos seguirían llevando el apellido de la madre (no es más que orgullo de familia; a Pierre, como buen mestizo, le daba igual, pero esto no lo saben los investigadores).

En la pequeña, pero bien surtida biblioteca de Newport, los investigadores, mediante tiro de Biblioteca, pueden encontrar algunos libros que hablan sobre los iroqueses, sobre la historia del Estado de Vermont y sobre las Guerras Coloniales, descubriendo los indicios que se encuentran en la sección anterior sólo para guardianes. En cuanto a Tadodaho, se cree que está basado en un personaje real de la historia iroquesa, aunque las leyendas lo presentan como un terrible brujo cuya cabellera está formada por serpientes entrelazadas.

Si se entrevistan con el sheriff Christopher Ward, un tiro de psicología les revelará que el sheriff preferiría que no hubieses venido, que no quiere remover más el asunto de la desaparición de Abercrombie. Caso de que le digan al sheriff que van al lago, éste avisará a los Fergus, pero diciéndoles que no la emprendan a tiros con los extraños, para evitar más complicaciones.

El lago y el bosque

Una vez realizadas las investigaciones y preparativos en Newport, Pulaski urgirá a todo el grupo para ponerse en camino hacia el lago. En una camioneta, Willy les guiará unos cinco kilómetros por un camino de tierra; a continuación hay que dejar el vehículo y andar otros cinco kilómetros por senderos de bosque hasta llegar a las orillas del Memphremagog. El paisaje es muy hermoso y abundan ardillas, pájaros, pequeños animales como el mapache, la mofeta, etc. De vez en cuando se puede atisbar un ciervo saltando a lo lejos.

El lugar de acampada de Abercrombie se encuentra en una pequeña playa del lago. Como ya es otoño, casi no quedan mosquitos

(una verdadera pesadilla en el verano dirá Willy). Al caer la noche, desde la orilla se pueden ver unas luces a cosa de un kilómetro de distancia siguiendo la orilla hacia el sur: es la cabaña de Tom Fergus. Esa primera noche, Willy accede a quedarse con los aventureros para indicarles al día siguiente el camino hacia la cueva donde Abercrombie hizo su sensacional (según Pulaski) descubrimiento. Por mucho que intenten controlarse, Willy lleva una petaca muy escondida y para cuando acabe la cena estará algo borracho: les contará leyendas del lugar: las terribles luchas entre iroqueses y algonquinos, que arrancaban el corazón a sus enemigos cuando aún estaban vivos; de cómo fueron ingleses y franceses quienes enseñaron a los indios a cortar cabelleras; por fin, al levantarse un viento cada vez más fuerte, del Wendigo que habita en los bosques del Gran Canadá (el guardián puede añadir detalles sacados de La Llamada de Cthulhu).

Durante la noche, lo normal es que se hagan turnos de guardia. En el turno de uno de los aventureros (Willy estará demasiado bebido para fiarse de él), un oso negro visitará el campamento. Háganse tiradas de escuchar para el hombre de guardia, y luego, describase un gran bulto oscuro que se acerca a donde se encuentran las provisiones. Un disparo al aire ahuyentará al animal (pero pondrá sobreaviso a los Fergus, si Ward no les ha avisado antes), pero si se hiere al oso, éste atacará enfurecido hasta que lo maten. También se le puede ahuyentar con fuego o con una linterna.

La cueva

Tras el episodio del oso, y también tras un buen desayuno, Willy indicará a los investigadores el pequeño sendero que lleva a la cueva, donde podrán llegar al cabo de media hora de marcha. El iroqués les recomendará no acercarse a la cabaña de Tom Fergus, puesto que el viejo tiene mal genio y buena puntería y sus hijos siempre disparan a quien él dispara.



Al llegar a la cueva, los aventureros oirán un extraño y lejano ruido procedente de su interior (son los ruidos que produce la destilería de licor; no verán ni olerán vapores, porque la cueva tiene otra salida más amplia, que Willy no conoce). Al cabo de unos pocos metros (ver plano) los investigadores se encontrarán también con el famoso bajo relieve. Representa una visión de una de las ciudades que los Antiguos levantaron en nuestro planeta en tiempos inmemoriales: en ella se ven edificios de perversa geometría, y unos extraños seres que caminan por pasarelas entre los edificios (son Antiguos). El bajo relieve tiene tal realismo que costará 1d3 de COR a quienes no pasen su tirada contra esta característica; y por suerte en el extremo derecho inferior hay una zona muy deteriorada (rascada por los iroqueses, que no podían soportar la visión de aquello). En esa zona, los antiguos tuvieron el detalle de grabar para la posteridad a uno de sus esclavos, un soggoth.

Los Fergus han advertido la presencia de los investigadores de tres maneras posibles: o bien les ha avisado Ward, o han oído el disparo en la noche, o les han visto acercarse a la cueva (siempre hay un Fergus vigilando desde las rocas cerca de la cueva ambas entradas; para localizarlo, tirada de Encontrar Objeto Escondido con un malus de -25%). Por ello, han cerrado la comunicación con la destilería (puerta FOR 40) y esperan a que los investigadores sigan de la cueva para liarse a tiros con ellos. Habrá dos hermanos en la destilería y el padre y otros tres serán los emboscados; se recomienda el uso de las reglas opcionales de armas publicadas en nuestro número anterior (Lider 3).

Si los aventureros no tienen armas de fuego, deberán rendirse, aunque les espera el mismo final que a Abercrombie. Al sonar disparos, Willy decidirá correr hacia Newport para buscar al sheriff (tardará 1d4+3 horas en volver). Ward no tendrá más remedio que actuar, viniendo con 1d6 ayudantes armados con rifles y pistolas; por la cuenta que le trae, procurará que ningún Fergus quede vivo, aunque ello signifique arriesgar aún más la vida de los investigadores.

Si los investigadores aguantan en la cueva, es posible que los Fergus intenten un ataque por sorpresa abriendo la puerta que da a la destilería (si es que los aventureros no la han volado, derribado o abierto antes).

Tras el tiroteo, si quedan investigadores vivos, pueden dirigirse a la cabaña de los Fergus, donde encontrarán a Kate que se ha abierto la cabeza a golpes contra el cabezal metálico de la cama al no poder soltarse. La terrible visión cuesta 1d2 de COR si no se pasa la tirada correspondiente. Debajo de la cama, en un cajón que parece contener ropa de invierno, está el Livre d'Ivon (tirada de Objeto Escondido).

Recompensas

Los aventureros pueden trasladar el bajo relieve a un museo (seguramente el de Boston) recibiendo una recompensa de 2000 dólares por su ayuda a la conservación del patrimonio nacional. Si desvelan además la producción ilegal de alcohol, recibirán 1000 dólares más por parte del FBI, y si consiguen

demostrar que Ward estaba implicado (lo que sería fácil si quedase algún Fergus vivo) tendrán el agradecimiento de la ciudad de Newport, que elegirá nuevo sheriff. Además pueden quedarse con el Livre d'Ivon, si lo encuentran, o ganada la confianza de Pulaski, tras resolver el misterio de Abercrombie- acceder de vez en cuando a los Manuscritos Pnakóticos.

Otros finales.

Si la ensalada de tiros en la cueva parece poco, o bien se ve que los aventureros no aguantarán hasta la llegada de Willy con el sheriff, se puede incluir como nuevo ingrediente la aparición 1d20 minutos después de que empiece el tiroteo, de 4 pistoleros armados con ametralladoras Thompson, enviados por la Mafia para acabar con aquel laboratorio clandestino que les está haciendo la competencia por libre a ellos, que importan ilegalmente alcohol desde Canadá. Para acabar de arreglarlo, 5 minutos después llegarán efectivos del FBI (a determinar por el Guardián) siguiendo a los mafiosos (tanto mafiosos como FBI vienen de Richtford, otra ciudad que se encuentra más cerca del lago Champlain y de la interestatal 89, ruta principal del contrabando entre Canadá y los EE.UU.).

Si se quiere que aparezcan criaturas extrañas, se puede añadir algún objeto de inusitado valor enterrado en la cueva y perteneciente a los Antiguos. De alguna manera, los Mi Go (ver reglas) que se pasan la vida viniendo a la Tierra a buscar cosas, lo han localizado y han decidido acabar con los Fergus y llevarse el cazarro. Aparecerán en pleno tiroteo para regocijo de propios y extraños y mayor pérdida de Cordura de todos los humanos allí presentes.

(DRAMATIS PERSONAE)

STANISLAV PULASKI; historiador
Fuerza: 8. Constitución: 10. Talla: 8.
Destreza: 6. Apariencia: 10. Cor: 47. Inteligencia: 16. Poder: 11. Educación: 17. PV: 9
Competencias: Antropología: 35%. Arqueología: 20%. Biblioteca: 60%. Conducir automóvil: 30%. Elocuencia: 25%. Historia: 80%. Ocultismo: 25%. Mitos: 10% (las demás competencias a nivel básico, ver reglas).

Pulaski ya ha ojeado los Manuscritos, perdiendo 8 puntos de cordura. Pero todavía no sabe ningún conjuro.

CHRISTOPHER WARD; sheriff
Fuerza: 15. Constitución: 13. Talla: 16.
Destreza: 13. Apariencia: 12. Cordura: 70. Inteligencia: 11. Poder: 14. Educación: 10. Puntos de vida: 15.

Competencias:
Rifle: 65%. Revólver 45: 70%. Discusión: 30%. Encontrar Objeto Escondido: 50%. Seguir pista: 40%.

AYUDANTE TIPO DEL SHERIFF WARD:

Fuerza: 12. Constitución: 13. Talla: 11.
Destreza: 14. Apariencia: 10. Cordura: 50. Inteligencia: 13. Poder: 10. Educación: 11. Puntos de Vida: 12.

Competencias

Rifle: 40%, revólver 45: 35%. Saltar: 50% Cuchillo bowie: 35%.

THOMAS FERGUS; granjero
Fuerza: 14. Constitución: 16. Talla: 17.
Destreza: 12. Apariencia: 14. Cordura: 75. Inteligencia: 14. Poder: 15. Educación: 11. Puntos de Vida: 17.

Competencias:
Escopeta: 65%. Cuchillo de monte: 65%. Discreción: 55%. Escuchar: 40%.

CATHERINE FERGUS; sus labores
Fuerza: 7. Constitución: 16. Talla: 12.
Destreza: 8. Apariencia: 11. Cordura: 0. Inteligencia: 14. Poder: 8. Educación: 9. Puntos de vida: 14.

Competencias:
Leer y escribir francés: 40%. Mitos: 33%. Primeros auxilios: 45%.

JONATHAN FERGUS; granjero
Fuerza: 18. Constitución: 15. Talla: 16.
Destreza: 9. Apariencia: 10. Cordura: 60. Inteligencia: 10. Poder: 12. Educación: 9. Puntos de vida: 16.

Competencias:
Escopeta: 45%. Cuchillo de monte: 40%. Puñetazo: 60% (atención al modificador al daño, +1d6)

THEOFILUS FERGUS; granjero
Fuerza: 15. Constitución: 14. Talla: 11.
Destreza: 17. Apariencia: 13. Cordura: 55. Inteligencia: 14. Poder: 11. Educación: 12. Puntos de Vida: 13.

Competencias:
Escopeta: 75%. Cuchillo de monte: 65%. Lanzar: 50%. Discreción: 60%.

ZACHARIAS FERGUS; granjero
Fuerza: 12. Constitución: 15. Talla: 15.
Destreza: 11. Apariencia: 10. Cordura: 50. Inteligencia: 11. Poder: 10. Educación: 10. Puntos de Vida: 15.

Competencias:
Escopeta: 50%. Cuchillo de monte: 45%. Lanzar: 35%. Seguir pista: 40%.

OSWALD FERGUS; granjero
Fuerza: 13. Constitución: 12. Talla: 11.
Destreza: 13. Apariencia: 12. Cordura: 55. Inteligencia: 12. Poder: 11. Educación: 10. Puntos de Vida: 12.

Competencias:
Escopeta: 60%. Cuchillo de monte: 50%. Lanzar 40%. Discreción: 45%.

JEREMIAH FERGUS; granjero
Fuerza: 13. Constitución: 12. Talla: 12.
Destreza: 11. Apariencia: 8. Cordura: 40. Inteligencia: 10. Poder: 8. Educación: 9. Puntos de Vida: 12.

Competencias:
Escopeta: 35%. Cuchillo de monte: 30%. Encontrar objeto escondido: 35%.

"WILLY" RED LION; guía iroqués
Fuerza: 14. Constitución: 16. Talla: 15.
Destreza: 12. Apariencia: 10. Cordura: 55. Inteligencia: 12. Poder: 11. Educación: 9. Puntos de Vida: 16.

Competencias:
Camelar: 30%. Camuflaje: 20%. Discreción: 20%. Seguir Pista: 50%. Lanzar: 40%.

BRUMBAAR; oso negro
Fuerza: 18. Constitución: 14. Talla: 17.
Destreza: 12. Poder: 11. Puntos de Vida: 15.

Arma ataque daño
Mordisco 45% 1d6+1d8
Garra 30% 1d6+1d6
Abrazo 30% 3d6

Un oso puede morder o usar sus garras DOS veces, o bien morder y abrazar. Si escoge morder y abrazar, ambos ataques han de ser contra la misma víctima. Si escoge garras y mordisco, puede atacar a tres víctimas distintas.

Protección: -2 por la piel
Competencias: seguir pista 40%
Prepar: 50%.

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

CAMPAÑA 500 SUSCRIPTORES

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

Participa en el sorteo de
OMAHA BEACHHEAD

entre todos los suscriptores.

BRITANNIA correspondió al suscriptor nº 131
Josep Miquelay Borrás de Terrassa



L I D E R L Í D E R L Í D E R



1



2



3

.....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

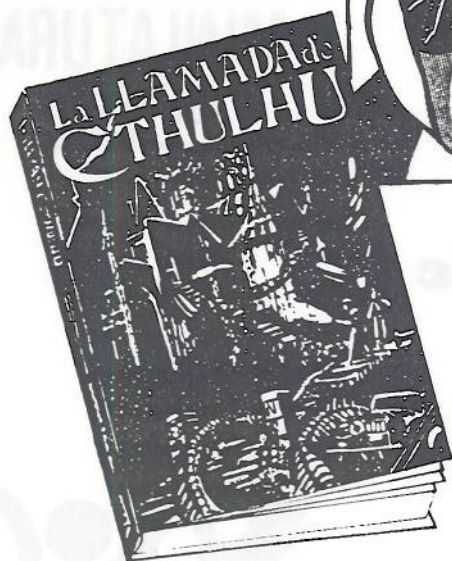
Nombre Edad
Dirección tel.
Localidad C.P.

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) 345 85 65



RAL PARTHA



STANDARD GAMES

Metal Magic



**IMPORTADOR
OFICIAL**

**PRIMERAS
MARCAS**

JUEGOS

**MINIATURAS
POMO**



AL SERVICIO DE LA AFICIO

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