

L I D E R

フレナナ



BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL • 300 PESETAS

5



F. MATAS SALLA

SERVICIO A LA AFICION



RAL PARTHA*

MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



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



sumario

ILIDER 4
junio-julio 88

Communikado	3
Estado de la Afición	4
Orco Francis	7
Silencio...!Se Juega!	
Britannia	9
Hitler's War	10
Firepower	12
MERP	13
Dossier Flat Top	15
Microjuegos	
Space Quest	31
Plomo en las Mesas	32
Módulo RQ	
El Libro de los Dragonewts	35

COMMUNIKADO 5

Hemos recibido en esta redacción una serie de cartas, no diríamos que angustiadas, pero sí preocupadas, por parte de un sector de nuestros lectores que lamentan que nuestra revista se esté inclinando hacia el rol, en detrimento de los wargames. Tal como funciona el correo, no nos ha costado mucho descubrir que la razón de esta preocupación estaba en nuestro número 3, que contenía un dossier sobre La Llamada de Cthulhu, además del consabido módulo de Rpperbaum y la sección de la Voz de Su Master. Puede que ese número realmente tuviese un tanto por ciento de rol mayor que lo habitual, pero esperamos también que la aparición del 4 con el Advanced Squad Leader, y la continuación de la épica de la Segunda Guerra Mundial a través del Flat Top calmen a nuestro wargamers.

De todos modos, aprovechamos la ocasión para sugerir a todos los aficionados que prueben todas las variantes de los juegos de simulación. Es verdad que muchos jugadores de rol no quieren ni oír hablar de un tablero; y es verdad que muchos wargamers consideran el rol, cuando menos, como algo "poco serio". Ni unos ni otros saben lo que se pierden; esta redacción quiere ir incluso más lejos: los juegos más apasionantes son aquellos que son -de alguna manera- híbridos de ambos géneros, wargames con generales que tienen sus pequeñas crisis nerviosas, determinadas por características básicas de carisma o iniciativa, rolgames con posibilidades de combate de masas bien desarrolladas. Y además, sumando a la ensalada componentes de juegos diplomáticos o económicos (el suministro, las alianzas). En nuestra sección de El Estado De la Afición hay una interesante nota de Jesús María Cortés sobre lo que podríamos llamar "el juego total": figuras, wargame de tablero y rol.

Sabemos, además, que un equipo de locos investigadores (entre los que se encuentran algunos componentes de esta redacción, nos tememos) trabaja intensamente en proyectos de este tipo, que imbrican (bonita palabra que hemos encontrado en el diccionario) las diferentes vertientes de la simulación. Esta redacción os emplaza a que probéis alguna de esas variantes (como sería en Warhammer con D&D, o un Struggle Of nations con los mariscales y generales plenamente definidos) para daros cuenta de que, a la larga, tanto monta, monta tanto, rolgame como wargame (no hubo forma de rimar, lo sentimos).

Cautelosamente vuestra

La Redacción

Equipo promotor: LIDERediciones
Redactor Jefe: José Lopez Jara
Redacción: Joan Parés, Ignasi Solé,
Andrés Asenjo
Portada: Arnal Ballester
Colaboradores: Jordi Zamarreño, Angel
Guitarte, Jesús M^a Cortés, Luis Serrano,
Joan Torra, Javier Hoyos, Gerardo Rodas
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^a, 2^a. t: 93.257 73 34
08037 Barcelona

Composición y 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

NOTICIAS

Nace AEJSER

El pasado 23 de abril se pusieron en Zaragoza los cimientos de la Asociación Española de Jugadores de Simulación, Estrategia y Rol. La tanto tiempo esperada asociación ya es, pues, una realidad y pronto tendréis noticias de ella personalmente.

En la primera reunión de aprobación de estatutos y demás parafernalia resultaron elegidos los siguientes cargos:

Presidente: Juan Francisco Navarro, de Zaragoza.

Vicepresidente: Gerardo Rodas, de Valencia.

Secretario: Javier Cestero, de Zaragoza.

Tesorero: François, de Valencia.

Vocal: Kepa Bis, de Bilbao.

Asistieron a esta primera asamblea constituyente delegados de Barcelona, Bilbao, Pamplona, Valencia y Zaragoza, AEJSER tiene previsto editar un boletín (seguramente trimestral) y entre sus primeras actividades organizará unos campeonatos nacionales de Civilization, Squad Leader Básico, juego de guerra con figuras de Antigüedad (reglamento WRG VII edición) y también un campeonato de rol para el que se barajan dos juegos: Dragones y Mazmorras o La Llamada de Cthulhu. La Asociación se ha puesto en contacto con las tiendas especializadas para que sus miembros puedan obtener algún descuento en la compra de material, lo que siempre es de agradecer. La cuota para asociarse será de 1000 ptas. anuales y todos los interesados en obtener más información pueden dirigirse a Juan Francisco Navarro, Plaza de los Mártires, 17, 2º Novallas 50510 Zaragoza.

En una reunión posterior que se celebró en Barcelona, con asistencia de los clubs Auryn, MS y Alpha, se decidió por parte de la Asociación nombrar a Ignasi Solé como delegado para relaciones con los clubs, fabricantes y organizadores de actividades más o menos lúdicas.

II Fin de Semana de Juegos de Simulación Histórica y Rol

Organizado por el grupo Sturmtruppen, se celebró en el Centro Cívico de Sant Martí, en Barcelona, el II Fin de Semana de Juegos de Simulación Histórica y Rol, los días 7 y 8 de mayo. Colaboraron en la celebración los clubs Alpha, Auryn, MS y las revistas Troll y Líder. Las actividades iban desde la celebración de mesas redon-

das hasta el pase de películas, pasando -como no- por las partidas de juegos, con campeonatos de Cry Havoc y Machiavelli (este quedó curiosamente desierto). También había una ludoteca compuesta por juegos de la marca NAC para que los curiosos se iniciasen en el hobby. La asistencia de público fue bastante buena, especialmente por las tardes (los aficionados no son de usos matutinos, ya lo sabéis). El domingo 8 por la mañana se celebró una mesa redonda sobre el rol en vivo, de dónde surgieron ideas para montar alguna partida con más medios que los utilizados hasta ahora, con la colaboración de todos los clubs de Barcelona. Esperamos que esta iniciativa prospere y que sea una forma más (bien espectacular) de promocionar los juegos.

Campeonato Europeo de Wargames con Figuras

Este campeonato se celebró en el Salón de París y, lamentablemente, no había en él representación española, a pesar de que los organizadores comentaron a esta revista su interés porque España se sumase como participante. Los primeros contactos, realizados con aficionados españoles de Zaragoza y Madrid no han dado todavía un resultado concreto; de todos modos, el hecho de que nuestra flamante y nueva asociación AEJSER vaya a organizar un campeonato de wargame de Antigüedad con figuras puede ser el primer paso para que en la próxima edición de este campeonato europeo tengamos ya una delegación, si no en todas las categorías, al menos en la de Bofetadas Primitivas. Los que deseen más información sobre este campeonato, porque quieran asistir al mismo en 1989 pueden ponerse en contacto con AEJSER o con esta redacción.

Modelplástica 88

Los aficionados al modelismo y a los juegos comparten muy a menudo intereses comunes, cuando no practican simultáneamente ambos hobbies. Por eso os interesará saber que entre el 4 y el 9 de abril se celebró en Valladolid la XII Muestra Nacional de Modelismo, así como el VIII Congreso de Modelismo y Actividades Complementarias, todo ello organizado por la Asociación Española de Modelismo Estático (AEME) con la colaboración de la Caja Popular de Valladolid. En esta interesante muestra se podían ver las últimas novedades de las mejores

firmas internacionales en materia de modelismo, al tiempo que se celebraba un concurso en el que se fallaban los premios "Mejor Maqueta del Año en España".

Paralelamente, en el Congreso de Modelismo y Actividades Complementarias se daban una serie de conferencias, entre las que se incluía una que entra de lleno en el terreno de los juegos; "Soldados de plomo y figuras militares" a cargo de Santiago García Merino y José García Calvo, expertos en uniformología y fabricantes de figuras, así como otra sobre Aviación Española a cargo de J. Fernández Martín. Además de las firmas comerciales y los aficionados que contribuían con sus trabajos, estuvieron presentes en Model plástica más de treinta revistas especializadas de una decena de países.

Avres cambia de domicilio

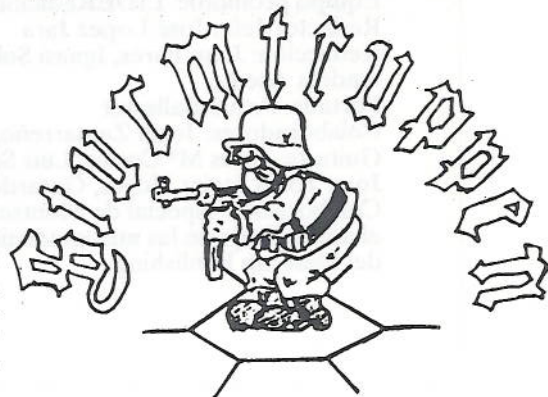
Este club de Bilbao cambia de domicilio o, para ser más exactos, dispone por fin de un local propio. Los interesados en contactar con ellos, los encontrarán a partir de este mes en la calle Juan de Ajuriaguerra, 13, 5ª izquierda de Bilbao. Es de esperar que el hecho de contar con una base propia y permanente suponga un impulso para el club más veterano de Bilbao a ver esas campañas de Traveller!

STURMTRUPPEN

grupo de simulación histórica y Rol. Los objetivos de nuestro Club no son más que los propugnados por los restantes, LA DIFUSION de la afición.

Nuestros medios y métodos están al día, nuestro "bunker ó Dungeon" se encuentra en el Casal de Joves de San Martin de Provençals, Selva de Mar, 215- dentro del Centro Cívico.

Llevamos 3 años combatiendo desde las arenas cálidas del desierto hasta las estepas heladas de la URSS, pasando por Francia, aunque también hacemos incursiones en Dungeons, guaridas de caudillos orcos, combates



junio-julio

cuerpo a cuerpo contra todo tipo de criaturas etc... tambien hemos hecho nuestro pinitos en el Rol en vivo con una emocionante aventura en la cual el Centro Cívico se convertía en un hotel de 5 estrellas y en una de sus habitaciones se albergaba el culpable de un asesinato!!!

Todo esto y las sugerencias, ideas, batallas, hechizos, heridas, cabelleras orcas, que nos traigas son las mínimas posibilidades que tenemos para de una vez por todas crear una base sólida para la madurez de la Afición.

Si estas interesado ponte en contacto con nosotros viniendo al Casal un viernes preferiblemente de 4 a 10 ó llamanos a este teléfono 308.61.06.

Club en Alcorcón

Existe un grupo en Alcorcón, llamado Dragon Masters Jr que busca gente de la zona o proximidades interesada en los juegos de rol y dispuesta a unirse al grupo que acaba de surgir. prometen buenas aventuras y abundantes jarras de Four Goblins; poneros en contacto con Orlando Jiménez Martínez, c/ San José, 16, 2ª escalera, 3º B, Alcorcón 28921 Madrid.

Club Walhalla

Héte aquí el anagrama de Walhalla, club que se encuentra en Marbella (Málaga). Su dirección para contactos: M. Vilchez Jaular, c/ San Antonio, 27- 8 Marbella (Málaga).



Noticias sobre esta revista

Aunque esté mal visto el autobombo, queremos daros algunos datos sobre la marcha de Líder en su nueva época, porque al fin y al cabo reflejan el interés de todos vosotros por la revista. Actualmente tenemos 260 suscriptores y 22 puntos de venta (tiendas especializadas, librerías y cosa increíble algunos quioscos) repartidos por Madrid, Barcelona, Bilbao, Valladolid, Logroño, Cartagena, Palma de Mallorca, Girona, Gijón, Córdoba y Zaragoza. La correspondencia con todos los aficionados está floreciendo de manera espectacular (será la primavera) y recibimos un promedio de dos cartas diarias, lo que es mucho teniendo en cuenta cómo funciona Correos en este país, lo que le cuesta a la gente coger papel y lápiz y el hecho de que no hay tantos aficionados.

Aparte de habernos tomado unas copas a nuestra salud y la vuestra para celebrar el éxito de este primer año de Líder, nos hemos fijado la meta de alcanzar los 500 suscriptores (esta es un indirecta muy directa, por favor, haced proselitismo) lo que nos permitirá aumentar número de páginas y llevar a cabo un proyecto largamente acariciado: incluir un juego encartado en la revista cada dos números. Por otro lado, y aprovechando que estamos hablando de la revista, queremos calmar los ánimos de algunos lectores que nos escriben diciendo que dedicamos demasiado espacio a rol; ha sido el caso de un número en el que el dossier era sobre La Llamada de Cthulhu, pero si contáis páginas, veréis que los demás números están bastante equilibrados y que damos cancha suficiente a los viejos y queridos wargames (que por cierto, están experimentando una interesante alza en países en los que el rol barrió en su momento, como es el caso de Francia o Estados Unidos).

Todos para uno y...

Tres grandes familias componen "a grosso modo" los pilares de nuestra afición: Los jugadores con figuras, los partidarios del tablero exagonado y los amantes del rol; cada uno de ellos con un gran número de "sectas". En numerosas ocasiones las escaramuzas trascienden del nivel de juego, oyéndose expresiones como "esos despreciables "mata-orcos" ó "los pirados de los soldaditos" que muestran una comprensión mútua de los aficionados a cada una de estas tres vertientes, (cierto es que no cabe generalizar estos comportamientos).

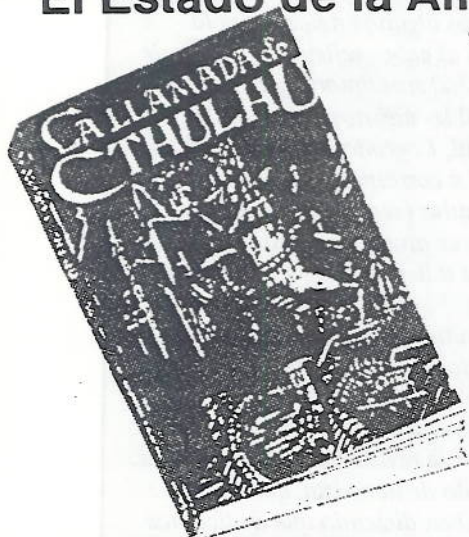
Hace poco llevamos a cabo un experimento como medio para demostrar que no se trata de tres árboles distintos, sino tres ramas diferentes de un mismo tronco. El campo de pruebas lo situamos en la época napoleónica y la Guerra de Independencia, y los materiales utilizados fueron el

WAR&PEACE de Avalon Hill, ejércitos de 15mm. de NINIFIGS ingleses, franceses y españoles, y una adaptación de Rol histórico a la época concreta.

Los dos jugadores de exágonos "iniciaron su campaña evolucionando en el tablero hasta que dos ejércitos chocaban, en ese momento intervenían los "jugadores de figuras" que, trasladando las proporciones a la mesa de juego sobre un terreno característico de la zona donde se había producido el encuentro, resolvían la batalla, y el resultado se aplicaba a nivel estratégico en el exagonado. ¿Y los partidarios del Rol? Tuvieron su papel -importantísimo- a la hora de reflejar el valor de los guerrilleros en nuestra guerra contra el francés; un grupo actuaba como un pelotón de Dragones imperiales y otro formó la más variopinta partida de guerrilleros nunca imaginada (un cura, un estudiante, una molinera...) la partida fue sublime (un francés fue pasado por la piedra de molino para borrar toda huella, sin ningún problema de conciencia de los jugadores, dos de ellos respetables abogados en la vida real) y las situaciones planteadas por el "master" estaban en consonancia con lo indicado en el mapa (actividad guerrillera de War & Peace) y en la mesa de juego (batallones de voluntarios), así como en actividades de retaguardia.

El resultado fue excelente, todos comprendimos el valor de complemento de nuestras especialidades entre sí. Jesús Mª Cortés Meoqui.

El Estado de la Afición



Cthulhu en marcha

Aunque, como ya se dijo en el número 4, la aparición de La Llamada de Cthulhu en castellano sufre un ligero retraso, siguen los preparativos de lo que se publicará a continuación del Libro de Juego. Tras las conversaciones mantenidas durante el Salón de París por los responsables de Joc Internacional con los muchachos de Chaosium (Greg Stafford y Sandy Petersen) parece ser que tras el libro de la Llamada de Cthulhu se editará "Fragments of Fear" que contiene varias ayudas interesantes para los masters, entre las que destaca una lista completa de conjuros (los aparecidos en todas las campañas y módulos publicados incluido Las Máscaras de Nyarlathotep) así como dos escenarios, uno de ellos, ambientado en el Africa Negra, bastante sabroso. Después seguirá un módulo en solitario (¿Alone Against the Dark?) y las necesarias pantallas para el Guardián de los Arcanos, que incluirán un módulo made in Spain. También se le ha encargado a nuestro bienamado redactor jefe un anteproyecto para realizar algo similar a "Green and Pleasant Land" o "Los Años Locos"; una guía de la España de los años veinte con todo tipo de informaciones útiles para ambientar campañas y seguramente algunos pequeños escenarios para entrar en calor.

Juegos franceses en España

En nuestro anterior número hablábamos de la llegada de juegos franceses a esta ibérica península de la mano de los incansables Joc Internacional. Los juegos ya están aquí y podemos dar una lista completa, que es realmente como para volverse un poco loco: Blood Bowl (4000 ptas aprox), Les Annes Folles (ampliación francesa del Cthulhu, unas 5000 ptas) Malefices (4500 aprox), Star Wars (2500 ptas. aprox), Paranoia (3700

ptas. aprox), Sherlock Holmes (unas 6500), Meutres a Carlton House (módulo campaña para Sherlock Holmes, unas 2500 ptas.), Junta (3800 aprox), Suprematie (unas 6500), Rencontre Cosmique (la versión francesa de Cosmic Encounters, a 3600 ptas.), Amiraute (3700.), Ave Tenebrae (4200 ptas), Alesia (6000 ptas), Armada (unas 5000), Les Aigles (wargame napoleónico con figuras, unas 6200 ptas.), Baston y Les Annes Mil.

Es una ocasión par acceder a algunos de los juegos más populares en Francia, y una manera de que los que no saben inglés pero sí francés puedan leerse reglas sin depender del

amigo que traduce, y a veces traduce lo que le interesa solamente).



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

libreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

ESPECIALISTES EN JOCS DE SIMULACIO

wargames

temàtics

i rol

Consultorio del Orco Francis

En relación con D&D ¿para qué sirve el símbolo sagrado que vale 25 mo.?

En segundo lugar, algunos masters me han hecho tumbarme borracho después de beber unas copitas de más y me gustaría que me dijese si hay tablas para ver esta reacción, o solamente se las ha inventado mi master.

Por último, le rogaría me indicase la forma en que se desarrollan las peleas en el pueblo (tabernas) sin que se produzcan verdaderas matanzas, es decir, si hay alguna forma de efectuarlas sin que se pierdan punto de vida.

J.M.G.B. (Málaga).

Vaya, parece que en Málaga hay grupos de aventureros que viven y se comportan como los de otras latitudes. Vayamos por partes; el símbolo sagrado es eso, un símbolo que los clérigos deben llevar como prueba de su relación especial con una divinidad (de la que sacan esos conjuros tan prácticos para después de las peleas, por poner un ejemplo). La penalización por no tener un símbolo sagrado depende del master y puede ir desde un malus en las tiradas de dado hasta una pérdida total de los favores divinos (igual a no magic, dear cleric) por desatago, comportamiento impío y sacrilegio.

Lo de las bebidas... a tí también te han dado Four Goblins ¿eh? Realmente existen en el D&D Avanzado unas tablas para medir el efecto de la embriaguez o de las drogas sobre los personajes; pero en el Básico se pueden hacer tiradas contra la Constitución, lo que parece perfectamente correcto, elaborando el master una tabla de efectos secundarios para aplicar a aquellos que no tengan el estómago capaz para aguantar el Four Goblins (de hecho, sólo los trolls más fuertes resisten dos tragos de ese brebaje).

Y lo último es el conocido tema de la Inseguridad Ciudadana.

Lamentablemente, en D&D, los principales causantes de esta inseguridad son los propios aventureros, que parecen pensar a veces que las tabernas donde se inicia la aventura son un buen lugar para el "precalentamiento". Claro, si luego resulta que los habituales tienen más experiencia, que alguno de ellos es berserk, o que el dueño llama a la guardia, pasa lo que pasa. Incluso si se pelea a puñetazos, siempre se perderán puntos de vida (y existen variantes como el estrangulamiento, golpear con silla, botellas, mesas). En mis tiempos de joven orco, trabajé en una taberna de Dungeons Avanzado, la llamaban Pliff Plaff, porque se daban más bofetadas que copas se servían. Recuerdo lo que pasó cuando entró un grupo de aventureros y un inexperto ladrón humano (nivel 3

más o menos) le dijo a un monje que pedía limosna "¡Largo, pequeño saltamonte!", y el monje en cuestión resultó ser un Maestro de Dragones sin ningún sentido del humor: el grupo se tuvo que buscar otro ladrón, porque a aquel infeliz todavía no le han podido deshacer el bonito nudo que forman lo que eran sus brazos y piernas.

Me gustaría tener información sobre juegos de estrategia en solitario, tanto de tablero como para ordenador (Spectrum) ¿Podeis recomendarme algún wargame para jugar por correspondencia?

F.M.R. (Segovia)

Los juegos en solitario de estrategia son pocos curiosamente. Abundan más los de tipo táctico (Ambush, Open Fire, Patton's Best, B-17, Mosby's Raiders... por citar unos cuantos). Sin embargo, algunos de los juegos para dos jugadores a nivel estratégico más complicados, pueden ser buenos para simulaciones a lo Robinson Crusoe; me refiero a juegos como Pacific War, Vietnam War, Gulf Strife. En cuanto a juegos por ordenador, en cuando me instales en esta sección el cable de fibra óptica que me conectará con el Gran Cerebro de nuestra nueva sección informática, te contestaré debidamente.

Juegos por correspondencia estratégicos hay bastantes en el catálogo de Avalon Hill: Russian Campaign, Afrika Korps, Victory in The Pacific. Estamos estudiando la posibilidad de montar una sección de Se Buscan Contrincantes de juego por correo en Líder si vemos que hay interés por parte de los lectores.

A mí y al grupo al que pertenezco nos interesa saber algo sobre los juegos de rol de ciencia ficción, tipo Traveller o algo parecido ¿Qué nos puedes contar sobre el tema?

O.J.M. (Madrid)

Bueno, en asuntos de ciencia ficción servidor es un clásico y sigue pensando que lo mejor es Traveller, especialmente ahora que ha salido el MegaTraveller, versión revisada del reglamento en 3 tomos, a 10 dólares el tomo, editado por GDW. Puede interesaros el hermano pequeño de este juego, el Traveller 2300, que se juega en el año que indica el título, cuando la mayor potencia surgida del planeta Tierra para colonizar las estrellas es Francia. Y hablando de Francia, en francés, se ha editado Star Wars, que estará disponible en breve en nuestro país y parece -por lo que se dice- un juego sencillo y divertido. Y el último número de la revista francesa Casus Belli ofrece un dossier sobre juegos de ciencia ficción. Se pueden pedir en

Naípe de Madrid o Billares Soler y L.Gigamesh de Barcelona.

Me he comprado recientemente el Runequest Standard Edition pero en su interior no consta el Libro del Master ni el Game Aids Book ni el Libro de Monstruos por lo que querría saber dónde podría conseguirlos.

Esto es una hábil maniobra comercial. El material que se incluía en el Gamemaster Book que venía en el Runequest Deluxe, ha sido publicado en el RQ Advanced (libro editado por Games Workshop, con el beneplácito de Avalon Hill y Chaosium). La misma jugada se ha repetido con el libro de monstruos (también Games Workshop. Sirva esta consulta para aclarar pues que el Advanced no es otro sistema de juego, como ocurre en Dungeons & Dragons, sino que se trata de una prolongación del reglamento que se sirve en la versión Standard. Si te interesan mucho estos libros, puedes pedirlos en las tiendas citadas anteriormente, pero te advierto que no son precisamente baratos.

RESPUESTA A LA PREGUNTA DEL ORCO FRANCIS EN EL NUMERO 4.

El Colegio de Arquitectos de Andalucía, apabullando al Comité Nacional del Patrimonio Artístico-Histórico, recibirá el premio a nuestra última consulta, consistente en un soneto escrito a mano y rubricado por el mismísimo Ripperbaum Halbershaft. Los señores arquitectos tenían razón: el plano general de Calan Ebor corresponde, con algunas modificaciones, a la Alhambra de Granada. En cuanto al segundo (aquí fallaron los de Patrimonio) es evidentemente según dijeron los arquitectos, un plano de la cárcel de Mataró tal y como era a finales del siglo pasado. Ripperbaum está furioso al haberse descubierto su engaño y este orco se descubre ante el saber de los arquitectos andaluces.

LA PREGUNTA DEL N. 5

Va de Flat Top, nuestro dossier actual. Durante el pasado otoño, los alpheños barceloneses, con la ayuda de unos cuantos invitados, celebraron una simulación de la batalla de Leyte (II Guerra Mundial en el Pacífico) al final de la cual los americanos resultaron estrepitosamente derrotados. La tragedia yunque se comenzó a gestar en la tarde del primer día de batalla, cuando MacArthur ordenó al contraalmirante Olendorf que enviase aviones de su Task Force en CAP sobre Leyte para proteger el desembarco de los marines. Desgraciadamente, "Ollie" tenía programada una pequeña actividad lúdica en sus portaaviones a la misma hora y decidió no suspenderla, recomendando a las task forces de desembarco que usasen sus antiaéreos, que para algo estaban. La pregunta es ¿Cuál era esa actividad lúdica tan importante?.

EL AVE FENIX



JUEGOS DE SIMULACION Y FIGURAS

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

ISTHAR CITADEL
TABLETOP GAMES
HEROICS & ROS
CHARIOT MINIATURES
FRONT RANK
WARGAMES FOUNDRY

EJERCITOS DE 15mm.

Antigüedad

Antiguos Britanos___Cartagineses___Sarmatas___Blemios___Tibetanos___Sumerios
Celtas___Antiguos Germanos___Dacios___Antiguos Hispanos y Celtiberos___Romanos Republicanos___Ligures
Numidas___Antiguos Estados Italianos___Tracios___Romanos de Mario___Ultimos Romanos
Godos___Hunos___Hindues___Persas Sasanidas___Bizantinos___Seleucidas___Macedonios___Asirios
Chinos de la Dinastia Han___Antiguo, Medio y Nuevo Reino Egipcio___Nubios___Antiguos hebreos
Nuevos Babilonios y Aliados___Arabes Medianitas___Filisteos___Cannanitas___Minoicos y Micenicos Griegos
Birmanos___Hittitas___Egipcios kushitas.

ALTA Y BAJA EDAD MEDIA

Sajones___Normandos___Vikingos___Feudales (Estos pueden ser del S XII al XV, variando su composicion de un siglo a otro notablemente) Ingleses, Franceses, Navarros, Alemanes, Castellanos y Aragoneses
Primeros Cruzados___Ultimos Cruzados___Egipcios Ayubidas___Mamelucos Egipcios___Bereberes
Granadinos___Turcos Seljucidas___Compañías Libres___Borgoñones___Guerra de las Rosas.

NAPOLEONICOS

Franceses___Ingleses___Prusianos___Austriacos___Rusos.

GUERRA CIVIL AMERICANA

Confederados___Unionistas

1/300 GUERRA MODERNA

Ingleses___Americanos___R.F.D___Israelitas___Egipcios___Sirios___Libios___Marroquies___Rusos
Franceses___Españoles.

FIGURAS DE 25mm.

Romanos del Imperio S. I a.c___Hunos___Arabes___Bizantinos___Bikingos___Carolingios___Bretones
Lombardos___Rusos Medievales___Medievales S. XIV___Guerra de las Rosas___Napoleonicos Españoles y
Franceses___Primera Guerra Carlista___Guerra Franco-Prusiana

FANTASIA

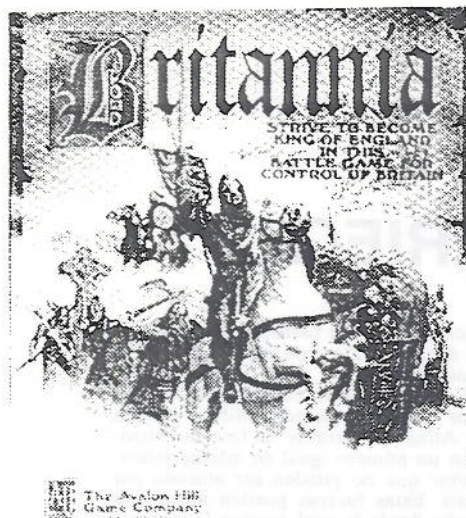
Mas de 1.000 figuras diferentes.

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

Figuras de 15mm. a 28 ptas.

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

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



Javier Hoyos

El año 55 a.C., dos legiones romanas al mando de Julio César desembarcaron en una isla ignota y "bárbara" de la cual apenas sabían su nombre: Britannia. Su misión era llevar a cabo una expedición de castigo contra las tribus celtas que habían apoyado a sus hermanos étnicos de las Galias en la lucha que mantenían contra los romanos. La presencia romana en Britannia no perseveró y de aquella isla se siguió sabiendo sólo su existencia. Sin embargo, en el año 43 d.C., el emperador Claudio decide ampliar el imperio y 4 legiones romanas asaltan el sur de Britannia. En este momento histórico arranca "Britannia" y si quien ha empezado a leer estas líneas posee ya el juego, sabrá que en el turno 1 el jugador romano mueve primero y lanza una "gran invasión" sobre Britannia, con resultados bastante penosos para los jugadores no romanos. "Britannia" es uno de los últimos juegos de Avalon Hill llegados al mercado español y con él la prestigiosa marca norteamericana hace una aportación a los juegos de ambientación medieval que, sin duda, los aficionados al tema sabrán valorar. La idea del juego es sugestiva y ambiciosa ya que representa los más de mil años que median desde la invasión y anexión de Britannia al Imperio romano, hasta la implantación normanda sobre la isla en 1087 de la mano de Guillermo el Conquistador. Es este un período violento y turbulento, plagado de luchas e invasiones sucesivas, y dentro del cual, el juego invita a los jugadores a competir para convertirse en rey de Inglaterra y controlar más territorios que los oponentes. Por todo ello, "Britannia" será el agrado de todos aquellos a los que les guste tinter las espadas en sangre.

"Britannia" es un juego para más de dos jugadores, en concreto, está pensado para un mínimo de 3 -en esta opción hay dos posibilidades: el juego de duración normal y una versión reducida de sólo 7 turnos, ideal para iniciarse en el juego-, hay también otra opción para 4 y una última para 5 jugadores.

El diseño del juego recuerda bastante al de "Civilization", de hecho las únicas diferencias notables radican en que en "Britannia" no hay ni fase de comercio ni cartas de cultura o fatalidad que intervengan en el juego.

Cada jugador controla varias tribus o naciones, cada una de las cuales consta de un número determinado de piezas de juego que representan ejércitos, normalmente de infantería, aunque los romano-británicos y los normandos disponen también de caballería. Algunas naciones incluyen líderes entre sus piezas de juego. Las funciones de estos son aumentar las capacidades de movimiento y combate de los ejércitos con los que están apilados. El total de piezas con las que se inicia el juego pueden incrementarse mediante refuerzos procedentes de los países natales -obviamente, este es el caso de los pueblos invasores- o bien a través del incremento natural de la población. Puede darse el caso de que se vean reducidas si se dan determinadas condiciones de superpoblación. El objetivo de los jugadores es acumular más puntos de victoria que sus adversarios. Estos puntos se

BRITANNIA

logran por dos vías. La primera es cumpliendo las condiciones que establecen las tarjetas de puntos de victoria de cada nación, las cuales exigirán normalmente la ocupación de áreas específicas del mapa en momentos concretos o la eliminación de fichas enemigas. La segunda forma de obtener puntos es consiguiendo el título de Bretwalda, gran señor de señores, o de rey de Inglaterra.

Como se puede adivinar fácilmente, tales condiciones de victoria, junto con la constante amenaza que invasores e incursos suponen para cualquier área costera, obligará a un generoso uso de los rudos y belicosos modales medievales y dejara poco lugar a la convivencia pacífica. Con otras palabras, el juego obliga a batallar sin solución de continuidad. Las batallas que se vayan produciendo se solucionan de una manera rápida y sencilla mediante tiradas de dados que deciden directamente los resultados del enfrentamiento sin tener que recurrir a tablas de combate de ningún tipo. Como ejemplo, un ejército de infantería eliminaría a otro del mismo tipo sacando un 5 ó un 6, salvo modificadores por clase de terreno.

silencio... ¡se juega!

Lógicamente, debido a lo desorbitadamente largo del período histórico de juego, la única forma de conseguir un juego manejable y jugable, ha sido hacer los turnos amplios cronológicamente. Así, toda la partida se desarrolla en 16 turnos, de los cuales todos menos los 4 últimos representan 75 años reales.

Como valoración final, creo que este juego reúne muchos de los requisitos necesarios para convertirse en un "clásico" como lo es ya su "primo", Civilization. "Britannia" se juega fácil y rápidamente, mantiene la tensión casi hasta el último minuto, es altamente competitivo, obliga a estar muy activo para conseguir puntos de victoria, y permite, o a veces exige, los retorcidos malabarismos diplomáticos de que son capaces las mentes latinas. Por último, "Britannia", es un juego que viene a llenar un vacío en el mundo de los juegos de simulación, permitiendo que aquellos que sueñan con las cabalgadas de los caballeros del rey Arturo o con rememorar la batalla de Hastings, puedan materializar sus veleidades medievales sobre un tablero.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS Sobre las reglas de BRITANNIA

(Traducción del manual del juego)

Las siguientes preguntas sobre el juego surgieron durante las partidas de prueba del mismo, pero no fueron consideradas lo suficientemente importantes como para incorporar el problema propuesto dentro de las reglas.

5.15 Una unidad mueve a través de un estrecho durante la primera fase de movimiento de una gran invasión ¿puede mover más durante la segunda fase de movimiento?: sí.

5.3 ¿Pueden los ejércitos romanos (tanto unidades de caballería como unidades con un líder) arrasar dos áreas y después entrar en una tercera?: sí, siempre y cuando las áreas arrasadas sean atacadas en una relación 2 a 1.

5.4 ¿Puede una nación con barcos usarlos durante el segundo movimiento de una invasión?: sí.

6.0 Una nación contaba dos áreas, una con dos ejércitos y otra con 4. Están sobre pobladas y deben retirar los ejércitos. ¿Pueden retirar los dos ejércitos del área con dos, dejando un área con 4 ejércitos?: sí.

7.41 ¿Deben desembarcar todos los ejércitos romanos en la misma área? ¿Deben hacerlo todos los refuerzos romanos? Esta pregunta se aplica también a las unidades de otras naciones que deben efectuar desembarco: no; las unidades pueden desembarcar en más de una área.

8.2 Una fuerza mueve de Cheshire a York, de allí a Bernicia, de allí a Pennines y ataca en esa área. ¿Esta un ejército defensor en los Pennines obstaculizado para retirarse a cualquiera de las 3 áreas por las cuales se movieron las unidades atacantes a Bernicia, el área desde la cual los atacantes realmente entraron en los Pennines?: El defensor sólo tiene negada la entrada a Bernicia.

8.3 ¿Puede una nación moviéndose con barcos retirarse usándolos?: no.

9.0 Los Angles reciben los líderes Oswin y Offa si ellos ocupan Bernicia y North Mercia respectivamente ¿tienen que entrar en juego estos líderes en estas áreas específicas o pueden entrar en cualquier área ocupada por un ejército Angle?: Pueden entrar en cualquier área ocupada por un ejército Angle.

10.1 Una nación tiene 1,5 punto ahorrado en la escala de incremento de población. Todas sus unidades han sido eliminadas del tablero pero otras unidades entrarán en juego en el siguiente turno. ¿Mantiene los puntos?: sí.

10.3 ¿Pueden los romanos construir un fuerte en un área por la cual no reciben puntos de victoria, tal como es el caso de Mar?: sí.

10.4 ¿Pueden mover después de desembarcar los refuerzos romanos?: sí, pueden mover normalmente (pueden mover 3 áreas).

10.5 Los Romano-British tienen todos sus 8 ejércitos sobre el tablero. ¿Pueden usar las unidades de caballería para incrementar su población?: no.

11.1 ¿Conseguirán los romanos puntos de victoria por capturar durante los turnos 1 al 3 áreas que no habían capturado nunca, pero que los Brigantes ocupaban después de someterse?: sí.

11.2 En el turno 5 los Brigantes ocupan Pennines, Bernicia y Lothian. Strathclyde y Galloway están vacías (excepto una ficha de fuerte romano vuelta al revés). Los Brigantes mueven todas sus unidades a Strathclyde y Galloway. ¿Conseguirán los romanos puntos de Limes por Pennines, Bernicia y Lothian al final del turno 5? ¿Conseguirán estos puntos aún si unidades de otra nación, como por ejemplo los Picts, mueven dentro de esas áreas?: no, pero conseguirán puntos por Strathclyde y Galloway.

11.3 ¿Pueden las naciones que se han sometido mover dentro de áreas que contienen un fuerte vuelto del revés?: sí, y los romanos conseguirán puntos de Limes (14.4) por ellas.

La tarjeta de puntos de victoria Welsh señala que sólo pueden recibir la mitad de tantos puntos por áreas fuera de Wales como las que puedan por áreas dentro de Wales. ¿Se calcula esto cada turno cuando cuentan los puntos o es acumulativo para el resto del juego?: Se suman separadamente cada vez que los Welsh cuentan sus puntos en los turnos 4, 7, 10, y 13 y al final del juego. Los puntos que reciben por York son una excepción a esto.

silencio... ¡se juega!

UNA DE BLITZ Y OTRA DE KRIEG

He aquí algunas modificaciones aparecidas en la revista The General para el juego Hitler's War. El autor del artículo, Dean Koelhoff, pretende con ellas equilibrar un poco la balanza de un juego que, a su juicio, favorece al bando del Eje.

Revisiones de las reglas:

Línea de Comunicaciones: Además de estar suministrada, una unidad debe tener una línea de comunicaciones hasta su país de origen. Cualquier ejército incapaz de trazar dicha línea, pero que puede trazar una línea hasta un punto de producción se encuentra suministrado pero incomunicado. Debe reestablecer la comunicación al turno siguiente o verse reducido a un número de puntos de fuerza igual al número de puntos de suministro hasta los que puede trazar una conexión. No se pueden realizar operaciones estratégicas desde un hex incomunicado (Esto imposibilitará a las unidades el operar libremente tras las líneas enemigas). Excepción: Los fuertes y sus ocupantes no se ven restringidos por la regla de línea de comunicación. Gran Bretaña tiene comunicación con la Costa Atlántica siempre y cuando posea la mayor flota en el mar. Italia posee comunicación con África siempre y cuando tenga una flota en el Mediterráneo. Los aliados pueden también trazar una línea de comunicación en el Mediterráneo. Los aliados pueden también trazar una línea de comunicación en el Mediterráneo a través del canal de Suez. Una ruta marina extendida hasta un ejército que no se encuentre en un hex de producción puede realizarse a través del Atlántico desde los USA siempre y cuando que el ejército que esté siendo apoyado no sea mayor que el número de puntos de transporte transoceánico disponibles.

Con estas reglas se evitan ciertas situaciones poco realistas. Alemania no puede enviar un ejército solitario a las profundidades de Rusia, donde queda aislado pero todavía suministrado, pudiendo moverse entonces a voluntad, así como siendo capaz de lanzar bombarderos en masa contra Siberia. Tampoco es tan fácil que los alemanes desembarquen una fuerza anfibia en el Sinaí, cortando el Canal de Suez. De la misma manera, los aliados no pueden poner lanzarse así como así sobre Italia ni invadir Europa desde el otro lado del Atlántico.

Investigación y desarrollo: A continuación vienen unos cambios en la tabla de Investigación y Desarrollo: omitir la Bomba A, los Misiles, Barcos principales, Portaaviones, ASW y U-boat. La Defensa Aérea (Air Defense) cuesta ahora 7-7-3-1; las Escoltas de Bombarderos 8-6-4-2 y los bombarderos 9-7-5-3.

La bomba A es tan devastadora que el poseerla daría automáticamente la victoria. La moral tampoco resuelve nada (en tierra para que el Alemán reduzca la moral aliada por debajo de 5 debería conseguir la rendición de Rusia y mantener a Italia en la guerra, lo que significa que ha ganado la partida de todos modos con coral o sin ella). Cualquier jugador competente evitará comprar misiles, la matemática más elemental demuestra que cuesta 20 puntos de producción conseguir 10 puntos de misiles que infligirán una pérdida máxima de 4 puntos de producción enemigos, que costará 12 puntos más reconstruir. No es negocio. Además, los misiles de la época eran demasiado inexactos como para acertar en las fábricas, eran un arma de terror que solo sirvió para distraer a los británicos, en cuanto a los aspectos navales, los únicos países que durante la guerra construyeron barcos de guerra y portaaviones fueron los

Estados Unidos y Japón; los restantes simplemente completaron la construcción de proyectos de antes de la guerra. Inglaterra construyó algunos portaaviones de escolta y destructores para potenciar su campaña antisubmarina. Los U-boat se convirtieron en una amenaza crítica en 1942, pero el coste y los retrasos en la investigación retrasan tanto la producción en el juego que hace falta esperar a 1943 para que uno, como aliado los pueda producir en masa. Y para entonces el Eje puede producir U-boats en tal cantidad como para sofocar al aliado.

Lo mismo se puede aplicar a la investigación en Defensa Aérea y Escoltas de Bombarderos. Retrasando la investigación del enemigo, si éste obtuviese un resultado B para los escoltas, probablemente no podría comprarlos durante el resto de la partida. Uno no puede comprar Escoltas al precio de 5 puntos de producción cada uno mientras el EJE compra Defensa Aérea por dos puntos. Y Rusia no puede ayudar a los aliados en sus esfuerzos de investigación. No pueden producir las fuerzas adecuadas para defenderse de la Invasión Alemana.

Límites estratégicos: Los bombarderos, Escoltas y Defensa Aérea se limitan a 10 puntos de fuerza por ficha. Los U-boats y ASW se limitan a 14 puntos cada uno. Los U-boats se despliegan directamente con la ficha, de la misma forma que los ASW. Los U-boats cuestan 2 puntos de producción, ASW cuestan cinco hasta que los USA entran en guerra y a partir de entonces cuestan 3. Las escoltas y Defensa Aérea pueden ahora combatir simultáneamente, antes de que la Defensa Aérea ataque a los bombarderos, se produce el combate simultáneo con las escoltas. De la misma manera, hasta un cuarto de la fuerza total de submarinos (redondeando hacia abajo) puede hacer combate simultáneo con los ASW, atacando a continuación el tráfico marítimo transoceánico. No puede aumentarse el tráfico transoceánico.

Estas sencillas reglas impiden que estos aparatos consigan producciones extremadas. Sólo pueden utilizarse un número determinado de barcos y aviones, no importa la cantidad que se produzca, debido a las limitaciones de hombres para manejarlos. Yo acostumbraba a enviar 100 puntos de U-boats tras el tráfico transoceánico. Lo mismo con Defensa Aérea y ya que había estado retrasando la investigación Aliada sobre Escolta, los cielos alemanes serían un suicidio para cualquier bombardero. La reducción en el coste de los ASW al entrar USA en guerra refleja simplemente la construcción por parte de los americanos de portaaviones de escolta que fueron desplegados cada vez en mayor número. El tráfico transoceánico, que no puede crecer pero puede ser atacado por el alemán obliga al jugador aliado a construir unidades anfibas para llevar tropas a Europa. Inclúy esta regla porque, aunque los convoyes de tropas estaban tan bien protegidos que eran muy malos blancos para los U-boats, no todo el material de guerra necesario era humano, y fue así como algo de este material era destruido por el camino. Tal como está ahora el juego, el aliado puede construir muchas unidades anfibas e invadir directamente desde los Estados Unidos, evitando completamente la amenaza de los submarinos.

Desembarcos anfijos: Desembarcos de este tipo en hexes enemigos sólo pueden hacerse si el hex de desembarco está adyacente al hex desde el que se inició el ataque. Los aliados pueden hacer un asalto transatlántico con tres factores en cualquier costa, pero se verán sujetos a ataque aéreo costero. Si un avance falla, la unidad pierde un punto de fuerza anfibia adicional. De hecho es históricamente ninguna de las grandes invasiones anfibas fue realizada fuera del alcance del apoyo y cobertura aérea propias. Los desembarcos en el Norte de África

son la única excepción, y fueron realizados contra países desprevenidos con fuerzas pequeñas y desorganizadas.

El tráfico transoceánico será de seis puntos por turno. Los puntos anfijos pueden cruzar el Atlántico durante la fase de Movimiento con un número igual de infantería/mecanizados/tac que no pueden ser atacados por los U-boats. Estas fuerzas pueden moverse a una posición desde la cual puedan lanzar una invasión. La invasión transoceánica de tres factores máximo se aplica a invasiones que estén a más de un hex de distancia de un hex amigo (es decir, sin apoyo aéreo propio). Los portaaviones podrían dar este apoyo.

Reglas varias: Deben cambiarse unas cuantas reglas para equilibrar el juego (si se usan las reglas citadas hasta ahora).

Todas las casillas de fuera del mapa, excepto Siberia, no pueden ser atacadas. Estos lugares están demasiado lejos para ser alcanzados por las fuerzas convencionales de la época.

Omitir la moral y el límite a los ejércitos de defensa del país en la capital. Las fuerzas de defensa del propio territorio se colocan cuando el jugador anuncia que está atacando dicho país, pero antes de que mueva sus ejércitos y anuncie sus ataques. La razón para quitar este límite al número de fuerzas que defiende las capitales se debe a la facilidad con que Alemania puede conquistar España o Suecia.

El jugador Aliado Occidental no puede atacar países neutrales, esta limitación se impone porque Inglaterra y USA se autodeclararon "Los buenos" y no hacían esas cosas. Si así debe ser, que se comporten como decían.

El invierno ruso no tiene efecto a lo largo de la costa del Mar Negro o adyacente a Rumania. Históricamente el invierno no fue tan severo en la Rusia suroccidental. Esto impide también que el jugador alemán realice un ataque al hex L15 con cuatro puntos mecanizados que no pueden avanzar por la penalización de +4 negando así el efecto del peor invierno.

Entrada y rendición de beligerantes: Los siguientes cambios y aclaraciones se sugieren en relación con la entrada y rendición de los países en guerra.

Alemania: comienza en guerra con Inglaterra, Francia y Polonia. Se comienza el juego en la fase de combate alemana, con todos los barcos en el mar. Alemania recibe un punto de fuerza de barcos en la primavera del 41. Alemania recibe también 3 puntos de fuerza anfijos gratis al final del primer turno.

Inglaterra: Empieza en guerra con Alemania. No pueden moverse puntos de fuerza aliados a Egipto hasta que Italia entra en guerra. Inglaterra recibe un punto de fuerza de barcos en el invierno del 41 y otro en verano del 42.

Francia: Empieza en guerra con Alemania. Ningún punto de fuerza puede abandonar Francia si todavía no ha caído y ello incluye todos los puntos navales, que deben seguir basados en Marsella. Los aliados no pueden destruir puntos de fuerza en Francia. Tirar el dado por cada punto naval francés cuando Francia caiga; con un resultado de 1 se une al Eje, 2-3 se une a los ingleses, 4-6 es hundido y eliminado del juego. Añadanse los puntos navales a las flotas más cercanas de los bandos a los que se ha unido.

Polonia: Comienza en guerra con Alemania. La producción polaca se suma a la aliada.

Rusia: empieza neutral. Rusia no puede atacar ningún otro país hasta el invierno del 40 en cuyo momento puede atacar cualquier otro país que no este controlado por el Eje o sea pro-Eje. Rusia entra del todo en guerra en el invierno del 41. Rusia no se ve limitada a guerra restringida o en las investigaciones. Si

Rusia ataca un país neutral no podrá recibir Lend-Lease. Cuando las tres capitales rusas quedan controladas por el Eje, Rusia se rinde. Todos los ejércitos soviéticos se mueven inmediatamente a Siberia mientras que el Eje ocupa el resto del territorio. Los guerrilleros rusos sólo pueden atacar hexes dentro de Rusia, incluyendo aquellos que contengan ejércitos y pueden ser a su vez atacados por el Eje. Un ataque con éxito por parte de los guerrilleros a un ejército reduce la fuerza de éste en un punto. Si se recapturase así una capital, entonces Rusia podría volver a entrar en guerra atacando desde Siberia y no volvería a rendirse.

Italia: comienza neutral. Italia se convierte en potencia del Eje al final del turno alemán en que Francia es atacado por vez primera. Italia se rendirá si son capturados todos sus centros de producción, o si los aliados controlan el Norte de África, Gibraltar, Suez y Sicilia. Ignorar las reglas opcionales 2 y 3. El Ejército Italiano debe ser mantenido a su nivel de fuerza y sólo puede usarlo en territorios adyacentes al territorio italiano. Mientras Italia esté en guerra el Eje puede construir unidades en Italia.

Estados Unidos: Comienza neutral. Los Estados Unidos daran a los aliados 4 puntos de producción por turno mientras sean neutral siempre que Moscú haya sido atacado y Francia haya caído. Cuando los EEUU entran en guerra los aliados reciben tres puntos de barcos de guerra y un punto de portaaviones. A cambio, los ingleses deben basar tres puntos navales y uno de portaaviones fuera de la India hasta la primavera del 43.

Estado Bálticos: comienzan siendo parte de Rusia.

Dinamarca: Comienza neutral. Se pasa al Eje al comienzo de la primavera del 40.

Rumania, Bulgaria, Hungría: Comienzan neutrales. Al comenzar el invierno del 40 pasan a ser potencias del eje. Cuando cae Rumania, el ejército rumano cambia de bando y debe contener tres puntos de fuerza de infantería y dos mecanizados con los que comenzó el juego.

Grecia: Comienza neutral. Se pasa a los aliados al comenzar el invierno del 40.

Yugoslavia: Comienza neutral. Pasa a los aliados al comienzo de la primavera del 41 si algún hex de Grecia, excepto Creta, sigue siendo aliado. De otra manera pasa al eje.

Finlandia: Comienza neutral. Pasa al eje a comienzo del turno en el que Alemania ataca Rusia, el ejército finés se compone de siete puntos de fuerza de infantería que no pueden salir de Finlandia.

África del Norte francesa: Comienza siendo parte de Francia, pasa a neutral si Francia cae. Si cualquiera de los tres países es atacado, todos los que no caigan se unirán al bando opuesto al atacante. Se añaden las siguientes capitales al juego: F3 (Marruecos) G6 (Argelia) y H9 (Túnez). Ello es debido a la extrema dificultad de capturar estos países actualmente.

Noruega: Comienza neutral. A principios del turno de invierno del 40 si el eje no controla Noruega, reducir la producción del eje en un 10% (redondeando hacia arriba) por cada turno en que dicho país no esté controlado por el Eje. La capital se considera que está en el hex T10.

Suecia: Comienza neutral. Si Alemania captura las tres capitales rusas, Suecia se para al eje. Si Alemania ataca Suecia, reducir la producción del Eje en un 10% por cada punto de producción sueco devastado.

España: Comienza neutral. Si el Eje captura una capital rusa, se pasa al Eje.

Turquía: comienza neutral. Si el Eje controla todos los países ribereños del mediterráneo se pasa al Eje.

Irán e Iraq: comienzan neutrales. al comienzo de invierno del 41 ambos se convierten en aliados, si en cualquier momento el Eje controla los hexes D19, E20 y E21 tres turnos mas tarde los aliados y los rusos no pueden hacer movimiento de explotación.

Portugal: Comienza neutral. Si es atacada por el eje o si Italia se rinde, Portugal cede bases a los aliados en las Azores, doblando su ASW.

HITLER'S WAR



Mirando el sumario anterior son necesarias algunas explicaciones. El cambiar el inicio del juego a la Fase de Combate alemana fuerza al Alemán a comenzar la guerra en Polonia. Esto impide que tome Francia primero, lo que limitaría seriamente las opciones aliadas. Después Alemania recibe los tres puntos anfíbios para poder invadir Noruega y amenazar Inglaterra. Estas fuerzas son demasiado caras al inicio del juego, pero había una posibilidad de una acción así en 1940.

Al obligar a los aliados a mantener fuerzas en Inglaterra y Francia se obliga a los aliados a ser honestos. Sin esas restricciones, los aliados moverían tropas inmediatamente a Egipto para invadir Libia antes de que el eje pueda ni siquiera comenzar a mover fuerzas a través del Mediterráneo. El no permitir construcciones en Francia evita que el aliado amase allí tropas lo que podría retrasar la caída de Francia hasta la primavera del 41 (un retraso fatal para el Eje). Ello impide también que los aliados puedan intentar una invasión seria de Alemania. Las restricciones de que Rusia ataque a Alemania eran absolutamente necesarias. En el juego, si el alemán no ocupa Francia en el turno 1, entonces Rusia puede atacar y ocupar Polonia. Los aliados concentrarían entonces todas las fuerzas disponibles en Francia. Alemania no podrá tomar Francia en el segundo turno, los rusos se lanzan sobre Alemania y a lo mejor la atraviesan para caer sobre Italia dejándola fuera de la guerra antes de que pueda hacer nada. Para cuando los rusos son rechazados, Alemania ha sufrido pérdidas críticas en su producción y ya no podrá tomar Francia antes de que EEUU entre en la guerra. Rusia puede quedar eliminada, pero también lo será Italia y Alemania le seguirá poco después. De ahí que las operaciones rusas se vean limitadas mientras los soviets se atienen al pacto de No Agresión germano-soviético.

Las restricciones al ejército italiano en el juego son incumplibles. El Eje no puede construir en Italia, de manera que si el Ejército Italiano se ve reducido no hay manera de corregir la situación durante la fase de producción. De hechos, esas reglas relegan al Ejército Italiano a una mera fuerza defensiva del territorio de la metrópoli. La captura de 3 hexes elimina finalmente a este ejército estancado. Mis cambios en los términos de la rendición italiana eran necesarios para impedir que los aliados realizasen una pequeña invasión al comienzo de la guerra, causando una capitulación totalmente ahística.

Los EEUU tenían numerosos barcos y portaaviones y contruyeron una gran cantidad

durante la guerra. Aunque todos los buques de primera línea fueron la Pacífico, muchos de los destructores y portaaviones de escolta fueron enviados a la Batalla del Atlántico. Unos cuantos barcos de guerra anticuados y el RFAnger sirvieron en el Atlántico hasta el día de la Victoria en Europa. Algunos barcos ingleses fueron enviados a la India para oponerse a la amenaza japonesa hasta que los americanos pudiesen traer sus enorme flotas al teatro de operaciones.

El resto de los países son tratados históricamente. Rusia ocupó los Estados bálticos en el otoño de 1939. Un batallón de tropas alemanas escondido en un barco mercante en la bahía de Copenhague capturó al rey danés sin oposición seria. Rumania fue ocupada al apoderarse los rusos de la Besarabia. Yugoslavia fue dominada por los alemanes en la primavera de 1941, pero dado que había tropas inglesas en Grecia, un golpe de estado derribo al gobierno, llevando a la invasión alemana, Grecia y Finlandia se hicieron beligerantes gracias a la ineptitud de rusos e italianos cuando hubieran permanecido neutrales seguramente de no haber sido atacadas (Stalin quería espacio para Leningrado y en ese proceso creo un aliado para Hitler, el ataque italiano a Grecia hizo lo mismo para los ingleses y trajo los problemas en Yugoslavia). No hay una razón lógica para atacar estos países, así que se debe forzar su inclusión en el juego - no hay mecánica de juego para simular la estupidez política.

Las posesiones de Vichy en el Norte de África son demasiado difíciles de representar en el juego, lo que me ha hecho incluir capitales para las mismas. Históricamente, tras la captura de Marruecos y Argelia por los aliados, el eje ocupó sencillamente Túnez. La capital noruega ha sido añadida por la misma razón; se impone una penalización al alemán por no controlar Noruega para dar a los nazis un casus belli (lo mismo para Irán e Iraq); de otra manera o tendría valor estratégico en este juego de estrategia, Portugal, que no se comprometió hasta que fue obvio quien había ganado, dió las bases de las Azores a los Aliados. La penalización por ocupar Suecia es hipotética en gran parte, lo admito, Suecia era la principal fuente de ganga de hierro para Alemania y cualquier acción agresiva contra este devoto neutral hubiese significado probablemente la destrucción de sus minas. Las restantes naciones han sido añadidas como premio para un jugador alemán que sea más competente que Hitler y tenga más éxito por lo tanto.

Artículo de Dean Koellhoffer (Traducción: J. López Jara).

silencio... ¡se juega!

FIREPOWER

EL CAMPO DE BATALLA MODERNO

Por Andrés Asenjo Devesa

Compré el juego una tarde. Cuando regresaba a casa en el autobús, no podía dejar de mirar la caja. Leí lo que pude. Estaba nervioso por descifrar el sistema de juego. Llegue a casa, abrí la puerta, luego la cerré (por si acaso), y me dispuse a estudiar las reglas.

Y atención primera sorpresa agradable, el sistema de juego básico queda resumido en dos folios. De esta forma en cuestión de menos de una hora, es posible empezar a jugar. Un escenario básico go, pero entretenido.

Después de un breve espacio de tiempo, se está preparado para empezar a jugar un escenario de los sujetos en las reglas. El sistema de juego es rápido, fácilmente asimilable, y con un grado de realismo aceptable. La infantería básica, se puede empezar a manejar con soltura, a las tres o cuatro partidas. Los carros y automóviles, es otra historia. A mi entender aquí radica una pequeña cuesta, que hay que superar, ya que la gratificación que da el manejo de dichas armas, es muy impresionante.

El juego infunde realismo, y las armas miedo. Es increíble algunas de las cadencias de disparo, y la potencia de penetración, de algunas otras. Suele ser comprometido el ir en pie, es decir erguido. Reptar no es que sea bueno, pero a veces es muy aconsejable, en los casos de asalto a zonas bien protegidas.

Normalmente, el soldado moderno puede ir bien equipado. Suele llevar granada, munición en abundancia en ocasiones máscara anti-gas; además de esto un arma en la que confiar (los números de encasillamiento suelen ser altos) por ejemplo un rifle, ametralladora, sub-metralladora, lanza-dados! etc...

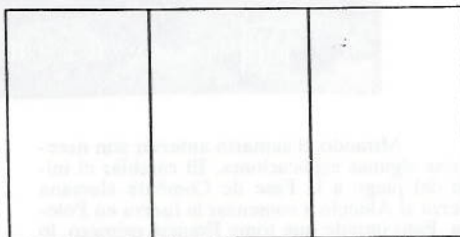
Firepower suele encontrarse entre los 20 mejores juegos de las listas RBG del General. Su diseñador, Taylor jr. está acreditado como uno de los mejores en los juegos tácticos.

En resumen, Firepower es un juego obviamente diseñado para el entretenimiento de los jugadores. Gran cantidad de listas de ejércitos, claramente dispuestas para una fácil comprensión, nos dan la seguridad de que tendremos partidas claramente niveladas, y con una duración máxima de tres horas.



OBJETIVO KOLWEZI. 19-20 MAYO 1978

A



Todos los hexes de árbol se consideran de arbusto. La colina en el tablero 2 desde el hex 53 hasta el z4 no existe, en este escenario.

B. REGLAS ESPECIALES.

Duración 6 turnos. Los franceses entran por el este del tablero 2. Pueden quedar desplegados en las 2 primera filas de hexagones, incluyendo los hexes, EE7, EE8, EE9, FF7, FF8, FF9. Los Katangueses se desplegarán, en cualquier hex. de los tableros 1 y 3. Las curvas de nivel son de 3 metros en todo el tablero.

TIEMPO: Normal.

VISIBILIDAD: Condición 1.

FUEGOS (OP): Seco.

C. FUERZAS.

Enfrentamiento típico entre una fuerza de baja moral y una fuerza considerada de élite, para poder liberar a un grupo de europeos en la ciudad de KOLWEZI. el 2º REP actuó con fuerza y en pocas horas mantuvieron la ciudad controlada.

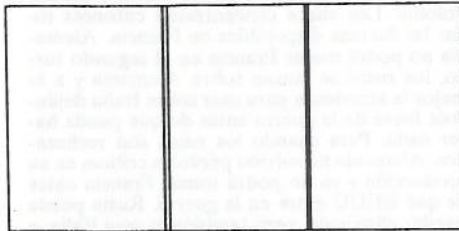
a) Fuerzas francesas, de la 2ª comp. 2º Batt. de paracaidistas de la Legión Extranjera. 4/3 1S, 2A; 1xLMG2, 1xMPL21, 5xRFL18, 3xSMG9; 12xHGN3, 2xPST3, 4xAMOMPL21.

b) DEFENSORES: Grupo de Katangueses asesorados por Cubanos. 3/3 1S; 1xLMG20, 8xRFL1, 2xRFL7, 4xHGN2, 1xPST4, 4xWIR.

D. VICTORIA.

Los Franceses ganan, si desalojan a los Katangueses de los edificios del tablero 3. Si no es así, los Katangueses ganan si mantienen algún edificio, y por lo menos matan a 4 Franceses.

MALVINAS. OPERACION "TOP MALO". 31-5-1982 13:30 G.M.T.



A.

Todos los hexes. de elevación en el tablero 1, son ignorados, excepto la elevación B1, B2, B3, B4, C2, C3, C4, C5 que tienen un nivel máximo de 6. Todos los hexes. de árbol se consideran de matorral bajo. Las depresiones se consideran tipo "4" en altura. La única casa existente es la 03 y el corral L3 en el tablero 3. Dicha casa se considera de piedra.

B.

La duración del escenario es de 6 turnos. El Británico puede sacar ó salir por el tablero 1 y todo el tablero 2. El Argentino lo puede realizar por el tablero 3.

C. TIEMPO

ATMOSFERICO: Normal.

VISIBILIDAD: Condición 1.

FUEGOS (OP): Húmedo.

A. ARGENTINOS

(defensores):

3/3; 1S, 1A; 1xLMG3, 9xRFL5; 2xNST. 2 Inf. Squad. 3/3; 2A; 1xLMG3, 5xRFL5 2xNST. EQUIPO EXTRA; MUNICION; 48xHGN3 4, 5 y 6. 1xRDO, 5xRGN2, 2xPST2, 4xBDA.

B. BRITANICOS (Atacantes):

1 Squad de M&AW; 4/3 ó 6/2; 1S, 2A; 1xLMG3, 7xRFL18, 1xSMG10, 1xRFL19. 1xSCP.

Squad de soporte; 4/3 ó 6/2; 1S, 1A; 1xLMG3, 1xGLR2, 3xRFL18.

EQUIPO EXTRA, MUNICION, 70xHGN3 y 6 5, 6xGLR2AMO, 15xBDA, 3xBNC, 5xPST2.

D. CONDICIONES DE VICTORIA.

Los Británicos deben controlar la casa del tablero 3, sino es así pierden automáticamente.

CAMPAÑAS Y MODULOS

DE MIDDLE-EARTH

Por Josep Soler
Un buen director de juego tiene que saber improvisar. La persona que dijo que las preguntas más comprometedoras proceden siempre de los niños ciertamente no conocía a los jugadores de rol (aunque a veces se comporten como niños, pero eso ya es otra historia), de modo que una de las cualidades que todo Master debería tener es la de Improvisador Coherente. Estamos de acuerdo que se juega y recrea un tema de fantasía, pero las cosas tienen que cuadrar y parecer verosímiles. Frente a esto hay dos posibilidades: los mundos difuminados en gris, calcados de las épocas medievales históricas y de las películas de Hollywood, donde todo tiene un cierto grado de anonimato o semejanza, o los módulos-campaña de Tierra Media (MERP).

Estos módulos no deben verse nunca como una exposición de aventuras solamente, sino como el lugar donde suceden esas aventuras. Durante páginas y páginas nos podemos encontrar con un gran número de datos, individuales y concretos, del funcionamiento de todo un mundo donde la realidad se puede palpar. Esto constituye los cimientos sobre los cuales podemos ya tranquilamente construir y vertebrar una campaña o desarrollar una serie de posibles aventuras. Pero no sólo para MERP: el sistema de juego ya viene con una conversión propuesta para los sistemas particulares de rúnquest y Advanced Dungeons and Dragons, de modo que los seguidores de estos juegos tengan también la posibilidad de adaptar esta información a sus mundos propios.

Hagamos un repaso al contenido de estas campañas (catorce hasta el momento). En primer lugar, nos encontramos con una descripción geográfica, la climatología (con tablas de vientos, precipitaciones y temperaturas medias de cada mes), las vías de comunicación (camino, pasos de montaña y vados, rutas navales) y sus influencias en la población, junto con los bosquejos generales de pueblos y ciudades existentes. Se incluyen las referencias a dos o tres épocas históricas distintas: generalmente son los años de la Guerra del Anillo, (el 3019), el 1640 o sus alrededores, y los años siguientes a la derrota definitiva de Sauron. Los mapas aparecen en gran número, a escala y muy cuidados, y muchas veces en color.

La flora y fauna de la región son tratadas detalladamente: aparte de toda la gama de plantas o animales "comunes" (los que se podrían calificar de no peligrosos o interesantes para los aventureros), aparecen las características, modos de vida y comportamiento de los específicos de esa zona. La variedad y originalidad de estos animales (no monstruos horribles

y extrañísimos) sino seres corrientes con sus puntos fuertes de cara a la supervivencia (suya, no la de los aventureros) hacen posible un gran número de encuentros interesantes y lógicos. Una mención especial para la flora: las hierbas curativas o los venenos, omnipresentes en la mitología de Tolkien y también en este juego. Su importancia y variedad en el aspecto global de una campaña pueden llegar a conseguir movilizar a todo un grupo de aventureros (guerreros poco dados a reflexionar incluidos) en la consecución de alguna o varias de estas hierbas durante bastante tiempo: pueden ser vitales para su existencia, de modo que dejemos de matar orcos ahora para matarlos después con más tranquilidad. En fin, que se apuntarían al lema "trabaje, pero seguro". Este es un punto que recomiendo enormemente a todos los directores de rol de fantasía: la curación no queda limitada a los sortilegios o las pociones, y la presencia de venenos, intoxicantes y sus antídotos puede dar muchísimo morbo a un gran número de situaciones de intriga o espionaje, o incluso en combates: "¿ese orco pequeño que me mira sonriendo, tendrá algún veneno en el filo de su cimitarra?".

Los habitantes de la región descrita están tremendamente detallados: son desglosados en sus razas respectivas y tratados con amplitud. Se nos explica como son físicamente, sus lenguajes y sus costumbres, los modos de vestir, su religión, las manías y las virtudes, toda la organización política y social, su economía, la dieta y los tipos de alojamiento... A destacar el detalle de la organización militar: número de soldados de la zona, composición del ejército, armas, mandos, tácticas, modo de realizar patrullas y cómo se comportan esos soldados ante los posibles peligros o inconvenientes. La economía también es un factor muy importante de cara a la marcha del juego y en la vida común de todo aventurero: los sistemas de comunica-

ción entre unas zonas y otras de la Tierra Media, el clima y las diferencias raciales o políticas, pueden traer consigo que algunos artículos determinados no estén disponibles para ser comprados, o bien que lo sean a precios escandalosos o estén tirados de precio. Se trata de un mundo que no tiene una estructura monolítica, sino fragmentada. Los jugadores que se dan cuenta tarde de esto no podrán adquirir ciertas armas, hierbas o equipo en un radio realmente enorme. Los que, por el contrario, lo sepan aprovechar, podrán comerciar y conseguir ventajas económicas o de material rápidamente, ante la indignación de otros jugadores más "clásicos", que consideran el comercio denigrante. Se trata también de las enemistades existentes entre distintas razas o culturas: al menos es interesante que conozcas quienes son tus enemigos o con quién no se lleva bien tu raza.

Toda la información anterior se puede encontrar esquematizada en tablas al final del módulo: animales, hierbas y venenos, ejércitos, encuentros y los Personajes No Jugadores.

Generalmente se proponen unas seis posibles aventuras, donde se esboza brevemente su contenido y posibilidades.

Los módulos-aventura (quince editados actualmente) tienen una organización radicalmente distinta a las campañas: se limitan a explicar "qué" pasa, no el "dónde y cómo". Cada módulo puede llegar a proponer de tres a cinco aventuras para personajes de distintos niveles de experiencia. A destacar sobre todo las aventuras de investigación, en las que las explicaciones de los PNJ y sus interrelaciones entre ellos pueden llegar a ocupar unas diez páginas.

Resumiendo, unos módulos altamente recomendables para realizar aventuras o para simplemente situarlas en un entorno detallado. De uso obligatorio para Directores de juego exigentes o para los que se detienen y balbucean (o se quejan) ante los imprevistos.

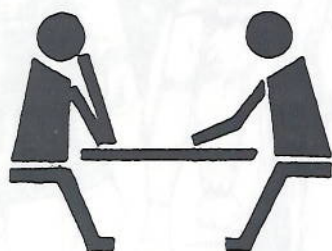


BILLARES SOLER

Jocs i Coses



**AHORA!!
LIBRO-JUEGOS**

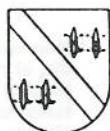


OFERTA

PARA JUNIO

DIPLOMACY 3995

GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 . 08015 BARCELONA . Tel: 254.67.50



ARA MINIATURAS

**FIGURAS EN 90 MILIMETROS
PARA LOS MAS EXIGENTES**

MINIATURAS ALAI

**FIGURAS PARA
FORMACIONES (45 mm.)**

WARGAMES (25 mm.)

MAS DE 200 REFERENCIAS

COMERCIAL TALHOER, S. L.

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



**SOLICITE CATALOGO EN
COMERCIOS ESPECIALIZADOS
O DIRECTAMENTE A :**

Flat Top

Por Gerardo Rodas y
Joan Parés

Aunque en un principio tuvimos la idea de ir presentando todo este material en entregas, finalmente nos hemos decidido a realizar un dossier. FLAT TOP es un clásico, es uno de aquellos juegos que ha resistido el paso del tiempo por sus propios méritos.

Lo que aquí os presentamos es una serie de artículos destinados a incrementar el realismo e implicación de los jugadores en una partida de FLAT TOP. Los que conozcáis el FLAT TOP, ya habréis observado que uno de sus aspectos más atrayentes, es el acercamiento que hace el juego a la inteligencia limitada. Pues bien, las reglas con árbitro y opcionales consiguen alcanzar un nivel de realismo sorprendente que atraen y mantienen en tensión a todos los jugadores. Como muestra y para que observéis a que niveles se puede llegar, adjuntamos una serie de mensajes y fragmentos de cuadernos de bitacora, que fueron realizados por los participantes en la campaña de Leyte, que se realizó en el club ALPHA en el período Junio-Diciembre del 87. Dos árbitros y 17 jugadores participaron en este escenario.

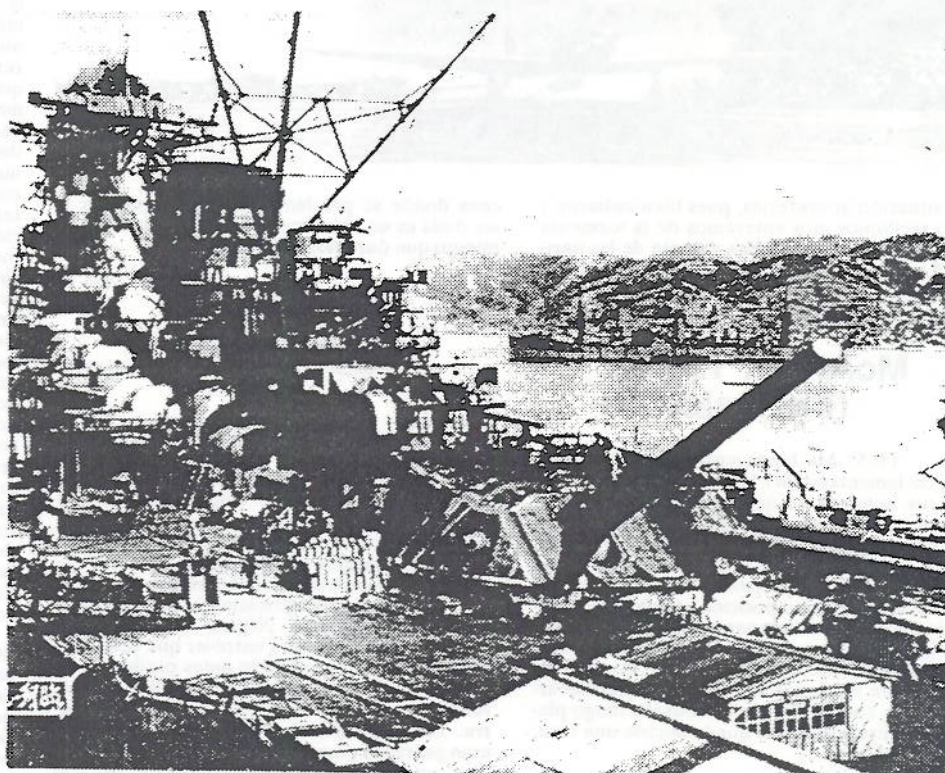
W. Halsey 05.00 h. (Extracto del cuaderno de bitacora)

Desde que estoy captando los mensajes de McArthur, me estoy preocupando más y más. Con la poca confianza que ya le tenían los almirantes, aún se dedica a dar órdenes descabelladas. No puedo entender como es capaz de enviar a Kinkaid a S. Bernardino (a no ser que sea una venganza personal). Me está inmovilizando a una fuerza de portaaviones en un lugar céntrico donde siempre estaba localizada. Sólo falta que vayan BB japoneses y ya tendremos 6 CVE menos. He de intentar disuadirlo...

McArthur 12.00 h Mensajes varios

SS-24: Describa la composición de los buques avistados y ataques ¡YA!

SS-11: Indique su posición. Repito, indique su posición. Acuse recibo.



TF-4: Ante el peligro de que aviones de Mac Cain caigan al mar o no quepan en el CVL-Belleau Wood y debido al retraso de la comunicación con mis TF sólo me queda proponerle que todos los aviones que sobren los envíe a Palau. Compruebe que pueden llegar. Cuando lo solicite le serán reenviados.

Ya he recibido su mensaje, vale!

A propósito, sólo he detectado 2 TF japonesas frente a Davison, y no tres como usted dice. El que tiene tres es Mac Cain...

McArthur 12.00 H (Mensajes varios)

TF-5: Todas las órdenes anteriores sobre el rumbo de su TF quedan anuladas, ha sido detectada en G-1062 la principal fuerza naval japonesa y usted debe interceptarla... envíe



TBF al golfo de Leyte se han infiltrado japoneses...

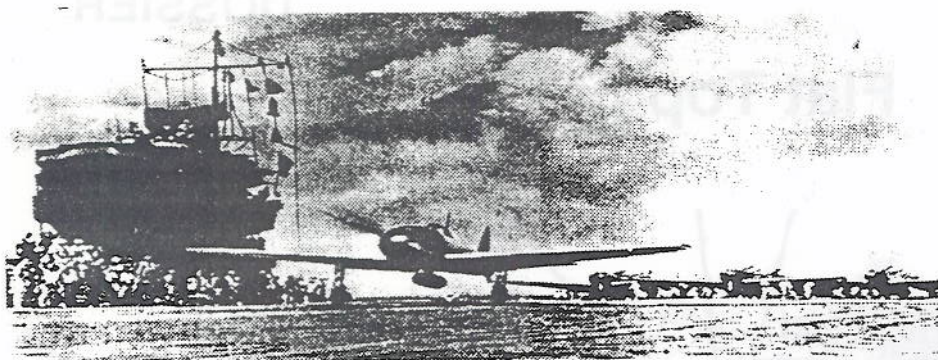
TF-9: Envíe a toda máquina los 2 CA y 9DD a Dulag, los transportes serán escoltados por DD de la TF 7.

TF-6: Se han producido una serie de errores de identificación, errores que nos son perjudiciales, pues los DD avistados no son nuestros y lamentablemente se dirigen a toda máquina hacia la TF-7 que no dispone de munición antibuque. Obre en consecuencia, espero que neutralice al enemigo inmediatamente...

W.Halsey: Me he dado cuenta de que usted se dirige hacia el NE en auxilio de Mac Cain ¿QUÉ coño hace Mitscher? ¿Dónde retoran sus SS? ¿Por dónde entra la TF-40? ya se que por el Este ¿pero por que puñetero exágo-no? ¿Qué misión tiene asignada Mitscher? Informeme!...

Mitscher 13.00 h. (Mensajes)

W.Halsey: ... por el momento se estiman la pérdida de 4 Sqd de SBC confirmados por sus escoltas debido a una estúpida tormenta. Entrado en este capítulo me gustaría hablar sobre el equipo de radio del que disponemos, ya que más que un medio de comunicación, parece un artefacto a disposición de esos monjes amarillos para delatar nuestra posición. "Manten el silencio radio como hasta ahora" dices en tu último mensaje, ¡que silencio ni que leches! Te he radiado dos veces dos; fui detectado por un SS japonés a las 08.00h. Los SBC que han caído al agua tenían orden de ra-



diar situación atmosférica, pues bien radiaron y no lo recibimos, nos enteramos de la tormenta cuando nos la encontramos delante de las narices. Los muy héroes de los pilotos en vez de abortar la misión a sabiendas que no tendrían combustible van y se caen al agua...

McArthur 13.00h (Mensaje)

TF-5: Mi bienaventurado Oldendorf, deje de lamentarse del lapsus de Samar y haga que sus hombres se quiten el bronceador duchándose. Como usted habrá adivinado va a entrar en combate de superficie. Por si no le quedó del todo claro se lo repito: ¡Dirigase al sur de Leyte (H-837) y prepárese a interceptar una flota enemiga de composición aún desconocida! La interceptación se supone a las 19.00h. Le informaré de su composición cuando los SS, CW y aviones de reconocimiento me lo comuniquen. entre los Japs y los buques de desembarco sólo se encuentra usted, en quién tengo plena confianza, y sólo me queda decirle una cosa: No me defraude...

W.Halsey 13.00h. (Mensaje)

Mitscher: ... olvidate de atacar a los aerodromos de las Filipinas. La situación de MacCain es desesperada, de sus 4 portaviones Hancock hundido, Hornet y Bataan inutilizables. Muchos de sus aviones no pueden aterrizar (unos 120) nos pide urgentemente nuestras posiciones y rumbos para enviarnoslos... si no radías les serán enviados al bocazas del McArthur...

Lee 14.00h (Mensaje)

McArthur: Recibido segundo strike a las 13h. 120 aparatos atacantes a diferentes altitudes y con distintos tipos de bombas. Daños recibidos: CVE-17 Petrof Bay hundido, CVE-28 Kitkun Bay hundido, 19 transportes hundidos. 22 aviones perdidos. Daños causados: 40-50 aviones enemigos derribados. Si recibí mi anterior mensaje sobre el ataque que sufrí a las 12.00h sabrá que de resultados de él mi protección aérea era precaria. La falta del dominio del aire en Tacloban supone también que mis fuerzas desembarcadas van a ser hostigadas desde el aire y van a encontrar muchas mas dificultades para controlar el aerodromo japonés. De hecho si en 2 horas, repito 2 horas no se me proporciona cobertura aérea, me vere obligado a reembarcar las fuerzas... mi situación es extremadamente grave, solicito urgente protección aérea... creo que mis TBF han dañado a los DD japoneses del sur de Leyte pero aún no he recibido ningún informe, le mantendre informado...

Como colofon de estos ejemplos, añadimos dos análisis de la campaña realizados por dos jugadores; esots análisis se pidieron a todos los participantes, para acabar de completar el dossier que sobre la campaña realizaron los árbitros. El dossier de 60 pag. fué entregado en la

cena donde se proclamó el bando vencedor y sin duda es un buen recuerdo para un acontecimiento que duro tantos meses.

Vicealmirante Takeo Kurita.

Cte. en Jefe de la Fuerza de Vanguardia.

A las 03.00h amerizaba al costado del impresionante Yamato y era izado a bordo. Una vez allí, subí al puente para hacerme cargo del mando de la fuerza de Vanguardia japonesa ahciendo izar mi insignia en el palo proel. En la tranquilidad de la navegación abrí el sobre lacrado que contenía las órdenes de Tokio: "Vaya a las playas y destruya las cabezas americanas".

El principal problema era atravesar el estrecho que separa Negros de Mindanao. Aunque la orden dejaba entrever que debía llegar alas cabezas de playa lo antes posible, la situación no estaba tan clara para ello, así que reuní a mi Estado Mayor en Consejo de Guerra. La conclusión fué que nuestros buques eran sagrados para el Japón y por tanto debíamos tratar de conservarlos. Por ello, el suicidio táctico que representaba ir hacia las playa a plena luz del día fué descartado y decidimos esperar a la noche. Era una conclusión razonable ya que lo que de hecho esperabamos es que los americanos detectasen a las otras TF antes que a la nuestra y pudiesen dedicarse de pleno a ellas mientras ignoraban nuestra existencia. A pesar de las precauciones tomadas, a las 12.00h me llama el oficial de derrota Teniente de Navio Jasuhiro Kirikato comunicándome la presencia de un buque por la amura de Er. Era indudable que si nosotros lo veíamos el también lo hacia, pero jugando con la mala visibilidad decidí despachar un DD para que mantuviera al SS en la ilusión de que no habia perdido contacto con nosotros, mientras mandaba invertir el rumbo a la escuadra dirigiéndonos al W. Horas antes habia lanzado todos mis bombarderos y torpederos con su adecuada escolta de cazas para un ataque a Tacloban mientras me reservaba dos escuadrillas de Zeros como CAP. También catapultaba varios hidros de reconocimiento. He de decir que el cuerpo de pilotos de reconocimiento se portaron heroicamente superando los innumerables problemas surgidos en las catapultas de los acorazados y que hicieron abortar varios despegues. Vaya desde aquí también, mi homenaje a los heroicos tripulantes de la escuadrilla de reconocimiento R3-3

La flota que no es detectada por el contrinente es la mas peligrosa. De esta frase se derivarian muchos trucos o sistemas, aunque lo más fácil es plantearse pasar desapercibido, limitar al máximo las emisiones de radio, tener paciencia, realizar los movimientos peligrosos durante los turnos nocturnos, etc.

con base en el Musashi, pues cayeron en combate enfrentandose a fuerzas muy superiores.

Al atardecer se hacia claro que el combate tenía su centro de gravedad al Norte y que los aciones americanos estarían muy ocupados como para montar una ataque contra una TF recién detectada al Sur. Sin embargo de los informes del HQ se desprendía la presencia de dos poderosas TF americanas al Norte de Leyte, las cuales sin duda me esperaban. El HQ me mantuvo informado puntualmente de los movimientos de tales fuerzas y al anochecer puse rumbo a dulag y mande izar las mismas señales que en su día Togo izara en Tsushima "El destino del Imperio esta en nuestras manos, que cada cual cumpla con su deber lo mejor que pueda". La moral estaba alta, habíamos sabido mantener la sangre fría hasta ahora y debíamos conservarla hasta el final. Era claro que tarde o temprano seríamos descubiertos pero tenía fe ciega en que Toyoda me ayudaría y efectivamente así lo hizo pues logró atraer a los americanos hacia el Norte haciéndoles creer que una pequeña fuerza japonesa era de hecho la fuerza principal de acorazados. Son las 24.00 me encuentro a sólo tres horas de Dulag, mientras que mis informes me indican que las fuerzas principales americanas estan al menos a cinco horas de las playas. A las 01.00 dirijo con mis hombres mis plegarias a Dios y celebramos una comida ritual en la cámara de oficiales. Se intercepta un menasaje de McArthur conminando a la rendición, estan desesperados, nuestra moral está más alta que nunca, el sacerdote sintoista bendice en la torreta A la primera bomba de 18", que será lanzada esta madrugada, la ceremonia es emocionante a pesar de la oscuridad de la noche. Reviso igualmente los cañones secundarios.

Se observan los primeros resplandores. Mis acorazados caerán sobre la flota enemiga como las flores del cerezo caen al suelo arrebataadas al árbol por el viento divino. Estoy seguro que Dios está con nosotros, se levanta una suave brisa el espíritu del Kamikaze esta con nosotros. Cuando la flor del almendro madurado en primavera caiga sobre el pañuelo tejido con la seda producida tiernamente por mil gusanos y elaborado por las dulces manos de una doncella virgen del sur de la bahia de shimonoseki, al atardecer del último día de primavera del vigésimo quinto año del reinado del primer emperador Meiji, daré la orden de Fuego.

Contralmirante J.B. Oldendorf.

Fuerza de flanco izquierdo y 1er grupo de portaviones de escolta.

1.00 Bien por la mania de la seguridad y el secreto de nuestro HQ. Toda la puta noche montando el mapa de operaciones que nos enviaron a trocitos por si acaso. Espero que nos haya salido bien el puzzle porque si no,... la que se va a liar.

Para acabar de arreglarlo, orden de silencio radio. Mis muchachos se ponen nerviosos cuando no reciben puntualmente los resultados de baseball.

Como engorro añadido tenemos un observador de la marina de la Francia Libre, un "ataché" que dice él; atado lo tendría yo. Dice que es tataranieto de un conocido almirante francés, un tal Villeneuve que le caía muy mal a Napoleón. Por eso su familia emigró a Nueva Caledonia, donde nuestro hombre era responsable del servicio de guardacostas. Este Pierre de Villeneuve, ojalá le cayese encima un japonés en llamas!

Estamos navegando cerca de Leyte. Tengo instrucciones de bombardear tres aerodromos japos en tierra, pero uno de ellos queda fuera del alcance de mis aviones, ¿quién es el cegato que prepara los planes en el HQ? Envíaré un mensaje contundente inmediatamente.

2.00 Rumbo NO y luego N para llegar a las coordenadas donde nuestro bienamado HQ desea que estemos. No hay novedad. Mi oficial de navegación aérea me informa que nuestra

aviación sí puede alcanzar Legaspi, estoy rodeado de inútiles.

3.00 Comienzan los preparativos. Una escuadrilla de Hellcats del Sangamon se prepara para despegar a las 4.00 rumbo a Legaspi. He convencido a Pierre para que vaya como observador.

4.00 Despega la escuadrilla y se lleva a Villeneuve. A las 6.00 aparecerán sobre Legaspi y les darán un buen desayuno a los japos. Mientras tanto se preparan las escuadrillas de los otros dos objetivos. Recibo un mensaje del HQ en el que me pide que me dirija al Norte, al encuentro de una supuesta TF enemiga. Tiene suerte de que haya silencio radio. ¿Es que no hay más barcos americanos en la zona?

5.00 Despegan las escuadrillas. Las escuadrillas que me quedaban por preparar cargan torpedos. Tras una larga discusión con la señora de hacer faenas que acababa de fregar la cubierta, el capitán del Santee consigue hacer despegar un grupo de recon, que se va al N a ver a los japos. A todas estas, estamos junto a la costa, y se va a hacer de día ¡que bonito! Además, hemos perdido la ruta de vuelo de la primera escuadrilla y no recordamos dónde quedamos para que aterrizaran.

6.00 Desastre en la TF. Las señoras de la limpieza estaban fregando las cubiertas de los portaaviones y no ha habido forma humana de que dejaran despegar a las otras escuadrillas ¡Está mojado, está mojado! gritaban como energúmenas. Mensaje del HQ; parece ser que el enemigo se acerca por el NE y que deberíamos hacer algo al respecto, pero se ve que le gusta el secreto; no dice qué enemigo, cuántos son, dónde están exactamente...

7.00 Por fin despegan las dos escuadrillas. Intento hacer lo mismo con los recons pero dos no salen porque no encuentran los binoculares. A todo esto mi navegante me dice que no sabe exactamente donde estamos. Envío una chalupa a la isla que tenemos enfrente para preguntar; son tiroteados por unos japoneses que al mismo tiempo gritan excitados: ¡Yankees malos, jamás conseguireis desembarcar en Samar! Ja, así que es ahí donde estamos, estos amarillos ingenuos nunca aprenderán. Envío carta al HQ para ver si se excita un poco y me dice algo más de lo que está pasando alrededor nuestro. Hago despegar un par de escuadrillas en CAP, más que nada para que practi-

quen, porque llevo algunos pilotos muy bisoños.

8.00 Ordeno un movimiento en dirección SE para mosquear al HQ y de paso recoger a los de Legaspi, ¿Habrán derribado a Pierre?

9.00 Desgraciadamente, Pierre está de vuelta sano y salvo. Alguién me dice que en el puente se han perdido los mapas y no sabemos dónde estamos.

10.00 Sin novedad en el frente. Desayuno de lujo para toda la tripulación. Nuestro glorioso CAP no consigue interceptar a tres nipones que nos siguen desde hace una hora. He mandado colocar una pasarela como advertencia de que al próximo fallo instauraré los métodos de Barbanegra en esta Task Force. Sigo manteniendo una interesante correspondencia con el HQ (me parece que es un sentimental).

11.00 Pánico en la TF. El HQ anuncia que nos envía refuerzos ¿dónde piensa que los vamos a meter, el muy condenado? No podemos adecuar el hangar dónde se realizan los campeonatos de ping pong.

12.00 Los japos nos siguen espiando. Además parece que hay un submarino que nos sigue. ¡Que le den morcilla! No voy a seguirles el juego. Nosotros a lo nuestro, nuevo mensaje al HQ.

13.00 Pierre pregunta que a qué hora se come en la U.S.Navy. Le digo que cuando se vayan los japos.

14.00 Notificación del HQ; al parecer estamos siguiendo un horario diferente al resto de la flota, lo que entorpece algunas de las supuestas maniobras conjuntas que estamos realizando. A mí nadie me va a decir que hora es, de pequeño, en las Montañas Rocosas, siempre me guiaba por la altura del sol en el cielo; por eso, y para que no los cogiese el enemigo, mande tirar por la borda todos los relojes hace cosa de cuatro ó cinco horas?.

15.00 Captamos mensajes confusos. Por lo visto es verdad que estamos desembarcando en Filipinas. El HQ cada vez más filosófico.

La maniobra genial de hoy puede ser una chapuza mañana.

No se olvide que tanto en la guerra como en el FLAT TOP no existen recetas infalibles, existen ideas brillantes, que lo son porque acontecen en un momento dado y bajo unas condiciones favorables, existen otras ideas que hubieses podido ser brillantes pero las condiciones no fueron las adecuadas. A lo más que podemos aspirar es a que por nuestra parte las condiciones sean adecuadas y conseguir eso es incrementar el % de éxito de la idea.

16.00 Orden, contraorden, recontraorden, contrarecontraorden. Mareados estamos ya de tanto dar vueltas en el mismo sitio. Los CAP comenzarán a aterrizar en breve, lo que me permitirá dormir la siesta; porque con tanto motor de avión nadie puede pegar ojo.

17.00 Una orden definitiva de que enviemos CAP a Tacloban. A buenas horas mangas verdes; a esta hora teníamos programada Blancanieves y los siete enanitos en el Santee, que posee la única escuadrilla disponible. No voy a dejar sin cine a mis muchachos; además, el CAP no sirve de nada, que disparen con atiaéreos.

18.00 Rumbo Sur, pasamos por delante de una isleta encantadora... me gustaría saber cuál es. En el puente se cruzan apuestas sobre si los japos nos seguirán hasta San Francisco, o si algún día se les acabara el fuel.

19.00 Viene el oficial de vuelo tartamudo del Chenango para darme la noticia personalmente de que hemos olvidado recoger a una escuadrilla de recon, ¡idiablos! Si no dicen nada y se pasan el día volando, ocurren estas cosas ¿o es que tengo yo que estar al tanto de todo? Le he metido una bronca al tartaja que lo he dejado mudo. Y para que aprenda le he dicho que vuelva a su plancha flotante nadando. Luego me han dicho que se lo han comido los tiburones; he de recordar escribir a su madre esta noche.

20.00 ¡¡¡minas!!! ¡¡¡coño, minas!!! ¡que suerte! Dos CVE que no se pueden mover. A ver si encuentro la manera de acabar con los otros y me puedo dedicar a actuar a mi manera, como Nelson. La orden del HQ me permitirá montar jarana esta noche.

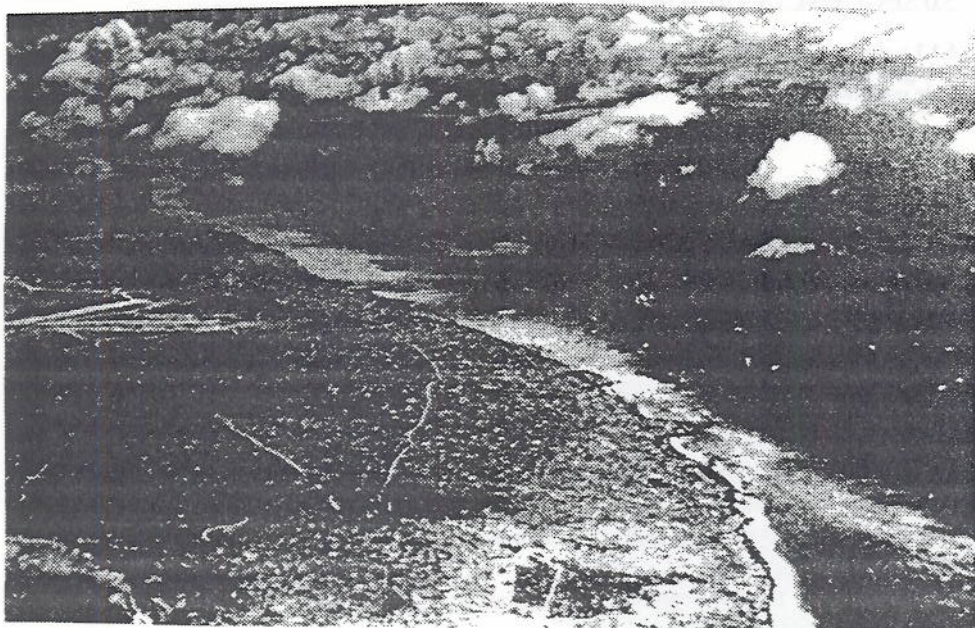
21.00 Pasamos cerca de Tacloban sonando las sirenas y entonces van los japos y nos atacan ¿pero qué se piensan? No hay decencia en esta maldita guerra.

22.00 Un submarino nos hunde un CA; como sea de los nuestros me van a oír. Seguimos a toda máquina.

23.00 Al fin libre de remoras le he enviado al HQ los CVE que me quedaban. Ahora podemos correr.

24.00 ¿dónde están? tenían que estar por aquí. Ire hacia el Norte seguro que bajarán por este estrecho.

01.00 ¡¡¡minas!!! ¡otra vez!!! Dos DD hundidos y mi propio buque insignia dañado, esto es indecente, esto no tiene nombre...



REGLAS PARA EL FLAT TOP CON ARBITRO

Traducción de 'FLATTOP GAME-MASTERED' Rev. THE GENERAL Vol 19 Num. 6 J. Burnett.

A la hora de simular cualquier enfrentamiento bélico, nos encontramos casi siempre con una serie de tareas a realizar, que nos alejan periódicamente de la base del juego. Un ejemplo claro en el Flat Top es toda la mecánica de la meteorología. Por otro lado, en muchas ocasiones disponemos de más información de la que realmente se tenía, todo ello provoca un cierto alejamiento de la realidad o situación que pretendemos simular.

En un juego como el Flat Top, donde se hace incapie en la información oculta, parece obvio que aparezcan una serie de reglas que permitan jugar con árbitro. El concepto es claro y atrayente; se trata de que los jugadores conozcan sólo aquello que en realidad se podía conocer y en el momento en que se conocía. Adicionalmente toda una serie de reglas y mecánicas de juego son realizadas por el árbitro, con lo cual los jugadores disponen de todo su tiempo para establecer sus tácticas. Por su lado, aunque la tarea arbitral parezca dura tiene su recompensa, es muy interesante observar cómo los jugadores planean sus tácticas, reaccionan ante diversas informaciones y toman decisiones.

Estas reglas que adjuntamos son una aproximación al arbitraje del Flat Top, los árbitros deben o pueden alterarlas para cada escenario, según sus puntos de vista.

REGLAS

2.0 EL ARBITRO

2.1 El FLAT TOP con árbitro se juega con tres o más participantes. El número de jugadores de cada bando se determina como en cualquier otro juego, pero un participante (o más) actúa como árbitro y evidentemente no juega en ninguno de los bandos.

2.2 Es tarea del árbitro recibir las órdenes de cada bando en cada turno, interpretar y resolver la información, y dar los resultados a cada jugador.

2.3 El árbitro es el responsable de todos los aspectos del juego y es quien tiene la última palabra en la interpretación de las reglas.

2.3.1 El árbitro realiza todas las tiradas de dados.

2.3.2 Cualquier comunicación entre bandos opuestos debe realizarse a través del árbitro. Si se juega con las reglas de mando, todas las comunicaciones entre jugadores deben pasar a través del árbitro (incluso las del mismo bando).

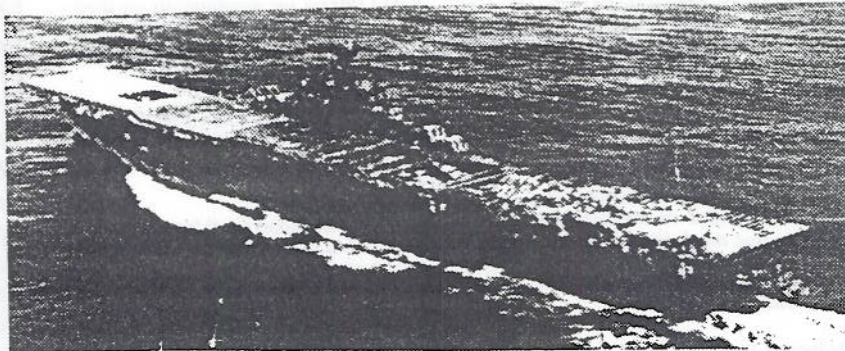
2.4 El árbitro debe conocer el reglamento, las reglas opcionales que se apliquen e interpretar las órdenes imparcialmente.

3.0 ORDENES

3.1 Todos los movimientos y acciones durante el juego han de ser entregadas por los jugadores al árbitro en forma de órdenes, para cada TF, FA, base y otra unidad. Todos los movimientos y combates de un turno deben estar incluidos en las órdenes del turno.

3.2 Las órdenes pueden ser condicionales y contener diferentes reacciones según se den diferentes casos.

3.3 Es responsabilidad del jugador, que las órdenes que entrega sean claras, no ambiguas y no contradictorias. Ordenes poco claras



serán interpretadas como mejor sepa el árbitro. Ordenes contradictorias o erróneas serán anuladas por el árbitro y se considerará que la orden no ha sido dada.

3.4 Las órdenes a las FA deberán incluir toda la ruta y el tipo de ataque.

3.5 Estamos preparando unas hojas de órdenes para jugar con árbitro, esperamos incluirlas en el próximo número.

4.0 INFORMES

4.1 El árbitro debe dar el informe de todo lo acontecido (y conocido) a los jugadores una vez resuelto el turno y antes de que los jugadores entreguen el siguiente turno.

4.2 El informe debe incluir, la observación, mensajes recibidos, situación meteorológica, resultados del combate y todo aquello que pueda ser conocido. Es conveniente que la situación de todas las fuerzas de cada jugador sea contrastada periódicamente con la que tiene el árbitro.

4.3 Durante los turnos nocturnos, es aconsejable que se resuelvan en periodos de dos horas (e incluso más), especialmente si la partida no es intensiva. Téngase en cuenta que las operaciones durante la noche están bajo mínimos y es muy aburrido esperar una semana o quince días para que te digan que no hay novedad.

5.0 SECUENCIA DE JUEGO

5.1 La secuencia de juego es la misma que en las reglas básicas, excepto que se suprime la fase de iniciativa.

El principal objetivo consiste en preservar las fuerzas propias y en especial los portaviones.

Hay que comprender que los portaviones no son un arma, si no una plataforma que transporta el arma (los aviones), por lo que es imprescindible mantener los operativos; es decir, no colapsar su capacidad, mantener mientras sea razonablemente seguro un grupo de aviones armados, reservar interceptores para la propia defensa y procurar que en caso de ataque estén vacíos.

5.2 La fase de movimiento aéreo se modifica ya que el árbitro mueve los aviones simultáneamente según las órdenes.

5.3 Si se utiliza la regla de emisiones de radio, los mensajes se emiten al principio del turno y se reciben al final del mismo, o lo que es lo mismo, el jugador entrega sus mensajes con sus órdenes y recibe sus mensajes con el informe arbitral.

6.0 METEOROLOGIA

6.1 Todas las tiradas de dado para meteorología y el movimiento de nubes las realiza el árbitro.

6.2 Cada jugador conoce solamente las posiciones de nubes que puede observar. Un jugador puede observar cualquier nube en un radio de un exagono de su posición.

6.3 La dirección del viento para un área se conoce si el jugador tiene alguna unidad observando en esa área.

6.4 Se recomienda a los árbitros que estudien la climatología de la zona donde realizarán su escenario. Puede ser conveniente modificar las reglas básicas de meteorología; por ejemplo, que la dirección del viento no varíe por áreas sino que sea igual en todo el mapa.

7.0 OBSERVACION

7.1 El árbitro informará de todo lo observado a cada jugador en cada turno.

7.2 Las condiciones de observación, las tablas de búsqueda y las de seguimiento se utilizan según las reglas básicas.

8.0 MOVIMIENTO DE TF Y SEGUIMIENTO

8.1 Las TF mueven normalmente. Cuando se da la orden de movimiento debe indicarse el exagono de partida, el movimiento y el exagono final.

8.1.1 El movimiento se indica en direcciones (N, NE, SE, S, SO, NO) y el número de exagonos que mueve en esa dirección.

8.1.2 Ejemplo: "TF 3: AA25- NE1, N1 - BB23"

8.2 Una TF con radar hace seguimiento con un (-1) en la tirada de tabla. Puede ordenarse que mueva al exagono de la TF seguida si es posible.

8.3 Una unidad siguiendo de noche recibe un (+2) en la tabla, (+1) si se trata de un submarino.

8.4 Una unidad siguiendo en condición 3 recibe un (-1) en la tabla.

8.5 Los modificadores por nubes en la tabla de seguimiento sólo se aplican a FA.

9.0 MOVIMIENTO AEREO

9.1 El movimiento aéreo se considera simultáneo.

9.2 El movimiento de FA se realiza igual que las TF (en direcciones). Los aviones pueden tener además una gran variedad de órdenes: cambios de altitud, seguimiento, desviarse para observar, seguir a un exagono de distancia, etc. El jugador debe cumplir todas las reglas y detallar muy bien las órdenes, el árbitro es quién decide en caso de duda o error.

9.3 La intercepción especial sólo ocurre cuando los aviones tienen la orden de permanecer en el exagono (durante uno o más MP) en el cual habían tendido combate el turno anterior. El movimiento se indica con "0" (cuenta como un MP gastado) e implica la observación del exagono. Los interceptores deben también empezar el turno en el exagono.

9.4 Los cambios de altitud deben estar especificados en las órdenes. Pasar de baja a gran altitud cuesta un MP.

10.0 COMBATE DE SUPERFICIE

10.1 En los escenarios en que la resolución de los turnos se haga sin la presencia de los jugadores, las órdenes a las TF deben incluir el número del dado (regla 19.4) y cualquier instrucción específica de ataque y defensa. Se incluirán las pantallas, ataques torpederos e instrucciones de CAS.

10.2 Los DD pueden bombardear, pero sólo con un BHT de 4.

11.0 RESOLUCION DEL COMBATE E INFORMACION

11.1 El árbitro es el encargado de resolver todos los combates. El informe apra cada jugador será de la siguiente manera:

ATACANTE/DEFEN SOR/HITS/FACTORES/RESULTADO

El árbitro informará del resultado de la acción propia como si el dado fuese "3" ó "4" (es decir, el resultado esperado). Las bajas propias serán exactas.

11.2 En el informe de "FACTORES", vigilar no añadir las pérdidas inadvertidas por el contrario. Ejemplo: En un ataque contra una base, el AA normalmente destruirá 2 de 8 factores aéreos. Si se saca un 6 y se pierden 4, el árbitro informará al defensor de la base de que ha destruido 2 factores y esta bajo ataque de 6. Si los atacantes se mantienen en el exagono en el próximo turno, para asegurarse del daño (9.3), entonces el número de factores sobrevolando será comunicado (asumiendo que las condiciones de observación son normales).

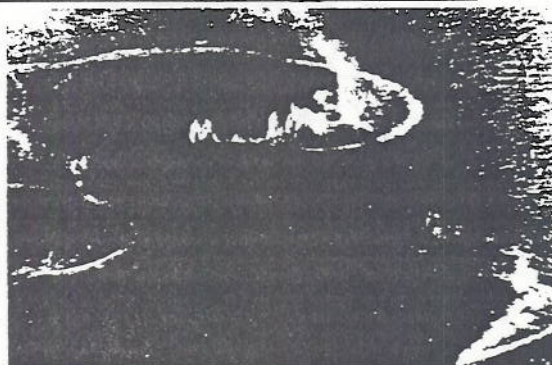
COMENTARIOS FINALES

Estas reglas para el juego con árbitro pueden aplicarse a distintos niveles; desde un árbitro y dos jugadores que realizan un escenario durante un par de tardes, hasta un equipo arbitral que controla un macroescenario. Otro sistema es jugar por correo, aunque en este caso la resolución se alarga en exceso y los jugadores sufren demasiado. Se puede realizar también telefónicamente pero resulta caro y además pueden darse errores (no hay constancia escrita) en la entrega de órdenes e informes. Por lo que hemos podido comprobar en diversas partidas el sistema más ágil es aquel que resuelve un turno a la semana; en nuestro caso los jugadores entregaban las órdenes en mano el martes por la noche, los árbitros resolvían el

Es muy importante la interrelación, las unidades operarán apoyándose unas a otras de manera que las ventajas puedan ser explotadas y los reveses minimizados.

En un FLAT TOP estandar esta interrelación es cosa de uno, en un FLAT TOP arbitrado es vital la coordinación entre distintas Tf, solo recordar como se perdieron aviones, que al no poder aterrizar en sus portaviones, intentaron llegar a la posición donde debería estar una TF amiga que evidentemente no estaba. O por otro lado como la buena coordinación provocaba dos ataques consecutivos contra una misma TF enemiga dejándola totalmente inutilizada. Aunque lo mejor sería que los jugadores aprendiesen de una vez a no perder sus propios aviones.

turno de miercoles a viernes, y el mismo viernes por la noche entregaban los informes, disponiendo los jugadores del fin de semana para realizar las nuevas órdenes. Debemos insistir en la necesidad de que los jugadores desconozcan a que bando y que fuerzas llevan los demás participantes. si esto no es así, ciertas reglas no pueden aplicarse (Mando y Transmisiones de Radio). Aunque los jugadores desconozcan quienes son sus adversarios, cuando la partida avanza se producen filtraciones, averiguaciones o comentarios; esto puede tentarlos a comunicarse con los de su propio bando sin pasar por el árbitro. Los árbitros deben estar alerta y evitar estos desajustes que obviamente desequilibran el juego.



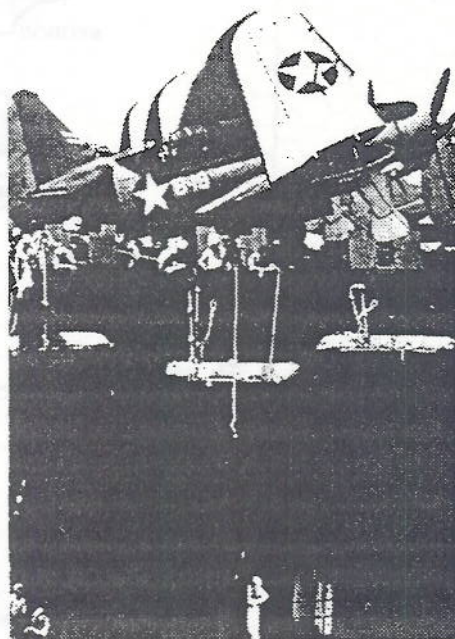
ESCENARIO DE LEYTE HIPOTETICO

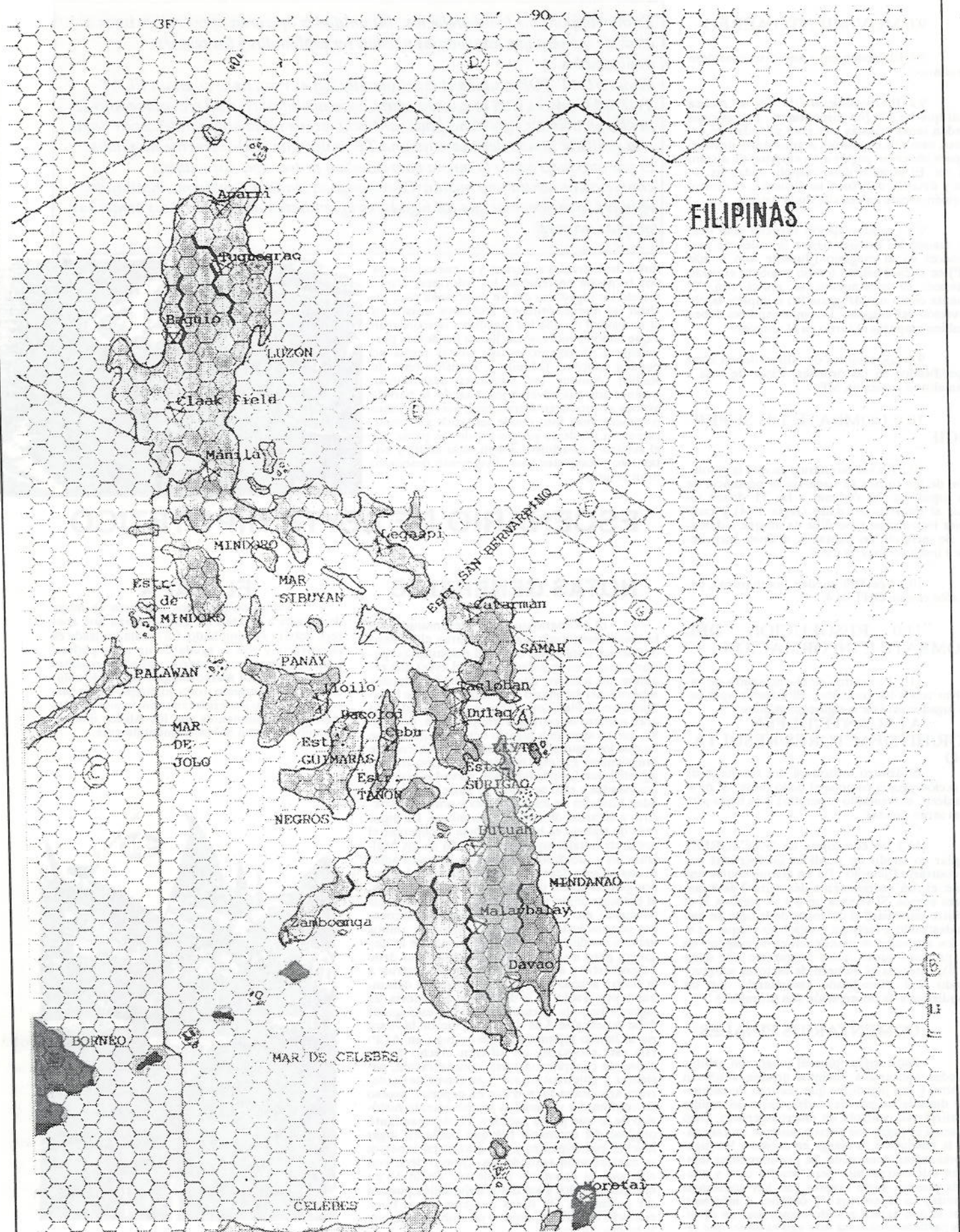
NOTAS GENERALES

El escenario que aquí presentamos, debe clasificarse como macroescenario, el número de fuerzas implicadas es de tal magnitud (superior a lo que en realidad hubo en Leyte) que requiere un número alto de jugadores. Muchos aspectos del escenario son distintos de los habituales en el Flat Top y el punto principal es el gran número de portaaviones presente. Por ello los que se atrevan a jugarlo deben mentalizarse de que los resultados serán muy probablemente sangrientos. La experiencia nos demuestra (al jugarlo) que las pérdidas son elevadas por ambos bandos y esto se debió en parte a la mentalidad histórica de los jugadores y porque no decirlo a su ansia de entrar en combate. La hipótesis de trabajo es bastante obvia al observar el orden de batalla japonés, la batalla de las Malvinas no a sucedido, la fuerza de invasión americana ha sido detectada con anterioridad, algunos portaaviones japoneses son ya operativos, el entrenamiento aéreo japonés se supone más adecuado, etc. Por su parte las fuerzas americanas son las históricas. Los objetivos de ambos bandos pueden desviarse ligeramente de lo histórico, pero no demasiado. El americano debe desembarcar y a su vez debe intentar destruir a la fuerza aeronaval japonesa, ya que el desembarco por sí sólo no le da puntos de victoria. El japonés tiene la iniciativa, pero si desea ganar debe arriesgarse. Las claves que dieron la victoria al bando japonés cuando se jugó en ALPHA este escenario, no difieren mucho de las claves de cualquier victoria: concentración, paciencia y objetivos claros. Las claves de la derrota americana fueron dos en especial: exceso de confianza y un análisis excesivamente histórico de lo que podía suceder. El planteamiento original del escenario fué que pudiesen jugar muchos participantes y por ello otros aspectos se consideraron secundarios. Quiero decir con ello, que el escenario puede ser discutido en muchos sentidos y los datos adjuntados pueden ser polémicos. De todas maneras es un buen ejercicio modificar juegos y os animamos a que lo hagais con este.

EL MAPA

Como no podemos ofreceros un mapa de la zona a escala Flat Top, el mapa que aparece deberá ser ampliado. La escala utilizada es la correcta y con la ayuda de un atlas podéis pulir los contornos costeros y añadir pequeñas islas. El asunto meteorológico se puede solucionar considerando todo el mapa como una zona y tan sólo debéis tener en cuenta que los vientos predominantes son los Alisios que soplan en dirección SO fundamentalmente.





NUMERO DE JUGADORES

El número de jugadores debe ser considerable, la siguiente lista os puede dar una idea de las fuerzas que puede llevar cada una!

Jugador	Bando	TF	Nombre histórico
1	USA	38.1.1	Vcl J.S.McCain 1er Grupo Portaav
1	USA	38.1.2	id
2	USA	38.2.1	Alm W.F.Halsey HQ 3ª Flota
2	USA	38.2.2	id 2º Grupo Portaav
3	USA	38.3.1	Ctl F.C.Sherman 3er Grupo Portaav
3	USA	38.3.2	id
4	USA	38.4.1	Ctl R.E.Davison 4º Grupo Portaav
4	USA	38.4.2	id

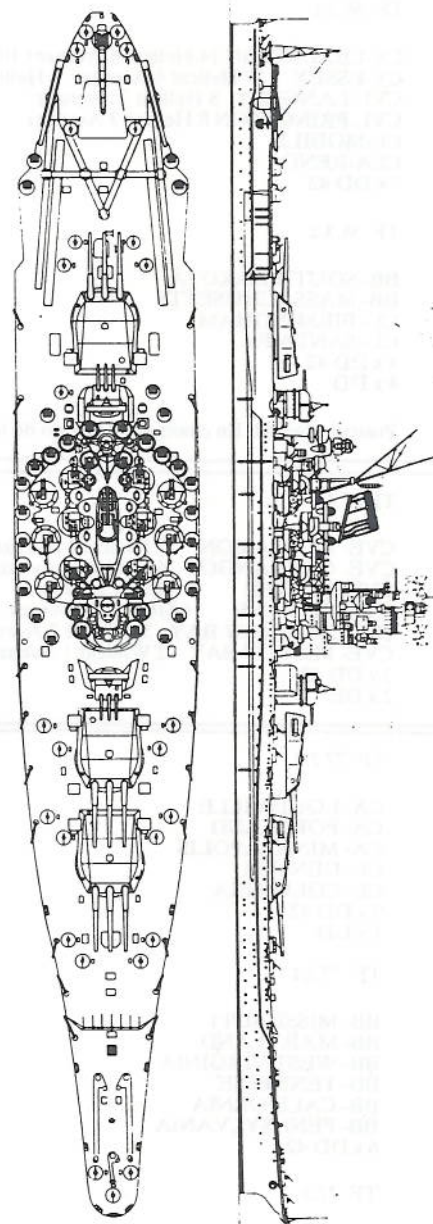
No menos de 4 jugadores en la 3ª Flota, uno es a su vez HQ de esta flota y quién controla los SS al norte de la perpendicular de Catarman.

5	5	USA	77.4.1	Ctl T.L.Sprague Taffy 1
5	5	USA	77.2.2	Ctl J.B.Oldendorf F.Flanc Izquierd
6	6	USA	77.4.2	Ctl F.B.Stump Taffy 2
7	7	USA	77.4.3	Ctl C.A.F.Sprague Taffy 3
8	7	USA	77.2.2	Ctl G.L.Weyler Línea de Batalla
8	6	USA	77.3	Ctl R.S.Berkey F.Flanc Derecho
8	7	USA	D-1	Vcl T.C.Kinkaid HQ 7ª Flota
8	7	USA	D-2	id id
8	7	USA	Resto de	id id
			fuerzas	

No menos de 3 jugadores en la 7ª Flota, uno es a su vez HQ de esta flota y quien controla el resto de fuerzas americanas, incluidos los SS al sur de la perpendicular de Catarman.

1	JPN	1.1	Vcl J.Ozawa
1	JPN	1.2	id
2	JPN	2.1	Vcl T.Lamikita
2	JPN	2.2	id
3	JPN	3.1	Vcl K.Shima
3	JPN	3.2	id
4	JPN	4.1	Vcl S.Nishimura
4	JPN	4.2	id
5	JPN	5.1	Vcl T.Kurita
5	JPN	5.2	id
5	JPN	5.3	id
6	JPN	Resto de	Alm S.Toyoda HQ General.
		fuerzas	

No menos de 6 jugadores, uno es el HQ general que controla los Ss y aviación terrestre.



Yamato (1945)

Duración: De las 01.00h. del 23 Octubre a las 24.00h. del 25 Octubre de 1944. (72 turnos)

Metereología: Nubes dispersas

Orden de batalla aliado:

TF 38.1.1

CV-HORNET 14 Hellcat. 6 Avenger 8 Helldiver

CVL-COWPENS 8 Hellcat. 3 Avenger

TF 38.1.2

CA-CHESTER
CA-SALT LAKE CITY
CA-PENSA CALA
CLA-DAKLAND
CLA-SAN DIEGO
6 x DD

Posición inicial: Estas dos TF aparecen a las 03.00 del 23 en cualquier hex de la zona B.

TF 38.2.1

CV-INTREPID 14 Hellcat 6 Avenger 9 Helldiver
CVL-CABOT 7 Hellcat 3 Avenger
CVL-INDEPENDENCE 6 Hellcat 3 Avenger
8 x DD42

TF 38.2.2

BB-IOWA
BB-NEW JERSEY
CL-VINCENNES
CL-MIAMI
CL-MIAMI
CL-BILOXI
8 x DD 42

Posición Inicial: En cualquier exagono de la zona "E".

TF 38.3.1

CV-LEXINGTON 14 Hellcat 6 Avenzer 10 Helldiver
CV-ESSEX 17 Hellcat 6 Avenzer 8 Helldiver
CVL-LANGLEY 8 Hellcat 3 Avenzer
CVL-PRINCETON 8 Hellcat 3 Avenzer
CL-MOBILE
CLA-RENO
7 x DD 42

TF 38.3.2

BB- SOUTH DAKOTA
BB- MASSACHUSETTS
CL- BIRMINGHAM
CL- SANTA FE
4 x DD 42
4 x DD

Posición Inicial: En cualquier exagono de la zona "F"

TF 38.4.1

CV- ENTERPRISE 10 Hellcat 6 Avenzer 11 Helldiver
CV- FRANKLIN 15 Hellcat 5 Avenzer 10 Helldiver
CVL-SAN JACINTO 6 Hellcat 3 Avenzer
CVL-BELLEU WOOD 8 Hellcat 3 Avenzer
7 x DD 42
2 x DD

TF 38.4.2

BB- WASHINGTON
BB- ALABAMA
CA- WICHITA
CA-NEW ORLEANS
4 x DD

Posición Inicial: En cualquier lugar de la zona "G"

TF 77.4.1

CVE- SANGAMON 7 Hellcat 3 Avenzer
CVE- CHENANGO 4 Wildcat 3 Avenzer
CVE- SANTEE 4 Wildcat 2 Avenzer
CVE- SUWANE 6 Hellcat 2 Avenzer
CVE- SAGINAW BAY 3 Wildcat 2 Avenzer
CVE- PETROF BAY 2 Wildcat 1 Avenzer
3 x DD 42
2 x DE

TF 77.4.2

CVE- NATOMA BAY 4 Wildcat 4 Avenzer
CVE- MANILA BAY 5 Wildcat 3 Avenzer
CVE- MARCUS ISLAND 5 Wildcat 4 Avenzer
CVE- KADASHAN BAY 5 Wildcat 4 Avenzer
CVE- SAVO ISLAND 5 Wildcat 3 Avenzer
CVE- OMMANEY BAY 5 Wildcat 4 Avenzer
3 x DD 42
4 x DE

TF 77.2.2

CA- LOUISVILLE
CA- PORTLAND
CA- MINNEAPOLIS
CL- DENVER
CL- COLUMBIA
9 x DD 42
1 x DD

TF 77.2.1

BB- MISSISSIPPI
BB- MARYLAND
BB- WEST VIRGINIA
BB- TENNESSE
BB- CALIFORNIA
BB- PENNSYLVANIA
6 x DD 42

TF 77.3

CA- SHROPSHIRE
CL- PHOENIX
CL- BOISE
4 x DD 42
1 x DD

Posición Inicial: En cualquier exagono de la zona "A"

TF 77.4.3

CVE- FANASHAW BAY 5 Wildcat 4 Avenzer
CVE- ST. LO 5 Wildcat 4 Avenzer
CVE- WHITE PLAINS 6 Wildcat 4 Avenzer
CVE- KALININ BAY 5 Wildcat 4 Avenzer
CVE- KITKUN BAY 5 Wildcat 4 Avenzer
CVE- GAMBIER BAY 5 Wildcat 4 Avenzer
3 x DD 42
4 x DE

TF D-1

7 TF de 15 AP cada una.

TF D-2

5 TF de 15 AP cada una.

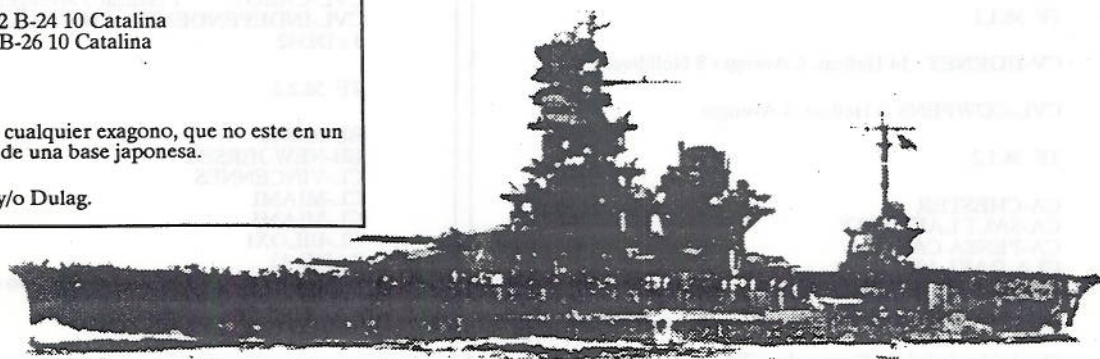
Posición Inicial: D-1 en Tacloban y anclados.
D-2 en Dulag y anclados.

Bases Aliadas

Peleliu: 14 Corsair 12 B-24 10 Catalina
Morotai: 24 P-38 10 B-26 10 Catalina
Dulag: -----
Tacloban:-----

Submarinos: 15, en cualquier exagono, que no este en un radio de 3 exagonos de una base japonesa.

PT: 6, en Tacloban y/o Dulag.



Orden de batalla japones:

TF 1.1

CV- SHOKAKU 10 Zero 8 Jill 7 Judy
CV- ZUIKAKU 12 Zero 9 Jill 5 Judy
CV- TAHIO 10 Zero 6 Jill 4 Judy
CA- ASHIGARA
CL- YAHAGI
3 x DD
2 x DE

TF 1.2

CAV- CHIKUMA 2 Jake
4 x DE

TF 2.1

CV- UNRYU 10 Zero 6 Jill 4 Judy
CV- AMAGI 8 Zero 6 Jill 6 Judy
CV- KATSURAGI 10 Zero 6 Jill 6 Judy
CA- NACHI
CL- OYODA
3 x DD
2 x DE

TF 2.2

CV- SHINANO 12 Zero 4 Jill
CAV- TONE 2 Jake
3 x DE

TF 3.1

CV- HIYO 6 Zero 6 Jill 4 Judy
CV- JUNYO 6 Zero 6 Jill 6 Judy
CVE- RYHUO 4 Zero 4 Jill
XCV- ISE 7 Rufe
XCV- YUGA 7 Rufe
2 x DD
3 x DE

TF 3.2

CA- KUMANO
CL- TAMA
3 x DE

TF 4.1

CVL- ZUHIO 6 Zero 2 Jill
CVE- SHINYO 4 Zero 6 Jill
BB- FUSO 1 Jake
BB- YAMASHIRO 1 Jake
BB- NAGATO 1 Jake
5 x DD

TF 4.2

CA- SUZUYA
CA- MOGAMICA- Aoba
CL- ABUKUMA
CL- ISUZU
2 x DD 41B
3 x DD

TF 5.1

BC- KONGO 1 Jake
BC- HARUNA 1 Jake
CA- MYOKO
CA- HAGURO
CL- NOSHIRO
5 x DD

TF 5.2

BB- YAMATO 2 Jake
BB- MUSASHI 2 Jake
CA- ATAGO
CA- TAKAO
CA- CHOKAI
CA- MAYA
4 x DD

TF 5.3

CVE- CHITOSE 4 Zero 4 Jill
CVE- CHYODA 6 Zero 2 Jill
3 x DD 41B
2 x DD

Posición Inicial: De los 5 grupos, un mínimo de 3 y un máximo de 4 en la zona "D" el resto en la "C"

Bases Japonesas:

APARRI: 4 Zero 4 Kate 3 Mavis
TUGUEGRAO: 2 Oscar 2 GraceBAGUIO: 4 Zero 6 Val 4 Kate
MANILA: 8 Oscar 4 Peggy 4 Sally 8 Betty
LEGASPI: 17 Zero 2 Jill w Judy 3 Emily
ILOILO: 4 Oscar
BACOLOD: 4 Tony 4 Grace
CEBU: 4 Oscar
CATARMAN: 4 Oscar 2 Emily
BUTUAN: 17 Zero 2 Val 2 Jill
MALAYBALAY: 4 Toni 4 Grace
DAVAO: 12 Zero 6 Betty 3 Jill 3 Val
ZAMBOANGA: 7 Zero 6 Val 10 Betty 4 Jill 2 Mavis
FORMOSA: 12 Zero 12 Val 8 Betty 8 Kate
OKINAWA: 10 Oscar 12 Tony 8 Peggy 4 Bobs

Submarinos: 6, en cualquier exagono que no este en las zonas, A, B, E, F y G.
CLARK FIELD: 8 Oscar 4 Peggy 4 Sally 2 Babs

Reglas especiales para el escenario de Leyte.

1) Buques, aviones y bases. En el Flat Top los datos de las fuerzas contendientes corresponden al año 1942. Modificar los datos según la lista adjunta:

TABLAS A y B. páginas 24,25.

2) Todos los aviones de los CV-WASP y CVL-INDEPENDENCE tienen capacidad nocturna. Los siguientes aviones tienen capacidad nocturna intrínseca: BATTY, MAVIS, EMILY y CATALINA.

3) Los aviones anteriores añaden 2 (+2) a la tirada de dado por aterrizaje nocturno. Sólo ven reducido en 2 (en vez de 4) el número de tablas en ataques nocturnos, no en Aire.

re-Aire. No se aplique el modificador nocturno por búsqueda o seguimiento.

4) Bases o buques con radar, se indican con un asterisco (*).

5) Bases o buques con radar mejorado se indican con dos asteriscos (**) este radar da información en condición "1" de hasta 5 exagonos para FA a gran altitud y 3 exagonos para FA a baja altitud y buques en superficie. La información de superficie no se recibe si algún trozo de tierra se interpone.

6) Para propósitos de observación los XCV y CVE son portaaviones, los BC y CLA son buques grandes, los DE son buques pequeños y las PT son torpederas.

7) El BHT para los antiaéreos aliados es de "5"

8) Todos los aviones aliados que se pierdan en combate en el mar (exagonos de todo mar) y no estén dentro del radio de 4 exagonos de un SS aliado, cuestan 4 PV en vez de 2.

9) Tabla opcional de fuerzas japonesas, o como poner más nervioso al americano.

Tirar 1D6.
1 = Añadir los BB-KII y BB-OWARI a las TF 4.1, 4.2, 5.1 ó 5.2

2 = Cambiar el CV-SHINANO por el BB-SHINANO, reubicar la aviación del CV en los otros portaaviones japoneses. 3 = Añadir el CV-ITAHIO (8 Zero, 6 Jill, 4 Judy) a la TF 1.1, 2.1, ó 5.3

Buques Aliados.	FA	AA	Mov	Daño	MC	LF	RF	Tip	AF	TF	Radar
CV-ENTERPRISE.....	1	6	2	7	31	11/3	10	cv	12		**
CV-El resto.....	1	7	2	8	33	12/4	12	cv	12		**
CVL-Todos.....	1	5	2	4	12	7/3	7	cv	12		**
CVE-SANGAMON, SUWANNE, SANTEE CHENANGO.....	0	3	1	4	11	4/2	4	cv			*
CVE-El resto.....	0	3	1	3	9	4/2	4	cv			*
BB-IOWA, NEW JERSEY.....	26	9	2	16					24		**
BB-MASSACHUSETTS.....	25	9	2	15					24		**
BB-SOUTH DAKOTA.....	25	8	2	15					24		**
BB-ALABAMA.....	25	7	2	15					24		**
BB-WASHINGTON.....	25	6	2	15					24		**
BB-MARYLAND, WEST VIRGINIA...	22	5	1	12					16		*
BB-TENNESSE, CALIFORNIA.....	20	4	1	12					16		*
BB-MISSISSIPPI.....	20	3	1	12					16		*
BB-PENNSYLVANIA.....	19	3	1	11					16		*
CA-SHROPSHIRE.....	5	2	2	5					15		**
CA-El resto.....	5	3	2	5					15		**
CLA-Todos.....	2	5	2	4					16		*
CL-BOISE, PHOENIX.....	4	2	2	5					16		*
CL-El resto.....	3	4	2	5					15		*
DD.....	1	1	2	2						1	*
DD 42.....	1	2	2	2						1	*
DE.....	1	1	2	1						1	*

Buques Japoneses

CV-ZUIKAKU, SHOKAKU.....	1	6	2	7	28	10/3	8	cv	12		*
CV-TAHIO.....	1	6	2	9*	20	12/3	8	cv	12		*
CV-UNRYU, AMAGI, KATSURAGI, ASO.....	1	7	2	7	22	11/3	8	cv	12		*
CV-SHINANO.....	2	12	2	14*	16	10/3	14	cv	16		*
CV-ITAHIO.....	1	7	2	10*	19	12/3	8	cv	12		*
CV-HIYO, JUNYO.....	1	4	1	7	18	7/3	6	cv	12		*
CVL-ZUHIO.....	0	3	2	4	10	4/2	4	cv			*
CVE-CHITOSE, CHIYODA.....	1	4	2	5	10	5/2	4	cv	12		*
CVE-RYUHO.....	1	5	1	4	10	4/2	4	cv	12		*
CVE-SHINYO.....	1	5	1	6	11	4/2	4	cv	12		*
XCV-ISE, YUGA.....	9	5	1	12	7	4/2	3	fp	24		*
BB-YAMATO, MUSASHI, SHINANO...	28	6	2	19	2	1/1	1	fp	28		*
BB-NAGATO.....	21	5	1	13	1	1/1	1	fp	24		*
BB-FUSO, YAMASHIRO.....	19	4	1	12	1	1/1	1	fp	24		*
BB-KII, OWARI.....	24	5	2	13	1	1/1	1	fp	24		*
BC-SHINGO, MATSUMOTO.....	16	6	2	11	1	1/1	1	fp	24		*
BC-KONGO, HARUNA.....	17	4	2	11	1	1/1	1	fp	24		*
CAV-CHIKUMA, TONE.....	4	2	2	6	2	2/1	1	fp	12	1	*
CA-AOBA.....	4	2	2	5					12	1	*
CA-El resto.....	6	2	2	6					12	1	*
CL-NOSHIRO, YAHAGI.....	2	3	2	4					20	2	
CL-OYODA.....	2	2	2	5					20	2	
CL-El resto.....	2	1	2	4					20	2	
DD 41B.....	1	2	2	2						1	
DD.....	1	1	2	2						1	
DE.....	1	1	2	1						1	

A

Modelo	Código	MF	RF	Air	Contra Bases				Dive	GP	AP	Contra Buques				Dive	GP	AP	Trp								
					Alta	Cota	Baja	Cota				Alta	Baja	Cota	Baja												
																				GP	AP	GP	AP	GP	AP	GP	AP
WILDCAT	W	8	6	8			2																				
HELLCAT	H	8	7	14			5							1													
P-38	38	12	5	11			5							1													
CORSAIR	CO	9	6	14			5							1													
AVENGER	A	7	8	3-4	4	2	6	2					1	2	5				8								
HELLDIVER	HD	7	7	3-4	2	1	5	1	6	2				1	5	2	7										
B-26	26	10	6	4	6	2	10	4					1	2	5				5								
B-24	24	8	15	6	11	4							2														
CATALINA	C	6	20	3	2	1	4	1					1	1	4				10								
ZERO	Z	10	8	10			3							1													
OSCAR	O	12	6	9			3							1													
TONY	T	11	4	12			4							1													
VAL	V	9	7	2-4	2	1	4	1	5	2				1	5	2	7										
JUDY	JD	11	6	2-4	3	1	5	1	6	2				1	5	2	7										
KATE	K	7	7	2	4	2	6	2					1	2	6				10								
JILL	J	9	9	3	4	2	6	2					1	2	6				10								
GRACE	GR	9	9	4	4	2	6	2					1	2	6				10								
SALLY	SA	10	9	4	5	2	7	2					1	2	4												
BETTY	B	9	10	4	5	2	8	2					1	2	6				8								
PEGGY	PG	10	10	4	4	2	7	2					1	2	5				10								
JAKE	JK	5	9	1			1																				
RUFE	R	11	6	6			2																				
BABS	BB	9	12	1			1																				
MAVIS	M	8	23	4	5	1	7	2					1	1	5				15								
EMILY	E	9	24	5	8	3	9	4					1	3	7				15								

Bases	AA	MC	LF	RF	Radar	Bombas	PH
APARRI	15	INF	20/8	8	*	S	SP-LP
TUGUEGRAO	10	INF	10/5	5	*	S	LP
CLARK FIELD	15	INF	20/8	8	*	S	LP
BAGUIO	10	INF	10/5	5	NO	S	JP-LP
MANILA	15	INF	20/8	8	*	S	SP-LP
LEGASPI	15	INF	20/8	8	*	S	SP-LP
ILOILO	10	INF	10/5	5	NO	N	SP-LP
BACOLOD	10	INF	10/5	5	*	S	SP-LP
CEBU	10	INF	10/5	5	NO	N	SP-LP
CATARMAN	10	INF	10/5	5	*	S	SP-LP
BUTUAN	15	INF	20/8	8	*	S	SP-LP
MALAYBALAY	12	INF	12/4	7	*	S	LP
DAVAO	15	INF	20/8	8	*	S	SP-LP
ZAMBOANGA	10	INF	10/5	5	NO	S	SP-LP
FORMOSA	15	INF	20/8	8	*	S	SP-LP
OKINAWA	15	INF	20/8	8	*	S	SP-LP
TACLOBAN	5	INF	10/5	5	NO	N	SP-LP
DULAG	5	INF	10/5	5	NO	N	SP-LP
PELELIU	24	INF	20/8	8	**	S	SP-LP
MOROTAI	24	INF	20/8	8	**	S	SP-LP

4= Añadir los BC-SHINGO y BC-MATSUMOTO a cualquier TF

5= Ubicar las TF japonesas en cualquier lugar de las zonas C o D sin limitación.

6= Añadir el CV-ASO (10 Zero, 6 Jill, 4 Judy) a cualquier TF

10) Los portaaviones japoneses con cubierta blindada: TAHIO, SHINANO e ITAHIO; tienen las siguientes reglas especiales.

a) Los ataques que reciban con bombas no producen hits en el buque, sólo eliminan los factores aéreos correspondientes que se encuentren en la cubierta. Pueden producirse críticos.

b) El combate de superficie con artillería sólo produce la mitad de hits (redondeado hacia arriba).

c) En impactos críticos modifíquese el resultado aproximando la tirada de dados un punto al 7. Ej: 3=4, 10=9, 7=7,...

11) Ningún Hellcat puede aterrizar en los CVE que empiezan el escenario con Wildcat. (Estos CVE no estaban preparados). Ningún Hellbiver puede aterrizar en ningún CVE (Tampoco estaban preparados).

12) Las Bases donde pone "N" en Bombas, no pueden cargar ningún tipo de bomba o torpedo en los aviones.

13) Todas las Bases costeras pueden utilizarse para recargar munición, excepto Bacolod, Iloilo y Cebu. Tacloban y Dulag pueden recargar munición a partir de las 01.00 del día 24, no antes.

14) Todos los AP americanos empiezan el escenario anclados y no pueden variar esta situación, llevese un control de daños en estos buques pero no se calcules PV por desembarcar ya que es este escenario desembarcar no da puntos (faltaría plus).

15) Sólo los aviones japoneses que empiezan en portaaviones pueden operar desde estos, ningún avión teóricamente embarcado puede aterrizar en portaaviones, si empieza el escenario basado en tierra (no están entrenados para ello).

16) El japonés no recibe reemplazos de los aviones perdidos embarcados ni de los aviones perdidos que le hayan costado 10 PV. El americano no recibe reemplazos de los aviones perdidos que le hayan costado 4 ó 10 PV.

17) Los reemplazos americanos se reciben en la base de Morotai. Los reemplazos japoneses se reciben en Formosa, Okinawa o Zamboanga.

18) Los Corsair en este escenario no pueden operar en portaaviones (empezaron a hacerlo más tarde).

19) Dada la complejidad del escenario en todos sus aspectos, es muy posible que surjan dudas, el árbitro deberá antes de iniciar la partida releer atentamente el reglamento y utilizar el sentido común en aquellos aspectos que no hayan quedado claros. Lo que para uno puede ser obvio, para otros puede no serlo tanto.

20) Se recomienda la utilización de todas las reglas avanzadas y opcionales a excepción de la regla "Expansión de Funciones aéreas, Modificadores aéreos". Las reglas avanzadas y opcionales puede requerir una adaptación al escenario.

Condiciones de Victoria Especiales.

1- Nivel de victoria automático 500 puntos.

2- Por cada 10 AP hundidos o fracción a partir de 10, el japonés gana 50 PV.

3- El americano no recibe puntos de victoria por desembarcar.

4- Aunque Tacloban y Dulag sean bases americanas, cada hit efectuado en el exagono por fuerzas americanas cuenta como 1 PV, aunque no afecta a la base (También da PV al japonés obviamente).

5- Utilizar la tabla de PV que adjuntamos, algunos PV han sido inflados expresamente para representar ciertos aspectos de la guerra en el año 44.

TABLA DE PUNTOS DE VICTORIA

Cada Factor Aéreo Terrestre eliminado	-1
Cada Factor Aéreo Embarcado eliminado	-2
Cada Factor Aéreo perdido innecesariamente	-10
Cada Hit en Base	-1
Cada turno que el LF de Morotai, Tacloban, Dulag, Manila, Clark Field, Legaspi y Davao; sea cero o menos	-10
Cada turno que el LF de las demás bases sea cero o menos	-5

Buques (Hundido/Punto de daño)

CV-ENTERPRISE	-160/20
CV-El resto de americanos	-200/20
CV-TAHIO, ITAHIO, SHINANO	-160/10
CV-El resto de japoneses	-150/20
CVL-Todos	-110/20
CVE-Americanos	-90/20
CVE-Japoneses	-80/10
XCV-ISE y YUGA	-65/5
BB-IOWA, NEW JERSEY, MASSACHUSETTS, SOUTH DAKOTA, ALABAMA y WASHINGTON	-95/5
BB-El resto de americanos	-75/5
BB-YAMATO, MUSASHI, SHINANO	-100/5
BB-El resto de japoneses	-70/5
BC-Todos	-60/5
CAV-Todos	-50/4
CA-Todos	-40/4
CLA-Todos	-35/4
CL-Todos	-30/3
DD-Todos	-8
DE-Todos	-6
SS-Todos	-8
PT-Todas	-4
AP hasta las 12.00 del día 23	-20/3
AP hasta las 24.00 del día 23	-15/2
AP hasta las 12.00 del día 24	-10/2
AP hasta el final del escenario	-5/1

REGLAS OPCIONALES

Para los amantes del realismo y lo histórico e aquí una serie de reglas opcionales que aunque complican el reglamento, sitúan mejor a los almirantes en sus capacidades y restricciones.

OBSERVACION.

Modifíquese para efectos de observación (Regla 7) las dos clases de aviones (armados y no-armados) por monomotores o polimotores. En los aviones que aparecen en el reglamento se considerarán polimotores o monomotores según la siguiente lista:

Polimotores: 20, BT, 17, 25, 26, C, H, B, E, N y M.

Monomotores: se consideran el resto. Queda por tanto suprimida la distinción que se hacía entre armados y no-armados por considerarla menos realista que esta opción.

RECTIFICACION DE MISIONES EN VUELO

Durante el período que abarca el juego, las comunicaciones radiotelegráficas eran

bastante deficitarias limitándose en muchos casos a unas pocas palabras clave. Las emisoras de los aviones se dejaban libres para comunicación directa entre ellos. Tengase en cuenta que el silencio radio era vital para la sorpresa y no se rompía salvo en casos de extrema necesidad. Un problema adicional era que no se podía garantizar la recepción de un mensaje y en muchos casos ni su comprensión. Sabemos por otro lado que cuando una FA había salido hacia una misión, los mandos sólo podían mordearse las uñas aunque localizasen una nueva TF enemiga. Para intentar simular estos casos utilizaremos la Tabla de anulación TS2 siempre que deseemos abortar una misión; es decir, que regresen los aviones sin cumplir la misión en curso; y utilizaremos la tabla de alteración TS3 siempre que deseemos cambiar el objetivo de nuestra/s FA.

Si no se juega con árbitro, siempre que se tire el dado en estas tablas se avisará al contrario de que se ha originado una comunicación y se especificará el sector del tablero donde se origina. Cuando se juegue con árbitro, será él, quien realice las tiradas e informe al contrario, pudiéndose utilizar la regla "Intercepción de mensajes".

Por otro lado los jugadores deberían tener presente que cuando un plan general es modificado están perdiendo iniciativa, ya que se producen malentendidos, pérdida de tiempo, errores de cálculo, etc. El típico caso en que un HQ ordena un cambio de ruta a una TF porque

se ha detectado una posible TF enemiga en un lugar inesperado, puede conducir a que el almirante de la TF no pueda cumplir esa orden ya que tiene FA en alguna misión y que se le presente la disyuntiva de emitir o no hacerlo con el riesgo que ambas decisiones implican.

TABLA DE ANULACION (TS2)

1D6
1 Misión Anulada y regresan.
2 id.
3 id.
4 id.
5 id.
6 Continúan la misión.
DM's + 1 Si mensaje confuso.

TABLA DE MODIFICACION (TS3)

1D6
1 Misión modificada.
2 id.
3 Misión anulada y regresan.
4 id.
5 id.
6 Cont. con la misión original.
DM's + 1 Si mensaje confuso.

NOMENCLATOR GENERAL

La U.S.Navy adoptó a partir de 1921 un nomenclator estandar para sus unidades navales. La identificación de un buque viene dada por su código, seguido de un número, habitualmente ordenado. Aunque los japoneses utilizaron otro sistema de identificación, habitualmente en los wargames se utiliza el sistema americano y por tanto nosotros utilizaremos este sistema. Ligeramente retocado y simplificado, el sistema es el siguiente:

Buques de Combate:

BB Acorazado.
BC Crucero de batalla.
CVB Portaaviones pesado.
CV Portaaviones.
CVL Portaaviones ligero.
CVB Portaaviones de escolta.
XCV Portaaviones híbrido.
CAV Crucero portahidroaviones.
CA Crucero pesado.
CL Crucero ligero.
CLA Crucero antiaéreo.
DD Destructor.
DE Destructor de escolta.
SS Submarino.
SSM Submarino minador.

Minadores y Dragaminas:

CM Minador.
ACM Minador auxiliar.
DM Minador ligero.
DMS Minador rápido.
AMx Dragaminas.

Buques de patrulla:

PG Corbeta.
PF Fragata.
PCx Caza submarinos.
SCx Caza submarinos.
PGM Cañonera.
PT Torpedera.

Buques auxiliares:

AB Buque grua.
AD Tender de destructores.
AE Buque de munición.
AF Buque de suministros.
AG Buque auxiliar general.
AGC Buque HQ de fuerza anfibia y/o flota.
AGP Tender de torpederas.
AH Buque hospital.
AK Buque de cargo.
AKA Buque de cargo de ataque.
AO Petrolero.
AOG Buque tanque de gasolina.
AP Transporte.
APA Transporte de ataque.
APD Transporte rápido.
APH Transporte de evacuación de heridos.
APS Transporte de submarinos.
APV Transporte de aviones.
AR Buque general de reparación.
ARB Buque de reparación de daños de batalla.
ARG Buque de reparación de motores.
ARH Buque de reparación de casco.
ARL Buque de reparación de lanchas de desembarco.
ARS Buque de salvamento.
ARV Buque de reparación de aviones.
AS Tender de submarinos.
ASR Buque de salvamento submarino.
AT Remolcadores.
AV Buque portahidroaviones.
AVP Buque portahidroaviones ligero.
AVR Buque de rescate aéreo.
AVS Buque de suministros para aviación.
AMS Mercante armado.

Lanchas de asalto y desembarco:

LSD Buque de desembarco y muelle flotante.
LSM Buque de desembarco medio.
LST Buque de desembarco de tanques.
LSV Buque de desembarco de vehículos.
LCx Lanchas de desembarco.

El código "x" indica la existencia de diversas variantes de buque según las letras (códigos) que se coloquen. Este nomenclator no está completo, pero es suficiente para jugar al FLAT TOP más sofisticado.

Las misiones que se pueden efectuar con aviación basada en tierra no deben realizarse con la aviación embarcada. Aunque parece obvia la idea cada escenario nos planteará una situación distinta, y tal vez en el campo del reconocimiento aéreo no estaría de más, si es posible, complementar el reconocimiento con base en tierra con el reconocimiento embarcado. De todas maneras utilizar las fuerzas aeronavales en misiones que pueden realizar otras fuerzas aéreas es perder fuerza.

El término "regresan" en una partida sin árbitro no plantea mayores problemas. En un escenario con árbitro, ¿qué significa regresar?, y si resulta que la modificación de la misión era referente precisamente al punto de aterrizaje. En estos casos sólo nos queda una solución, que en términos coloquiales se definiría como "Hay que joderse!"

Hay que ser un poco serios, cuando se establece un plan de ataque con todo lo que esto significa, no podemos empezar a modificarlo y menos si se trata de aviación embarcada. Por todo ello es necesario ser precavido y planear bien las operaciones, si pese a todo debemos modificarlas, alla cada uno con el riesgo que corre. No es divertido ni para un árbitro, ver como una TF pierde todos sus bombarderos en picado porque no han podido alcanzar el nuevo punto de reunión.

TRANSMISIONES DE RADIO.

Las comunicaciones por radio son un aspecto crucial en la simulación de los enfrentamientos aeronavales. Si el FLAT TOP es jugado con árbitro, las comunicaciones por radio son un factor imprescindible ya que es el único medio que tienen los jugadores (mandos) para comunicarse con buques, bases, submarinos, cw o Af que no estén en su mismo exagono.

Las comunicaciones por radio se dividen en Codificadas y No-Codificadas.

Las emisiones en Código se realizan entre buques, bases, submarinos, cw y TF's, y el enemigo sólo puede conocer de ellas su localización (ver regla de interceptación de mensajes).

Las emisiones No-Codificadas pueden ser enviadas con Acuse de Recibo, en este caso la recepción es automática (no utilizar la tabla TS7) pero el receptor también es localizado (según la tabla TS6).

El Acuse de Recibo significa que el emisor insiste hasta que recibe la notificación del receptor conforme ha recibido el mensaje. Sólo pueden emitir con Acuse de Recibo las unidades con Mando).

Obviamente las comunicaciones por radio siguen los canales de Mando y no se permiten comunicaciones que rompan o se salten estos canales. Cuando unidades que no tienen mando (FA, buques, cw o TF sin mando) son destacadas en misiones, debe quedar muy claro para el árbitro (el jugador lo ha de dejar claro) en qué momento y bajo qué condiciones emitirán estas unidades.

Cualquier información, orden, cambio de órdenes, comentario o consejo entre los jugadores utilizará el sistema de radio a no ser que se encuentren en el mismo exagono. Evidentemente las comunicaciones por radio se realizarán a través del árbitro. Si se encuentran en el mismo exagono el árbitro actuará como intermediario en la conversación, para que los jugadores no conozcan sus identidades.

RECEPCION DE MENSAJES POR RADIO

Cada vez que se efectue una emisión por radio, se utilizará la tabla (TS7) para determinar si es recibida o no.

TABLA DE RECEPCION DE MENSAJES (TS7)

1D6

- 1 Mensaje recibido
- 2 id
- 3 id
- 4 id
- 5 Mensaje Confuso
- 6 Mensaje No recibido

DM's + 1 si el receptor es una FA.

Mensaje Recibido: el mensaje es recibido normalmente.

Mensaje Confuso: el mensaje se recibe con dificultad y parcialmente, si el receptor es un buque, submarino, TF, base o cw simplemente se le dice al jugador (si se da el caso) que ha recibido un mensaje confuso de tal emisor. Ej. "Recibido mensaje confuso de la TF 7". Contabilizase como no recibido si la unidad no tiene mando. Si el mensaje era a una FA y se trata de una Anulación o MODificación aplíquese el modificador de las tablas TS2 o TS3, otro tipo de mensaje se considera no recibido.

Mensaje No recibido: El mensaje no se recibe.

No hace falta decir que cuando se emite, excepto si es con acuse de recibo no se sabe si el mensaje ha sido recibido o no, menuda gracia si les decís que su mensaje ha llegado o no.

Recuerdese que si el mensaje es con Acuse de Recibo, la recepción es automática, y por tanto el emisor sabe que su mensaje ha llegado.

NOTA DE INTERES: La experiencia ha demostrado que en ocasiones algún jugador no desea recibir mensajes con acuse de recibo, puede que sea porque su HQ cada hora le emita con acuse de recibo preguntándole cosas como: ¿Ya has puesto el CAP?, ¿Dice algo tu Recon?, ¿No sería mejor que no te alejases tanto?. En estos casos el sentido común indica que un jugador puede negarse a dar el acuse y así evitar ser detectado. Pregúntesele al jugador antes de darle el mensaje si lo acepta o no. Es como lo de las llamadas a cobro revertido "¿Acepta la llamada?".

INTERCEPTACION DE MENSAJES.

La localización del enemigo a través de radio escuchas, era un sistema común durante la guerra.

Cada vez que el enemigo emita por radio, la comunicación puede ser interceptada. Utilícese la tabla (TS6) para determinar que ocurre.

TABLA DE INTERCEPTACION DE MENSAJES (TS6)

1D6

- 1 Mensaje No interceptado.
- 2 id.
- 3 Mensaje Interceptado, indicar el secto de emisión. 4 id.
- 5 Mensaje Interceptado, indicar el exagono de emisión.
- 6 id.

DM's + 2 si el mensaje es con acuse de recibo.
+ 1 si el escenario es del año 43 o en adelante.

Las interceptaciones de mensajes Codificados, son comunicados a través del árbitro al contrario con la frase: "Interceptado mensaje en clave originado en (sector o exagono, según corresponda)".

Las interceptaciones de mensajes no codificados, utilizan el mismo sistema pero además se incluye el texto del mensaje.

Las interceptaciones de mensajes con acuse de recibo, utilizan la misma tabla pero la información que da el árbitro es: "Interceptada comunicación entre (sector o exagono del emisor) y (sector o exagono del receptor)". El resultado que se obtiene en la tabla, se aplica tanto al emisor como al receptor; es decir, sólo se realiza una tirada en la tabla de interceptación y el resultado se aplica a ambos.

Aunque en los mensajes se incluye la identidad del emisor, esta identidad no debe ser comunicada al interceptador. Se supone que las identidades son nombres clave. No es lo mismo decirle al contrario que intercepta un mensaje como: "Aquí CV-Enterprise, localizada TF enemiga en..." que darle lo mismo diciendo "Aquí XX localizada TF enemiga en..." Tampoco eran tan tontos.

IMPACTOS CRITICOS.

Modifíquense las tablas de impactos críticos, utilizando las que adjuntamos.
Para CV, CVB, CVL, CVE, AV.

2D6

2 Explota y se hunde.

3 1 hit adicional, escora, queda imposibilitado de operar con aviones y pierde los que este a bordo. No puede moverse para el resto del escenario.

4 Escora, tira 1D6 cada turno, con 5-6 queda reparado, a partir del tercer turno con 3-6. Mientras no este reparado no puede operar con aviones.

5 Eliminar 1D6 de factores aéreos.

6 El factor Readyng(Preparando) para el siguiente turno es 0.

7 1 hit adicional.

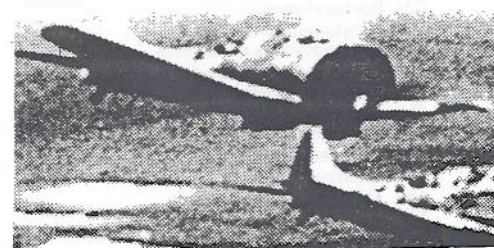
8 2 hits adicionales.

9 No se puede aterrizar ni despegar en el siguiente turno.

10 Buque inmovilizado. 1D6 cada turno, con 1 no puede moverse para el resto del escenario; con 6 puede moverse.

11 Explosión interna. Pierde la mitad de su factor de daños. La velocidad es reducida a la mitad. Factor Readyng se reduce a 0.

12 Explota y se hunde. No hay supervivientes. 1 DD se anota 1hit.



Para otros Buques.

2D6

2 Si se trata de un BB y tiene 1/4 de sus hits se hunde. Cualquier otro buque se hunde.

3 Queda inmovilizado para el resto del escenario.

4 Queda inmovilizado. Tira 1D6 cada turno, si sale un 1 ya no puede mover en el escenario; si sale un 6 mueve normalmente.

5 Añadir la mitad de los hits que aguenta. Si se trata de BB o BC añadir un 20% de los hits que aguenta.

6 2 hits adicionales.

7 1 hit adicional.

8 2 hits adicionales.

9 3 hits adicionales.

10 Durante los próximos 6 turnos, reducir la velocidad a la mitad.

11 Velocidad reducida permanentemente a la mitad. Factor artillero reducido a 0 temporalmente, cada turno se tira 1D6 para intentar repararlo, BB y BC 3-6 reparado, CAV, CA, CL y CLA 5-6 reparado y cualquier otro buque con un 6.

12 Si se trata de BB o BC añadir 4 hits, cualquier otro buque se hunde.

Para Aviones.

1D6

1 1 hit adicional.

2 2 hits adicionales.

3 Por cada 8 fact.aéreos atacantes o fracción añadir 1 hit.

4 Por cada 6 fact.aéreos atacantes o fracción añadir 1 hit.

5 Por cada 5 fact.aéreos atacantes o fracción añadir 1 hit.

6 Por cada 4 fact.aéreos atacantes o fracción añadir 1 hit.

Para bases.

2D6

2 Depósitos de combustible destruidos. Sólo hay combustible para 6 factores. Una vez gastados estos 6 factores ya no hay combustible disponible.

3 La base es incapaz de armar aviones con AP o Torpedos.

4 El factor Readyng para el siguiente turno es de 0.

5 Doblar el número de hits conseguidos.

6 3 hits adicionales.

7 1 hit adicional.

8 2 hits adicionales.

9 No se puede despegar ni aterrizar en el siguiente turno.

10 Eliminar 1D6 de factores aéreos.

11 Base inoperativa temporalmente. Cada turno tirar 1D6 con 5-6 vuelve a operar, si su MC es inferior la tirada es 3-6.

12 El LF, RF y AAF pasa a 0 para el resto de escenario.

FIASCO.

De la misma manera que una asociación de factores pueden convertir un ataque en un gran éxito (Impactos Críticos). Otra conjunción de factores pueden provocar todo lo contrario. Para ello y para aquellos jugadores y árbitros que quieran añadir un grado más de in-

certidumbre hemos creado el Fiasco. Cuando el resultado de la tirada de crítico sea un 1 en vez de 6, utilizaremos las tablas de Fiasco. Los jugadores deben ponerse de acuerdo a la hora de determinar posibles modificadores a esta tirada, por ejemplo pilotos novatos puede sufrir fiasco con 1-2.

TABLAS DE FIASCO

Para Buques.

1D6

1 Menos 1D6 de hits.

2 Menos 1D3 de hits.

3 Menos 1D3 de hits.

4 Menos 1D2 de hits.

5 Tirar 1D6 1-4 -1 hit, 5-6 -2 hits.

6 Tirar 1D6 1-5 -1 hit, 6 -2 hits.

Para Bases.

1D6

1 Menos 1D3 de hits.

2 Menos 1D3 de hits.

3 Tirar 1D6 1-4 -1 hit, 5-6 -2 hits.

4 Tirar 1D6 1-4 -1 hit, 5-6 -2 hits.

5 Tirar 1D6 1-5 -1 hit, 6 -2 hits.

6 Menos 1 hit.

Para Aviones.

1D6

1 Mitad de hits.

2 Menos 1D6 de hits.

3 Menos 1D3 de hits.

4 Menos 1D2 de hits.

5 Por cada 3 hits, 1 hit menos.

6 Por cada 2 hits, 1 hit menos.

EL MANDO.

Habitualmente en los juegos se asume, que le jugador controla sus fuerzas al mismo nivel de mando. En el FLAT TOP se asume que los jugadores son jefes de Base o Tf. Para incrementar el realismo, las unidades que no tengan mando operarán según las órdenes recibidas del mando superior. En una simulación de este tipo la comunicación entre el mando y sus unidades se convierte en crucial.

Las reglas de mando sólo pueden aplicarse en el juego arbitrado.

100.0 NIVELES DE CONTROL.

100.1 Cada jugador sólo podrá controlar Bases y TF que contengan BB, BC, CV y/o CVB.

100.2 Todas las demás unidades se considerarán no controladas y estarán sujetas a las órdenes exclusivas de su mando respectivo.

100.3 Las órdenes para las unidades no controladas deberán planearse con antelación, las modificaciones a estas órdenes sólo podrán realizarse a través de la regla "Transmisiones por Radio" a no ser que se encuentren en el mismo exagono que el mando.

100.4 Las órdenes a FA se darán antes del despeque y una vez en el aire sólo podrán modificarse a través de la regla "Transmisiones por Radio".

100.5 Las órdenes pueden ser lo complejas que se deseen, pero siempre estarán sujetas a la interpretación arbitral.

101.0 EL SISTEMA DE MANDO.

101.1 La experiencia obtenida en diversas campañas, nos ha indicado que un sistema bastante aceptable es el siguiente:

1º: Establecer para cada bando un HQ (o varios según el escenario).

2º: Los HQ reciben la composición y situación de sus fuerzas, así como un informe de la situación general.

3º: Los HQ establecen un plan general de operaciones.

4º: Se establecen las TF con mando y se asignan a cada jugador.

5º: Se informa a cada jugador de la situación general, del plan de su HQ y la exacta composición de sus fuerzas.

101.2 Es función y competencia de los HQ:

1) El control y funcionamiento de las bases y sus fuerzas aéreas.

2) El control de los submarinos.

3) El control de cualquier TF o buque menor sin mando.

4) El mantener informados a sus Almirantes (jugadores) de aquello que crea de su interés.

5) Recibir las interceptaciones de mensajes enemigos.

6) Recibir los informes de los cw.

7) Recibir los mensajes de sus Almirantes.

101.3 El HQ es el origen y destino de todos los mensajes que envíen los jugadores, excepto los que envíen a las unidades bajo su mando. El HQ es el precesador de los datos que se reciben de diversas fuentes, es quien realiza o puede realizar un análisis completo y enviar informes contrastados a sus almirantes.

101.4 Es función y competencia de cada mando:

1) El control y funcionamiento de su Tf.

2) El control y funcionamiento de las FA de su Tf.

3) El control de cualquier buque o unidad que destaque.

4) Recibir y enviar informes a su HQ.

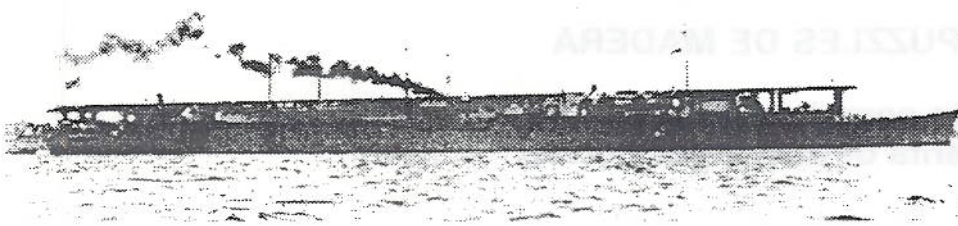
5) El control y funcionamiento de otras unidades que el HQ haya puesto bajo su mando.

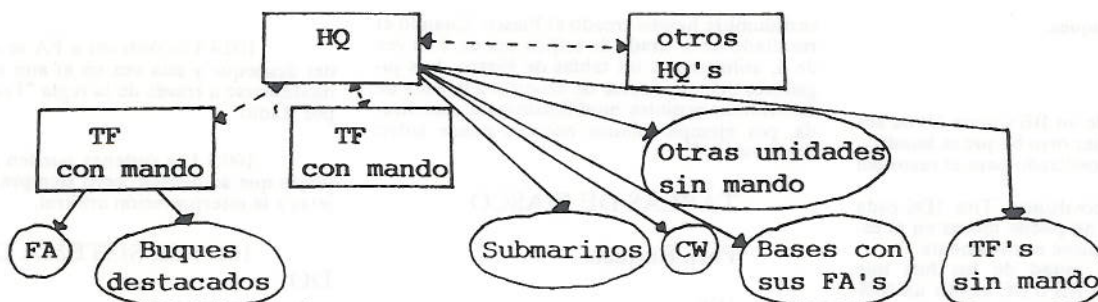
101.5 El mando es el único responsable de su Tf. Ni el propio HQ puede alterar o modificar las órdenes dadas por un mando a sus unidades. El mando sólo puede comunicarse con su HQ y con sus unidades y FA. Un mando no puede comunicarse con otro mando a no ser que se encuentren en el mismo exagono.

NOTAS ADICIONALES.

La estructura de comunicaciones es importante respetarla y por ello insistimos en el hecho de que los jugadores desconozcan quien es quien. Esta soledad del jugador (no total) es un aspecto fundamental a la hora de recrear lo que sentían los almirantes en esos momentos. Cada jugador a de tener muy claro, que se encuentra en el puente de un buque y sólo conoce aquello que ve con los prismáticos o recibe por radio; la tensión obviamente es muy alta y no todos los jugadores pueden mantener un equilibrio constante. Para clarificar estos conceptos adjuntamos el siguiente cuadro sinóptico.

Cuadrados: Jugadores (mandos y HQ).





Círculos: Unidades sin mando.
 Línea continua: Pueden darse órdenes (deben darse).
 Línea discontinua: No pueden darse órdenes.

Nota. Para el funcionamiento de las bases no es necesario enviar mensajes, supongase que el HQ se encuentra simultáneamente en todas ellas a la vez.

102.0 CAMBIO DE MANDO.

102.1 En algunos casos ciertas unidades pueden cambiar de mando, ya sea porque la situación lo requiere o porque el HQ lo aconseja. En este caso, se ordena a la unidad que se dirige a tal punto y pase al mando de (x).

102.2 Las FA pueden tener que aterrizar en CV's o bases de otro mando, ya sea voluntaria o involuntariamente. En estos casos estas FA pasan a ser controladas por el jugador que controla esa base o portaaviones; es decir, no pueden recibir órdenes de su mando original. Aunque tengan orden de despegar posteriormente y dirigirse a tal punto, esto solo se realizará si el que controla la base o portaaviones lo cree conveniente solo él sabe la disponibilidad de su base o portaaviones.

CONSEJOS ADICIONALES A LAS REGLAS DE MANDO.

Vigilar que no se dupliquen los mandos sobre una misma unidad.

No estructurar los mandos según zonas geográficas, estructurense por unidades.

Los HQ no deberían ir embarcados, a no ser que el escenario lo indique. Recuerdese que el HQ debe mantener informados y al mismo tiempo controlar a gran número de unidades y esto significa con toda seguridad estar localizado o no informar. En la campaña de Leyte realizada en el club ALPHA la media de mensajes por turno de los HQ era de 12.

Recuerdese que la misión principal de los HQ es mantener informados a sus mandos y no darles órdenes constantemente.

PT TORPEDERAS

Para esta regla cada contador se considera que son dos PT. Las PT se tratan igual que otro buque a excepción de las modificaciones siguientes.

Movimiento.

Las PT tienen un corto radio de acción.

1) Las PT se tratan como aviones a efectos de movimiento. Tienen un RF de 12.

2) Después de realizar su único ataque, las PT pueden rearmarse utilizando la regla opcional de rearme. Pueden estar preparadas en tres horas pero sin torpedos. (No tan sólo pueden utilizarse para atacar, históricamente servían como reconocimiento o mensajeros rápidos).

3) Las PT son inmunes a ataques con torpedos o campos minados. Los aviones que ataquen a PT, tienen su BHT reducido en dos tablas (-2). Debido a su maniobrabilidad y rapidez, en vez de utilizar el sistema de combate normal, deberán antes tirar 1D6 y consultar la tabla de ataque de PT. Se tirará un dado por cada TF que se encuentre en el exagono.

Tabla de ataque de PT.

1= La TF puede atacar, pero no puede ser atacada por la PT.

2= La TF puede atacar primero y luego la PT puede atacar.

3= El ataque se resuelve normalmente.

4= La PT puede atacar primero y luego la TF puede atacar.

5= Igual que 4.

6= La PT puede atacar, pero no puede ser atacada por la TF.

Modificadores al dado:

+1 si es turno nocturno.

+1 si la TF está en campo de minas.

+2 si la TF está anclada.

-1 si hay una FA enemiga en el exagono.

4) El BHT utilizado es 11 para la PT y 9 para la TF, si la PT ataca primero. En cualquier otro caso la PT tiene un BHT de 7 y 11 la TF. Reducir tres columnas (-3) a los BHT si el turno es nocturno.

Características de las PT:

FA:0; AA:1; MOV:2; Daño:1; TF:1

NOTAS FINALES:

Existen otras reglas opcionales que intentaremos que aparezcan en próximos números, recordad de todas maneras que agradeceríamos vuestra opinión al respecto. Reglas sobre submarinos, Campos de minas, Listas de otros buques y aviones, sistema de Observación ampliado, etc., son algunas de las que podríamos publicar si es de vuestro interés.

naípe

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

SPACE QUEST

por Angel Guitarte

Me encontraba en el armario de repuestos, cuando, de repente,

Con el auge de ventas en el mercado español del PC (Personal Computer) empiezan a circular juegos de ordenador para PC. Por lo que, junto con la recepción de peticiones de lectores adictos a la revista, nos hemos decidido a abrir una nueva sección que va estar dedicada a juegos por ordenador. Aunque se hablará específicamente de juegos para PC muchos de los comentarios serán extensibles a otros microordenadores y afines. Daremos un mayor énfasis en los juegos de Simulación y Estrategia e Aventuras y "Rol", no dejando de realizar comentarios sobre juegos Deportivos y de Arcade (habilidad) muy extendidos sobre micros. El principal problema con que nos encontramos los aficionados es la distribución de estos juegos en España, pues casi todos nos vienen del extranjero, principalmente USA. Este mercado está en perpetua expansión y transformación. Sin más preámbulos pasamos a indicar como estará compuesta esta sección. Se elaborarán unas fichas técnicas para cada juego que tengamos noticia que ha aparecido (evidentemente, también de los que ya están actualmente en el mercado), en éstas se especificarán las características técnicas (fabricante, idioma, hardware necesario etc), un resumen del juego y su valoración, la cual será totalmente subjetiva. Por lo que somos partidarios de que a medida que vayan apreciando estas fichas nos escribais indicando vuestro parecer y valoración. Aprovechamos la ocasión para deciros que cualquier duda, comentario, etc., que tengais no dudeis en escribir al consultorio micro francis.

Para finalizar os indicaremos el hardware básico necesario para poder utilizar la mayoría de estos juegos:

- Un ordenador PC compatible
- 256 Kbytes de memoria
- Monitor monocromo
- placa CGA
- un floppy diskette de 5 1/4

Como veis este mundillo tiene su vocabulario técnico, por lo que creemos que va a ser interesante para el lector introducir algunos artículos informativos divulgativos.

aquel lugar se quedó a oscuras; salí al corredor y comenzó a sonar la alarma, una voz metálica anunciaba que habíamos sido abordados por alienígenas y que la nave estaba en sus manos; nos habían pillado por sorpresa. Me dirigí a la sala de la computadora, cuando estaba frente a la pantalla entró el profesor, estaba herido y apenas pude entender lo que me decía, sin embargo, hubo una cosa que entendí claramente "CUERPO ASTRAL" (astral body). Lamentablemente no pude hacer nada por él y murió en mis brazos.

Tecléé aquellas palabras en la computadora y el buscador se puso en marcha, cuando lo hubo encontrado, lo recogió de su lugar en el estante y volvió hasta su posición de reposo, cogí aquel cartucho guardándolo en mi bolsillo, salí de allí a buscar a alguno de los tripulantes de la nave, para que me indicase cómo leer aquella información, me movía con cuidado ya que no sabía donde se podían encontrar aquellos alienígenas, de pronto, oí unos pasos, me escondí detrás del ascensor, ¡lo conseguí!, cuando aquel extraño ser entró en el corredor no me vió, por suerte no se entretuvo demasiado y pude continuar. Aquellos SARIENS (sair-rec-ins) eran unos piratas espaciales muy peligrosos.

Mientras deambulaba por los corredores, ¡cielos!, era Scoth, yacía en el suelo con un disparo láser en el cuerpo. Registré sus bolsillos y encontré una targeta de acceso a la cubierta de despegue. Aunque no sabía pilotar una nave, tal vez pudiese escapar en una cápsula de salvamento. Me dirigí hacia la cubierta, en el camino encontré a varios de mis compañeros, parecía que era yo el único tripulante vivo que quedaba a bordo del ARCADE. Encontré la puerta de la sala de control destrozada, entré sin saber que era lo que allí me podía encontrar ya que aquel lugar era zona de acceso restringido.

Estaba vacía, solo los cuerpos de dos tripulantes en el suelo, unos paneles con luces de colores y dos grandes ventanales que dejaban ver el espacio infinito. Me dirigí a la pantalla central y horrorizado me di cuenta de que estaba perdiendo un tiempo precioso permaneciendo en aquel lugar, el sistema de autodestrucción de la nave estaba conectado y no faltaba mucho tiempo para que todo aquello explotase.

Corrí hacia la parte inferior de la nave, crucé la sala del generador, abrí las compuertas de la cubierta, la

targeta del pobre Scoth me sirvió para abrir la puerta.

En la antesala de la cubierta había dos armarios, en uno de ellos encontré un traje de vuelo, el cual me coloqué inmediatamente, en el otro armario había un pequeño artilugio (gadget) que recogí. Un letrero me indicaba que la compuerta de la cubierta estaba abierta, entré y subí por la plataforma de la nave de escape, entré en la nave conecté la fuerza y la pantalla emitió un mensaje de preparación, tire de la palanca de motores y la nave empezó a despegar y salió del ARCADE justo en el momento en que explotaba. Como no sabía donde dirigirme, pulse el botón de auto navegación y me dejó llevar por la computadora.

Esta pequeña novela es solo la parte inicial de este fantástico juego en el que se mezclan los gráficos animados y acciones realizadas mediante texto. Este juego-aventura que nos presenta no nos dará excesivos problemas para su solución la mayoría de las veces, excepto cuando sean cruciales. En estos momentos, sólo una frase o una acción nos permitirá continuar avanzando.

La posibilidad de grabar nuestra posición repetidas veces, nos ayudará a pasar situaciones difíciles, ya que si fallamos podremos volver atrás e intentar de nuevo otra táctica. También su tecla de pausa nos permite atender, por ejemplo, el teléfono sin que a la vuelta nos encontremos con alguna sorpresa desagradable, ya que el resto de los personajes de esta historia actúan por su cuenta y en tiempo real.

Como en todas las aventuras, es muy interesante realizar un mapa para saber por donde nos movemos, recoger aquellos objetos que podamos, veamos o no su utilidad en ese momento, ya que más de una vez, si no lo hemos hecho nos tocará volver atrás y recoger aquella "roca" que nos dejamos en la entrada, examinar detenidamente cualquier cosa por insignificante que parezca.

SPACE QUEST continúa la saga KING QUEST que ya cuenta con tres juegos distintos y con la misma línea de juego animado. Espero que os ayude en vuestra andadura por el espacio.

LOS ÚLTIMOS DE FILIPINAS

EL SITIO DE BALER O UN VIETNAM ESPAÑOL

J.Mª Cortes Meoqui

1.- INTRODUCCION HISTORICA

"Habiéndose hecho acreedoras a la admiración del mundo las fuerzas españolas que guarnecían el destacamento de Balser..." (General Aguinaldo, presidente de Filipinas).

La crisis de 1898 supuso la pérdida de las últimas posesiones coloniales para España; en Cuba, EEUU aliados con los rebeldes destruyeron la flota del Almirante Cervera y después motivaron el rendimiento de La Habana.

En Filipinas la guerra con los rebeldes tagalos, también apoyados por EEUU, se arrastraba desde hace años.

Balser se encuentra situado en la Isla Luzón, distrito de Príncipe en la Bahía que lleva su mismo nombre; es un pequeño pueblo rural con escaso número de habitantes, las casas están construidas en su mayoría de caña y nipa, edificadas de trecho en trecho entre las frondosidades de la selva, unidas por calles rectas trazadas con machete en dirección a la iglesia rectoral, de sólidas paredes de piedra y fuertes cimientos; también hay algunas casas de argamasa y tablas... (Di-

bujos 1 y 2). A esta localidad fueron enviados 50 hombres al mando del Capitán Las Morenas y los tenientes Zayas y Martín Cerazo, del Batallón Expedicionario de Cazadores Nº 2 el día 7 de febrero para relevar a la exhausta guarnición.

El 30 de junio se produjo la primera escaramuza con los rebeldes cuando un destacamento de 14 soldados bajo el Teniente Martín fue atacado por el enemigo, emboscado al oeste del pueblo, en el Puente de España.

Desde aquel día la guarnición se vio obligada a retirarse a la iglesia (gráfico 3), asediados por un enemigo superior en número y armamento (contaban los filipinos con 6 cañones frente a las armas ligeras de los asediados).

El mando rebelde intimó muchas veces a la rendición sin que obtuviera ninguna respuesta del Capitán Las Morenas.

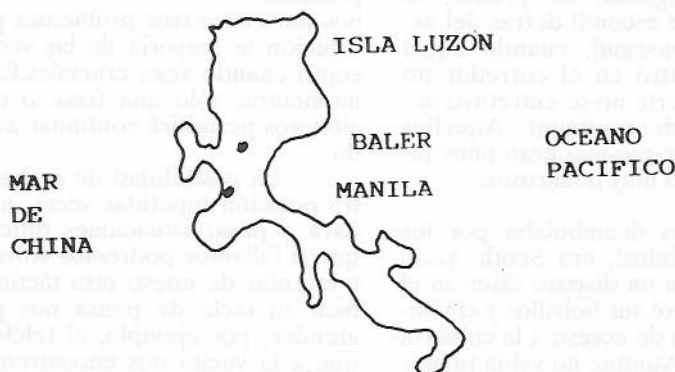
Pronto, a la escasez de municiones y alimentos se unieron las epidemias que causaron la muerte el 18 de octubre del capitán y el teniente Zayas; ese mismo mes fue herido el doctor Quiñones, quien velaba por la salud de la mermada guarnición, a la que se habían unido dos frailes enviados como intermediarios por los tagalos.

Desde el 25 de setiembre los filipinos comenzaron a comunicar noticias de la rendición de Manila, capital de Filipinas, sin que los españoles les dieran ningún crédito, pensando que eran añagazas del enemigo.

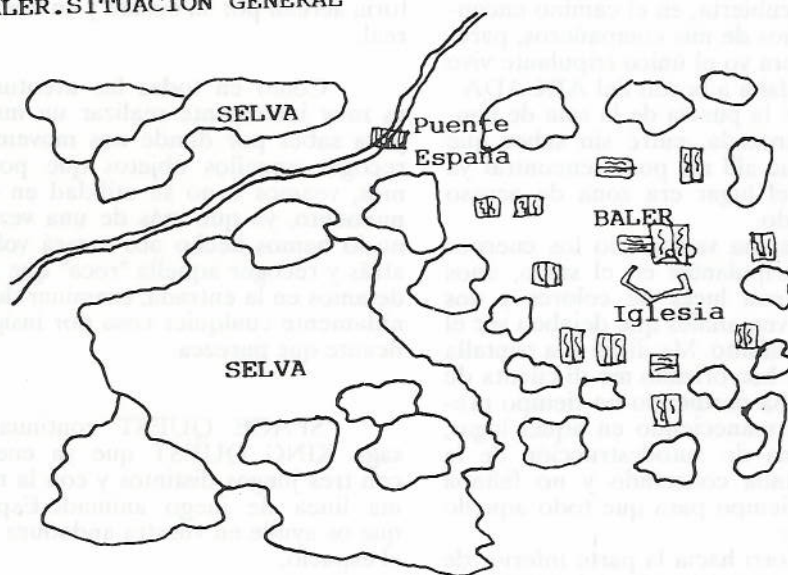
Al iniciarse 1899 habían transcurrido ya 184 días de sitio y aún ondeaba la bandera española en el improvisado reducto; ya sólo quedaban 30 soldados, muchos de ellos heridos ó enfermos sin que la resistencia disminuyera a pesar de los muchos sufrimientos debidos a la sed, el hambre y las enfermedades.

Finalmente, 7 meses después, por una noticia que figuraba en un periódico enviado a la iglesia por los filipinos, tuvo el Teniente Martín Cerazo certeza de la veracidad de la rendición española. Sólo entonces consintió en rendir el destacamento, ese mismo día capituló la última guarnición española en Filipinas siendo recibido por el enemigo con las armas presentadas, rindiendo honores a su valor.

FILIPINAS - LUZON - BALER



BALER. SITUACION GENERAL



2.- UNIFORMES, ARMAS Y FIGURAS UTILIZABLES

Las figuras más semejantes que he encontrado en el exiguo mercado español son las de CONFEDERADOS de la Guerra Civil Americana de ESCI para soldados coloniales españoles.

Como rebeldes tagalos pueden usarse los rebeldes arabes de ESCI del Paso del Kiber, indios del Oeste americano y vaqueros, debidamente transformados, nativos japoneses y chinos...

Los españoles llevaban el uniforme "mil rayas" colonial, que da una impresión de tono gris azulado, con sombreros de paja y escarapela roja y gualda en ellos.

Los rebeldes no tienen un uniforme concreto, llevando ropas de civil propias de la época y la zona, con predominio del blanco y tonos claros, y los sombreros "Tipo Far West".

Como armamento, machetes, mosquetones, carabinas, alguna escopeta, sin olvidar los cañones ligeros filipinos.

3.- BALER EN WARGAME

Nos encontramos con una clásica acción de escaramuzas, una fuerza colonial en inferioridad numérica y medios resiste durante mucho tiempo a unos atacantes superiores. Las posibilidades de representarlo son:

ROLE-PLAYING: dando a cada jugador un determinado personaje de los asediados, a otros como rebeldes, y el master indicando los diversos acontecimientos. El Master deberá hacer creer que una fuerza de rescate se aproxima (la esperanza que mantiene a todos los asediados).

Incluso se puede trasladar la situación a otra época: Oeste americano (Tropa de Caballería atacada por los indios), Compañía de ingleses atacados por un "Impi" zulú en una misión (Roker's Drift)... y una vez terminado el juego comunicar a los participantes la situación real que han representado, y si su comportamiento ha sobrepasado en heroísmo a los Últimos de Filipinas ó si sólo han sido un episodio más de la decadencia española. (Debe procurar el master recrear lo mejor posible la desesperada situación de la guarnición y el aumento de los problemas conforme pasa el tiempo.).

USANDO REGLAS DE ESCARAMUZAS O WARGAME COLONIAL

Personalmente utilizo "COLONIAL WARGAME" de MEWBURY RULES (también válidas para la Guerra de Africa: Annual, Alhucemas,

Barranco del Lobo... Pero ya hablaremos de ello en otra ocasión...) ó bien las reglas de TABLETOP GAMES.

El juego se iniciará con escaramuzas, emboscadas y acciones de hostigamiento a patrullas españolas, concluyendo con un ataque general al pueblo que obligue a los soldados a refugiarse en la iglesia, comenzando el asedio.

FUERZAS INTERVINIENTES

Españoles: CAPITAN LAS MORENAS, MEDICO ROGELIO VIGIL DE QUINONES, TENIENTES Juan Alonso Zayas y Saturnino Martín Cerezo, SOLDADOS: 50 y 2 Religiosos.

Filipinos: JEFE CALIXTO VILLACOSTA, 300 REBELDES, 6 CAÑONES.

MORAL

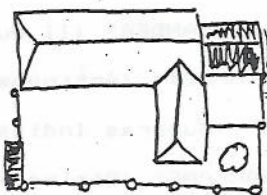
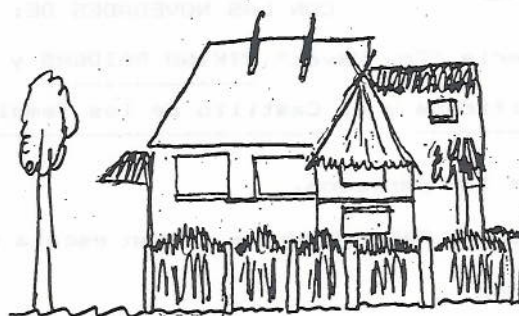
Debe hacerse un test a los españoles conforme vaya transcurriendo el tiempo, y cada muerte de un mando agravará la situación. También debe determinarse un supuesto de "heroísmo numantino" ó ataque tipo "Banzai" para los asediados.

Los rebeldes tienen una moral medio-alta, pero se trata de tropas irregulares, sin formación militar frente al adiestramiento español (entrenados).

Puede incluso el árbitro introducir la posibilidad de que, efectivamente, se haya enviado una partida de rescate desde la metrópoli aunque lo ignoren los jugadores (test para determinar su llegada).



IGLESIA DE BALER, DONDE SE HIZO FUERTE EL 2º Bº DE CAZADORES
CASAS DE NINOS (FILIPINAS).
-MUSEO DEL EJERCITO-





S. L.

Juegos de Mesa y Figuras, S. L.

C.I.F.: B78584729

DISTRIBUIDORES EN MADRID DE :

Frei Korps 15 MINIFIGS

OTRAS MARCAS QUE PONEMOS A SU DISPOSICION :

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

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

DONNINGTON: Ejércitos de la Antigüedad a 15 mm.

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

STANDARD 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 Medieval.

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

- "SHOCK OF IMPACT" (Antiguos)

- "PONY WARS" (Guerras Indias)

- "SAMURAI WARFARE" (Siglos XII-XVII)

NOTA: Las reglas traducidas se acompañan siempre de original.

PARA MAS INFORMACION SOLICITE NUESTRO CATALOGO CONTRA-REEMBOLSO.

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

EL LIBRO DE LOS DRAGONEWTS

por Luis Serrano

Es una aventura diseñada para personajes con habilidades de combate entre 50 y 75%, algo de magia espiritual y de sorcery, y poca magia rúnica. En general el número de personajes ha de oscilar entre 4 y 6, dependiendo de sus habilidades generales y capacidades.

UNA NOCHE EN DRAGONPASS

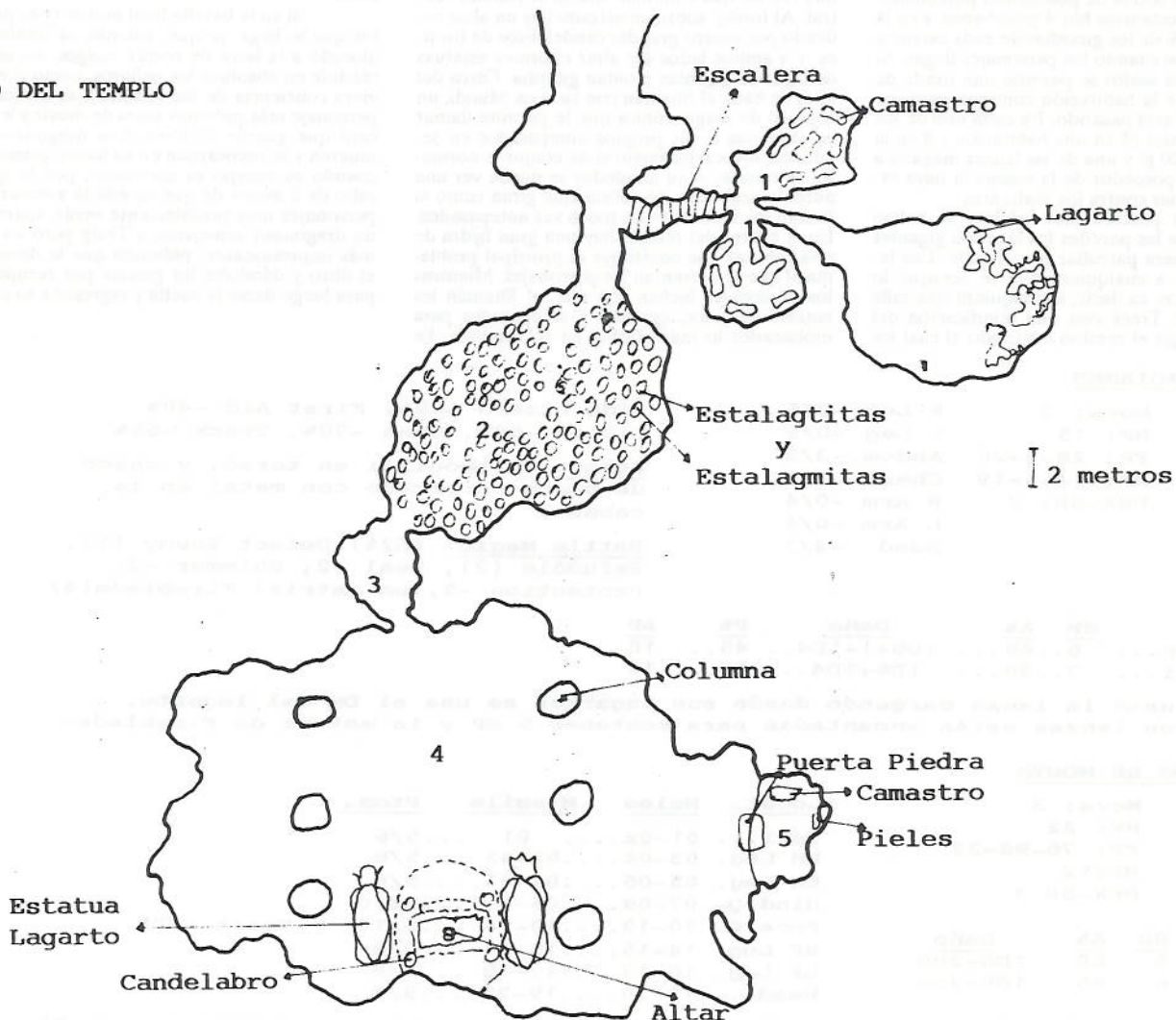
Es la Earth Season, finales de la misma, y el aire del Dragonpass comienza a morder la piel de nuestros esforzados aventureros que han acampado al crepúsculo entre dos altas paredes de piedra que les protegen del frío. De súbito, desde la oscuridad comienzan a llegarles sonidos semejantes a los de los cascos, pero pronto les resulta evidente que el sonido no es el de una bestia de monta normal. Una tirada

exitosa de Animal Lore revela que se parecen más a los pasos de una ave gigante. De repente, de la oscuridad surge una visión como salida de una leyenda. Una gran figura, con características draconianas y cuerpo lleno de espinas y de protuberancias que monta a un gran pájaro que camina sobre dos patas y que tiene un aspecto terrible. La figura les observa durante unos segundos con aparente desinterés, como meditando si prefiere comérselos crudos o al ajillo. Pero casi de inmediato levanta la mano derecha en señal de paz a la vez que su piel cambia de tonalidad y su boca deja escapar un extraño sonido. Sin más, desciende de su bestia de monta y se acerca al fuego que los personajes han encendido. Les dice en una voz extrañamente artificial: "Mi nombre Tralg. Vengo lejos. Por favor, algo de comida." Si los personajes le ofrecen algo, lo engullirá sin mucho preámbulo. Su rostro no muestra la más mínima de las emociones. Al cabo de un tiempo dice: "Soy un Dragonewt del Paso. Busco libro religioso de mi pueblo. Vosotros teneis armas y sois fuertes. Ayudarme podeis. Libro en poder del culto a los lagartos en el valle de Finarfín, a tres leguas de aquí. En el templo tesoros... Si me ayudais con el libro, os quedais con los tesoros". Todo esto lo dice en un tono monótono y anodino,

como si le importara un comino la respuesta a su proposición. Si los personajes deciden ayudarlo, sólo dirá: "Muy bien. Salimos temprano". Y se alejará hacia la oscuridad a atender a su bestia y a meditar. Los personajes no le verán hasta el día siguientes. Si los personajes le hacen alguna pregunta acerca de la naturaleza del culto a los lagartos contesta que: "Culto primitivo y shamánico; poca magia". Y si le preguntan acerca de los tesoros y los peligros del lugar, sólo contesta que los tesoros son muchos y que todo lugar donde hay tesoros es peligroso, añadiendo que si quieren pueden aún rechazar el trato. No hablará más, ni desvelará secreto alguno con respecto a sí mismo o al libro que busca.

En realidad los dragonewts son seres esquivos y cuyos motivos son siempre de lo más inescrutable. El libro en cuestión está lleno de los secretos cósmicos más trascendentales de la raza draconiana, y fué perdido hace unos 500 años en las guerras de exterminación de los dragones. Hace un tiempo llegó a los oídos de los dragonewts del Paso que el volumen estaba en poder del culto a los lagartos, y guardado en el templo subterráneo del valle de Finarfín por Lizard Pal, el shamán a cargo del templo. Los

PLANO DEL TEMPLO



Dragonewts han decidido recuperar el libro por los medios que sean.

EL VALLE

A la mañana siguiente, la comitiva se pone en marcha hacia el valle de Finarfin que se halla a unas 3 leguas hacia el norte. El grupo llega allí a mediodía. El aire es intenso y el día está nublado. El dragonewt desmonta y hace un gesto más allá de la hierba alta que cubre el valle, hacia una caverna enorme que se abre al pie de una gran montaña granítica al otro lado del valle. A ambos lados de la boca de la caverna se pueden observar gigantescas estatuas pétreas en forma de lagartos. Tralg señala también hacia la lejanía del valle. Aquí se permite a los personajes tiradas de Scan para descubrir a los cuatro lagartos gigantes montados por extraños guerreros que patrullan por el suelo cubierto de hierba alta del valle.

Si los personajes quieren escabullirse de día hacia la entrada verán favorecido su Sneak y su Hide con una bonificación de 30%. Si es de noche, la bonificación para Hide llegarán al 75%. Si un personaje falla una tirada de Sneak-Hide, el ruido alertará a los guardias más cercanos, y a partir de ahí habrá penalizaciones al total modificado de éstas dos habilidades de un 40% (un 5% para Hide de noche). Si los guardias les descubren intentarán matarles como profanadores de la explanada sagrada. Los guardias van llegando hacia ellos de uno en uno y con una difentecia de 1 asalto entre sí.

EL TEMPLO

(1) Estos son los aposentos de los guardianes y los establos donde guardan a los lagartos gigantes que montan. Una gran escalera lleva primero a dos estancias amplias llenas de camastros y cofres de posesiones personales. En una de las estancias hay 4 guardianes, y en la otra 8. Un 50% de los guardias de cada estancia están dormidos cuando los personajes llegan. Si hay pelea, cada asalto se permite una tirada de Listen a los de la habitación contigua para ver si oyen lo que está pasando. En cada uno de los cofres personales (4 en una habitación y 8 en la otra), hay 2D20 p. y una de las lanzas mágicas a no ser que el poseedor de la misma la haya sacado para luchar contra los asaltantes.

En la porción más inferior se hallan encadenados a las paredes los lagartos gigantes que se usan para patrullar por el valle. Los lagartos atacan a cualquiera que se acerque lo bastante a ellos, es decir, a cualquiera que falle una tirada de Track con una bonificación del 20% para elegir el camino adecuado al cual los

lagartos encadenados no llegan. Cualquier ataque de éste tipo será por sorpresa. En los establos no hay nada de interés.

(2) Esta es una estancia que se asemeja más a una gruta que a otra cosa. Es un gran bosque de stalactitas y stalagmitas formando columnatas muy finas. El sendero de paso hacia el templo está perfectamente delimitado, ya que es de esperar que el tránsito por él es bastante intenso. En el bosque hay ocultas dos enormes pitones, que intentarán atacar a los aventureros si éstos se internan en el bosquecillo de columnas naturales. Si lo hacen y consiguen eliminar a las serpientes, haciendo luego una tirada de Search exitosa, consiguen descubrir unos restos óseos entre los cuales hay un anillo de oro en forma de serpiente que tiene dos pequeñísimos rubíes como ojos. (Valor = 300p.).

(3) Esta es la estancia que da acceso al templo. Es una pequeña gruta de paredes limpias y de suelo pulido en la que si uno hace un Track exitoso, revela las huellas de pies humanos y de otros pies que no son fácilmente identificables (una tirada de Animal Lore los identifica como pertenecientes a réptiles). En realidad en la estancia hay dos camaleones gigantes que son las mascotas personales de Lizard Pal. Los camaleones están junto a la puerta y para salir de la estancia prácticamente hay que pasar a su lado, pero debido a sus grandes propiedades de mimetismo, para verlos en cualquier caso es necesario un Scan especial. Si los personajes los ven quizá se asusten de tener que pasar prácticamente por delante de sus fauces y sus cuernos. De hecho los camaleones no atacarán a nadie si no se ven previamente agredidos.

(4) Esta es la enorme sala del templo. A pesar de ser tan grande la estancia no tiene muchas cosas en su interior. A ambos lados, una fila de tres columnas marca el camino central. Al fondo, sobre un estrado hay un altar rodeado por cuatro grandes candelabros de bronce, y a ambos lados del altar enormes estatuas de lagartos gigantes montan guardia. Cerca del altar se halla el Shamán con su Axis Mundi, un conjuro de magia rúnica que le permite llamar en su ayuda a sus propios antepasados en segundos, invocarlos como si de conjuros normales se tratase. A su alrededor se puede ver una aureola azul llena de sobras que giran como si fueran los fantasmas de todos sus antepasados. En el centro del templo hay una gran hydra de tres cabezas que constituye el principal problema al que se enfrentan los personajes. Mientras los personajes luchan con ella, el Shamán les lanzará conjuros, espíritus y antepasados para molestarles lo más posible en su combate. Es

esencial intentar eliminarle pronto, y él sabe de su vulnerabilidad, por lo que siempre se hallará dentro del Warding-3 que rodea al altar (sostenido por los candelabros).

Encima del altar está el libro que busca el dragonewt, escrito en caracteres ilegibles propios de la extraña lengua de los dragones. Además hay un cofre abierto lleno de joyas por valor de 4000p. (12 esmeraldas en total). El altar es de escayola y está hueco. Una tirada de Search lo revela si alguien busca tal posibilidad. Luego, un Devise logra forzar su mecanismo y acceder al interior. Claro que siempre se puede romper el altar, ya que tiene tan sólo 8 AP. Dentro hay monedas de oro por valor de 4008p. (334 en total), un pergamino que enseña el conjuro de sorcery "Shapechange Human to Lizard", y dos dientes de lagarto engarzados en una correa de cuero cada uno de los cuales contiene una salamandra-reptil semejante a las que tiene el Shamán.

(5) En esta estancia sucia y maloliente duerme Lizard Pal. Sólo hay un camastro de paja, pieles de reptiles ceremoniales sin valor, y comida rancia. En las paredes hay 4 huecos secretos que se descubren con Search (se permite una tirada por cada personaje), y se abren con un Devise. Cada uno esconde 300 monedas de oro (3600 p.).

Durante toda la aventura y la exploración, Tralg acompañará a los personajes en todas las exploraciones que hagan. No le importa lo más mínimo tardar en llegar a su objetivo. No entiende la prisa en el sentido en que la ven los humanos. Pero tampoco asumirá un papel muy activo en toda la historia hasta llegar al templo. No coarta al personaje en sus ideas pero tampoco forma exactamente parte de ellas. Su actitud es un poco la de un automata, ya que hace lo que se le dice, pero nunca se altera por nada.

Si en la batalla final muere (y es probable que lo haga, ya que, además, es totalmente alocado a la hora de correr riesgos, no importándole en absoluto los peligros, como si no tuviera conciencia de los mismos), se acercará al personaje más próximo ante de morir y le indicará que guarde el libro. Los dragonewts no mueren y se reencarnan en su huevo primigenio cuando su cuerpo es asesinado, por lo que al cabo de 2 meses de que suceda la aventura, los personajes muy posiblemente verán aparecer a un dragonewt semejante a Tralg pero un poco más impresionante, pidiendo que le devuelvan el libro y dándole las gracias por recuperarlo para luego darse la vuelta y regresar a su casa.

LOS GUARDIANES

STR-13	Move: 3	R Leg -0/5
CON-15	HP: 15	L Leg -0/5
SIZ-15	FP: 28-8=20	Abdom.-3/5
INT-14	MP: 14+5=19	Chest -3/6
POW-14	DEX-SR: 2	R Arm -0/4
DEX-16		L Arm -0/4
APP-10		Head -4/5

Ride Lizard -80%, First Aid -40%
Listen -50%, Scan -70%, Track -65%
Armor: Cuirbouilli en torso, y casco de cuero reforzado con metal en la cabeza.
Battle Magic: (62%) Detect Enemy (1), Befuddle (2), Heal -2, Shimmer -2, Protection -2, (en matriz) Fireblade (4)

Arma	SR	A%	Daño	P%	AP
Short Sp...	6...	60...	1D8+1D4...	45...	10
Tgt. Shi...	7...	30...	1D6+1D4...	55...	12

Cuando usan la lanza cargando desde sus lagartos se usa el DM del lagarto. Todas sus lanzas están encantadas para contener 5 MP y la matriz de Fireblade.

LAGARTOS DE MONTA

STR-22	Move: 3		
CON-18	HP: 22		
SIZ-25	FP: 76-98=22		
INT-2	MP: 12		
POW-12	DEX-SR: 3		
DEX-10			
<u>Arma</u>	<u>SR</u>	<u>A%</u>	<u>Daño</u>
Claw	6	60	1D6+2D6
Bite	6	65	1D6+2D6

Locat.	Melee	Missile	Ptos.
Tail...	01-02....	01	...5/6
RH Leg.	03-04....	02-03	...5/8
LH Leg.	05-06....	04-05	...5/8
Hind Q.	07-09....	06-09	...5/10
Fore Q.	10-13....	10-14	...5/10
RF Leg.	14-15....	15-16	...5/8
LF Leg.	16-17....	17-18	...5/8
Head...	18-20....	19-20	...5/8

Track -30%

Recordar que los lagartos van sobrecargados y que eso debe repercutir en sus %A. Ataca con una garra hasta impactar; luego la presa se queda enganchada y muerden.

PIENTES PITON

R-38	Move: 2	Locat.	D20	Ptos.
N-32	HP: 34	Tail ...	01-06 ...	3/12
Z-35	FP: 70	Body ...	07-14 ...	3/15
T-3	MP: 12	Head ...	15-20 ...	3/12
W-12	DEX-SR: 3			
X-14				

Dodge -70%, Hide -60%,
Sneak -80%.
Ataca dos veces por asalto
(ver libro de criaturas).

Arma	SR	A%	Daño
Te....	6	70	1D4+4D3
nstrict. 9	60		4D6+Asfixia

MALEONES

Arma	SR	A%	Daño	Locat.	Melee	Missile	Ptos.
R-23	Move: 4			Tail ...	01-02 ...	01 ...	6/6
N-17	HP: 21			RH Leg..	03-04 ...	02-03 ...	6/7
Z-24	FP: 40			LH Leg..	05-06 ...	04-05 ...	6/7
T-2	MP: 12			Hind Q..	07-09 ...	06-09 ...	6/9
W-12	DEX-SR: 3			Fore Q..	10-13 ...	10-14 ...	6/9
X-11				RF Leg..	14-15 ...	15-16 ...	6/7
				LF Leg..	16-17 ...	17-18 ...	6/7
				Head ...	18-20 ...	19-20 ...	6/7

ataca 2 veces por asalto, con un ataque cualquiera y la cola. El mordisco sólo lo
a tras atraer una víctima a la boca con su lengua. El colazo puede derribar a
adversario si vence en la tabla de resistencia la SIZ del mismo con su fuerza
12.

ADRA

Arma	SR	A%	Daño	Locat.	Melee	Missile	Ptos.
R-27	Move: 3			Tail ...	01 ...	01 ...	7/8
N-22	HP: 29			RH Leg..	02-03 ...	02 ...	7/10
Z-35	FP: 49			LH Leg..	04-05 ...	03 ...	7/10
T-5	MP: 13			Hind Q..	06-07 ...	04-09 ...	7/12
W-13	DEX-SR: 3			Fore A..	08-10 ...	10-15 ...	7/12
X-13				RF Leg..	11-12 ...	16 ...	7/10
				LF Leg..	13-14 ...	17 ...	7/10
				Head-1..	15-16 ...	18 ...	7/10
				Head-2..	17-18 ...	19 ...	7/10
				Head-3..	19-20 ...	20 ...	7/10

n cada asalto la hydra ataca con el aliento de cada una de las tres cabezas en
1 SR-3, y con unas posibilidades del 60%.
egenera todo el daño no mágico que se le haga a la tasa de 3 HP/asal./localiz.,
ncluso si HP bajan a menos de 0.

anto fuego como el ácido se puede esquivar (el primero con una penalización de
n 20%), y detener con un escudo target o mayor.
abeza 1 Lanza un chorro de ácido que hace 3D6 PD, disolviendo primero la
armadura ó el escudo, y luego la carne.

abeza 2 Lanza fuego contra tres localizaciones de golpe a la vez (la golpeada
dos adyacentes a elección del GM). La armadura sólo protege el primer asalto
e varios consecutivos en que es alcanzada. El daño es 3D6.

abeza 3 Lanza nubes venenosas en un radio de 3 m. Todo aquel que las respire
eberá aguantar la POT-15 del veneno, según las reglas habituales. Esto obliga
luchar con la nariz tapada (reglas de asfixia). Si la cabeza es inutilizada
no lanza más nubes de vapor, ésta tarda dos asaltos en disiparse.

LIZARD PAL, EL SHAMAN

STR-10	Move: 3	R Leg -3/5	Arma' SR A% Daño P% AP
CON-14	HP: 13	L Leg -3/5	Vara... 5 ..44...1D8... 60... 8
SIZ-12	FP: 24-7=17	Abdom.-3/5	
INT-16	MP: 18+22+	Chest -3/6	
POW-18	+12+10=62	R Arm -3/4	
DEX-18	DEX-SR: 2	L Arm -3/4	
APP-10		Head -3/5	

Dodge -59%, F. Aid -70%, Listen -40%,
Scan -40%, Track -50%.

Battle Magic (83%) Bludgeon -4, Protection -6, Shimmer -4, Heal -2; (Fetch)
Visibility (2), Strenight -3 (DM=1D4), Detect Enemy (1), Detect Magic (1),
Detect Gold (1), Ignite (1), Disruption (1).

Rune Magic (93%) Axis Mundi -2, Summon Ancestor -3.

Armor Piel de lagarto curtida.

La vara Posee encantados dos POW-Spirits (POW-12 y 10) y un Madness-Spirit
(POW -14).

Fetch INT-10, POW-26. Adqpta la forma de un lagarto. Contiene a dos salamandras
que al manifestarse adoptan la forma de serpientes de fuego (STR-12, SIZ-2
n.cúbic., POW-17, INT-2, HP-16, Move: 3).

Notas: Con sus Summon Ancestors es capaz de llamar a 3 de sus antepasados que
se comportan como fantasmas de INT-9 y POW-13, los cuales conocen conjuros del
tipo Disruption, Dispel Magic, etc.

GUERRERO DRAGONEWT

Arma	SR	A%	Daño	P%	AP	Locat.	Melee	Missile	Ptos.
STR-20	Move: 2					Tail...	01-02...	01 ...	6/6
CON-19	HP: 20					R Leg..	03-05...	02-04...	6/7
SIZ-21	FP: 39-4=35					L Leg..	06-08...	05-07...	6/7
INT-16	MP: 14					Abdom..	09-11...	08-11...	6/7
POW-14	DEX-SR: 3					Chest..	12 ...	12-15...	6/9
DEX-10						R Arm..	13-15...	16-17...	6/6
APP-15						L Arm..	16-18...	18-19...	6/6
						Head...	19-20...	20 ...	6/7

Armor 6 pto.de piel.

Dodge -75%, Conceal-75%
Hide-75%, Sneak-75%,
Ride -75%.

DEMI - BIRD

Arma	SR	A%	Daño	Locat.	Melee	Missile	Ptos.
STR-35	Move: 10			R Leg..	01-04 ...	01-02 ...	4/6
CON-10	HP: 18			L Leg..	05-08 ...	04-06 ...	4/6
SIZ-26	FP: 180-135=45			Abdom..	09-10 ...	07-10 ...	4/6
INT-3	MP: 9			Chest...	11-13 ...	11-15 ...	4/8
POW-9	DEX-SR: 2			R Wing .	14-15 ...	16 ...	4/5
DEX-17				L Wing .	16-17 ...	17 ...	4/5
				Head ...	18-20 ...	18-20 ...	4/6

Armor 4 Ptos. de piel.

Arma	SR	A%	Daño
Picot ...	8	45	...1D10+3D3
Patada ..	5	45	... 1D6+3D6

CAMPAÑA 500 SUSCRIPTORES

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

**Participa en el sorteo de
RAID ON ST NAZAIRE
entre todos los suscriptores.**

OMAHA BEACHHEAD correspondió al suscriptor nº 146
Antonio V. Pelegrin Pertuza de Cartagena



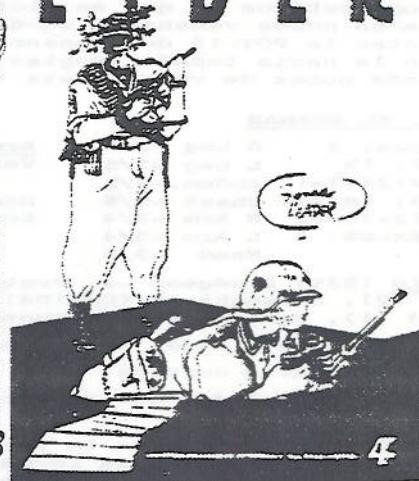
L Í D E R L Í D E R L Í D E R



2



3



4

.....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 amplia los mundos fantásticos.

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



SANT' HIPÒLIT 20 (93) 345 85 65
08030 BARCELONA



STANDARD GAMES



RAL PARTHA



Metal Magic

**IMPORTADOR
OFICIAL**

**PRIMERAS
MARCAS**

JUEGOS

**MINIATURAS
PLOMO**



AL SERVICIO DE LA AFICION

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