

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL • 300 PESETAS





SERVICIO A LA AFICION



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



Metal Magic

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



COMMUNIKADO 6

Comienza el verano, una época tradicionalmente árida para el jugador, ¿o sois de los que aprovechan las vacaciones para jugar partidas maratónicas? No os dejéis llevar por el fanatismo obsesivo del juego. Esta redacción prefiere la playa o la montaña (lugares comunes pero deliciosos) antes que seguir con la afición hasta convertirla en manía. Pensad un momento: si no descansamos un poco, ¿qué ocurrirá con la operación retorno? ¿con qué ímpetu nos presentaremos en JESYR? ¿qué dirá nuestro psiquiatra?.

Además, las condiciones metereológicas juegan contra los juegos (valga la redundancia). Visitamos un club de wargamers y vemos grupos de acalorados jugadores a los que se les pegan las fichas en los antebrazos, que manchan con su sudor los preciosos tableros, que-llevados por la atmósfera asfixiante- discuten aún más sobre reglas que en temporada normal. Tampoco funciona mucho mejor el rol: en la larga campaña de Cthulhu que está alcanzando su final metidos en julio, ya van tres sesiones en que la mitad de los jugadores caen completamente ebrios por darle demasiado al vino blanco helado; el master se desespera y habla de un armisticio con Azatoth hasta octubre.

Aprovechad el verano como larga jornada de reflexión, leed libros sobre vuestros temas preferidos, preparad nuevas campañas para la rentrée, haced vida social, comed helados, pero dejad durante unas preciosas semanas el mundo de los juegos. Es una terapia necesaria para no perder la perspectiva ni la ilusión; como mucho, podeis jugar al Trivial en la playa. Es un consejo de la Jefatura Central de Juegos.

Bronceadamente vuestra

La Redacción

sumario

LIDER 6
agosto-setiembre 88

Communikado	3
Estado de la Afición	4
Jornadas de Juego 88	4
noticias	4
Orco Francis	6
silencio...¡se juega!	9
Football Strategy	9
Warhammer	10
Flight Leader	11
Firepower	12
Dossier RuneQuest	15
Rol:Fantasia o Realismo	15
Runemagia	18
Modificaciones	20
Un Elfo y su Fé	23
No es facil ser un Pato	24
plomo en las mesas	25
El Renacimiento	25
microjuegos	26
Leisure suit Larry	26
Ficha Gulf Strike	27
la voz de su master	
Introducción al Berserkr	28
Cthulhu-	
Calentando Motores	31
módulo Cthulhu-	
La desaparición de Linda	
Warren	32

Equipo promotor: LIDER ediciones.

Redactor Jefe: José Lopez Jara. Redacción: Joan Parés, Ignasi Solé, Andrés Asenjo.

Portada: Arnal Ballester

Ilustraciones : Alex de la Iglesia, Luis Carlos Ximenez Colaboradores: Jordi Zamarreño, Alex de la Iglesia, Luis Serrano, Ana I. Utande, Ricard Ibañez, Jesús M. Cortés, Jaime de Miguel, Xavier Salvador, Luis Carlos Ximenez, Karl Walter Klobuznik Colaboración especial de Montse Ybarra en el aprendizaje de las nuevas técnicas y misterios del Desktop Publishing.

Edita: F.M.S.

Redacción, Administración y Publicidad:

c/ Mallorca, 339, 3º, 2ª. t: 93.257 73 34. 08037 Barcelona

Composición y Maqueta: LIDER ediciones

Publicidad: Montserrat Vilà Planas

Imprime: cpda-etseib. Av. Diagonal, 647. 08028 Barcelona

D.L.B.-8358-86

el estado de la afición

CAMPEONATO MUNDIAL DE MONOPOLY

El próximo mes de octubre, entre los días 15 y 18, se celebrará el campeonato mundial de Monopoly en Londres, con la participación de 30 concursantes de países tan llamativos como Isla Caimán, Trinidad Tobago, Estados Unidos, Inglaterra (en la persona del campeón mundial del 87) y por supuesto, España.

El campeón de España de este año es el señor Angel Agüeras, miembro del club Alpha de Barcelona, quien se impuso en la reñida competición nacional que tuvo lugar en el Hotel Calderón de la Ciudad Condal, con participantes de Mallorca, Madrid, Andalucía, Galicia, Castilla y Barcelona.

La final en Londres se juega con el Monopoly versión USA, con una liguilla de tres partidas (5 participantes por partida) tras la cual, los cinco participantes con mejor puntuación pasan a disputar la final. Para todos los convocados a la final de Londres hay una medalla de bronce (amén de viaje y estancia pagados). Para los cuatro finalistas hay una medalla de plata y un premio de mil dólares, y para el ganador un estupendo trofeo y la cantidad de 15114 dólares (la cantidad de dinero que tiene un juego de Monopoly). Esperemos que nuestro candidato quede bien colocado y podamos darle un magno recibimiento en JESYR 88.

CRY HAVOC Y SQUAD LEADER EN MURCIA

El grupo de Wargames Panzer Division Nivelungen de Murcia organizó los días 1, 2 y 3 de julio una promoción/demostración de dos de sus juegos preferidos; por un lado el conocido Cry Havoc, que como todos sabéis es un dulce juego de trovadores, damas y amor cortés, y por otro lado el Squad Leader en el que -según el nombre que ostentan- los murcianos parecen tener muy claras sus simpatías. La iniciativa contó con el apoyo del Corte Inglés y de la tienda de maquetas Hobby de Murcia. En el momento de cerrar redacción no teníamos noticias de cómo había terminado esta iniciativa pero suponemos que fue un éxito y que los Nivelungen habrán encontrado nuevos aficionados con los que ampliar su campo de acción.

BARCELONA JUEGA con LudoCentre

La Asociación LudoCentre ya ultima la organización este año, conjuntamente con el Ayuntamiento de Barcelona, de una campaña que con el nombre de ¡Barcelona Juega! se dirige a los jóvenes de Barcelona y del resto de España para promover la afición a los juegos de todo tipo.

La campaña incluye un Curso de Masters de juegos de Rol, con una duración de una semana, una partida de rol en vivo que durará 1 día entero y que tendrá lugar en el barrio de Las Corts, la primera Muestra de Maquetismo y Modelismo, de una semana de duración en el barrio de San Andrés, nuestras queridas y conocidas Jornadas de Juego (JESYR 88), en su III edición, con la colaboración de AE-JESYR, la Exposición de Juegos de Reflexión que durará 10 días (algunos de los cuáles son los mismos que los de la celebración de JESYR) y la Primera Muestra de Ludótica, misterioso neologismo que encierra los juegos para ordenador.

El programa es ambicioso.

El rol en vivo será el 8 de octubre.

El Curso de formación de Masters de Rol, del 17 al 22 de octubre.

Las III Jornadas de juego (JESYR 88), con participantes de todos los Grupos y Clubs de España, durante los días 29 de octubre al 1 de noviembre, coincidiendo con un "puente" que los Aficionados ya esperan con fruición.

La Jornadas formarán parte de la I exposición de Juegos de Reflexión, del 29 de octubre al 6 de noviembre.

Las Jornadas 88 (III JESYR) se realizarán en un espacio más amplio que en su segunda edición, en:

INSTITUTO PIUS XII, en la calle Ausias Marc, de las 10 a 22 horas

A sólo 200 metros de TRANSFORMADORS (Local que acogerá la Exposición de Juegos de Reflexión).

Esta división es producto de la necesidad de espacio para mesas sin restricción a todos los aficionados que se esperan en más de tres mil.

La I Muestra de Ludótica, del 10 al 18.

En estas III Jornadas de Juego en Barcelona, la recién formada Asociación Nacional de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol (AN-JESYR), organiza sus concursos estatales con los siguientes juegos:

SQUAD LEADER CIVILIZATION WRG (7a ed) en 15 mm LA LLAMADA DE CTHULHU

Para la inscripción y todo tipo de informaciones en LudoCentre c.Lauria 41, pral.1a. 08009 Barcelona. Teléfono: 93.317 40 38.

Iremos informando puntualmente de todos estos sucesos, en algunos de los cuáles estamos directamente implicados.

ALPHA-ARES 5º ANIVERSARIO

Los amigos del club ALPHA (ARES) de Barcelona, nos anuncian con gran alborozo y alegría que han celebrado durante los meses de junio y julio los festejos de su 5º aniversario. En el programa de actos que nos envían destaca la cena multitudinaria, las 48 horas de Rolemaster a cargo de J. Sole y las 48 horas de "Scorched Earth" presentado por Producciones McFarlan.

Desde aquí deseamos a los ALPHENOS que puedan seguir celebrando muchos aniversarios con la alegría que les caracteriza.

AVALON HILL

Nuestros buenos amigos de Avalon nos anuncian las novedades para después del verano.

"KREMLIN": un "multiplayer" para 3-6 jugadores. Como introducirse en la lucha por el poder en la Unión Soviética, no os preocupéis posiblemente vuestro intento de "perestroika" acabe en Siberia ante la sonrisa de vuestro compañero de mesa, o tal vez este condenado estalinista pruebe su propia medicina. Con un reglamento sencillo y de fácil aprendizaje.

MERCHANT OF VENUS: juegalo en solitario, con un contrincante o con varios. Explorando mundos perdidos y comerciando con mercancías exóticas deberéis construir el mejor imperio galáctico comercial.

GETTYSBURG: Una nueva edición aprovechando el 125 aniversario, revisado y actualizado.

ENEMY IN SIGHT: En la época de los veleros los jugadores deben intentar abordar, capturar o hundir a los buques enemigos.

Para antes de que acabe el año os podemos anticipar los siguientes títulos: WEST OF ALAMEIN (Módulo ASL), THE LAST HURRAH (Módulo ASL), SIEGE OF JERUSALEM, HOLLOW LEGIONS, YOGI AT THE MOVIES.

GDW

Rumores, rumores y mas rumores. Nuevos fichajes, traspasos, cambio de imagen, los señores de GDW siguen sorprendiendonos y nosotros que vamos siempre a remolque a esperar. La serie "Europa" el macroproyecto de la segunda guerra mundial europea a nivel divisional y regimental sigue haciendo desesperar a sus seguidores el "Secont Front"; es decir, el frente occidental hasta el año 45 se retrasa hasta el año que viene. El campo de rol con sus tres juegos MEGATRAVELLER, TRAVELLER 2300 y TWILIGHT 2000, sorprende a sus propios diseñadores. El MEGATRAVELLER, la edición revisada y mejorada del cá-

sico TRAVELLER, arrasa, agota sus ediciones y pone lividos a aquellos que querían darle carpetazo. El Traveller 2300 pasa a la ofensiva y sus diseñadores lanzan un nuevo módulo para atraer a posibles jugadores "INVASION" los cafres "Kofers" se lanzan a la carga repartiendo leña por doquier. Es que ya no sabemos que pensar, aunque el partido en estos momentos lo va ganando Megatraveller por 40-4, que son las hojas que dedica el "Traveller Digest" a uno y otro juego en su último número. En cuanto a Traveller 2000, pues que vamos a decir, será que tiene mucho éxito en USA porque aquí esto del post holocausto no nos acaba de hacer mucha gracia.

Lo bueno del caso es que los tres juegos son de gran calidad, están muy bien desarrollados y son de un nivel medio-alto.

PRODUCCIONES McFARLAN

Para las próximas jornadas (JESYR 88) se está gestando el proyecto a la americana de una partida macro-intensiva. El sistema es que dos equipos con reservas, entrenador e incluso masajistas se enfrentan en un juego original y vistoso. Para esta experiencia se ha escogido una variante histórica utilizando la seire "Europa". Con el título de "HITLER SE MUEVE HACIA EL SUR" el escenario plantea la posibilidad de que Alemania, decida en vez de atacar a la Unión Soviética, lanzarse a por el Mediterráneo. Lo cual plantea la invasión de España para alcanzar Gibraltar, la invasión de Turquía, la de las posesiones de la Francia de Vichy, los Balcanes y lógicamente Egipto. Los que deseen participar en esta experiencia ponganse en contacto con "Producciones McFarlan" Manuel Fco. Haro Cruz C/Córsega, 276, 08008 BARCELONA Tel. 217.70.48.

DPG

A veces los espíritus de las imprentas causan pequeños problemas, como por ejemplo olvidarse el poner la dirección de: DIGEST GROUP PUBLICATIONS 8079 Mandan Ct., Boise, ID 83709 USA.

MAS NOTICIAS?

Si alguno de vosotros piensa que para ser aficionado a esto hay que tener la cabeza grande, poco pelo, gafas, piel lechosa y voz rara, esta muy equivocado y sino que nos lo pregunten a nosotros, que en pleno mes de julio nos las vemos y deseamos para contactar con nuestros colaboradores y agentes. Y donde están? en los lugares mas perversos, en las playas mas mundanas, allende nuestras fronteras, tomándose un "Four Goblins" en el

bar de moda y sonriéndoles a aquellas "guiris" tan enrojecidas. Pero no os preocupéis no seremos nosotros los que... mierda de arena que se pone por... pues eso...no! no quiero esos colgantes colega!... bien ... ¡¡ LIVI DIJ!

RENOVAR LA SUSCRIPCION A LIDER

Para animaros en vuestra labor proselitista -muy afin al aficionado por la misma labor de supervivencia de encontrar compañeros de fatigas- ya avanzamos con 280 suscriptores.

Aún queda un trecho para los QUINIENTOS SUSCRIPTORES que nos hemos propuesto, pero confiamos plenamente en la capacidad táctica del lector, para amasar la pequeña fortuna que representan las 1800 Pts. para la suscripción, a los seis números anuales, rigurosamente cubiertos en esta tercera etapa.

Deseamos que se produzca el fenómeno de avaricia del lector aficionado, para que el actual hiperaprovechamiento de cada ejemplar de la revista, empuje a dar paso al conveniente tipo "lector-coleccionista", deseoso de disponer de la colección de su LIDER, sin excesivo manoseo ni los consecuentes deterioros y extravíos.

Cada suscriptor puede convertirse en un Quijote a la búsqueda de otro nuevo suscriptor.

Tú, lector, puedes considerar llegado el momento de sostener y conseguir LIDER con tu suscripción.

El sorteo de un juego en cada número ya cuenta con unos cuantos afortunados, y un infortunio completo en un suscriptor de Sevilla, que el antiguo equipo editor intentó dar el esquinazo, pero que ante su maravillosa y tenaz perseverancia, el actual LIDER va a enviarle SU juego PAX BRITANNICA (ver Orco Francis).

Con este número van a caducar unas docenas de suscripciones, que se traducirá en el magno acontecimiento de otras tantas renovaciones para el LIDER 7. Empieza a rascar vuestro bolsillo, para que esta importante efemeride pase la prueba y consolide tu apoyo a la revista.

Consultorio del Orco Francis

Me interesaría conocer títulos de juegos de rol o wargame que traten del Rey Arturo, sus caballeros, Avalon, etc. ya que soy un auténtico seguidor suyo.

Lancelot (Palma de Mallorca)

Pues estás de suerte: hay un gran juego de rol publicado por Chaosium y diseñado por Greg Stafford, cabeza visible de esta firma. Se llama Pendragon, cuenta con algunas extensiones como el Noble's Book, muy interesantes y también ha sido traducido al francés y editado por Gallimard. Los jugadores pueden ser caballeros, trovadores, damiselas de la Corte arturiana y participar en torneos y justas, ir de aventuras, etc. En el terreno de los wargames no hay nada que trate del tema, aunque dentro de un extensísimo panorama temporal, se podría decir que en el Birtannia de AH sale la época artúrica (ver Líder 5).

En relación con las revistas de divulgación de los wargames y rolgames, The General, White Dwarf, etc. ¿cómo, dónde y por cuánto podríamos conseguirlos en España y concretamente en mi ciudad?

¿Dónde podríamos conseguir los siguientes títulos: Batalla de la Bolsa del Ruhr (Editorial Sanmartin) y Panzer Leader (de Guderian, edición inglesa) ¿Cómo, dónde y cuando podría entrar a forma parte de juegos por correspondencia, individual o colectivamente?

J.S. (Valladolid)

La primera pregunta tiene fácil y difícil respuesta: Fácil: puedes conseguir The General en Plásticos Santos o directamente a Joc Internacional, y White Dwarf o similares en tiendas especializadas como Jocs y Coses o Gameworks. Para orientarte, un ejemplar del General sale por 800 ptas. Difícil: no creemos que por el momento tengan estas revistas en Valladolid, sino que tendrás que encargarlas o pedir las a los lugares arriba mencionados.

Segunda pregunta: un poco lo mismo. Ciertas librerías especializadas en Madrid y Barcelona pueden tener ambos títulos. En Barcelona casi seguro lo encontrarías en Militar (Bailén, 120).

En cuanto al juego por correspondencia, puedes ponerte en contacto con el club Heroes, que son los únicos que por ahora parecen estar llevando a cabo esta actividad. Nos estamos planteando muy seriamente abrir una pequeña subsección dentro de mi sección para dedicarla a anuncios de adversarios para Juego por Correo, porque cada vez son más los que escriben interesándose por este tema.

Estoy interesado en conseguir reglamentos para jugar wargame napoleónico con figuras. ¿Qué me recomendáis?

A.M. (Salamanca)

De entrada hay dos reglamentos inflables que puedes conseguir en Juegos de Mesa y Figuras de Madrid: uno de ellos es el To the Sound of Guns, que venden en inglés y que incluye reglas para jugar con figuras de 15 o 5 mm. La escala es de 20 hombres por cada figura para la infantería. El otro, traducido por Juegos de Mesa y Figuras es el reglamento Mewbury, ideal para novatos por su sencillez, y en el que cada figura representa 40 hombres para la infantería; este reglamento puede jugarse con figuras de 15 o 25 milímetros. Un tercero es el reglamento americano Empire, a nivel más estratégico y en el que cada figura representa 60 hombres; creemos que también lo podrías conseguir en Juegos de Mesa y Figuras. Finalmente, y también para no iniciados, Joc Internacional está importando el juego francés "Las Águilas" con reglamento en francés e inglés, para figuras de 25 milímetros, que incluye -ya que no soldaditos de plomo- recortables de cartón para simular las primeras batallas. Ha salido una ampliación del juego para 15 mm en la revista Casus Belli, donde también aparecen listados de ejércitos y batallas "pret a porter".

He leído en la revista Troll que el club Alpha organizaba un juego por correo basado en el Struggle of Nations, pero no he recibido más información ¿puede uno apuntarse todavía?

J.V. (Madrid)

Por lo que sabemos, el juego no es un juego por correo sino que lo están jugando gentes de Barcelona (especialmente alpeños, aurn boys y algunos independientes). Los árbitros (uno de ellos es nuestro todopoderoso redactor jefe) nos han comunicado que mientras Correos funcione como funciona es casi imposible organizar una partida así por correo. Bastante lío hay ya con los mensajeros a caballo dentro del juego y en Barcelona (se han visto cosacos y husares persiguiéndose por la Rambla) como para que vengan a unirse las inefables complicaciones de los arteros. De todos modos, pensamos informar del desarrollo de esta enorme partida en la que participan casi treinta jugadores y que ha sido bautizada como "El Estrujé de las Naciones" (una traducción muy libre del título de AH).

Vosotros publicasteis en un número de Líder, unos escenarios adaptados a la guerra civil, pero las fichas de que haceis mención no están. ¿Por qué? es que están en otros módulos o las tienes que fabricar tú. Bueno esperando que no os hayamos aburrido esperamos al menos una respuesta. ¡Hasta pronto!

A.L.I. (Sestao, Vizcaya)

Las fichas que se utilizaban para los escenarios de la guerra civil española publicados en Líder provienen algunas de SQUAD LEADER, pero muchas otras de las expansiones CROSS OF IRON y CRESCENDO OF DOOM. También es cierto que había que hacerse otro tipo de fichas (los autos blindados).

Hemos recibido una enérgica y justificada carta de protesta de José Manuel Ramírez Luque de Sevilla, que resultó ganador del Concurso de Líder 4 segunda época, quien todavía no ha recibido su Pax Britannica. Como él mismo dice "el cambio en el equipo de redacción para nada afecta a los compromisos de la revista, que sigue siendo la misma y que continúa con el mismo sorteo".

El juego ya está en camino y esperamos que se sepa disculpar el malentendido creado por la falta de colaboración de los miembros del antiguo equipo de Líder.

La respuesta a la pregunta del Orco en el número 5

Han sido tres los lectores de nuestra revista que han dado con la respuesta correcta, que se encontraba por cierto en el Cuaderno de Bitacora del incasable Ollie Ollendorf. Se estaba proyectando BlancaNieves y los Siete Enanitos para los pilotos de la única escuadrilla disponible y el contraalmirante que era todo un padrazo no tuvo el valor de dejar a sus muchachos sin el necesario esparcimiento.

Pregunta del Número 6

Para todos aquellos amigos de la Historia. Nuestra increíble saga de Leurcodnum acabará por fin en el próximo número. En ella se habla de los altos mandos de la Orden de la Gran Serpiente, Teglatfalar o Sargón por poner un ejemplo. Pero estos nombres suenan a otra cosa ¿de dónde los sacó el infame Ripperbaum?

CAMPAÑA 500 SUSCRIPTORES

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

**Participa en el sorteo de
STELLAR CONQUEST
entre todos los suscriptores.**



RAID ON ST NAZAIRE correspondió al suscriptor nº 235
Diego Lara Moyano de Sta. Cruz de Tenerife

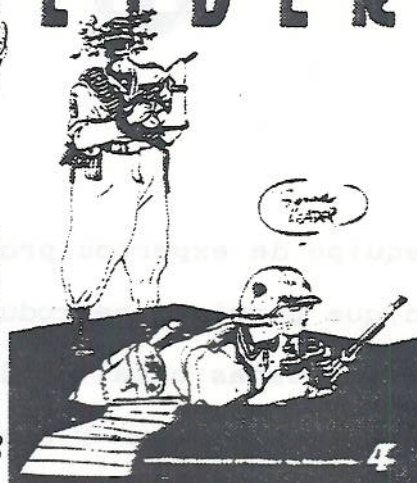
L Í D E R L Í D E R L Í D E R



2



3



4

.....BOLETIN DE SUSCRIPCION.....

Suscripción Anual a LIDER, seis números, desde el n.º 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.

LA NUEVA DIMENSION DEL JUEGO

El centro más especializado en wargame y coleccionismo

Distribuidores para España de:

ESSEX

Frei Korps 15



DONNINGTON



MINIFIGS

Solo un equipo de expertos proporciona autenticos productos de alta calidad, que permitan reproducir con todo su realismo y naturalidad las grandes y pequeñas batallas de la historia y la fantasia.

Miles de jugadores aprecian y disfrutan los productos que importamos.

UNETE A ELLOS.

Tambien disponemos de un stock permanente de :

STANDARD GAMES, CITADEL-MINIATURES, DIXON



SOLICITE NUESTROS PRODUCTOS EN COMERCIOS ESPECIALIZADOS O DIRECTAMENTE A :

Juegos de Mesa y Figuras,
c/Fundadores 9 1º.dcha 28028 MADR.D
Tel (91).256-48-47 telex.43554 AFCIM E 27

TOUCHDOWN

Notas sobre "FOOTBALL STRATEGY"

por Xavier Salvador

"Tercer Down y 4 en la línea de 27 yardas del equipo contrario. Faltan poco más de 3 minutos para acabar el encuentro y pierdes de 5 puntos. Y ahora, querido Quarterback, ¿qué piensas hacer?"

Este es el tipo de "problemas" que te vas a encontrar al jugar un partido de fútbol americano con "Football Strategy". Cada jugada es una decisión sobre la situación estratégica del equipo (como el ejemplo inicial) y la reacción que crees adivinar en el equipo contrario.

Por lo tanto, el camino hacia la victoria consiste, jugada a jugada, en la correcta evaluación global del partido, en saber anticipar las intenciones del oponente y, como no, en el inevitable azar. No por casualidad, son exactamente los mismos ingredientes de un partido real; de lo que se deduce que "Football Strategy" es una buena simulación. Por otra parte, al compararlo con otros juegos de la casa sobre el mismo tema (Paydirt! o Statis Pro Football), resulta sencillo.

En el mundo de los juegos ya se sabe que bueno y sencillo equivale a recomendable. "Football Strategy" lo es.

Pero de qué sirve un juego recomendable, si no se sabe de qué va el fútbol americano. Habrá incluso quien se planteará si vale la pena preocuparse por un deporte que parece tan aburrido, si se compara con el rugby europeo en plan Cinco Naciones.

Tranquilo. El fútbol americano es técnico y espectacular y, lo más interesante, muy fácil de aprender. Para quien no haya tenido la suerte de ver partidos comentados por televisión (TV3 sobre todo), ni sepa inglés suficiente para entender el "Manual de la Viuda" que se adjunta al juego, aquí van las nociones básicas mínimas, en un digestivo cóctel.

El Fútbol Americano

Se trata de avanzar, controlando el balón, hacia la zona de gol del equipo contrario. Un equipo sigue atacando mientras mantiene la posesión del balón. La posesión se pierde cuando: 1) el equipo defensor intercepta un pase o captura una pelota caída, 2) cuando el equipo atacante cede la posesión voluntariamente o 3)

no consigue avanzar como mínimo 10 yardas en 4 intentos (en inglés Downs).

El Quarterback (genio que dirige al equipo), al plantear una jugada de ataque, puede recurrir a carreras (Run/Rush), seguras pero que permiten ganar pocas yardas, o a pases (Pass), donde se pueden ganar más yardas a costa de aumentar el riesgo.

El defensor debe saber que hay defensas buenas para contrarrestar cualquier ataque, siempre y cuando se acierte la jugada ofensiva.

Si se consigue llevar el balón hasta la línea o la zona de gol del equipo contrario (Touchdown), se suman 6 puntos y se tiene derecho a una fácil transformación (Extra Point) que vale 1 punto. El equipo que ha marcado empieza la siguiente jugada dando una patada (Kick-Off) que normalmente recoge el equipo que ha encajado los puntos.

El Kickoff no es el único tipo de chut en fútbol americano. Si un equipo cree no tener posibilidades de acabar de conseguir las 10 yardas en su último intento (4º Down), es preferible enviar el balón lo más lejos posible para que el contrario empiece a atacar lo más alejado posible de la

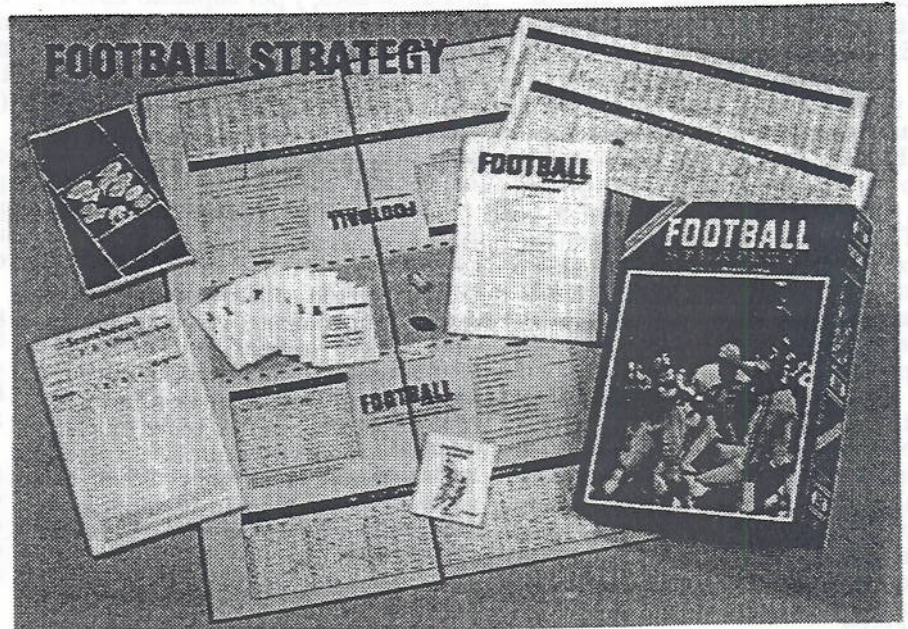
propia zona de gol. A esta jugada se le llama Punt. Por supuesto, si la línea de gol contraria está cerca, el objetivo del chut será colar el balón entre los postes de la portería. Si se consigue, se suman 3 puntos (Field Goal).

La última manera de conseguir puntos es defendiendo. Si se cerca al equipo ofensivo dentro de su propia zona de gol, se consigue un Safety, que otorga 2 puntos y la ventaja adicional de ser el otro equipo el que deba hacer el Kick-Off.

Ultimos 2 minutos

Esta es la base del fútbol americano. Lo demás son las sutilezas de cada jugador y los matices del juego, que sólo se pueden adquirir con la práctica. Ya nadie tiene excusa para no zambullirse y disfrutar de "Football Strategy".

Para acabar de arreglarlo, un partido dura sobre una hora y cuarto, lo que facilita la organización de ligas. Y quien escribe te asegura que una liga de "Football Strategy" echa muchas chispas. No te dé miedo quemarte, dentro de poco ya sabrás como se resuelven situaciones como la del ejemplo inicial.



silencio... ¡se juega!

WARHAMMER

por Jaime de Miguel

Primero fue "Warhammer", el reglamento para poder jugar batallas con ejércitos de fantasía, en un mundo que iba más allá de la imaginación de Tolkien, y que conjugaba elementos de Moorcock, Lord Dunsany, y Robert E. Howard.

Después se hizo necesario mejorar y aumentar el mundo de Warhammer, y apareció una segunda revisión. El éxito fue tal, y el juego se ha hecho tan popular en Inglaterra y Estados Unidos que fue necesario ir a una Tercera Edición, esta vez mucho más completa. Paralelamente, se crearon las normas para el juego de rol, los escenarios, y la versión del juego en ese mismo mundo pero en un futuro hipertecnificado.

Entonces, ¿qué es WARHAMMER BATTLE TERCERA EDICIÓN?, os preguntareis. Se trata del reglamento de combate de masas (bataallas) de fantasía, para figuras, más completo del mercado. Columna vertebral de todo el sistema de juegos que comercializa Games Workshop, y por supuesto de las figuras de su filial CITADEL.

El Juego se desarrolla en forma muy familiar para los habituales del Wargame con figuras. Todo lo que se necesita es un buen tablero donde desplegar tus tropas de plomo (ó plástico), colocar una serie de casas de

cartón, un bosque con árboles a escala, encontrar una cinta métrica en pulgadas, y un buen puñado de dados de seis caras. También nos hará falta algún que otro dado de cuatro, ocho y diez caras, por aquello de la ley de probabilidades, y por supuesto EJERCITOS, de cualquier raza, pero con especial atención a los humanos -yo utilizo egipcios, romanos, bárbaros, vikingos, medievales..., y a los conocidos seres mitológicos de la literatura fantástica, orcos, goblins, enanos, elfos, gigantes y ogros...

Las tropas, perfectamente definidas a través de un sistema de puntos y clasificadas por su entrenamiento se podrán utilizar según sus aptitudes (movimiento, combate, fuerza, protección, heridas, iniciativa, número de ataques, liderazgo, inteligencia, psicología y resistencia a la magia). También habrá que tener en cuenta el armamento de nuestras tropas, sus defensas, etc. La oficialidad, los músicos, y los estandartes son elementos de gran importancia a la hora de dirigir cada unidad.

La secuencia de juego es sencilla, dado que es de tipo alternativo, y comprende los habituales movimiento, disparos, combate cuerpo a cuerpo, nuevo movimiento, magia, y organización de unidades.

El sistema de combate es relativamente sencillo, utilizándose un dado por cada figura en la unidad com-

batiente, que conjugados con los factores de modificación, y una tabla de bajas, nos da el número de impactos causados al enemigo; una segunda tirada nos dará el resultado de dichos impactos, modificados por nuevos factores en una tabla de daño, y, finalmente, el defensor, deberá realizar una tirada de dados para ver el resultado de la utilización de sus defensas (escudos, armaduras, etc.).

El capítulo de "MORAL" se traduce más ampliamente por Psicología, para introducir actitudes raciales propias, el odio, el miedo, enajenación mental, alcoholismo, pánico y estupidez...

Una segunda parte de las reglas, calificadas como "avanzadas", introduce armas primigenias de fuego, carros, y el combate aéreo gracias a las criaturas voladoras, dragones, águilas y otras.

Un Capítulo especialmente importante y detallado es el correspondiente a los diferentes tipos de magos, descripción de los hechizos y de sus efectos en las tropas blanco de los mismos.

En resumen, estamos ante un reglamento en expansión, (acaba de salir el Warhammer especial para sitios y fortalezas), especialmente diseñado para compaginar con los juegos de rol, y con grandes campañas mitológicas dignas de figurar en el propio "Señor de los Anillos".

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 t: 244.43.19 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

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

EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

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

VOCABULARIO PARA EL FLIGHT LEADER

Como ya sabéis, el mundo de los pilotos de caza posee una jerga bastante especializada. Recientemente apareció en la revista americana The General un vocabulario de los términos más utilizados en vuelo y combate, algo que puede ayudaros a dar color a vuestras partidas de Flight Leader, o que servirá sencillamente para quedaros con el contrario.

Si cualquiera no familiarizado con el tema escuchase a los pilotos de caza durante un briefing antes de un vuelo, o hablando por radio, escucharía una gran cantidad de abreviaturas, acrónimos y palabras sacadas del código breve que le dejarían completamente sorprendido. Esta jerga ha surgido de diferentes fuentes; algunas palabras vienen de sistemas de abreviatura (referidos generalmente a sistemas de los aviones) y otras vienen de los reglamentos. Hay otras por fin que vienen del alfabeto fonético (alpha, bravo, charlie, etc.).

Muchas proceden de lo que se llama código abreviado, que se compone de palabras individuales con un significado único e inequívoco para usar durante el combate. En muchos casos, una sola palabra equivale a una frase entera. Durante los tensos segundos del combate aéreo, cuando los líderes de vuelo, hombres de apoyo y controladores necesitan comunicarse, la disciplina en la radio puede significar la diferencia entre la vida o la muerte. Así que encontrar la manera más breve de dar la mayor cantidad de información se convierte en algo indispensable. Intentad usar esta terminología en las partidas en las que haya más de un jugador por bando: comunicaros sólo en los casos indispensables y utilizando estas palabras.

Abortar: Volver a la base debido a circunstancias no previstas.

Afirmativo: Sí, también se usa "Roger".

AI: Interceptor aéreo.

Angles: la altitud de un blanco en miles de pies.

Bandido: Un avión enemigo.

Bingo: El combustible necesario para volver a la base.

Ciego: no puedo ver al líder/ala, lo contrario de visual.

Bogey: Avión no identificado, podría ser amigo o enemigo.

Bogey Dope: petición al controlador de radar de información sobre el blanco

Bracket: Usualmente una intercepción o maniobra que coloca a aviones amigos a ambos lados de un bandido de manera que si vira hacia uno de ellos, el otro tendrá ventajas de viraje y ángulo.

Break: ruptura, un viraje máximo, que se realiza generalmente contra un misil.

Bugout: Vayamonos o alejémonos de aquí, se suele decir con una dirección, por ejemplo Bugout norte.

Buzzer: Contramedidas electrónicas (ECM)

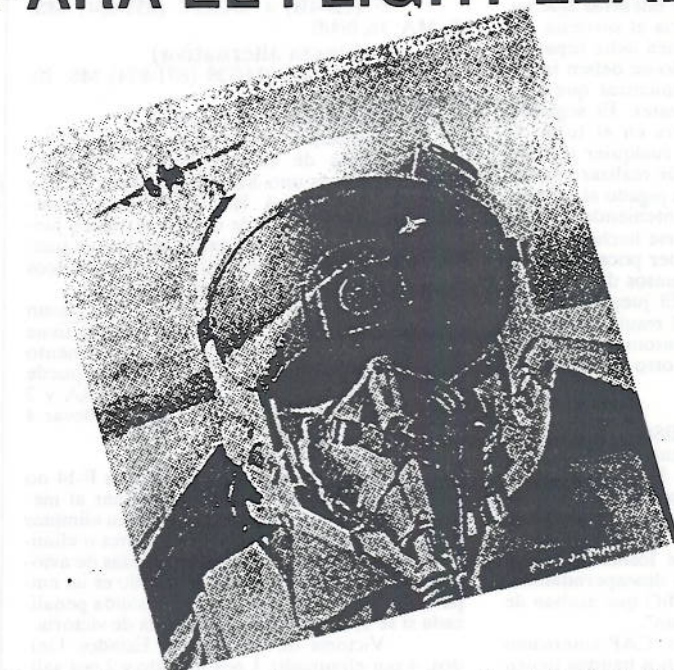
Check Six: mira a las seis, o a la posición de las seis (detrás tuyo)

Chicks: cazas amigos

Conning: volar lo bastante alto como para la estela de vapor se cristalice, como ocurre con la mayoría de los aviones de línea, lo que te hace muy fácil de ver.

Contacto: contacto de radar.

Decoy: atrae cazas, generalmente a una emboscada.



Drag: el blanco gira delante de uno.

Driver: conductor, se refiere a los pilotos.

Eyeball, el avión cuyo principal fin en una intercepción es conseguir un tally del enemigo.

Extenderse: volar en línea recta para aumentar la distancia, generalmente picando un poco, para ganar velocidad.

Valla: la línea que separa territorio amigo de territorio enemigo.

Fox I/II/III: Ataque con armamento: misil de radar/misil de calor/cañón.

Foxtrot: identificación en alfabeto fonético del AIM-7F

G: fuerza de la gravedad.

Gadget: radar, puede estar enfermo (sick) es decir funcionando defectuosamente, o doblado (bent) inoperativo.

GIB: el copiloto.

Gomer: piloto o copiloto enemigo, sinónimo de agresor.

Grape: victoria fácil.

Heads Up: Aviso al controlador de radar o a una escuadrilla de que un bandido ha pasado la barrera.

Jam: uso de medidas electrónicas o a veces de maniobras para impedir espacio para el viraje.

Jink: Defensa imprevista contra un ataque con cañón.

Joker: Posición del combustible que marca el inicio de la vuelta a la base, basada en la distancia a la misma.

Judy: el avión asume control de la intercepción del controlador de radar.

Knock it Off: interrumpir el combate, se usa en los entrenamientos.

Lag: no puedo ayudarte en este momento.

Lima: letra del alfabeto fonético que designa al misil AIM-9.

Lips: un disparo frontal, normalmente al alcance mínimo.

Mike: letra del alfabeto fonético que designa al misil AIM-9M.

Musica: observación de contramedidas electrónicas en el radar.

Negativo: no

No joy: no veo bandidos, lo contrario de Tally-ho

Padlock: tengo un tally ho pero no puedo mirar nada mas o lo perdere.

Parrot (loro): el identificador de avión amigo o enemigo IFF, que le dice a los controladores de radar que eres de los suyos.

Popeye: Estoy en las nubes u no puedo buscar visualmente.

Press: sigue con lo que estás haciendo, no tienes amenazas o puedo ayudarte.

Punch out: eyeccción de la cabina.

Reno: la capacidad de discernir varios aviones en el radar al irse separando los blips.

RAW: indica al piloto que alguien tiene lockon de su avión y una dirección aproximada.

Rhino: apodo del F-4.

Spalsh: se confirma blanco destruido.

Tally ho: veo aviones enemigos.

Unload: bajar el morro para ganar velocidad.

Viper: apodo del F-16 Falcon

Weeds: altitud mínima.

Winchester: me he quedado sin municiones.

Zulu: Alerta de Defensa Aérea.

DOS ESCENARIOS DE LA PELICULA TOP GUN

Nunca abandones a tu hombre de apoyo: Este es el escenario de entrenamiento en la Escuela de Pilotos de Caza de la Marina en Miramar. Maverick y Goose (1A-181: este avión debe tener asignada una tripulación experta de F-14) vuelan como cobertura de su avión de apoyo Hollywood y Wolfman, en 2A-182. Les abandonan para intentar atacar al Viper que dispara (1A-101), el as comandante de la escuela y así aprenden el valor de la disciplina en el combate y del apoyo mutuo.

Perfil de la misión: Barrido contra barrido. Controlador de los instructores (NE).

Fuerzas contendientes:

Estudiantes: entran NW/salen W (58

SP)

1º (1A-2A): 2 F14A (181-182) MS: 12.

MA:17, 2/2/0

Instructores: Entran NE/salen E (62

SP)

1º (1A-2A): 2A-4M (101-102) MS:9

MA 14, 1/1/0

2º (3B-4B): 2A-4M (103-104) MS:9

MA 14, 0/2/0

ALTITUD DEL TERRENO: LG = 1.
DG = 2T = 2B = 3

Reglas de enfrentamiento: Los F-14 llevan 4 HW y los A-4 llevan 2 HW cada uno.

El primer vuelo de los instructores debe separarse en el turno 2 y el Viper debe ir generalmente hacia el noroeste mientras que su apoyo (Jester, 2A-102) va hacia el suroeste. El vuelo de los estudiantes también debe separarse en el turno 2 y Maverick/Goose deben ir generalmente detrás de Viper mientras que Hollywood/Wolfman siguen a Jester. El segundo vuelo de los instructores entra en el turno 4. Ambos bandos pueden usar cualquier tipo de formación. Ningún avión puede realizar una salida penalizada. Una vez se ha jugado el escenario así, intente de nuevo manteniendo a los F-14 juntos como debería haberse hecho. Opciones: Cualquiera, (debería haber pocas nubes o ninguna y nada de niebla). Puntos de Victoria: no hay puntos de victoria. El juego continua hasta que el avión 101 o el 181 resultan eliminados significando la victoria automática para el bando contrario. Cualquier otro resultado es un empate.

MAVERICK AL RESCATE: Este es el enfrentamiento real que ocurre en el final de la película sobre el Océano Índico. Maverick (1A-101) todavía afectado por la pérdida de Goose en un accidente de enfrentamiento, vuelve a "cabalgar" (esta vez con Merlin como copiloto) yendo en ayuda de Iceman y Slider (3B-183) que están luchando desesperadamente por sobrevivir contra los MiG que acaban de derribar a Hollywood/Wolfman.

Perfil de las misiones: CAP americano contra Barrido soviético. Ambos bandos tienen controladores (USA:SE, URSS:NW)

Fuerzas contendientes:

Estados Unidos: Segundo vuelo comienza en el Hex G9, salida E. El primer vuelo entra y sale por el Este (72 SP contra MiG 21, 60 contra MiG 29).

1º (1A) 1 F-14A (181) MS:20, MA 17, 2º/0/0.

2º (3B) 1 F-14A (183) MS:20, MA 17, 2º/0/0

Unión Soviética: Entrada/Salida W (78 Sp si son MiG 21, 72 si son MiG 29).

1º (1A-2A) 2 MG21C (811-812) MS: 18, MA: 16, 0/2/0

2º (1B-4B) 4 MG21C (851-854) MS: 18, MA: 16, 0/4/0

0 (fuerza alternativa)

1º (1A-4A) 4MG29 (871-874) MS: 20, MA: 19 0/3/1

Altitud del terreno: todo 0

Fronteras: Todo el mapa es neutral.

Reglas de enfrentamiento: Los F-14 llevan 4 HA cada uno, los MiG21 llevan 2 HW y los MiG29 llevan 4 HA cada uno. Maverick/Merlin son auxilio de CAP y entran en juego en el turno 3. Los aviones americanos pueden usar cualquier formación y los soviéticos cualquiera menos línea frontal (táctica).

Opcionales: Cualesquiera. Se llevan contramedidas. El escenario en la película tiene al menos un banco de nubes. Como armamento alternativo (si se usa la opcional 18.3) se puede permitir que cada F-14 lleve 2 AL, 3 RA y 2 HA, mientras que cada MiG29 puede llevar 4 RA o AM y 2 HA.

Puntos de victoria:

Victoria como la película: Los F-14 no deben ser eliminados y deben eliminar al menos 3 MiG para ganar. Los MiG deben eliminar un F-14 y no perder tres o mas aviones o eliminar ambos F-14 con cualquier pérdidas de aviones propios. Cualquier otro resultado es un empate. Ningún avión puede realizar salida penalizada si se utilizan estas condiciones de victoria.

Victoria de simulación: Estados Unidos: 4 por eliminado, 1 por dañado y 2 por salida penalizada de MiG.

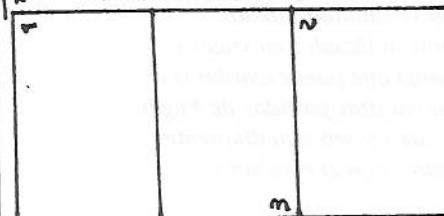
Unión Soviética: si se usan MiG 21: 12 por eliminado, 3 por dañado, y 6 por salida penalizada de F-14. Si se usan MiG 29: 8 por eliminado, 2 por dañado y 4 por salida penalizada de F-14.

FIREPOWER

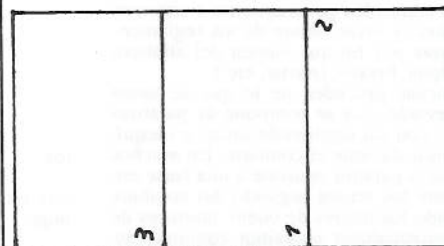
ERRATA EN LIDER5

Corregimos orientación y numeración tableros correspondientes a los escenarios:

OBJETIVO KOLWEZI,
19-20 MAYO 1978



MALVINAS.
OPERACION "TOP MALO"



BILLARES SOLER

Jocs i Coses



AHORA!!
LIBRO-JUEGOS

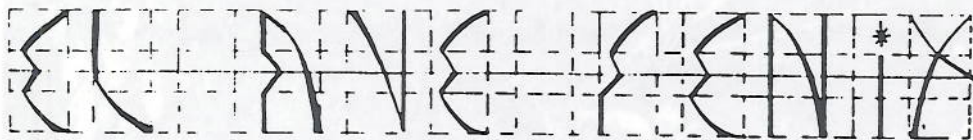


OFERTA

PARA JUNIO

DIPLOMACY 3995

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



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 composición de un siglo a otro notablemente) Ingleses, Franceses, Navarros, Alemanes, Castellanos y Aragoneses
Primeros Cruzados__Ultimos Cruzados__Egipcios Ayubidas__Mamelucos Egipcios__Bereberes
Granadinos__Turcos Seljucidas__Compañías Libres__Borgoñones__Guerra de las Rosas.

NAPOLEONICOS

Franceses__Ingleses__Prusianos__Austriacos__Rusos.

GUERRA CIVIL AMERICANA

Confederados__Unionistas

1/300 GUERRA MODERNA

Ingleses__Americanos__R.F.D__Israelitas__Egipcios__Sirios__Libios__Marroquies__Rusos
Franceses__Españoles.

FIGURAS DE 25mm.

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

FANTASIA

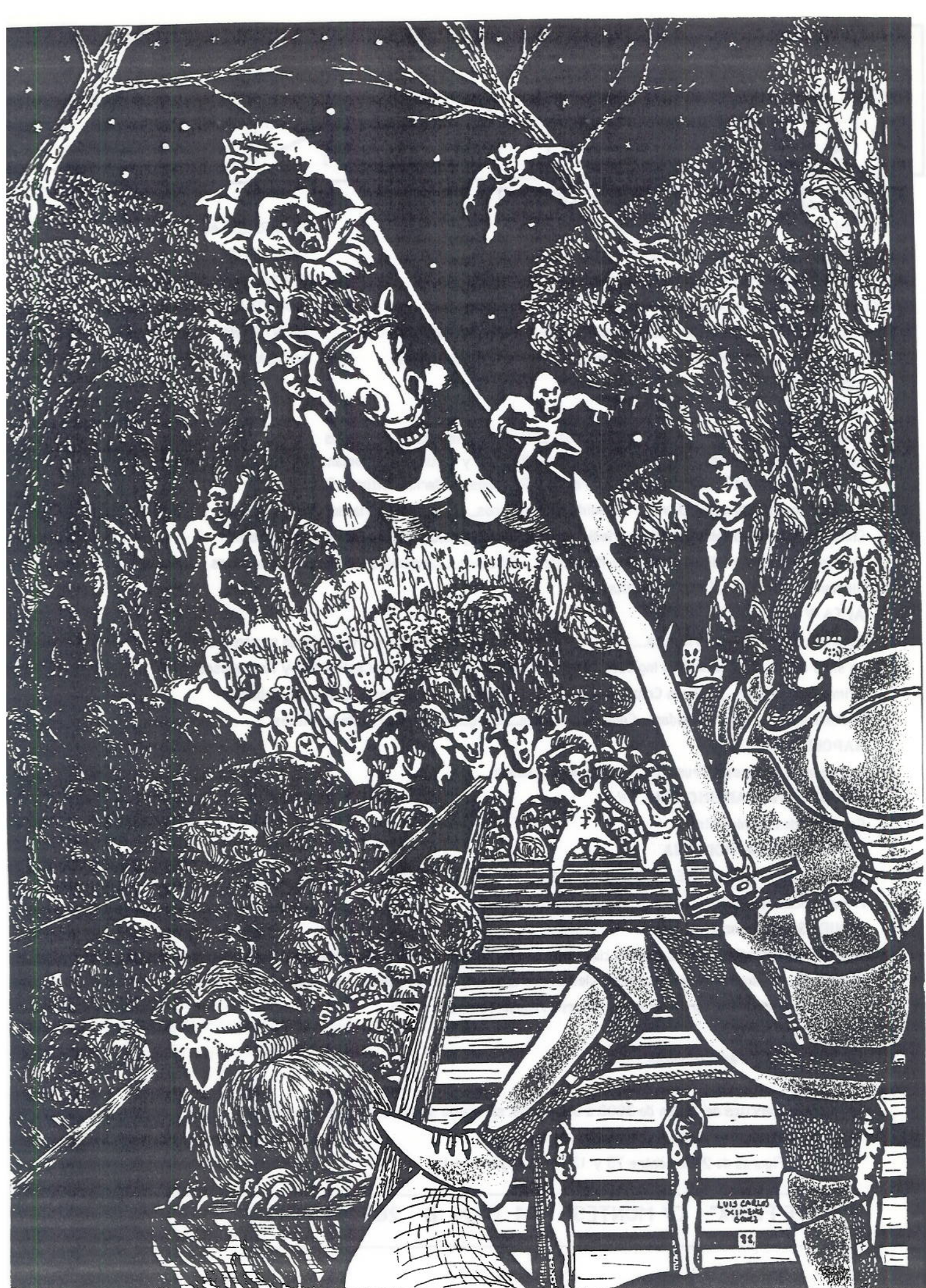
Mas de 1.000 figuras diferentes.

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

Figuras de 15mm. a 28 plas.

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

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



RuneQuest

ROL: ¿FANTASIA O REALISMO?

por Luis Serrano

Esta es, seguramente, una pregunta que ha pasado por la mente de casi todos los jugadores de rol del mundo, y a la que cualquier Master competente le ha dado vueltas en la cabeza bastantes veces. En mi grupo de rol, el RPG de fantasía por excelencia es RuneQuest. Y si bien al principio costó un poco de trabajo el hecho de que el juego echara a rodar, sobre todo después de haber estado jugando hasta entonces a algo tan simple como el D&D básico, ahora es adorado por todos y cada uno de los miembros de nuestro grupo.

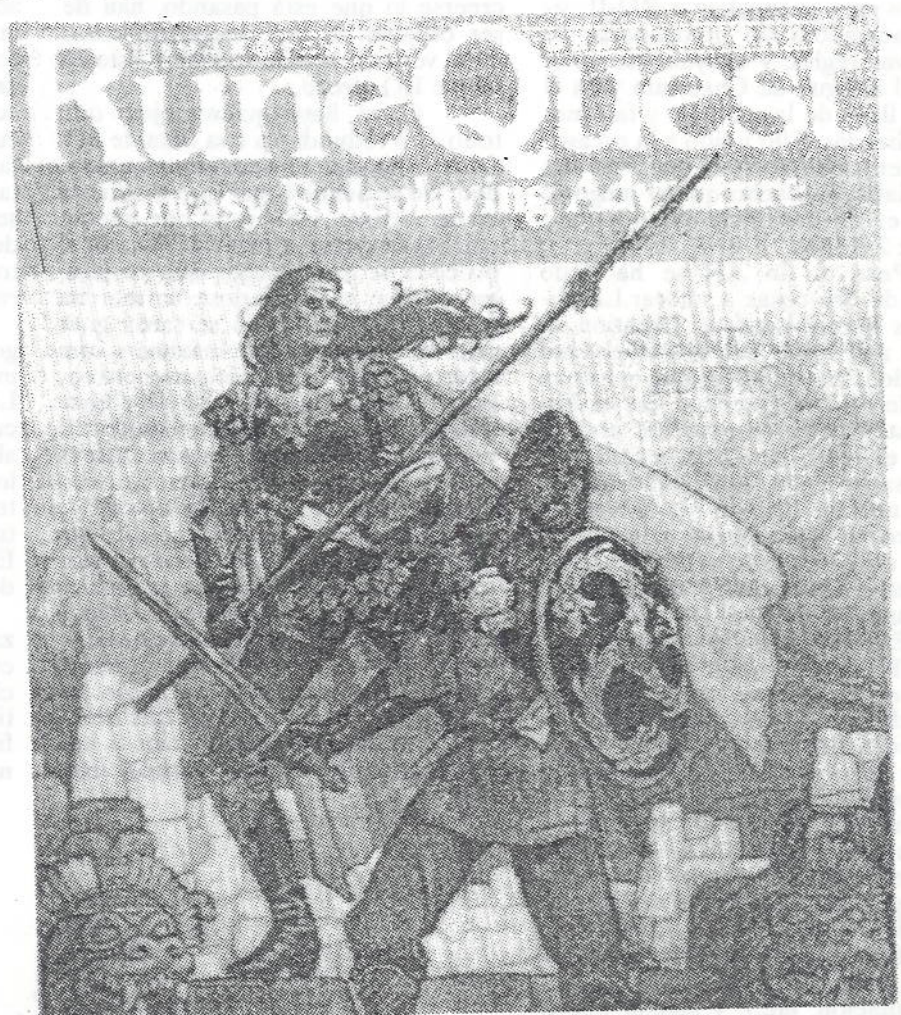
Tras dos años de RuneQuest ininterrumpido, algunos miembros del grupo entre los que me incluyo tuvieron la ocasión de leer las Crónicas y las Leyendas de la Dragonlance (éstas últimas aún no traducidas por completo del inglés). Todos quedamos gratamente impresionados con los libros, y yo vi enseguida las grandes posibilidades que ofrecía el hecho de jugar con los personajes en ellos descritos una campaña de rol que remedara los acontecimientos relatados en las Crónicas. Los módulos publicados para jugar la Dragonlance están diseñados por TSR (en realidad, todo el proyecto Dragonlance es de TSR), y el sistema de juego con el que se han de jugar es, por supuesto, AD y D. Nosotros pensamos que tras meses y meses de jugar a RQ, y tras alcanzar una especie de punto muerto en nuestra campaña de Glorantha, el cambio de sistema de juego podría ser una novedad refrescante. La historia de la Dragonlance es excelente, y sobre ella no hubo la más mínima de las quejas. Pero ya desde la primera partida, en mi grupo empezaron a levantarse sonoras objeciones. ¿Cómo es que en un minuto entero de combate sólo puedo darle un golpe a mi enemigo? ¿Cómo es que éste me alcanza sin darme la menor posibilidad de detener ó de esquivar su golpe? ¿No puedo intentar darle en las piernas para hacerle caer y obligarle a rendirse? ¿Tan mala memoria tengo que todos los días se me

olvidan los conjuros que lanzo? ¿Por qué una elfa no puede ser tan buena guerrera como una humana, sobre todo si resulta que es más fuerte y ha estado entrenando unos 80 años más? Y así las preguntas se iban acumulando día tras día, sin que hubiera ninguna respuesta lógica que nadie pudiera dar. Excepto que RuneQuest es un juego cuyo realismo y buen diseño hace que otros juegos más simples sencillamente palidezcan ante él. Mis jugadores no "viven" los combates si éstos no pasan de ser una sucesión monótona de tiradas de dados, fallidas ó no, que intentan remedar una situación más que ficticia. A ellos les gusta "ver" como detienen el ataque de su adversario, como le esquivan, como intentan dejarle sin conocimiento dándole en la cabeza, como procuran castigar-

le el brazo que sostiene ése escudo que con tanta habilidad empuñan... Y ésto es RuneQuest.

El sistema RuneQuest actual, el RQ-III como gustan los ingleses de denominarlo, nace hace algunos años de una revisión de las antiguas reglas del producto de Chaosium cuando AH se hace con los derechos del juego. El sistema de juego es básicamente el mismo (más ó menos el mismo de todos los productos de Chaosium, como La Llamada de Cthulhu, Stormbringer, etc.), pero determinados capítulos, como por ejemplo el de la magia, salen considerablemente renovados y mejorados.

Pero entonces RQ-III, en lugar de golpear el mercado como una apisonadora convirtiéndose en el nº 1 de los juegos de rol de fantasía, cae en



una especie de segundo plano en las preferencias internacionales. ¿Cuáles son las razones? La principal es que los chicos de AH sacan un RQ en un formato De Luxe con cinco libros de reglas a un precio absolutamente exorbitado. El juego se hace caro incluso en dólares y libras, y en España, el que quiere hacerse con un ejemplar tiene que irse a las 13-14.000 pts. En Inglaterra la gente se echa las manos a la cabeza, y el juego no consigue obtener demasiados nuevos adeptos. Aquellos que ya jugaban a RQ-II, siguen haciéndolo sin preocuparse de las nuevas reglas, y apoyándose en el material antiguo de Chaosium y en el que les llega de las revistas y fanzines especializadas. Ello unido a la escasez de suplementos con los que AH nos obsequiaba, ha hecho que el juego se hallara en un alarmante punto muerto durante 2-3 años.

Pero al fin AH se ha dado cuenta de dos cosas a valorar. La primera es que ni Lords of Creation, ni Powers and Perils han tenido el éxito esperado. La segunda es que si hay un juego de rol con potencial, ése es RuneQuest. El primer paso fue promocionar el juego desde la revista Heroes y sacar algún suplemento más. Y ahora nos ha llegado ya la versión standard de RuneQuest, a la que se unirán en breve gran cantidad de suplementos adecuados, y al edición de la traducción al castellano de los mismos. ¡Estamos de enhorabuena!

El sistema de juego de RuneQuest no es de gran complejidad. Es el ya clásico sistema de percentiles y de habilidades que pienso que ya han dado a conocer otros juegos de Chaosium como La Llamada de Cthulhu. Sin embargo, aún teniendo la misma base, el sistema es más exigente, más completo. Las habilidades se separan en grupos. Los personajes tienen cierta facilidad natural para llevar a cabo habilidades pertenecientes a determinados grupos (agilidad, conocimiento, manipulación, etc.), y alguna dificultad para realizar tareas inscritas en otros grupos; todo ello depende de una serie de modificadores que varían según la diferente susceptibilidad individual.

El combate es también más detallado que en el caso de la Llamada de Cthulhu. No es igual que te den un golpe en un brazo, a que te lo den en la cabeza; cada localización corporal tiene sus propios puntos de golpe, pudiendo ser inutilizada ó incluso amputada. Las armas se detallan en profundidad, así como sus efectos, y la división de los asaltos de combate en momentos de reacción ("strike ranks"), ofrece la posibilidad de dirimir quien ataca primero sin artificiosas consideraciones acerca de la iniciativa ó sobre un orden pre-establecido de acciones. El sistema de combate se hace así muy lógico, realista y "vivo", casi palapable.

Quizá en La Llamada de Cthulhu no fuera necesario un sistema tan detallado; realmente da igual que el Gran Cthulhu te agarre del cuello ó de la pierna, ya que te va a hacer papilla de cualquier modo, y es irrelevante que tu le dispires en un tentáculo ó en una pata, porque el resultado va a ser igualmente nimio. Pero en un entorno de fantasía, en el que, le guste ó no a uno, el combate tiene un papel preponderante, éste ha de hacerse de forma detallada y los jugadores han de creerse lo que está pasando, han de ser capaces de experimentarlo como si de verdad estuvieran allí. Y ésto es lo que RQ ofrece.

Quizá haya quién objete que todo ésto redunde en una falta de agilidad del juego, en una gran complejidad. No se puede negar que el sistema ha de rodarse, y el grupo que intente empezar a jugar a RQ, sobre todo si procede de otros juegos más simples, tendrá que ir poniéndose en marcha poco a poco. Pero no se tarda gran cosa en coger el ritmo, máxime si uno tiene ya cierta experiencia con otro tipo de juegos con el sello de Chaosium, como la Llamada de Cthulhu. Y una vez conseguido ése ritmo todo va sobre ruedas. Lo bueno que tiene un juego con una base amplia como RQ es que, si bien es posible que cueste unos días el familiarizarse con el mismo, una vez hecho ésto el sistema es autosuficiente para resolver la mayoría de los problemas que se presentan en un juego de rol sin que se necesiten decisiones imprevistas por parte del Master, engorrosas extensiones de las reglas, ó interpretaciones más ó menos adecuadas de las mismas. Hay

ciertos juegos en los que el simple hecho de trepar por una pared ó el de saltar una hondonada han sido motivo de expansiones de reglas bastante complejas (cuando no contradictorias con respecto a otras aparecidas en otras ampliaciones); éste es el inevitable resultado de un sistema de juego excesivamente simplificado sobre el que poco a poco, dadas las exigencias de jugadores y Masters, se han ido tapando los defectos que había a base de introducir nuevas reglas para cada acción no contemplada. Es mejor que un sistema abarque de entrada todos aquellos casos ya que, una vez dominado, no se necesitan más ampliaciones ni aclaraciones. Parece claro que cuanto más simple sea un juego, más farragosas serán las reglas que más tarde, de modo inevitable, habrán de ser añadidas. Este no es el problema de RuneQuest, cuyo sistema, completo y fluido no necesita prácticamente retoques para hacerlo más realista.

Y el principal enemigo del juego es, como ya tuve ocasión de comentar en un artículo publicado en Líder 3, el realismo. Un juego en el cual hasta el mayor "Conan" puede ser abatido por el más incompetente de los trasgos mediante un golpe de suerte, obliga a que el jugador de rol habitual se haga algunas consideraciones. El balance entre realidad y fantasía se debe mantener a toda costa.

Cualquiera que esté familiarizado con las novelas de fantasía, se da cuenta de que pocas veces un espadachín, por experimentado que sea, las tiene todas consigo a la hora de enfrentarse a un enemigo y, no digamos nada a varios. Ni siquiera Aragorn, hi-

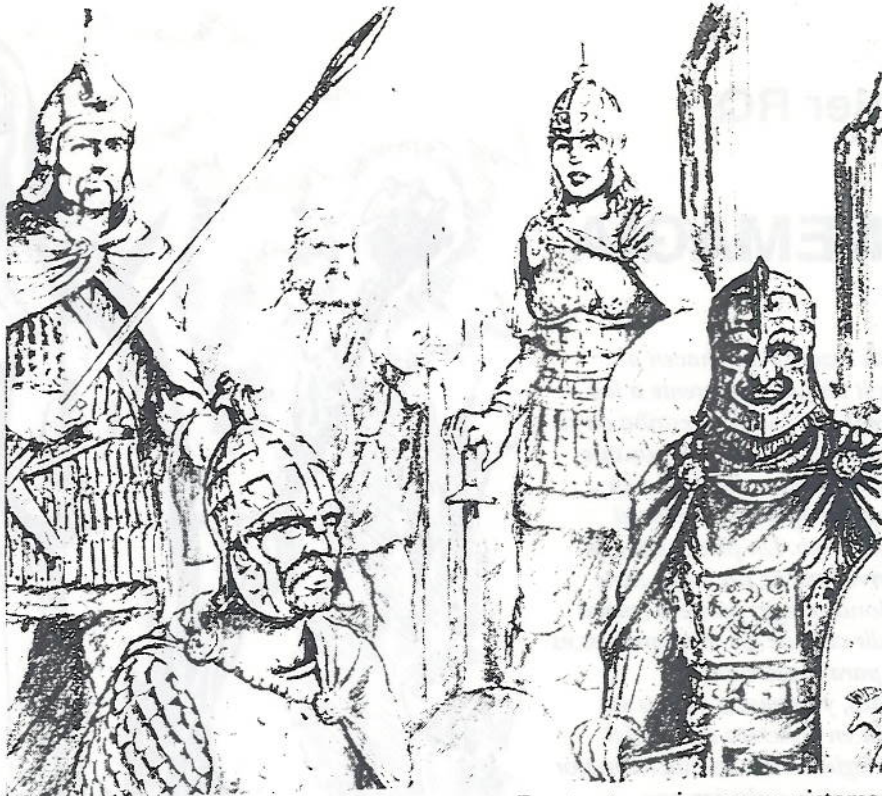


jo de Arathorn, disfrutaba ante la idea de tener que enfrentarse a unos cuantos orcos en Moria. Elric, con su Stormbringer, lo pasa francamente mal cuando tiene que enfrentarse a más de dos oponentes aunque éstos no sean más que simples rufianes: en cualquier momento, un golpe de fortuna, un descuido, y uno de ellos te mete un cuchillo en el gaznate. ¿Cómo sería posible la pelea entre David y Goliath en ciertos juegos de rol? Hay algunos en los que David no tendría que lanzar una sola piedra con su honda, sino bastantes más, sacando de 17 para arriba en 1D20 en todas ellas para llegar a dejar sin sentido a Goliath (a razón de 1-4 puntos de daño cada una, hasta alcanzar los 70-80 hp del gigante), y esperando, naturalmente, el fallo continuado del mastodonte en sus ataques. Tal escena en RuneQuest sí sería posible. Bastaría un éxito crítico del buen tirador que era David para reducir los puntos de golpe de la cabeza de Goliath a cero, dejándole así inconsciente, y haciendo que cortarle la cabeza luego fuera cosa de niños.

Pero es cierto que un realismo llevado a su más recalcitrante extremo puede hacernos caer en la frontera del Wargame, apartando aquellos elementos que le dan al rol ese algo que hace que sea tan excitante. Un personaje que es muy posible que caiga al segundo combate, sobre todo si es inexperto, no da opción a que nos divirtamos gran cosa. Tanto el Master como los jugadores de RQ, deberán calibrar perfectamente a qué se enfrentan los personajes y cuales son sus posibilidades de salir con bien de determinadas situaciones. Pero aún hay más. El mundo de juego ha de ser fantástico en el más amplio significado de la palabra. Quizá haya quien piense que un juego de rol no puede combinar de modo adecuado éstos dos conceptos aparentemente contrapuestos: realismo y fantasía. Yo pienso particularmente que RQ es uno de los sistemas de juego que más posibilidades ofrece en ese sentido. Analicemos éstas tres maneras distintas de aproximarse a una misma situación.

1) Un Paladín de 14º nivel se encuentra con un dragón blanco mientras explora un dungeon. A pesar de los esfuerzos del pobre animal para tener alguna opción, el Paladín apenas si le deja durar más de dos asaltos.

2) Un guerrero habilidoso explora una caverna en medio de la Inglaterra Artúrica. De repente le asalta un enorme dragón blanco. Dispone de una armadura que le protege algo (en algunos lugares incluso está encantada con 2 Ptos de Armadura más), y de una espada bastarda encantada para hacer 3 ptos. más de daño si golpea las piernas de su enemigo. Es todo lo que ha podido conseguir a nivel mágico en 20 largos años de aventuras,



aparte de algún conjurillo divino que quizá le haga cosquillas al dragón, siempre suponiendo que el caballero logre vencer los 40 Puntos Mágicos de éste con sus 15. La aventura acaba antes de empezar. El Dragón se zampa al caballero sin dedicarle más de dos pensamientos.

3) Un buen guerrero del Imperio Lunar se encuentra un dragón blanco en el Dragon Pass. Es un desafío casi desesperado, pero el caballero es un experto en hechicería. Se lanza un formidable conjuro de aumento de daño, y su espada brilla. Previamente ha pagado a un alto sacerdote de la Diosa Lunar que le encantara la armadura hasta rebasar los 13 Ptos. de Armadura. Lo tiene difícil, pero quizá lo consiga si tiene suerte, ya que además posee un par de espíritus encantados por un shaman de Alone que están encantados para lanzarle alguna Curación si las cosas se ponen muy mal. Tiene una posibilidad, aunque yo seguiría apostando por el dragón.

El primer ejemplo es el de un sistema de juego totalmente irreal, apenas creíble. El segundo es el de un sistema de juego como RQ cuyo Master ha creído pertinente jugar en un mundo bastante más real restringiendo la magia y haciendo casi imposibles las grandes proezas de los libros heroicos. El tercero es el de una partida de RQ en Glorantha, mundo con amplio acceso a la magia en el que un orco puede seguir matándose en un momento de mala suerte, en el que nadie en sus cabales va por ahí enfrentándose a reclutas legionarios lunares de dos en dos, pero en el que en un momento dado, puedes invocar una serie de poderes excepcionales, no siempre disponibles, pero que son la salsa de la novela heroica. Este tercer ejemplo es el RQ que a mi me gusta jugar.

Por tanto, cojamos un sistema de juego con una amplia base real. Añadamos una abundante dosis de magia, de artilugios fantásticos, de seres de leyenda, de todas aquellas cosas que hacen de la lectura de un libro de fantasía heroica algo excitante. Intentemos dejar al margen esa especie de compulsión que tienen los Masters clásicos por restringir al máximo los poderes de los personajes y por echarles encima todo tipo de monstruos horribles (compulsión comprensible, por otra parte, si están luchando con sistemas de juego que tienden a conseguir personajes invencibles y todopoderosos, seguros tras sus 80 hp, y que quizá se despeinen si son atacados por toda una escuadrilla de dragones azules). Como dice J. Lopez Jara en su artículo sobre Cthulhu del Líder 3, el Master debe "suavizar las situaciones para que no resulte imposible más de los que siempre debe ser imposible". Es siempre más fácil hacer más fantástico un juego realista, que lo contrario.

Por fin, añadamos a la mezcla un entorno de fantasía. Un mundo en el que el bien y el mal luchan de un modo tangible, en el que el Cáo intenta hacerse con el control y en el que los personajes tienen en sus manos el evitarlo (a diferencia de La Llamada de Cthulhu). Un mundo en el que los elfos y los enanos guerrean absurdamente en virtud de viejas rencillas entre sus dioses, mientras las criaturas del mal se benefician de su división, masacrándoles por igual. Un mundo, por fin, en el que la magia es algo habitual.

¿Qué obtenemos de la mezcla de todos éstos elementos? Obtenemos una excelente campaña de RuneQuest. Si entráis en ese mundo, no os arrepentireis.

RUNEMAGIA

Una de las razones que hacen a RuneQuest un juego diferente a los demás juegos de fantasía estriba en su sistema de magia. Nada menos que tres aproximaciones distintas a la magia pueden diferenciarse en el sistema de juego. Un personaje que desee convertirse en un mago tiene mucho donde elegir; primero tendrá que decidir cuál de los tres caminos es el mejor para desarrollar sus habilidades, y después, cual es su trayectoria en concreto dentro del camino elegido. Pero es mucho mejor que os lo explique alguien con experiencia en el tema, alguien que tiene que vivir con la magia a todas horas, que ha hecho de ella su modo de vida.



Los elfos son una raza muy orgullosa, apegada a sus tradiciones, y esencialmente xenófoba. No es fácil ser un medio-elfa en Glorantha, ya que se te hace difícil encontrar cual es tu sitio en el mundo; pero la cosa se complica todavía más si tienes que vivir en el corazón del Nuevo Imperio Elfico de Errinoru: la gente no acaba de acostumbrarse del todo a mirarte como a una igual. Tampoco es fácil, en este ambiente, ser una hechicera. Si ya es difícil de por sí serlo en un mundo con una mitología tan extensa como Glorantha, repleto de dioses muy poderosos cuyas sectas de acólitos y sacerdotes controlan en tantos lugares los hilos del poder, la cosa se hace especialmente compleja si te ha dado por venir al mundo en el mismo corazón del reino de los elfos, una raza a la que, pese a haber alcanzado un alto grado de civilización, los árboles de su excelsa diosa Aldrya no dejan ver más allá de las lindes de sus bosques; aquí la palabra hechicería sigue siendo casi sinónimo de herejía.

Pero es que, además, a ésta situación hay que añadirle un pequeño e insignificante detalle: yo soy Elenvial Eleandil, Princesa Imperial de Errinoru. Ello hace que a lo largo de mi vida haya tenido que pasar en ciertos momentos por situaciones incómodas a la hora de enfocar mi vida por el camino de la hechicería.

Sobre cómo he podido llegar a ésta situación tan poco frecuente, debo explicar que la responsable fundamental de la misma ha sido mi madre, una mujer de una biografía excepcio-

nal. Nacida en el seno de una familia de campesinos, logró alcanzar las más altas cimas de la gloria y del prestigio gracias a su extraordinaria habilidad con las armas. Pertenecía a un grupo de aventureros cuyas hazañas serán cantadas durante siglos por venir por los juglares de todo el mundo, pero en especial, por los narradores de historias épicas del pueblo élfico de Pamaltela, disperso durante tanto tiempo en el interior de sus bosques sin fin y que nunca hubiera conseguido su reunificación y la reinstauración de su Imperio sin la inestimable colaboración de guerreros tan valerosos.

No es extraño que mi padre, el nuevo emperador, se sintiera extraordinariamente agradecido hacia ellos, y que admirara especialmente a la única mujer del grupo, a la sazón, mi madre. No obstante, un matrimonio tan poco frecuente --un emperador élfico casado con una humana plebeya!-- nunca hubiera sido posible de no ser por que ella apareció en la gran fiesta de celebración de la victoria resplandeciendo con una belleza tan extraordinaria que, según se dice, ningún ser huma-

no, élfico ó divino hubiera podido resistirse a su encanto (N. del T.: Posiblemente se tratara de un conjuro de Incrementar ASP --Enhance APP-- el que tanto consiguiera sorprender al monarca élfico, de una Intensidad bastante importante a lo que parece).

Mi madre explica a todo el que lo comenta que esa belleza tan excepcional no era más que el reflejo del amor que ella sentía por mi padre y de la felicidad que la embargaba en noche tan triunfal. Pero nadie ignora que, durante los peores momentos de la batalla, la espada de mi madre brillaba siempre con un fulgor especial y parecía barrer a sus enemigos como si fueran simples insectos. En aquellos tiempos gloriosos hubo algunas cosas que aún los historiadores no aciertan a explicarse. Además yo recuerdo que una vez, cuando era niña, la sorprendí en cierta ocasión pronunciando unas extrañas palabras un día en el que no tenía un aspecto especialmente arrebatador, y al instante, ella volvió a recobrar su esplendor habitual. Hoy ya sé que mi madre es una muy experimentada Adepta Hechicera, y por

ello, la historia de amor de mis padres apenas tiene secretos para mí.

Una vez casados, ella ha seguido cultivando en secreto sus dotes de hechicera no sin ciertas dificultades; la reina de un pueblo tan devoto para con sus dioses ha de tener mucho cuidado para evitar que la acusen de brujería ó hereje, aunque la cosa sea más ó menos un secreto a voces. Ella siempre ha sido muy testaruda, y gracias a su "encanto" personal y a otra serie de "virtudes" inconfesables, ha conseguido que mi padre no solamente le permitiera continuar con sus actividades, sino que consistiera a educar a uno de sus dos hijos mellizos en las artes arcanas. La elegida fui yo, ya que mi hermano, el heredero del trono, tenía por tradición que iniciarse en el culto de Aldrya. Yo, desde luego, me alegro mucho de tal elección, pues pese a que respeto mucho a los dioses de los elfos considero que a mí me ha sido revelada la auténtica verdad sobre el Universo.

Mi madre y su maestro hechicero me mostraron que existe una conciencia, un dios si quereis, que está muy por encima de todos los demás conocidos, y que se halla ajeno a las virtudes y a los vicios de los mortales, que incongruentemente impregnan también y debilitan a los dioses tradicionales. A él se debe la creación del Universo y de todo lo que existe, por lo que es el único que merece nuestra adoración. El nos ha hecho seres inteligentes, y mediante ésa distinción nos ha dado la posibilidad de comprender al resto de la creación y, por tanto, nos ha dado la opción de poder dominarla. Esa comprensión y posible dominio de la Naturaleza se alcanza gracias al estudio racional de la misma, sin rezos, sin sacrificios, sin ceremonias propias de la fanática fé que consume a la gran mayoría de los mortales que adoran a sus dioses crueles, despotas y egoístas.

De éstos hay un gran número. Nada menos que hasta trece panteones principales se pueden contar en la mitología Gloranthana. Los elfos, los enanos, los trolls y otras razas cuentan con su propio panteón. Y aún existen otros muchos que adoran los humanos, de entre los que cabe destacar al panteón de Yelm, dios del Sol, y al de Orlanth, dios de las tormentas y de la guerra.

Por lo general, los dioses que conforman todos éstos panteones suelen portarse de un modo benéfico para con sus fieles. Obsequian a sus iniciados, acólitos y sacerdotes con poderes extraordinarios (N. del T.: Conjuros Divinos ó Rúnicos. Tremendamente potentes, pero muy costosos de conseguir), capaces incluso de llegar a resucitar a los muertos, algo que desafía a todas las leyes naturales. Y aún les permiten hacer uso de otros poderes procedentes de los espíritus con-

trolados por la deidades (N. del T.: Se refiere a la Magia Espiritual o de Combate, conjuros sencillos, de uso cotidiano, útiles, y de potencia limitada).

Tanta "magnanimidad" tiene importantes contrapartidas. Los dioses suelen exigir a sus fieles toda serie de requisitos para acogerles bajo su "protección". Así resulta necesario dominar ciertos conocimientos y habilidades útiles para el culto, el pago de unos diezmos de forma regular que pueden llegar a ser abusivos, y, si uno quiere aspirar a obtener los beneficios y conjuros más potentes de la deidad, ha de pagar importantes cantidades, así como sacrificar parte de su energía vital a la deidad (N. del T.: Cuando se quieren obtener conjuros divinos, se ha de sacrificar PER --POW-- al Dios en concreto). Suelen ser los iniciados de más bajo "standing" en el templo los que más sufren ésta explotación.

Los poderes otorgados proceden directamente de la deidad, y los individuos no son capaces de dominarlos por sí mismos, por lo que cada vez que quieren hacer uso de ellos, han de acudir a su dios para solicitarlos. Por ello, los caminos de toda Glorantha están llenos de fieles, ya sean sacerdotes, acólitos ó simples iniciados en peregrinación hacia los templos.

Esto sin contar con que, además, cómo ya se ha comentado, han de dedicar la mayor parte de su tiempo y de su dinero a su dios, y están obligados a ejercer una continua labor de captación de nuevos fieles, lo que les deja muy pocas posibilidades para dedicarse a otras aficiones más "terrenales". Comprenderéis que los beneficios, por altos que éstos sean, obtenidos de un dios, no son tan generosos como pudiera en un principio parecer. Los dioses son criaturas de gran poder, pero son muy peligrosos, ya que si bien siempre están dispuestos a aceptar sacrificios y presentes, sólo dan a cambio lo que a ellos les parece bien. Además, sus poderes y su dominio se limitan a la parcela que controlan, por lo que son limitados y, al fin, se hallan sujetos a las leyes de la naturaleza. Adorarlos es señal de estupidez y de ignorancia.

No obstante, los dioses suelen ser seres bastante dignos de respeto, a pesar de que raro es el dios que no tiene al menos un lado oscuro. Pero hay dos panteones que sólo merecen odio y desprecio por parte de los seres de bien. El primero de ellos es indiscutiblemente el panteón de los Dioses del Caos, el mal absoluto, que intenta destruir el mundo ordenado y contra el que casi todas las razas luchamos unánimemente (con menos éxito del debido a causa de la desunión). El segundo es el panteón de la diosa lunar, una deidad ecléctica y ambigua. Sus motivaciones y las de sus fieles se pue-

den resumir en una: el fin justifica los medios, aunque éstos consistan en aplastar sin piedad a todo el que se interponga (aunque se trate de pueblos enteros) en su camino, ó en aliarse a veces con el mismo caos, ya que según ellos la perfección estriba en mantener el equilibrio entre Orden y Caos, y es evidente que éste no puede ni debe ser destruido. Hay, sin embargo, algo que habla en su favor: sus fieles son más cultos y racionales que los fieles de otros panteones, aunque parten de planteamientos erróneos y egoístas, y sus métodos son tiránicos.

Pero sea cual sea la deidad venerada, los fieles que siguen a éstos dioses se conforman con adorar sólo a una pequeña parte de la Creación, ya sean los bosques, la oscuridad, la riqueza, la salud, las cosechas, la música, el mar, los rebaños, el comercio, la guerra, la caza, la sabiduría, la luna roja, ó el sol, ó cualquier otro aspecto que su dios particular patrocine. No se dan cuenta de que toda la Naturaleza es digna de admiración en su conjunto, y que su auténtico creador es un dios supremo, por encima de todos los conocidos, quién lejos de exigirnos sacrificios, nos da la sabiduría suficiente, no para adorar a la Naturaleza, sino para entenderla y dominarla. Lo único que nos pide a cambio es que cuidemos y respetemos todo lo que ha puesto a disposición de nuestra inteligencia.

Los hechiceros estudiamos racionalmente lo que nos rodea, y de ése estudio del Universo y sus leyes físicas nace nuestro poder para manipularlas. Así desarrollamos ciertas habilidades que todo ser inteligente podría desarrollar, pero que sólo unos pocos conocemos (N. del T.: Elenvial debe referirse aquí a las habilidades de hechicería de Intensidad --capaz de modificar el poder de los conjuros a voluntad--, Duración --capaz de determinar la duración de dichos conjuros--, Alcance --con la que consiguen prolongar los hechizos a distancias asombrosas-- y Multispell --indispensable para combinar entre sí los fenómenos logrados por los conjuros--; éstas tres últimas habilidades se estudian en el RQ de Luxe), y que nos hacen ser muy poderosos.

Nuestros poderes no vienen de ningún dios: nosotros mismos estudiamos y nos transmitimos nuestros conocimientos sobre el dominio de las cosas materiales y aún espirituales. No podemos iniciarnos sin la ayuda de un maestro y de los escritos en los que otros sabios han expresado sus conocimientos.

Nuestra propia inteligencia es el único límite que se nos impone a la hora de desarrollar nuestros poderes (N. del T.: La princesa Elenvial se refiere aquí a que los hechiceros pueden memorizar conjuros hasta un número igual a su INT, y manipularlos con la

INT que aún tengan libre. Ej: Un hechicero de INT-16 puede memorizar 10 conjuros, y aún tener 6 pts. de INT libre para manipularlos con sus habilidades de Intensidad, Duración, Alcance, etc.). Mientras nos llegue la inteligencia, podemos acumular cuanta sabiduría queramos abarcando numerosos conocimientos cuyo dominio podremos incrementar con la práctica y la experiencia. Además, por limitada que sea nuestra inteligencia, ello puede no constituir un problema insoluble ya que, a base de mucho estudio, podemos llegar a dominar y mejorar a otra criatura inferior para que ésta pueda unir su mente a la nuestra. Así siempre podremos contar con otras inteligencias añadidas (N. del T.: La autora se refiere a la creación de familiares --gatos, perros, otros animales, e incluso espíritus-- a los que tan aficionados son los magos).

Tanto trabajo de estudio y dedicación merece la pena, ya que, con el tiempo, un hechicero aplicado puede llegar a tener un enorme poder sobre los fenómenos naturales. Y a eso es a lo que yo aspiro.

Es una lástima que el pueblo de mi padre, mis queridos hermanos élficos, permanezca ignorante de estas verdades fundamentales, pero mis maestros ya me han convencido de que intentar revelárselas podría dar lugar a serias crisis y disturbios. Lo que más me consuela es que, al menos, están protegidos por dioses bondadosos que cuentan con todas mis simpatías: Aldrya, Yelmario, Babeester Gor, etc...

Mucho peor hubiera sido que la falta de una fé común o que la existencia de creencias primitivas hubiera favorecido la aparición de cultos espirituales dirigidos por shamanes y brujos locos, abundantes en tantas tribus salvajes que habitan en lugares no muy alejados de nuestro Imperio. Estos seres sí que son totalmente supersticiosos e ignorantes, ya que adoran a los espíritus por sí mismos, sin que éstos procedan del entorno de dios alguno. Estos espíritus son entidades de escasa o nula inteligencia que vagan por el plano astral, y que en ocasiones tienen una gran cantidad de poder deficientemente controlado. Estos shamanes pueden abandonar su propio cuerpo físico para acudir al plano astral de los espíritus a los que adoran y a la vez intentan dominar. De ellos obtienen sus conjuros y encantamientos, no siempre especialmente poderosos, pero siempre hay peligro en lo que no se conoce. La ignorancia de todos los pueblos salvajes es proverbial, y por ello adoran a tales lastimosas entidades; en el mejor de los casos, tales criaturas tienen habilidades menores, importancia estrictamente local, ó son tan vagas y se hallan tan distantes, que sólo pueden proporcionar una magia de efectos despreciables.

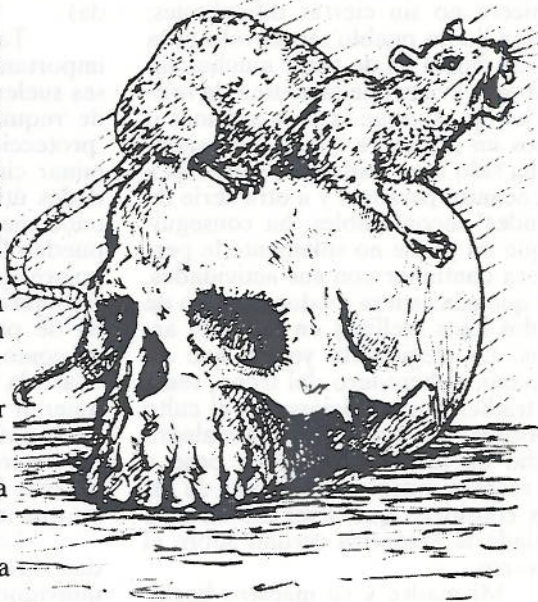
Afortunadamente el mío es un pueblo civilizado y culto. Los shamanes que existen en él son siempre parte del culto de una deidad superior capaz de proporcionar espíritus más útiles y poderosos. Somos los hijos de una raza elegida por la Naturaleza, y estamos dotados de unas cualidades excepcionales.

Bueno, habeis de perdonar que mi lado élfico se deje llevar de vez en cuando por ese cierto chauvinismo que tanto nos cuesta evitar. Mi maestro hechicero se enojaría ante una falta de objetividad tan evidente. Pero en realidad, él sólo es humano, e ignora por qué los elfos somos tan "especiales".

¿Por que no te acercas por Glorantha? Estoy segura de que nuestra magia te sorprendería...

De las Notas de la Princesa Elenvial del Nuevo Imperio de Errinor.

Traducidas del élfico por Ana I. Utande, de "Fumbler Dwarf".



MODIFICACIONES PARA UN JUEGO CASI PERFECTO

Luis Serrano

Es muy difícil buscarle los fallos a un juego que, como RuneQuest, es casi perfecto. No obstante, en ésta vida, todo es mejorable. Lo que sigue, más que intentar corregir el sistema, pretende tan sólo hacer unas pequeñas puntualizaciones al mismo, limar las pequeñas asperezas surgidas tras meses de juego. Algunas de las modificaciones están tomadas de la revista HEROES de AH, aunque no se han extraído al pie de la letra, sino que a su vez han sido modificadas por nosotros. No obstante, la mayoría de las veces, las correcciones propuestas son totalmente "Made in Fumbler Dwarf". Esperamos que las encontréis útiles.

Sobre la creación de los personajes.

Yo soy de los Masters que opinan que un jugador debe hacerse el personaje que desee, y no el que salga en los dados. Quizá los puristas del RPG me digan que la salsa del rol consiste en saber representar todo tipo de personajes. Eso quizá sea cierto cuando juegas con gente experta, mentalizada y muy sacrificada, pero no vales para los jugadores a los que

intentamos iniciar. Si un determinado jugador quiere jugar con un guerrero civilizado con cierta atracción por la hechicería, no hacemos nada útil si le endosamos a un granjero bárbaro ó a un pescador primitivo.

Estas situaciones son más fáciles de solucionar con el sistema de juego de RQ standard, ya que en el mismo no existen profesiones previas para otorgar experiencia, sino que se usa lo que en RQ de Luxe se llama sistema de experiencia rápida, asignándose una serie de percentiles a las habilidades que más le gusten al jugador. No obstante, éste sigue sujeto a la limitación de la edad ($2D6 + 15$) y a la determinación al azar de su cultura.

En el RuneQuest de Luxe, la experiencia previa viene dada por la profesión que ha ejercido el aventurero antes de decidir irse de aventuras, y tal eventualidad se elige también al azar (a los Masters les encanta lanzar a la refriega montones y montones de mozalbetes de 18 años, pescadores ó granjeros, que apenas saben sostener una espada, y ni siquiera saben gran cosa de su profesión anterior). Desde mi punto de vista particular, el jugador ha de tener el personaje que él desee tener. Incluso lo ideal sería que pudieran elegir sus propias características, pero esto es ya algo de pura ciencia-ficción a no ser que estemos tratando con gente muy responsable,

por lo que de momento, seguiremos lanzando los dados para averiguar la destreza y la fuerza de un aventurero.

El personaje debe tener la edad elegida por el jugador. Esto en RQ no es un beneficio real si la campaña tiene un desarrollo largo, ya que si bien el tener muchos años nos da una cantidad de experiencia importante y consigue personajes más poderosos, también es cierto que enseguida se nos echan encima los fatídicos 40 años a partir de los cuales se empiezan a perder características progresivamente. El PJ también debe pertenecer a la cultura elegida por el jugador siempre que no vaya en contra de los principios básicos de la campaña que se está jugando (es inútil intentar ser un troll en medio de la corte del Imperio Elfico): si alguien sueña con tener un bárbaro de gran espada y sangre hirviendo, es una soberana tontería darle un noble civilizado o un pastor nómada. Y en el RQ de Luxe, el personaje debe tener una historia previa elegida también por el jugador. Si se quiere, se puede seguir dejando al azar la profesión de la familia en la que nuestro héroe haya nacido, pero éste no ha tenido por qué permanecer en su casa todo el tiempo que media entre su nacimiento y su salida de aventuras. Así en mis campañas, ha habido personajes que tras nacer en una familia granjera civilizada y pasar en ella sus 23 primeros años (recibiendo por tanto 8 años de experiencia como granjeros), luego salieron al mundo pasándose 5 años como soldados en las legiones, otros 3 como ladrones consumados en una gran metrópolis y, al fin, arrepentidos de su vida pecaminosa, invirtieron otros 2 años como acólitos de alguna deidad apropiada, antes de convertirse en personajes. La vida de un personaje ha de ser cosa del jugador que lo controla, y no sólo desde una perspectiva futura o presente. También es importante su pasado. Ello conduce a jugadores satisfechos de sus personajes, lo cual redundará en una experiencia de rol mucho más satisfactoria para todos. Es triste ver a jugadores que llevan a shamanes primitivos de la misma forma que llevarían a ladronzuelos de suburbio. Lo único que conseguimos obligando a nuestros chicos a llevar personajes puramente aleatorios, es fomentar ese alineamiento caótico suicida del que se nos hablaba en Líder 3.

Cambios en la fatiga.

Según las reglas básicas de RQ, la fatiga se recupera a la tasa de 1D3-1 PF por cada asalto en que no se pierden. Pero ello da lugar a situaciones un poco ficticias. Imaginaos un aventurero que haya caminado durante 8 horas para llegar a un poblado en medio del desierto. Según las reglas, si no ha hecho una velocidad extenuante, habrá perdido 8 PF, es decir, el

hombre está algo cansado de andar. Pero resulta que con las reglas tal y como están, se puede sentar en una silla durante un par de minutos y ya estará como nuevo. Ello nos lleva a considerar a partir de ahora dos tipos de fatiga.

Habrà, por un lado, una fatiga recuperable a corto plazo que sigue las reglas de recuperación habituales y que se debe a ejercicio intenso de corta duración, es decir, principalmente al combate.

Y por otro lado tenemos un tipo de fatiga recuperable a más largo plazo entre la que encuadraríamos a la fatiga causada por:

Ejercicio de larga duración:
Caminar, viajar, cabalgar, rituales, etc...

ENC(Carga)
Daño Recibido (ver a continuación)

Conjuros debilitadores (Ej: Drain)

Este segundo tipo de fatiga se recuperará a la tasa de 1PF por cada turno de 5 minutos.

Cuando a una criatura se la origina daño a sus HP, el componente debilitador del mismo debido a sangrado, dolor, etc., se puede simular restando del blanco 1PF por cada HP recibido en daño. Esta fatiga será de la recuperable a largo plazo.

Cambios referentes a la Magia.

Según el Libro de Magia, a un mago de cualquiera de las tres aproxi-

maciones posibles, siempre habrá de restársele el peso de sus posibilidades de lanzar conjuros. Esto me parece un serio handicap para los hechiceros, sobre todo en estadios iniciales en los que sus posibilidades ya son de por sí, muy bajas. Las cargas terrenales no deben ser obstáculo para un especialista en el manejo de las fuerzas naturales.

Todos nos hallamos familiarizados con la novelesca imagen del mago que al lanzar un conjuro queda totalmente eshausto. Esto se puede simular si permitimos que los magos, en los momentos de apuro, puedan extraer puntos mágicos de sus puntos de fatiga a la tasa de 5:1 (Así, un Bladesharp-3, costaría 15PF).

También se puede dejar que los personajes se queden VOLUNTARIAMENTE en PM negativos, aunque, lógicamente, al hacerlo quedarán inconscientes, y sufrirán una cierta penalización en HP, pudiendo llegar incluso a la muerte si el gasto fué excesivo, o si de entrada el mago ya estaba herido. Por cada PM negativo que un mago tenga, habrá de lanzar 1D6; el resultado se dividirá por 5 y, redondeando siempre hacia arriba, se obtienen los HP totales de daño recibido. Ej: Elenval se enfrenta a un troll y no le quedan armas. Tiene sólo 2 PM, y un conjuro de Paralizar. Pero sabe que contra el troll, un conjuro de Paralizar de menos de 8 de Intensidad es perder el tiempo. Decide quedarse en -6PF voluntariamente, jugándose el todo por el todo. Tras lanzar el conjuro queda inconsciente, y se ve obliga-



da a tirar 6D6, lo cual le dará un resultado medio de 21-22. Ello, dividido por 5 y redondeado convenientemente nos da un total de 5HP recibido por nuestra amiga. Como el conjuro no sea efectivo, quizá lo único que se haya conseguido sea que Elenval se precocine para el troll.

A veces no es fácil lanzar un conjuro y las posibilidades dejan mucho que desear. Esto se puede solventar a base de ceremoniar unos cuantos asaltos, pero, por desgracia, a veces no hay tiempo que perder. Se puede permitir que los magos cambien PM y PF por percentiles extra en sus conjuros. Una conversión de $1PM = 5\%$ y $1PF = 1\%$, parece justa.

La INT-libre es un engorro constante para los pobres hechiceros siempre limitados por ella. Aquí les vamos a dar la posibilidad de sobrepasar ése límite, pero el precio es muy alto, lo bastante alto como para que sólo usen éstas reglas en casos de extrema necesidad. Un hechicero que sobrepase el límite de su INT-libre se verá abocado a los efectos siguientes:

Pérdida inmediata de PF igual a sus PF totales por 2.

Durante un número de días igual al exceso de INT-libre realizado, el hechicero soportará una pérdida de PF permanente igual a 5 veces dicho exceso.

Durante esos mismos días, tendrá que soportar la reducción a la mitad de todos sus parámetros mágicos: PM, INT-libre, % en conjuros y habilidades mágicas, etc. Asimismo, cualquier conjuro que desee lanzar durante ése tiempo verá incrementado en un 50% su gasto en PM.

El hechicero, además de agotado, puede quedar irreparablemente dañado tras el esfuerzo. Tras el mis-

mo, habrá de sumar su POW y su CON, y restará al resultado el exceso de INT-libre usado. Habrá de lanzar 1D100 y obtener un resultado igual ó inferior al resultado total, y si lo consigue no le ocurrirá nada más. Si falla, pero tira por debajo de doble de la cantidad requerida, sufrirá un daño a sus HP totales igual al exceso de INT-libre usado. Si la tirada es aún peor, el jugador tiene sus opciones:

Decidir que su personaje ha quedado mentalmente incapacitado para usar cualquier tipo de magia en lo sucesivo, su mente incapaz de asimilar el horror de la experiencia.

Suponer que su personaje ha contraído Fiebre Cerebral, la enfermedad que provoca pérdida de INT y que ya ha fallado la primera tirada de instauración de la misma. Tendrá que seguir haciendo tiradas para determinar el alcance de la dolencia, pero usando el mismo porcentaje de posibilidades arriba reseñado.

Ej: Rigmor, el enano hechicero, se enfrenta a un gran troll de las cavernas. Sólo puede lanzar un conjuro, por lo que éste debe ser definitivo. Decide no correr riesgos y lanzar un Veneno de Inten.23. La INT-libre de Rigmor es 13, por lo que la sobrepasaría en 10 unidades. El conjuro es lanzado (esperemos que con éxito). Rigmor tiene un total de 30 PF nominales; automáticamente pierde 60, lo cual le llevará a la inconsciencia si no media ayuda mágica alguna. Durante 10 días, Rigmor tendrá sobre sus hombros el equivalente a 50 ENC de peso, lo que le llevará a estar todo el día agotado, y además verá reducidas a la mitad sus habilidades mágicas y aumentado en un 50% el gasto en PM de cualquier conjuro que quiera lanzar. Pero ahí no se acaba la cosa. La CON

de Rigmor unida a su POW suma 21, menos 10 unidades que fueron las del exceso en INT-libre, da 11. Si en 1D100, el resultado es 11 ó menos, las tribulaciones de Rigmor se limitarán a un cansancio de unos días. Si el resultado está entre 12 y 22, mala cosa; Rigmor recibirá 10 HP de daño, lo cual es bastante, pudiendo incluso morir. Si el resultado es 23 ó más, su jugador habrá de elegir entre la retirada de Rigmor de las artes mágicas ó unas fiebres cerebrales de gravedad indeterminada. Quizá sea mejor tirar de alabarda con el troll.

¿Por qué los magos se habían librado hasta ahora del azote de las pifias? Tal situación ha llegado a su final. A continuación adjuntamos una tabla de pifias para todos aquellos aficionados a sacar 00 y 99 en los dados.

Cambios en el daño en combate desarmado.

Esta es una modificación que yo, particularmente, no uso. Me gustan las reglas tal y como son en éste punto. Ya se sabe, los madrileños somos algo fantasmas, y a mí me gusta (y a mis chicos también) ver como los personajes pegan puñetazos a lo Conan y hacen picadillo a manos limpias a los malos. Pero para los que sean más quisquillosos, debo reconocer que el sistema de daño desarmado de RQ es, en el mejor de los casos, muy optimista. Cualquier aventurero un poco decentito hace un daño al dar un puñetazo de $1D3 + 1D4$, con lo que pueden, de un sólo golpe, lisiar para toda su vida a su enemigo y terminar la pelea (posiblemente puedan matar a alguien de un sólo golpe). Según HEROES se puede hacer la siguiente modificación: dividir por dos el daño realizado, pero una vez descontada la posible armadura. Es decir, si golpeas a un enemigo protegido por 3 puntos de armadura y le haces 7 HP tras tirar los dados adecuados, pasarán 4HP y son éstos los que se reducirán a la mitad. Pero los "bonus" mágicos y el daño extra conseguido por el uso de Artes Marciales, no se hallan sujetos a tal reducción.

También en las reglas opcionales mencionadas se reduce en un punto usando el mismo sistema el daño infligido por objetos romos usados como armas de un modo puramente casual (piedras, patas de silla, etc.).

Creo que todas éstas puntualizaciones pueden ayudaros a mejorar vuestras partidas de RQ. Pero como siempre, vosotros sois los árbitros y las reglas han de ajustarse a vuestro mundo particular y a vuestra campaña.



TABLA DE PIFIAS EN MAGIA

- 01-05... El conjuro estalla sin hacer daño a nadie. El mago sobrevive.
- 06-15... El conjuro cuesta el doble de su valor en PM. 16-25... El conjuro cuesta $D4 + 1$ veces su valor en PM.
- 26-30... El mago queda inconsciente un nº de asaltos igual al valor del conjuro en PM.
- 31-40... Los PM gastados se regeneran a la mitad de la tasa normal durante un nº de días igual al valor del conjuro en PM. 41-45... El conjuro afecta de modo adverso a una persona al azar.
- 46-50... Idem. al amigo más cercano.
- 51-55... El conjuro hace 1HP de daño por cada PM a una persona al azar. 61-65... El conjuro hace 1D6 HP de daño por cada PM a una persona al azar.
- 66-70... Idem. al amigo más cercano.
- 71-75... El conjuro causa 1HP de daño por cada PM a t
- 56-60... Idem. al amigo más cercano. odo aquel que se halle alrededor.
- 76-80... Idem. 1D6 HP.
- 81-85... El conjuro causa un trastorno en el plano espiritual. Tirar 1D100 en la tabla de Summon (Invocar).
- 86-90... Idem. lanzar 1D50. 91-95... El mago pierde 1D3 POW.
- 96-99... Idem. POW = PM del conjuro.
- 00 ... El mago desaparece en una nube de humo. Toda la magia en el radio del conjuro queda disipada. Todos pierden 1D3 POW.

UN ELFO Y SU FE

por Luis C. Ximénez Gómez
(Thangorodrim)

El despertar de aquella mañana fue violento. Mi esbelto cuerpecillo élfico se encontraba cubierto de sudor. Sin duda fue un despertar angustioso pero a la vez liberador. Volver a la vigilia y escapar de aquella pesadilla espantosa me tranquilizó un poco. En cuanto recuperé el ritmo normal de mi respiración intenté ordenar mis ideas. En el sueño, cuyo simple recuerdo me atormenta, me sentía expectador de una extraña escena. En una habitación, seis personas ocupaban asientos alrededor de una mesa. No logré identificar a ninguno, pero eran inequívocamente humanos. Hablaban y gesticulaban con cierto orden. Sus caras cambiaban de expresión atendiendo sobre todo a los mensajes de uno de ellos que estaba parapetado tras una pantalla. Instintivamente avancé para escuchar sus palabras y así comprender tan rara situación. Pero, desde luego, hablaban algo que no pertenecía a ninguna lengua que yo hubiese escuchado jamás, ni siquiera a las jergas empleadas por las bestias caóticas. Intenté encontrar un significado a mi presencia allí, pero cada detalle que descubría conseguía llenarme de espanto. Reparé en una insignificante figura de plomo exacta a mí. Adoptaba una postura guerrera bastante grotesca y estaba junto a representaciones similares de mis compañeros de aventuras. Los humanos daban muestras de estar disfrutando con aquel oscuro rito. Pero cuando el hombre de la pantalla empezó a rodear las figurillas con otras de orcos, muertos vivientes, trolls, etc. en una proporción de cien a uno, él fue el único que sonrió. A estas alturas del sueño ya sabía que los humanos no podían verme. Empecé a buscar la clave de todo el asunto revoloteando nerviosamente por toda la estancia, hasta que algo consiguió helarme la sangre. De todo el tiempo que llevaba observándoles lo que más me inquietó fue el entusiasmo que ponían al tirar unos objetos geométricos. Arrojan esas cosas y aguardaban impacientes a que terminasen de rodar. Cuando lo hacían, ofrecían una de sus caras con un signo marcado. Ahora, dos de esos objetos yacían sobre la mesa, exhibiendo un circulito en cada una de sus caras. Un escalofrío estremeció mi cuerpo y me sentí obligado a buscar la figura con mi imagen. Comprobar que ahora estaba en posición horizontal no resultó agradable. También posaban abatidos el enano, el vikingo, la

princesa, el semicaballo e incluso el siempre irritante pato. ¡Qué espanto! Uno a uno, los humanos fueron entregando al hombre de la pantalla sus hojas de papel. Aún pude, en el cambio de mano de uno de los papeles, observar otra representación mía, esta vez era un dibujo. Las llamas de la chimenea pronto devoraron las hojas de ese papel. Sentí morir y desperté. Ni en los oficios a la mayor Gloria de Aldrya, ni en el tiempo dedicado al cuidado del huerto conseguí apartar de mi cabeza los oscuros pensamientos que aquel sueño me producía. La pesadilla parecía una justificación de los rumores que llegaban a mis oídos desde hacia dos estaciones. Corrían noticias horribles. Pululaban gentes que públicamente renegaban de la existencia de los dioses, ni siquiera la sagrada Aldrya escapaba a sus sacrílegas voces. Y no contentos con ultrajar a las divinidades transferían su Gracia a otros dioses mucho más mundanos, posiblemente aquellos que conocí en mi sueño.

Mi lucha interior, a partir de aquel día, será salvaje y violenta. Desde que abandoné mis actividades como paje en la Corte Imperial Elfica he vivido muchas aventuras. He servido como soldado personal de la princesa Elenvial. Cogí con mis propias manos la sagrada Runya, piedra fundamental de la cultura élfica. Viajé a la remota Isla de los Grifos, donde uno de esos fabulosos seres me hubiese comido de no haber visto guiada mi mano por la altísima Aldrya. Perdí algo de mi dignidad cuando un repugnante orco desgajó de mi cabeza una de mis graciosas orejas con su inmunda cimitarra. Y también tuve que lamentar la muerte trágica de casi todo mis amigos a manos de abominables criaturas. Claro que no todos fueron momentos negros, e incluso disfruté de buenos ratos y del favor de algunas damas, distinguidas unas y otras no tanto. Recuerdo, por ejemplo, el cariñoso afecto que me demostró una princesa de una de las ciudades de la mencionada Isla de los Grifos. Era extraordinariamente atractiva, para ser medio humana medio orca, claro. La pasión de aquella noche pasará a los registros de la Historia y si no llego a estar despierto lo habría hecho a los de la Gastronomía. Y su memoria no se ve ensombrecida en absoluto, ni siquiera por los efectos del casi fatal bebedizo que me invitó a consumir. Tampoco sería justo omitir las numerosas intervenciones divinas concedidas que han jalonado mi existencia. Sin ellas, mi cadáver descansaría en remotos lugares desde hace mucho tiempo. En de-

finitiva, mi vida hasta aquel día había estado cuajada de experiencias intensas. Pero ni las discusiones crematísticas mantenidas con mis superiores espirituales me alteraron tanto como las inquietantes reflexiones que el sueño me producía.

Valgan los anteriores acontecimientos como prueba de la existencia real de nuestro mundo. Claro que, en contra, también tenemos argumentos. Cuando esos provocadores afirman que sólo somos peones de un juego superior, surgen en mi mente vivencias y anécdotas desconcertantes. En alguna ocasión me recuerdo como un barbudo vikingo que en un alarde de valentía salta sobre la cubierta de un barco enemigo, en pleno abordaje. Cuando la belicosa expresión del vikingo se transforma en una mueca de dolor recuerdo como mía la herida de su abdomen así como su aparatosa caída al mar. Mi delicada mano élfica no encuentra cicatriz alguna en mi abdomen. También puedo evocar multitud de experiencias que, aunque me espante reconocerlo, admito haberlas vivido con otras formas y otras mentes. Como aquella colosal batalla librada contra las mesnadas del Caos. Combate en el que aún puedo verme como único soldado de infantería, hijo de pescadores y escasamente ilustrado en el arte de la guerra. Me veo destinando mis energías a animar a mis camaradas en su lucha con una cerrada formación de orcos y trolls en una llanura anegada por la sangre. Imagen desagradable pero superada en dramatismo por el recuerdo de mi propia muerte, por lo menos la del pescador con el que me identifico. Sí, una muerte bastante brutal, los enfebrecidos ojos del salvaje troll negro y mi humilde cabeza estallando en fragmentos bajo su pesado garrote no resumen mi contexto ideal para dejar este mundo. Aparte de lo evidente que resultaba mi limitada pericia para esquivar.

Pero debo abandonar esas ideas irreverentes. Aldrya existe.

Y, pese a lo estremecedor de mis pensamientos y a la angustia que me produjo aquella pesadilla, seguiré luchando y rezando para que la sombra de los humanos, aquellos de la habitación, no me alcance.

Vaya, parece que haber contado todo lo anterior me ha tranquilizado un poco. Incluso me veo capaz de tomar perspectiva y hacer diana con mi arco Atxagoras. De todas formas lo que más me sorprende es haber escrito lo anterior siendo un personaje que no sabe escribir.

NO ES FACIL SER UN PATO EN GLORANTHA

por Karl Walter Klobuznik

Permitidme que en primer lugar me presente: Me llamo LUCAS DUCK, hechicero iniciado de la raza patuna. A lo largo de mis múltiples viajes me he topado con los seres mas variopintos y mortales que pueda uno llegar a imaginarse. De ellos me han pedido que os hable en las siguientes líneas. Desde luego no es fácil ser un Pato en Glorantha... Es normal sufrir toda clase de insultos, bromas y fanfarronadas, ya que la mayor parte de las veces no le toman a uno en serio. Lo que hay que hacer es aprovecharse de esta situación para tomarla a tu favor. Recuerdo que en un viaje que realizamos a Pamaltela, a un pueblecito llamado Munn, nos encontramos con un miembro de mi misma raza (Bastante mas demacrado y anciano que yo, naturalmente...) que gracias a una hábil estratagema, nnos pegó un gran sablazo e hizo que no olvidáramos ese encuentro en mucho tiempo.



Pero vayamos al grano: Aún me tiemblan las patas cuando recuerdo un encuentro que tuve con cierta raza de seres, llamados Broos. Estos bichos son seres humanos con cabezas de ciervos, antílopes o cabras. Su poder no radica en su capacidad de combate sino en que se frotan el cabello con estiércol, adoran a los dioses de la enfermedad y realizan otras prácticas realmente repulsivas. ¡Pobre de tí si te dan! aunque salí bien parado, estuve el resto de la semana en cama, recuperándome de unas repentinas fiebres que me afectaron gravemente.

Personalmente prefiero enfrentarme a los Trolls de las Cavernas. Aunque son mucho más peligrosos que la mayoría de los seres normales, cuando te enfrentas a alguno de ellos, sabes a qué atenerse.

Recuerdo una vez... que me desperté sobresaltado de un bello sueño con "Samantha Duck" al haber oído un fuerte estruendo detrás de mí. Respiré aliviado al comprobar que no era otro que mi viejo camarada Kellag Hadumoth (un Troll amigo nuestro) que estaba deglutiendo su desayuno a base de Escarabajos Gigantes.

Aún añoro con nostalgia aquellos primeros encuentros con Orcos, Osos, Lobos, Gigantes, etc... que se resolvían simplemente a tortazos.

No sé si os habré contado que soy un poderoso hechicero con unos gigantescos poderes (No me explico. ¿De verdad que no habeis oído hablar de mí?) Os recomiendo que si os decidís a abandonar el pastoreo de vuestras ovejas, o el cuidado de vuestras granjas y tomáis la decisión de imitarnos para ir de aventura, procureis iniciaros como hechiceros en el arte de la magia. Aunque es algo complicada y costosa, esta ciencia tiene la ventaja de verse li-

bre de los lazos que impone la magia divina con sus respectivos dioses, y es mucho mas poderosa y eficaz que la "tercermundista" magia espiritual. Aunque también os advierto que no subestimeis a nadie porque no sea hechicero. Hay poderosos Shamanes a los que hay que respetar, aunque en un enfrentamiento directo conmigo, sin duda alguna sucumbirían.

Hablando de estos temas, me viene a la mente un viejo amigo que tuve antaño, un Hobbit llamado "Sana-males", que aunque nunca se pegaba, usaba con cierta peculiaridad la magia, siendo de gran utilidad para el grupo en el que iba, por sus propiedades curativas. Os aconsejo que os hagáis compañeros de algún iniciado de la diosa de la curación. Puede ser que algún día se lo agradezcáis.

¡PUAJ! Creí haber superado este recuerdo. No debería contároslo pero... resulta que un nefasto día, nuestro grupo se topó con un gran centauro blanco, que emitía reflejos de esplendor con su majestuoso movimiento. Se ofreció acompañarnos, ya que ansiaba sentir emociones fuertes, pero ocurrió que dichas emociones fueron demasiadas para nosotros. En primer lugar, mientras estábamos intentando introducirnos sigilosamente en un campamento enemigo, comenzó a trotar, relinchar y hacer ruido con los cascos, con lo que nuestro ataque sorpresa se vió totalmente truncado. Si go opinando que los iniciados del dios prestidigitador no son de fiar. Se arriman al sol que más calienta; seguro que hizo algún tipo de pacto con los Orcos aquellos de la frontera... Nunca estaba conforme con los repartos de tesoros, y se pasaba el día burlándose de mí, hasta que mi infinita paciencia llegó a su límite. En fin, tuvimos que deshacernos de él ya que se había vuelto una carga demasiado pesada.

Pero volviendo al tema de esta líneas, haced caso de un viejo zorro como yo y huíd de todo combate espiritual o mágico si no estais muy duchos en la materia. Algunas noches me despierto sobresaltado soñando con la muerte de otro amigo mío. Knutgrim era su nombre, y pertenecía a una tribu bárbara hasta el momento en que un Wraight le envolvió succionando la totalidad de su alma y dejando su inerte cuerpo a merced de los buitres.

Podría estar contándoos durante días mis experiencias con los diversos monstruos residentes en Glorantha, pero sin duda alguna, el más espectacular, mas bello, mas letal, es el Pato. Perdón... ¡quería decir Dragón! Recuerdo que una vez que me enfrenté con uno de ellos (junto a mis compañeros de fatigas, naturalmente) estuvimos prácticamente una tarde entera planificando el asalto: echando conjuros a nuestras armas de "cuchilla ígnea", "incrementar daño", a nuestras armaduras de "encantamiento de armadura", "esferas de silencio", etc...

En cuanto a los compañeros de aventura, elegidlos bien... Personalmente os recomiendo a los elfos y enanos, siempre y cuando éstos no sean ni demasiado quejicas y románticos, ni demasiado gruñones y cabezones. Aunque esto naturalmente es como pedir peras al olmo. Los únicos seres "equilibrados" aunque muy escasos, somos nosotros, los Patos.

Recuerdo que en uno de mis múltiples viajes... Pero Hobbit. ¿Por qué me quitas el tintero? Si todavía no les he contado ni lo del Fachan, ni lo del Grifo, ni los Esqueletos, Espíritus, Elementos, Elefantes, Ciervos, Brontosaurios, ni nada. Si no he hecho mas que comenzar...

¡No, no lo hagais! ¡EL TINTERO POR LA VENTANA NO !!!!!

EL RENACIMIENTO

por Jesús M^a Cortes Meoqui

El General pasa revista a sus tropas, dividida la infantería en Tercios de piqueros, arcabuceros y mosqueteros. Al frente los grandes cañones están prestos a hacer fuego, mientras la caballería de los flancos y retaguardia espera impaciente.

La batalla se inicia con un cañoneo bronco; una de las granadas enemigas cae sobre mi caballería pesada del ala derecha. ¡MALDICION! esos nobles impetuosos forman en línea y, exasperados por el fuego artillero, cargan contra el enemigo sin apoyo (condenados test de moral). Ordeno que los lanceros avancen para cubrirles pero las marismas al frente los dejan clavados (debo aprender bien la tabla de terreno!). El flanco izquierdo va bastante mejor, entre las nubes producidas por el humo de los mosquetes se observa el retroceso enemigo. ¡Esos highlanders y sus arcos han acabado con mis Dragones! ¡Y ahora cargan contra el centro de mi línea! (los campesinos recién reclutados ni siquiera han esperado a ver la cara al enemigo y huyen, habrá que usar la reserva). El General toma el mando de su Guardia de élite, su último regimiento, y carga...

Los periodos más habituales del Juego de Simulación (JS) son la Antigüedad y el napoleónico; la narración que da comienzo al artículo es un resumen novelado de la última batalla de Renacimiento que tuve el placer de jugar (adivina qué pasó con la carga). Me propongo dar una serie de razones que motivaron mi inclinación hacia la conocida como "Era de la pica y el arcabuz", así como unas líneas generales para todo aficionado que penetre en un terreno casi virgen como éste.

Frente a los antiguos, las ventajas que aprecio son la existencia de unidades claramente constituidas, pues no tratamos con hordas de 10.000 galos sin posibilidades tácticas, sino con formaciones reglamentadas.

Frente a los napoleónicos, resulta encantador ver los efectos del Arco Largo junto a mosquetes; lanzas y ballestas frente a cañones y arcabuces. Además de una mayor variedad de categorías de tropas: Campesinos, mercenarios, nobles impetuosos, tem-

bles lasquetetes suizos... difíciles de combinar y manejar.

La época se extiende desde principios del siglo XV hasta finales del XVII, con innumerables guerras a lo largo de la geografía mundial: aztecas y españoles, samurais japoneses, suecos y alemanes, turcos y venecianos, suizos y borgoñeses, polacos y rusos...

Tampoco podemos olvidar que España durante esos siglos rigió los destinos de las naciones, lo cual es un nuevo aliciente (desde la conquista de Granada, las guerras del Gran Capitán, en los Países Bajos, conquista de Argel, Guerra de los 30 años).

Un problema a superar es la obtención de fuentes históricas, el material es difícil de encontrar pero se han creado instituciones como la "Pike & Shot Society" como medio de soslayarlo; en última instancia siempre cabe acudir a la biblioteca de la universidad.

Batallas campales:

es prácticamente ilimitado el Nº de batallas que a lo largo de estos tres siglos tuvieron lugar, en ellas asistimos a una profunda evolución de la táctica, desde los "erizos" de picas suizas, su técnica se perfecciona en Italia de la mano de Gonzalo de Córdoba al introducir los arcabuces junto a la pica en 1/3 de proporción (de ahí la palabra "Tercios"). La relación de fuego frente a picas se va incrementando, sustituyéndose al arcabuz por el mosquete, hasta los 2/3 de mosqueteros y 1/3 de piqueros que oficialmente componían los Regimientos del NEW MODEL ARMY de CROMWELL; del tercio como bloque se había pasado a una formación mucho más flexible con Gustavo de Suecia.

Los asedios jugaron un importantísimo papel en las guerras renacentistas, desde las luchas de los Condottieri italianos, la defensa de Viena frente a los turcos, la toma de Amberes ó el "Saco de Roma". He aquí una faceta poco desarrollada en la Simulación que en ésta época alcanzó el rango de ciencia.

Tener un ejército de cada etapa dentro de la época calificada como

Renacimiento es imposible, ¿Por qué no acudir a las escaramuzas? las situaciones aparecen incluso en novelas ó memorias de personajes de la época; la variedad de armas y figuras dan una diversión asegurada, pudiendo llegar al war-Rol (ataque a un convoy, salida contra una batería del ejército asediante...) con una pluralidad de jugadores.

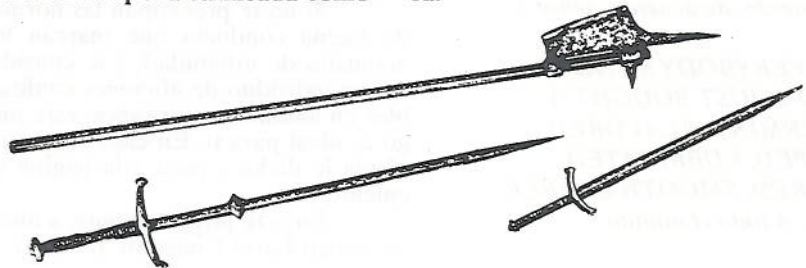
La síntesis de los anteriores supuestos se logra con el Juego de Campaña, podemos contemplar desde una rebelión de campesinos (la Fronda francesa) al Duque de Alba y su "paseo" por Flandes. Las reglas desarrollan el empleo de grandes convoyes de suministros, las complejidades políticas y religiosas (protestantismo, hugonotes) de la época, el elevado número de desertores y la influencia de la climatología (la lluvia y los mosquetes son dos enemigos irreconciliables).

En cuanto a material disponible, las principales casas inglesas poseen un extenso catálogo de todas las guerras que superficialmente hemos analizado; especialmente MINIFIGS y ESSEX en 15mm.; Osprey y Barreira Militar han editado libros sobre tácticas y uniformes (de gran variedad y colorido éstos, por otra parte).

Las reglas que utilizo son del WARGAMES RESEARCH GROUP, pero también recomiendo las TERCIO, de TABLETOP GAMES, donde se refleja a la perfección maniobras como el "caracoleo" de la caballería.

En nivel de escaramuzas "SWORD & PISTOL" de TABLETOP son de gran sencillez y detalle. En cuestión de documentos, la Sociedad de la Pica y el Disparo" citada edita Bimestralmente "ARQUEBU-SIER" destinada exclusivamente al wargame de Renacimiento y en las historias militares "el Gran Capitán", Gustavo de Suecia, Tilly, Hernán Cortés... ocupan un puesto destacado en las tácticas.

Espero que este bosquejo de la Simulación en el Renacimiento induzca a más de un aficionado a preparar la mecha de su mosquete ó afilar la pica.



LEISURE SUIT LARRY

IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

(dos rombos)

J- BUY CONDOM (Compra condon)

L- SURE, WE GOT RUBBERS
(Seguro, tenemos "gomas")

(OBVIOUSLY YOU'VE HIT HIS
AREA OF EXPERTISE)
(Obviamente has tocado su área de
experiencia)

WHAT KIND OF RUBBER YOU
WANT? SMOOTH OR RIBBED?
(Que tipo de "goma" desea?
suave o rugosa?)

J- SMOOTH (Fina)

L- COLORED OR PLAIN?
(De colores o sin ellos?)

J- COLORED (De colores)

L- LUBRICATED OR
ROUGH-CUT?
(lubricados o tal cual?)

J- LUBRICATED (lubricados)

L- STRIPPED OR PLAIN?
(Con rayas o sin?)

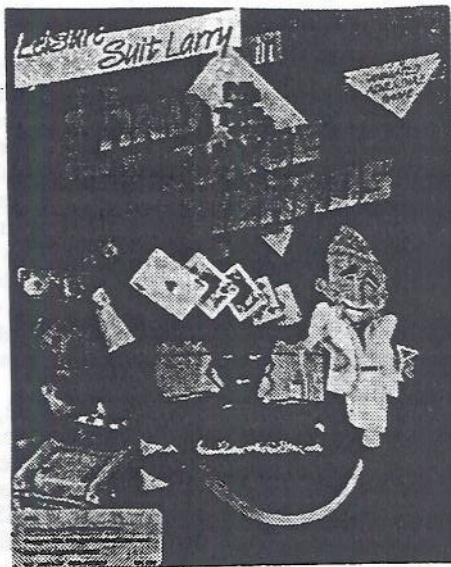
J- STRIPPED (Con rayas)

PEPPERMINT OR SPEARMINT
FLAVOUR?
(Sabor a menta o hierbabuena?)

J- PEPPERMINT (hierbabuena)

L- OAKIE, OAKIE MEESTER!
(De acuerdo, de acuerdo, señor)

HEY EVERYBODY!! THIS
WEIRD-O JUST BOUGHT A
PEPPERMINT- FLAVORED,
STRIPPED, LUBRICATED,
COLORED, SMOOTH LUBBER!!
(¡He!, ¡a todo el mundo!)



¡Este pajarraco acaba de comprar una
"goma" con sabor a hierbabuena,
rayada, lubricada, a colores y suave!

(WHAT A PERVERT!!)
(Que perverso!!)

Este es uno de los muchos, hilarantes y
desencujados diálogos a los que se
puede llegar jugando a
"LEISURE SUIT LARRY IN THE
LAND OF THE LOUNGE
LIZARDS" de SIERRA

Larry, como vulgarmente se le
conoce, forma parte de una serie de
juegos conversacionales que intercam-
bian la imagen gráfica por ordenador
con los diálogos que se generan con
las frases del jugador y las respuestas
en pantalla.

Si no te preocupan las normas
de buena conducta que marcan los
manuales de urbanidad, y te conside-
ras un individuo de aficiones confesa-
bles en ambientes puritanos, este jue-
go es ideal para ti. En caso contrario,
olvida lo dicho y pasa a la página si-
guiente.

En este juego tenemos a nues-
tro amigo Larry (jugador), nuevo en

una gran ciudad, con ganas de diver-
tirte, y de algo más... Aparecen los es-
cenarios típicos del ambiente noctur-
no (discoteca, casino, bar, etc..) que
serán los lugares a frecuentar, en los
cuales necesitaremos bastante experi-
encia en lances diversos que irán
apareciendo y obtendremos dinero (muy
importante para compras, etc..).

El juego te permitirá consultar
lo que llevas y las "herramientas" que
vas consiguiendo.

Ahora ponte en la piel de
Larry y empieza tu aventura. No va-
mos a desvelarte los pasos a seguir pa-
ra llegar a buen término, pues eso
rompería la magia del juego, pero pa-
ra muestra de lo que puedes hacer, un
botón: casarte, jugar blackjack, pasar
una agradable velada con una "mujer
de mala vida", ir al lavabo, bailar...etc.

A medida que vas superando
las pruebas, se irán acumulando pun-
tos en tu haber, hasta un máximo de
222.

El sistema de juego es muy
sencillo, podemos desplazar a nuestro
personaje mediante teclado o joystick.
Las instrucciones que seguirá Larry
son dadas por medio de simples ver-
bos en inglés, tales como: speak, open
door, sit, kiss, look etc y de una buena
parte de imaginación. Prestad aten-
ción sobre las frases que aparezcan en
el juego de examinar las estancias,
pues en ellas aparecen pistas que nos
permiten seguir el desarrollo del jue-
go.

Por último, para jugar a Larry
se precisa un ordenador PC compati-
ble placa gráfica (C.G.A., Hércu-
les, E.G.A. o M.D.A.) con 256 Kbytes,
un diskette y utiliza disco llave de pro-
tección. También está para un orde-
nador Amiga. Su versión en castellano
no ha aparecido, por lo que dificulta
el juego al estar en inglés. Amén de
este problema el inglés utilizado es
americano popular, con lo que se difi-
culta aun más su juego por sus expre-
siones.

Bueno, a pesar de este proble-
ma, la diversión está garantizada.

Pepa (Billares)

P.D. Si estais atascados en al-
gún punto, acordaros de escribirnos e
intentaremos solucionarlo.

GULF STRIKE



microjuegos

Características técnicas:

Fabricante: Avalon Hill Idioma: Inglés

Ordenador: IBM, C-64, Apple Gráficos: CGA

Joystick: No Impresora: No

Guarda partida: Si Número Jugadores: 1-2

Tiempo de juego: 10-15 h

Resumen: Versión en ordenador del juego de tablero Gulf Strike. Simula una invasión soviética de Irán y la respuesta Iraní con apoyo americano. Si los soviéticos obtienen 9 o más objetivos de los 25 posibles ganan.

Valoración (1-10):

Gráficos: 5

Realismo: 8

Complejidad: 7

Nos Gusta: 7.2

ATENCION

Si mientras estais hipnotizados por vuestro microjuego, observais que de repente aparece una bolita que empieza a desplazarse como si estuviera simulando un partido de ping-pong, os puedo afirmar que habeis sido contaminados por un virus (de los muchos que corren).

Como vereis este virus aborta vuestro juego y teneis que volver a empezar para evitarlo. Pero al cabo de un cierto tiempo os volverá a aparecer. Para curar vuestro ordenador hace falta que llameis al médico.

En vuestro caso va a ser un programa antivirus (alguno corre por este mundillo) o bien os voy a facilitar una "receta" de estar por casa. Este virus se os ha infiltrado en vuestro diskette de boot, o si sois afortunados, en vuestro disco duro. Para esta solucion, necesitais tener unas rutinas de utilidades como las Norton utilities, Pctools, etc. El virus está afinado en una FAT (sector que se inicializa cuando se formatea tanto un diskette como un disco duro, en las Fats hay información sobre las posiciones físicas de los directorios, ficheros, etc.), también si se realiza visualización (mapa) de vuestro diskette o disco duro, vereis que teneis un "Bad Sector", pues bien, en este Bad Sector tendreis la FAT correcta. Con solo copiar este Bad Sector sobre la Fat tendreis solucionado (caseramente el problema).

Como este virus se propaga muy fácilmente, recomiendo que verifiqueis todos vuestros diskettes para ver si existe este virus. Un consejo trabajad siempre que podais con los diskettes protegidos contra escritura evitareis su propagación y todo diskette que os pasen verificado.

Esperando que no cojais una "gripe informática", paso a informaros que en Agosto aparecerá (en USA) el Advanced Dungeons Dragons para PC y compatible de la casa SSI (Strategic Simulations Inc.).

ISVIUS

libreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol

la Voz de su Master

INTRODUCCION

AL BERSERKR

por Alex de la Iglesia (jefe del colectivo de Dungeon Masters de los Pelotas Dungeon Club)

Jugar es cosa seria

Hay dos formas de jugar; tomándose el asunto como una mera distracción, o jugar por jugar, no para pasar el rato: jugar en serio. El juego de rol se caracteriza por su complejidad, y la mayoría de las veces, por su excesivo barroquismo. Esto no sólo no lo considero como un problema, sino que creo que es su principal aliado; la posibilidad de acercarse, desde la propia fantasía, a la misma realidad. Este tema da para escribir cientos de folios. La relación entre ficción y realidad, entre lo lúdico y lo fáctico es una cuestión palpitante en el juego de simulación. Ya nos extenderemos sobre esto en otro momento. Ahora basta con señalar el hecho de que mientras un grupo de adolescentes aburridos, con bastantes más granos en la cara que dinero en el bolsillo, se sientan alrededor de una mesa para echar una partida a "Dragones y Mazmorras", están ocurriendo muchas cosas, bastantes más de las que ellos imaginan. Sin saberlo, se establece una especie de "ritual" o "ceremonial" mágico, donde los creyentes repiten, a través de una compleja red de reglas complicadísimas, los hechos y acontecimientos de grandes dioses y héroes, luchas titánicas contra innumrables monstruos salidos del más hondo y húmedo de los abismos. Allí luchan, mueren e incluso resucitan... Un auténtico ritual de iniciación mística. Y todo regido por el gran hechizo, conocedor de los más grandes secretos... El dungeon master. Esto nos lleva muy lejos, así que, por ahora, sólo nos limitaremos a señalarlo. También es cierto que, mientras jugamos una partida cada jugador representa un papel; el papel de un héroe. Pero, ¿Cuál es el papel del "amo del calabozo"?... el master dirige los destinos de los jugadores. El master conoce y hace las reglas. El master es la expresión de esas reglas. El master es, para los jugadores, Dios. Y las reglas son las de la Naturaleza. El hombre conoce sólo unas pocas: el poco voluminoso "manual del jugador"... ¿No es todo esto una especie de extraña paradoja del Mundo? Un mundo regido por un Dios que, por una parte, debe hacer cumplir las sagradas instrucciones. Pero si es un "buen Dios" las cambiará a favor de los "buenos jugadores", que lo merecen. ¿deberías haber muerto. Esa espada de doble filo te causó diez puntos de golpe- afirma secretamente el master a un despistado guerrero- pero quitate sólo cinco".

Dios es capaz de hacer milagros. ¿Pero debe hacerlo? Eso depende de qué Dios estamos hablando: de un Dios olímpico, vengativo y celoso para con sus criaturas, o un Dios cristiano, que busca el buen fin de la historia... El jugador, en este universo teísta, goza de libertad; pero de una libertad limitada. Primero por las posibilidades de su personaje; después de la historia, de la "vida" que le haya tocado jugar. Por último de quién es ese Dios, ese Dios que se oculta tras unas tablas.

No puedo hacer una mera descripción de ese universo de Dioses y héroes. Aunque el tema merece un Líder, esbozaré rápidamente cómo veo yo ese universo. Dios no es un ser omnipotente, separado del mundo y de los hombres. El Dios de los juegos es un Dios que baja al suelo, a la partida, que dialoga con sus



BERSERKR- LOBO

criaturas. Pero es un Dios. Lo que dice es como La Biblia: precisamente eso: palabra de Dios. Es un dios que crea el mundo con un plan establecido: el módulo escenario, o campaña. Pero ese mundo no está encaminado exclusivamente hacia un fin, como pensaría un máster escolástico, un master de esos pesados que te obligan a ir por un camino trazado sin salirte ni un ápice. El camino lo dibujan los personajes, y el máster debe saber llevarlos. Puede parecer una contradicción, pero es que en esa contradicción se basa la lógica del "universo del juego de rol". El máster crea un mundo, una historia. Pero a la vez el personaje la vive, la modifica, ayuda a crearla. ¿Cuál es el máximo secreto por el cual esta paradoja es salvable? la solución está clara, aunque la mayoría la olvidan. Hay algo que está por encima de Dios, y por encima de las mismas leyes que gobiernan a ese Dios. Ese algo puede hacer que la partida se prolongue durante horas, y puede hundirla si falta en cinco minutos, por muy buenos que sean el máster, el mismo juego o el diseño del escenario.

Ese algo es la diversión. Que la partida sea divertida es la única regla que el máster no puede nunca olvidar. Y los jugadores también tienen que tenerla presente. Quizá no sea tan divertido sobrevivir mil partidas sin arriesgarse que buscar el efecto humorístico, o la locura directamente. Por el contrario, una acción meditada, un plan llevado poco a poco, una investi-

gación exhaustiva resultan a veces más recomendables que la consabida masacre, ya sea de orcos, como de agentes de Smersh, o terribles adoradores de Yog-Sothoth. ... lo importante es que sea divertido, que nunca, nunca aburra. El Dios tedioso es la más espantosa de las pesadillas...

Pero todo esto es mejor dejarlo para una próxima Crítica del Role puro de reciente publicación por parte de Ediciones Los Pelotas. No se la pierdan.

El tema de este artículo era La leyenda de los Berserkr. Una leyenda ligada precisamente, con ese mundo de "iniciación mística" del que hablamos.

El Mito del BERSERKR

Ante todo, una apreciación etimológica. La palabra berserkr (mejor que Berserker, como se puede leer en el Manual del Dungeon Master) quiere decir algo parecido a "guerrero con envoltura (serkr) de oso". Al menos eso se deduce del capítulo VI de la Ynglingasaga, en el tercer volumen de "The Saga Library", donde se nos narran las peripecias de los héroes y Dioses germanos.

No sólo los berserkr tienen un origen en la mitología germana, sino que a su vez se ven emparentados con varias leyendas muy conocidas, como la de los hombres-lobo y hombres-oso. De hecho, un berserkr es capaz de

metamorfosearse en lobo, oso y leopardo. -dependiendo de su origen-.

A continuación vamos a describir las características típicas del berserkr, sus diferentes razas, y sus costumbres. Además explicaremos los ritos de iniciación que debe cumplir un guerrero para convertirse en un berserkr. Nos hemos apartado bastante de la descripción del manual, para acercarnos más a la auténtica leyenda del berserkr, tal como se puede encontrar en los mitos y leyendas germanas e irlandesas -celtas-.

Cual es el verdadero aspecto de un berserkr.

Lo primero que llama la atención al encontrar un auténtico berserkr es, además de su indomable cólera, -fuerza sagrada: "Wut" furor-(1), una furia demoníaca tal, que están casi ardiendo al rojo vivo. De hecho se les prendía fuego a la cabellera. "Llamas de fuego se veían sobre su cabeza, distinguíanse centellas; los cabellos se le erizaban en la cabeza y la luz del campeón brotaba de su frente" Tito Livio, en

su historia sobre las batallas de Marcio, nos cuenta que "una llama brotaba de su cabeza, sembrando el pánico entre los soldados". La verdadera imagen de los berserkr es mucho más espeluznante de como la imaginábamos.

La vestimenta típica del berserkr es únicamente una piel de lobo o de oso, dependiendo de si es un berserkr-lobo u oso. Los berserkr-leopardo visten un traje de piel de leopardo que les cubre totalmente el cuerpo. Además van cubiertos por una máscara con aberturas para los ojos. "Iban sin coraza, salvajes como perros o lobos. Mordían sus escudos y eran fuertes cual osos y toros. Hacían matanzas entre los hombres y ni el hierro ni el acero podían nada contra ellos. Llamaban a esto furor de Berserkr" (Ynglingsaga).

Los berserkr son, por tanto, inmunes al hierro y al acero, como nos cuenta la leyenda. Esto es debido a que su estado de furor demoníaco es producto de un ceremonial mágico, un ritual de iniciación, ante los magos del poblado. Sólo son vulnerables, por tanto, a las armas mágicas.

Las armas del berserkr suelen ser espadas de dos manos, hachas de guerra y armas de poste, principalmente. Sus escudos son gigantescos, les cubren casi todo el cuerpo, debido a su forma elipsoidal alargada. Esto les reduce en dos puntos su clase de armadura. Pueden llegar a atacar mordiendo y arañando al oponente, si previamente el berserkr ha sido desarmado. Como bien nos describe el Manual del Dungeon Master, el berserkr nunca dará por terminada una lucha hasta que el contrincante no haya muerto. Un berserkr jamás retrocede.

Tácito, en su obra Germania, nos explica que el Berserkr no se cortaba el pelo ni la barba hasta no haber matado a un enemigo. Esto formaba parte del ritual de iniciación. Partiendo de varias fuentes, podemos sintetizar las prácticas del ceremonial de conversión del guerrero en berserkr en estos ritos básicos:

Como ser un berserkr

En la Voelsungasaga se nos describe un típico ritual de iniciación: A la edad de diez años, Sinfoetli, futuro berserkr, es sometido a la primera prueba: "Su madre le cosió la camisa por el brazo atravesándole la piel". Después, al comprobar que Sinfoetli no parecía dar muestras de dolor alguno, "su madre le arrancó entonces la camisa con la piel, preguntándole si sentía algo. El muchacho respondió que un Voelsung no se inmutaba por tan poca cosa". Su estirpe de guerrero nato le defendió de la humillación que supone el sentir dolor.

Esta prueba se resuelve fácilmente con un tiro de constitución, si el jugador quiere que su personaje pueda convertirse en un berserkr, deberá ser sometido a estas pruebas. Un resultado -con 1d20- que sea menor o igual a la mitad de sus puntos de constitución, superará el dolor y el humillante desmayo consiguientes. Eso sí, el daño es real: 1d8 puntos de golpe.

Si el personaje no supera la prueba, perderá la posibilidad de ser berserkr, y ade-



"BERSERKR"
GUERRERO FUERA
(BERSERKR-OSO)

© Alex

la Voz de su Master

más de sufrir los puntos de golpe, caerá desmayado durante 1d10 horas, necesitando 1d8 días para recuperarse.

La segunda prueba es más terrible y elegante. El neófito debe hacer pan. Así de sencillo. Claro que, la harina necesaria para hacer ese pan tiene dentro una víbora. La víbora mata en 1d3 horas, a no ser que se encuentre antes un antídoto. Naturalmente, después de tener la harina debe hacerse el pan. Con un sencillo tiro de sabiduría se soluciona el problema. El mago preguntará al personaje si "no había encontrado nada en la harina". El jugador deberá responder que "se acordaba de haber visto algo, pero que no había prestado atención y lo había amasado todo junto".

Por último, el neófito debe realizar una tercera prueba, esta vez más clásica: matar a un Dragón -la especie al gusto del master-. Naturalmente lo matará el solo, con la única ayuda de su espada y su escudo y ataviado como los berserkr, es decir, sin coraza.

Tras estas pruebas, la ingestión de una serie de bebedizos —sólo conocidos por magos de más de cuatro nivel— y 1d6 horas de cánticos nocturnos, el guerrero es un berserkr. Gonzando, por ello, de sus cualidades; pero también de sus problemas. Tener un personaje que nunca huye es bastante molesto. Sobre todo a la hora de enfrentarse a dos mil orcos enfurecidos. Se queda muy bien durante un par de horas, como mucho. Después pasas a ser un trapo de cocina.

Clases de berserkr

Los berserks parecen dividirse en tres grupos, dependiendo del animal al que adoran, y en el que se metamorfosean cuando llegan las lunas llenas invernales.

Los berserks-lobo suelen habitar en poblados o ciudades cercanos a bosques o zonas con mucha vegetación, de clima templado y húmedo.

Los berserks-oso habitan en aldeas cercanas a las regiones polares, con clima frío y seco. Ambas clases suelen ir en grandes grupos (1d20).

Los berserks-leopardo son muy raros de encontrar. Su habitat es la selva, principalmente, aunque se han visto también por regiones cálidas, como la sabana. Los berserks-leopardo siempre van por separado. (2).

Metamorfosis

Como señalábamos anteriormente, el berserker posee la propiedad de transformarse en el animal al que adora. Las noches de luna llena -pero únicamente durante el invierno- el berserker puede convertirse a voluntad en lobo, oso o leopardo. Si el personaje es atacado y muerto bajo esta apariencia, la transformación se invertirá, convirtiéndose de nuevo en ser humano. La metamorfosis dura 1d6 minutos, y debe hacerse un tiro contra constitución. De no pasarlo, el personaje caerá desmayado durante 1d10 minutos.

En el Manual del Master, como en los Monster manual, no se incluye la posibilidad de jugar con el berserkr como personaje. En los libros del avanzado se incluyen muchos personajes nuevos: druida, monje, bardo, etc. En el Unhearthd Arcana encontramos al bárbaro, al ladrón acróbata, etc.

En este artículo os ofrecemos las tablas del berserkr diseñado en función de cómo aparece descrito en las antiguas leyendas y mitos germanos y celtas. Para más información os remitimos a los estudios que realizó Mircea Eliade sobre los rituales de iniciación mística: *Iniciaciones místicas*. Editorial Taurus, Madrid 1986.

El guerrero -de cualquier alineamiento- al convertirse en Berserkr suma (o resta) a sus características unos puntos, dependiendo de la especie:

Berserkr	lobo	oso	leopardo
Fuerza	+ 1	+ 2	+ 3
Destreza	+ 2	+ 1	+ 3
Inteligencia	- 1	- 2	- 1
Sabiduría	- 2	- 3	- 1
Constitución	+ 1	+ 2	+ 3

características especiales:

ataque con dientes 1d6

ataque con garras 1d4

defensa: sólo vulnerable a armas mágicas.

puede hablar con lobos, osos, leopardos.

LOS PUNTOS DE GOLPE se INCREMENTAN en un D20.

Berserkr como NPC:	Lobo	Oso	Leopardo
Nº de aparición	2d10	1d10	1
Frecuencia	rara	rara	muy rara
Clase de armadura	4	5	4
Puntos de golpe	1d20	1d20+6	2d20
Armas	mandoble	mandoble/ hacha guerra	lanza/arma de Poste
Alineamiento	N.Good	N.evill	C.evill
Ataques especiales	mordisco 1d6 arañazos 1d4 / 1d4 (por cada mano)		
Defensas especiales	inmunes a las armas (hierro-acero) vulnerables a las armas mágicas.		
Fuerza	17	18	20
Destreza	18	17	18
Inteligencia	9	8	9
Sabiduría	8	7	9
Constitución	17	18	20
Nivel III			

(las características del oso, lobo y leopardo -tras la metamorfosis- son las mismas que en los Manual Monster).

Bibliografía

Georges Dumézil, *Mythes et Dieux des Germains*, Paris 1939

Lily Weiser, *Altgermanische Religionsgeschichte*. Berlin 1956

O. Höfler, *Der Germanische Totenkult und die sagen vom Wilder Herr*, Berlin 1936

Mircea Eliade *Iniciaciones Místicas*
Ed. Taurus

Imágenes y símbolos Ed. Taurus(1)
Zerg en irlandés. Sería altamente recomendable una correcta interpretación de dicho "furor" por parte de jugadores o árbitros.

(2) Por lo tanto, si-un personaje decide ser un berserker se verá obligado a vagar solitario por la jungla... Teóricamente no podría jugar con otros personajes. Si el personaje guerrero anterior -a ser berserker- posee una inteligencia superior a igual que 15, podemos considerar que es lo suficientemente inteligente como para ser sociable, y poder acompañar a otros jugadores en una misma campaña. Repito que "el furor demoníaco" del berserker no tiene nada que ver con el tipo de alineamiento.



CALENTANDO MOTORES PARA 'LA LLAMADA DE CTHULHU'

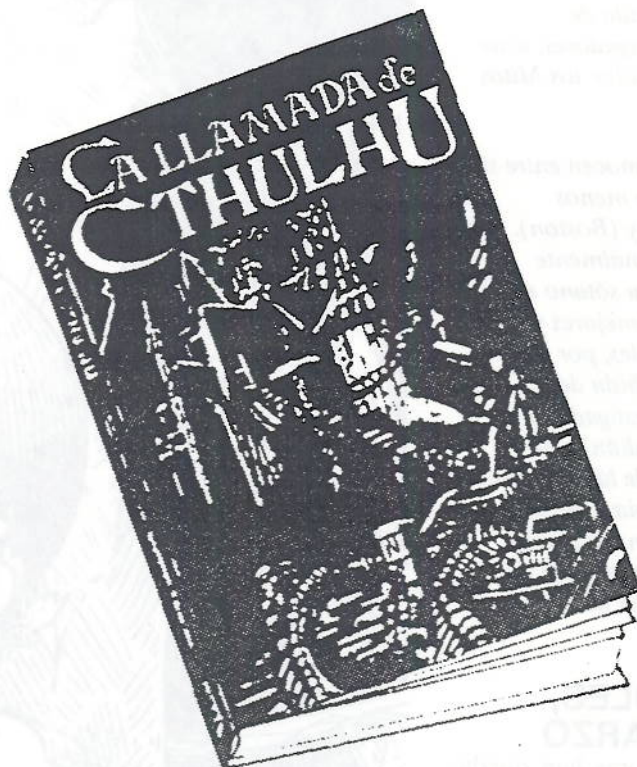
por Jordi Zamarreño

Aunque se ha repetido hasta casi la saciedad, no estará de más volver a decir aquí que 'La llamada de Cthulhu' es un juego en el que el ambiente prima sobre otros aspectos, y esta es, precisamente, una de las características que le diferencian de otros juegos de rol. Aunque su temática nos es más próxima que la de los juegos de fantasía heroica (Dungeons & Dragons), si más no por su cercanía en el tiempo, el situarse correctamente en las coordenadas mentales comunes a la obra de H.P. Lovecraft, es decir, el mundo de los felices 20, recién salido de la Primera Guerra Mundial (que para ellos era tan sólo la Gran Guerra), implica un esfuerzo imaginativo que requiere en principio de fuentes de inspiración sólidas.

Por fortuna, disponemos de traducciones al castellano de prácticamente toda la obra del autor de Providence y de sus compañeros y amigos, como August Derleth, Frank Belknap Long, Clark Asthon Smith, etc, y permítaseme decir que se trata de traducciones de excelente calidad literaria, debidas en su mayoría a Francisco Torres Oliver. Queda fuera del ámbito de este artículo relacionar toda la bibliografía disponible pero, anticipando la salida al mercado del juego, bueno será proponeros algunas lecturas para que vayáis entrando en situación.

(Para aquéllos lectores interesados, y que dominen el inglés, dispongo de una lista exhaustiva de títulos en ese idioma, publicada en el último número del fanzine 'Dagon', de la cual pasará copia a la Redacción de Líder).

Entrando ya en materia, Sandy Petersen, el creador del juego, nos propone una serie de títulos que reproduciré a continuación. Todos ellos han sido publicados en castellano bajo el título español que se sitúa al lado, la mayoría por Alianza Editorial, pero una enérgica búsqueda por las librerías (¿véis para lo que sirve la habilidad de Buscar Libros?) puede dar como resultado el descubrir alguna de las ediciones antiguas de Seix Barral, o alguna de las de Bruguera. Sin más preámbulos, he aquí la lista:



The Lurking Fear

(El horror oculto)

The Horror at Red Hook

(Horror en Red Hook)

The Colour Out of Space

(El color surgido del espacio)

The Dunwich Horror

(El horror de Dunwich)

The Shadow Over Innsmouth

(La sombra sobre Innsmouth)

Dreams in the Witch-House

(Sueños en casa de la bruja)

The Hunter of the Dark

(El huésped de la negrura)

The Shunned House

(La habitación cerrada)

The Call of Cthulhu

(La llamada de Cthulhu)

The Case of Charles D. Ward

(El caso de Charles Dexter

Ward)

The Whisperer in Darkness

(El que susurra en la oscuridad)

At the Mountains of Madness

(En las montañas de la locura)

The Shadow Out of Time

(La sombra surgida del tiempo)

The Fungi from Yuggoth

(Las fungosidades de Yuggoth)

Hasta aquí las recomendaciones de Sandy Petersen. Yo os diría también que, si caen en vuestras manos, no os perdáis:

Los perros de Tíndalos

El morador de la oscuridad

El vampiro estelar

El ser en el umbral

El sabueso

El Wendigo

El ceremonial

La hoya de las brujas

Dagón

Más allá de los muros

del sueño

Herbert West, Reanimador

El modelo de Pickman

Una última recomendación: Existen diversas traducciones de algunas de las historias más conocidas, con títulos diferentes (y hasta estrambóticos), y existen historias distintas con nombres muy parecidos. Por ejemplo, 'The Hunter of the Dark' ha sido traducido como 'El que acecha en la oscuridad' y como 'El morador de las tinieblas', y por otra parte existe otra historia llamada 'The Dweller in Darkness', que se tradujo como 'El morador de la oscuridad'. Por tanto, miraros por encima las historias antes de comprar el libro, y evitaréis duplicidades.

Nada más por ahora. Hasta la próxima.

LA DESAPARICION DE LINDA WARREN

por Ricard Ibañez

Módulo para "La Llamada de Cthulhu" para 3/4 investigadores, a ser posible sin experiencia sobre los Mitos de Cthulhu.

Los investigadores se conocen entre sí de frecuentar con más o menos asiduidad el bar de Sony (Boston). No es gran cosa, y está normalmente vacío, pero alberga en su sótano el Witch Club, uno de los mejores y más animados garitos (ilegales, por supuesto) de juego y bebida de la ciudad. Uno de los investigadores (a determinar por el Guardián) sale asiduamente con una de las cantantes del local, una chica rubia y menuda, de nariz respingona, sonrisa tímida, ojos azules y tetitas puntiagudas que bailan bajo el vestido. Se llama Linda Warren.

MIÉRCOLES, 24 DE MARZO

Los investigadores han quedado citados a las 21 h. con sus chicas en el café del Irlandés, en la esquina de Harlington Avenue con Road Street. Es el día libre de Linda, pero esta se retrasa, cosa extraña en ella... Linda carece de teléfono, por lo cual es probable que los investigadores decidan, al cabo de un cierto tiempo, pasarse por su apartamento. El guardián tomará nota del tiempo empleado por los investigadores: tardarán 1/2 h en llegar al apartamento en coche y una hora caminando.

APARTAMENTO DE LINDA WARREN

Se encuentra en Chelsea Street, 31. El edificio no tiene más de diez años. Las puertas de la calle están abiertas, pero el portero no se ve por ninguna parte: se encuentra degollado dentro del armario de limpieza, pero los investigadores no lo descubrirán si no lo buscan resolviendo una tirada de "Encontrar Objeto Escondido". La puerta del apartamento, en el 6º piso, está abierta.

1. **Salón comedor:** La estancia es un caos completo, los muebles se encuentran destrozados por una furia homicida. Hasta el papel de las paredes está rasgado. La puerta que conduce a (2) está manchada de sangre.



2. **Dormitorio:** La paredes de la habitación se encuentran llenas de signos extraños trazados con sangre. Una tirada de "Ocultismo" permite relacionar los signo con el culto Vudú.

En la pared del fondo de la habitación se encuentra una frase, igualmente escrita con sangre: "Yacerás viva entre tus muertos". Encima de la cama se encuentra un corazón ensangrentado (Una tirada de Idea permite darse cuenta de que es demasiado grande para ser un corazón humano, una tirada de Zoología, o Conocimiento/3 permite identificarlo como el corazón de un buey). Asimismo se encuentran diseminados por la habitación pedazos de gallina crudos, cortados muy pequeños: patas, cuellos, cabezas... La visión de esta agradable estancia provoca la pérdida de 1D4 de Cordura de no pasar la tirada.

De registrar a fondo la habitación los investigadores encontrarán (si resuelven una tirada de Encontrar Objeto Escondido) documentación (auténtica) a nombre de Linda Warner (NO Warren).

3. **Cocina:** Restos de tres gallinas, usadas para ensangrentar la habitación 2.

4. **W.C.** Nada de interés.

En caso de que los Pj no avisen a la policía, el cadaver del conserje será descubierto por un vecino a las 11,30 h. La policía se presentará quince minutos después de ser avisada, descubriendo el apartamento de Linda 30 minutos más tarde. Si los investigadores son sorprendidos en el inmueble o peor aún, en el apartamento, tendrán que responder a una serie de preguntas muy embarazosas...

El interrogatorio de los vecinos será infructuoso. De cuatro pisos que hay en el rellano de Linda, sólo se encuentra ocupado otro, y es por una abuela desdentada y completamente sorda.

Caso de que los investigadores deseen proseguir la investigación esa misma noche, el único lugar abierto a estas horas es el Witch-Club. Si alguno de los investigadores manifiesta sus deseos de recorrerse, de noche y a ciegas, los dos cementerios de Boston, buscando a Linda, el Guardián de los Arcanos puede improvisar rápidamente un par de situaciones dignas de él (Fuentes de inspiración: Las ratas del cementerio, de Robert Bloch; o Lo innombrable, de H.P. Lovecraft).

módulo La Llamada de Cthulhu

WITCH CLUB

El Witch Club está regentado por una morenita lista de una treintena larga de años, formas redondeadas y acento sureño, que se hace llamar "Lady Sara". Las bebidas que se consumen en el local y la protección se los proporciona a cambio de un porcentaje en los beneficios y "servicios personales" un ganster llamado Robert O'Reily, un irlandés de carácter espitoso que tiene en nómina una decena de "muchachos". Lady Jane no vacilará en llamarlo si los investigadores se ponen muy pesados o violentos.

De todos modos, una tirada exitosa de "Camelar" o "Elocuencia", le hará bajar la guardia, explicando que Linda es una chica muy retraída, que no cuenta demasiadas cosas de sí misma y que carece de amigas entre sus compañeras. Sin embargo, Lady Jane está convencida de que es del Sur como ella, por algunos de los giros gramaticales que utiliza al hablar.

JUEVES, 25 DE MARZO

Es bastante posible que, al despuntar el sol, los investigadores se lancen de cabeza a la caza y captura de pistas e información. Sería interesante recordarles que tanto el Registro Civil como la Biblioteca Pública cumplen un horario bastante riguroso, y que una tirada de "Biblioteca" tiene una duración de 4h.

Evidentemente, sólo tendrán acceso a la información de pasar con éxito la tirada en la competencia indicada entre paréntesis:

Hemeroteca de la Biblioteca Pública de Boston: (Biblioteca)

Artículo del "Boston Globe", fechado el 12-X-1919. Habla del resurgimiento, en los estados Sureños, del Ku-Kux-Klan. El artículo incluye una entrevista con William J. Simmons y con Nathan Warner, líderes teóricos del movimiento. Estos afirman que "los soldados negros se han acostumbrado a las mujeres blancas en Europa. Si no son frenados, violarán a nuestras mujeres e hijas..."

Artículo del "Boston Globe", fechado en Enero del año en curso: Habla del brutal asesinato de Nathan Warner, en la localidad de Baton Rouge, en Louisiana. Se ruega a su hija Linda, actualmente en paradero desconocido, se ponga en contacto con la policía.

Registro Civil (Elocuencia, Camelar)

La única información interesante es la notificación de matrimonio, en 1895, de Nathan Warner con Cecilia Warren.

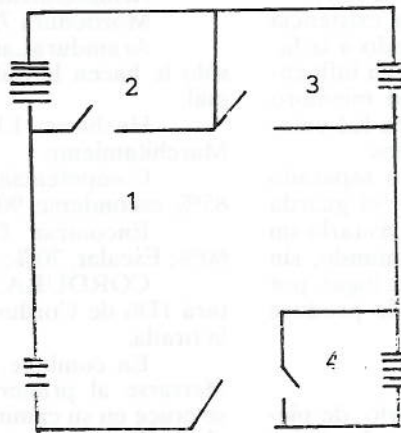
Si alguien compra el periódico, leerá (tirada de Suerte), en el apartado "Ultima Hora" el extraño caso de un hombre de color, detenido por la policía en las inmediaciones del Cementerio Viejo de Boston, con signos evidentes de enajenación mental. El hombre ha sido recluido para observación. Se conoce hasta el momento su identidad.

Sanatorio Psiquiátrico de Boston (Sólo si se posee la pista anterior).

El primer problema serio de los investigadores será el esquivar, seducir, camelar o amordazar a la Enfermera-Jefe de recepción, una mujerona hermana gemela (al parecer) de Mussolini. Una vez eliminado ese obstáculo, no les será difícil llegar a la sección de Observación: La vigilancia allí no es demasiado rigurosa, puesto que los enfermos se encuentran den-

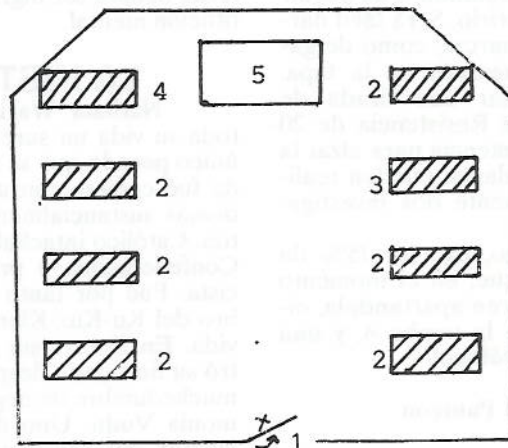
Apartamento de Linda Warren

1. Salón-comedor
2. Dormitorio
3. Cocina
4. W.C.
- "" Ventanas



Panteón

1. Puerta (obstruida por cuerpo humano)
2. Tumbas vacías
3. Tumba donde se encuentra Linda Warren
4. Tumba ocultando pasadizo usado por el goul
5. Altar



módulo La Llamada de Cthulhu

tro de celdas acolchadas enfundados en camisas de fuerza. Sin embargo, deberán resolver una tirada de "Elocuencia, o Camelar", acompañada de algunos billetes, para que el enfermero-vigilante les deje ver al paciente, por el ventanuco de la puerta. Bajo ningún concepto les dejará entrar en la celda a interrogarlo. El paciente se encuentra en un rincón de la celda, enfundado en su camisa de fuerza y en posición fetal. Le sale un chorrillo de baba de la boca. Si nota que lo están observando, o se le dirige la palabra, empezará a gritar: ¡La Cosa del Panteón!, ¡La Cosa del Panteón!, cayendo en una crisis nerviosa.

Guarda del Cementerio Viejo de Boston (Elocuencia o Camelar).

El guarda conoce la existencia de un viejo Panteón dedicado a la familia Warren, antaño de gran influencia en la ciudad. El último miembro de la familia, Cecilia Warren fué enterado allí hace unos diez años.

El panteón está algo separado del resto del cementerio, y el guarda dejará a los investigadores visitarlo sin poner reparos. Nada del mundo, sin embargo, le hará ir a él. Ese lugar, por alguna razón inexplicable, le produce escalofríos...

Panteón Warren

Es un edificio sombrío, de piedra gris y escasos adornos. La única puerta, muy recia, se abre hacia adentro. Sin embargo, cuando los investigadores vayan a abrirla, la encontrarán como trabada, como si algo estuviera apoyado en el otro lado. Una tirada en la tabla de resistencia de Fuerza contra una Resistencia de 10 hará que se vaya abriendo lentamente. Detrás se encuentra el cadáver de una persona de color, parcialmente devorado y con una expresión de supremo horror en el rostro...

Linda se encuentra en el sarcófago: 3 (ver mapa). Los investigadores deberán resolver una tirada de Encontrar Objeto Escondido o de Seguir Pistas para descubrirlo. Será fácil darse cuenta de las marcas, como de garras, que se encuentran en la tapa. Habrá que realizar una tirada de Fuerza contra una Resistencia de 20 en la Tabla de resistencia para alzar la tapa. Haciendo palanca pueden realizarlo simultáneamente dos investigadores.

Sin embargo, hay un 75% de posibilidades de que, en el momento en que se encuentren apartandola, oigan un crujido de la tumba 4, y una cosa salga del sarcófago!

La Cosa del Panteón

Se trata de una criatura vagamente humanoide, con pezuñas en los pies y garras en las manos, y un rostro que recuerda vagamente el de un perro, con unos ojos amarillos que parecen brillar en la oscuridad. Su piel, súcia de lodo de tumba, desprende un olor a cadáver nauseabundo. Gruñe como una fiera salvaje, y babea por entre sus colmillos... Es un Goul, y está furioso.

F.22

Int.15

O.Vida14

Con.12

Pod.18

Desplazamiento9

Tall16

Des.15

ArmasGarras 80% (2d6)

Mordedura 75% (2D6)

ArmaduraLas armas de fuego sólo le hacen la mitad del daño normal.

Hechizos: Llamar a Nyogtha; Marchitamiento.

Competencias: Discreción, 85%, esconderse, 90%; Escuchar 95%; Encontrar Objeto Escondido, 60%; Escalar, 70%; Saltar, 75%;

CORDURA: Ver el Goul costará 1D6 de Cordura, si no se supera la tirada.

En combate, el Goul intentará aferrarse al primer investigador que se cruce en su camino (ver libro de reglas). En caso de ser herido de gravedad, huirá por el pasadizo que se encuentra tras el sarcófago (4), llamando a gritos a Nyogtha.

El pasadizo conduce a un auténtico laberinto de túneles excavados en la roca, que se hunden más y más en el interior de la tierra. Si el Goul tiene tiempo de pronunciar en ellos el nombre de Nyogtha tres veces, este aparecerá, para arrastrar consigo a todos los que consiga atrapar. (Ver Manual).

Linda se encuentra en estado catatónico. Un vegetal. Si los investigadores consiguen sacarla del cementerio, deberá ser ingresada en una institución mental.

LA HISTORIA

Natham Warren se consideró toda su vida un sureño intachable. El único pecado que se permitió en su vida fué casarse con una dama (por lo demás sustancialmente rica) de Boston. Católico intachable, patriota de la Confederación, y profundamente racista. Fue por tanto un activo miembro del Ku-Klux-Klan durante toda su vida. En Enero, sin embargo, encontró su fin siendo despedazado por una muchedumbre de negros, en una ceremonia Vudú. Uno de los brujos oficiantes del sacrificio, junto con un

acólito, se desplazó luego a Boston para asesinar igualmente a su única hija, la cual se había ido hacía unos años del lado de su padre, por no soportar su carácter, tomando el apellido de su madre. Los planes del brujo incluyen sacrificarla en el panteón familiar, pero no cuenta con que los gritos de la muchacha atraigan la presencia de un goul que vagaba por los corredores subterráneos. Al verlo, el acompañante del brujo se volvió loco, huyendo despavorido. el brujo no tuvo tanta suerte: el goul lo mató.

Respecto a la muchacha... dos meses más tarde informan a los investigadores de que se encuentra embarazada...

9 MESES MAS TARDE

El parto tiene lugar una tormentosa noche de diciembre, con nubes rojizas como la sangre manchando el cielo y rayos rasgándolas. El "niño" nace por fin abriéndose paso con sus dientes a través del vientre de su madre. Al verlo, el médico cogerá al niño por las piernas, y gritando, estrellará su cabeza contra la pared. Luego se degollará a sí mismo, cortándose la garganta con un bisturí...

Los truenos retumban en la calle. Casi se diría que parecen carcajadas...

Y esta es una de esas historias que no tienen un final feliz.

"Muchos y multiformes son los oscuros horrores que infestan la Tierra desde sus orígenes. Duermen bajo la roca inamovible; (...) Cuando les llega la hora, brotan del sepulcro de orgulloso bronce o de la humilde fosa de tierra (...) Entre aquellos que surgieron hace tiempo, entre los que han evidenciado su insoslayable presencia, hay uno que por su suprema inmundicia no puede nombrarse: la descendencia que los moradores secretos de las criptas han engendrado en la humanidad."

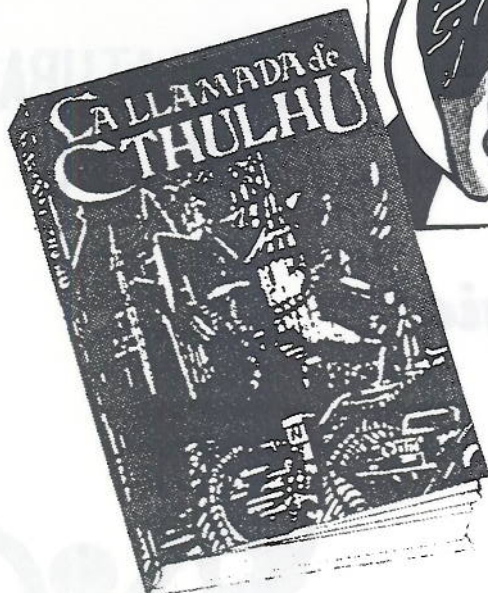
Del Necronomicon, de Abdul Alhazred, según Clark Ashton Smith.

No se indican en este módulo ganancias de Cordura, ya que... ¿se ha conseguido algo?

De todos modos, si el Guardián de los Arcanos considera que se lo merecen, puede darles 1D4 de COR por "rescatar" a la chica, más 1D6 si eliminan al Goul. Sin embargo, perderán 1D8 cuando nazca el niño.

JUEGO DE ROL EN LOS MUNDOS DE H.P. LOVECRAFT

LA LLAMADA de CTHULHU



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

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

La Llamada de Cthulhu amplía los mundos fantásticos

PROXIMA APARICION
PIDELO A TU PROVEEDOR HABITUAL Y LIBRERIAS



SAN HIPÒLIT 20 (93) 345 85
08030 BARCELONA



RAL PARTHA



STANDARD GAMES

Metal Magic



**IMPORTADOR
OFICIAL**

**PRIMERAS
MARCAS**

JUEGOS

**MINIATURAS
PLOMO**



AL SERVICIO DE LA AFICION

Información y Catálogo: C/ SAN HIPOLIT 20

08030 BARCELONA