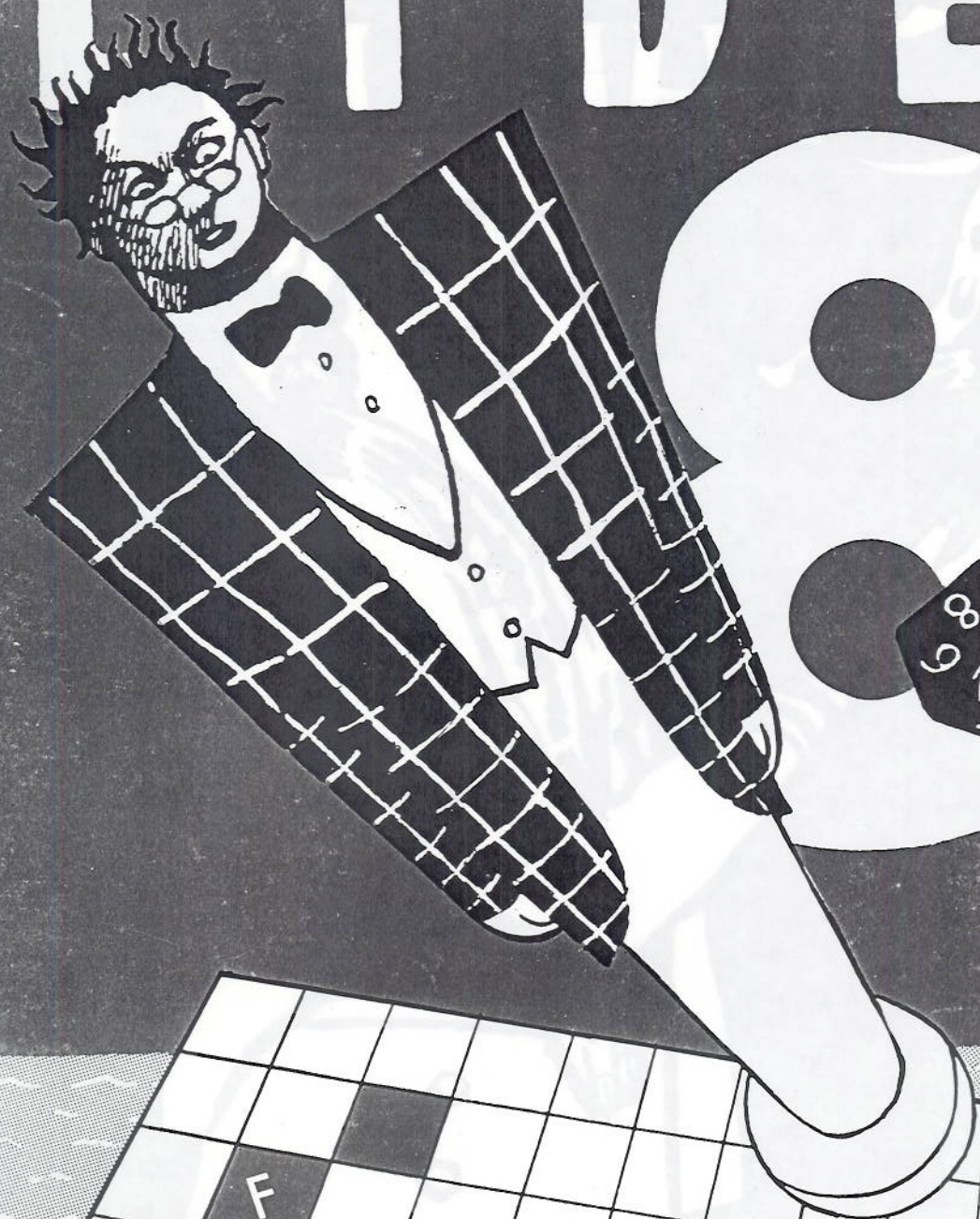
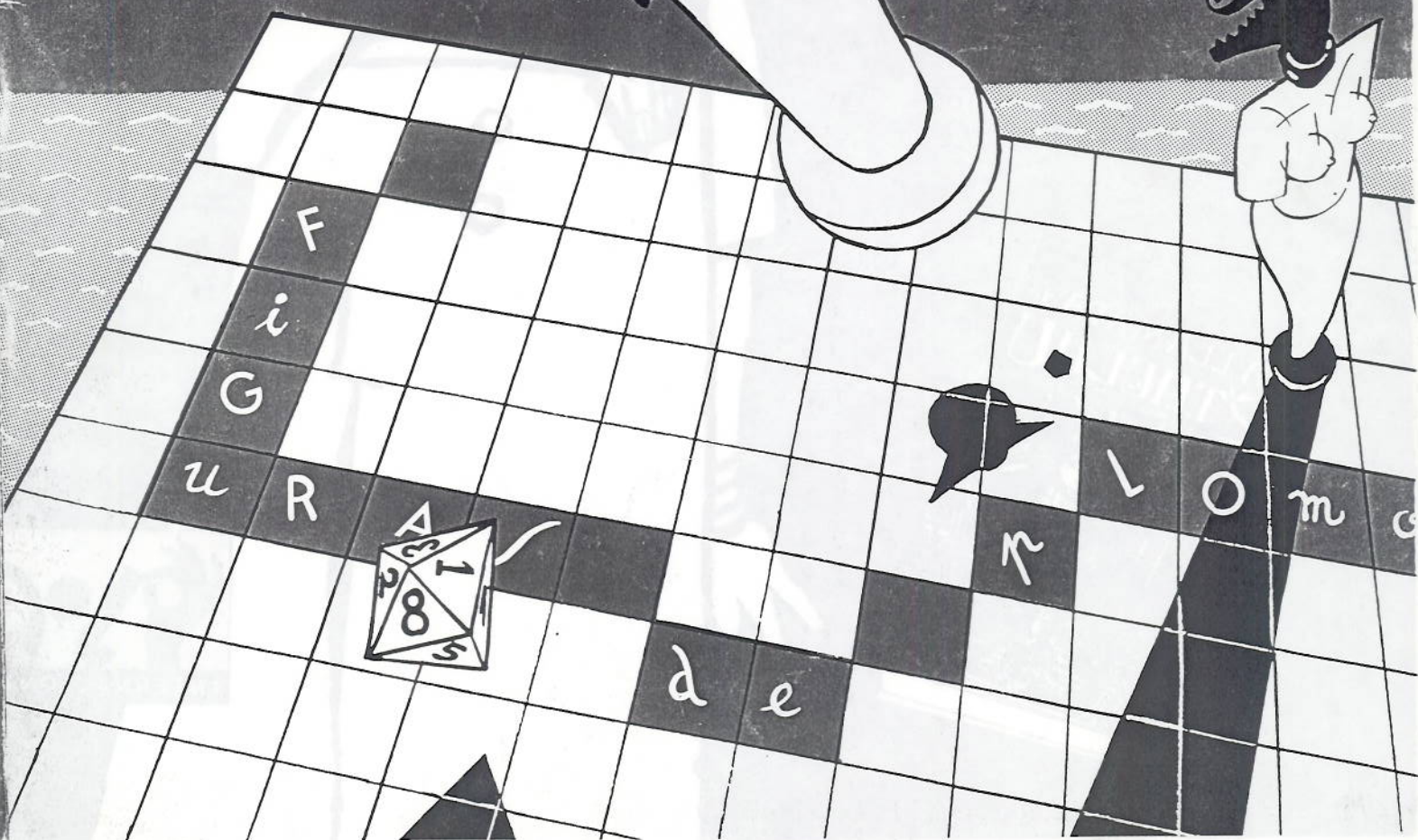


LÍDER

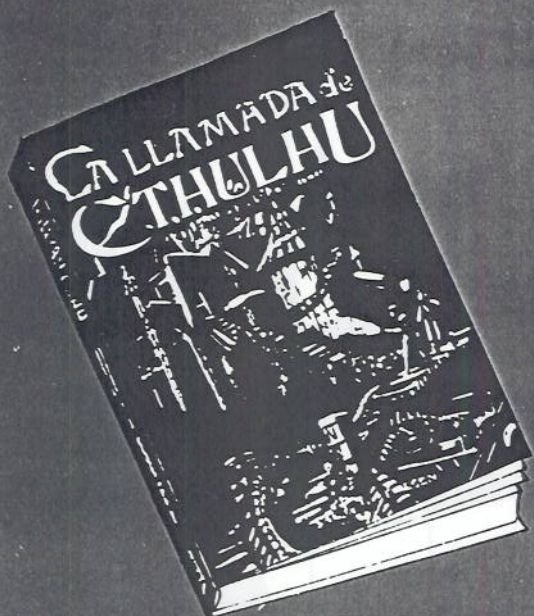


BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL • 300 PESETAS



LLAMADA de THULHU

Adéntrate en el
horrible universo
de los Mitos de
Cthulhu...



Juego de Rol en los Mundos de H.P. Lovecraft





Sumario

LIDER 8
diciembre 88-enero89

Communikado	3
Estado de la afición	4
jornadas de juego 88	5
nuevos fanzines	5
novedades	8
silencio...lse juega!	9
Aegean Strike	9
dossier	
plomo en las mesas	11
partida comentada	11
napoleónico	15
Dixieland	22
moderno	25
la voz de su master	
Erratas RQ	28
Hoja Aventurero RQ	29
módulo RQ	31
Ladrones de Elamle	31
módulo Cthulhu	41
Fin de semana en	
Bishop House	41

COMMUNIKADO 8

Ante todo, felicitar las fiestas navideñas a todos los ludomaníacos de la península, y a continuación, exponerles algunas maneras de conservar el "espíritu de navidad", siempre dentro del marco incomparable de la Afición, que diría nuestro editor.

Es el momento de acudir a los típicos convites y ágapes familiares, para -a la hora de los turrones y cordiales- sacar nuestro espíritu misionero a relucir, montando partidas para neófitos en día señalado, lo que causará irritación suma de la familia.

Es el momento del acoso y derribo de amigos y parientes para que nos regalen juegos, aprovechando la inevitable tesitura sentimental navideña.

También es el momento de sentirse extremadamente generoso con alguien y regalarle aquel juego que siempre quisimos tener y que la persona obsequiada no tendrá más remedio que compartir con nosotros, para que le expliquemos cómo se juega, cosa que haremos gradualmente, de forma y manera que ganemos -como mínimo- las diez primeras partidas.

No es el momento, fanáticos del Squad Leader, de poner booby traps en los árboles de Navidad, que luego dicen que estamos locos.

Tampoco es el momento, investigadores de Cthulhu, de intentar que la familia entone con zambombas y panderetas los tradicionales villancicos con texto nuevos del tipo ¡Uá-R'lyeh! ¡Cthulhu fhtagn! ¡Iä! ¡Iä! para ver qué pasa.

Menos aún será el momento de clocar subrepticamente a los chas-seurs de la Guardia, con el Emperador y Berthier a la cabeza, en lugar de los Reyes Magos en el Macrobelen de la casa, con la secreta intención de montar allí Waterloo a partir del Día de Año Nuevo.

Es el momento, en fin, de desearse unos a otros todo tipo de para-bienes, como ahora os desea esta Redacción: ¡Que vuestro impactos sean siempre críticos! ¡Que nunca quedeis desabastecidos! ¡Que vuestro poder sea 18! ¡Que el aliento del dragón sólo os tueste las pestañas! En definitiva, Felices Fiestas y Próspero Año Lúdico.

Navideñamente vuestra
La Redacción

Equipo promotor: LIDER ediciones

Redactor Jefe: José Lopez Jara

Redacción: Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo

Portada: Arnal Ballester

Colaboradores: Luis Serrano, Jesús Mª Cortés, Jordi Lorita, Ricard Ibañez, Josep Miquelays, Javier Gomez

Edita: F.M.S.

Redacción, Administración y Publicidad:

c/ Mallorca, 339, 3º, 2ª. T. 93. 257.73.34, 08037 Barcelona

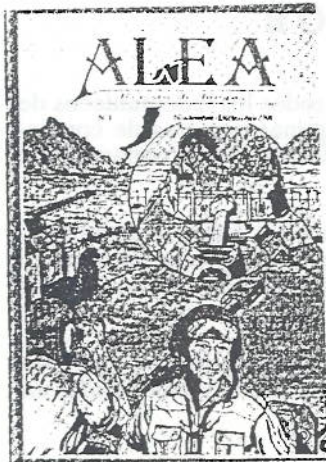
Composición, Maqueta: LIDER ediciones

Publicidad: Montserrat Vilà Planas

Imprime. HUROPÉ S.A., Recaredo, 2, Barcelona

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

estado de la afición



Nueva revista de juegos: Alea

Durante las Jornadas de Juegos se presentó en sociedad una nueva revista de juegos, que con el nombre de Alea (suerte en latín, para los que no lo sepan) sorprendió gratamente a todos los presentes. El número 1 incluye un comentario sobre el wargame francés Dien Bien Fu, módulos de D&D y La Llamada de Cthulhu, y un juego encartado, que se edita en bilingüe puesto que aparece simultáneamente en una publicación francesa, sobre un hipotético conflicto hispano-marroquí en Ceuta y sus alrededores.



La Compañía Libre.

Este es el nuevo nombre de unos viejos amigos, los pertenecientes al grupo Necronomikon, que ahora se han legalizado como asociación y disponen de un local fijo en Gijón. Con su nuevo nombre y status social, son unas treinta personas que practican el wargame, los temáticos y el rol. Mos-

tramos aquí su nuevo logo y su dirección, y esperamos noticias sobre ese posible campeonato regional a organizar entre La Compañía Blanca y los aficionados de Oviedo.



XV Concurso de Maquetas "Plásticos Santos" en Valladolid

Patrocinado por la tienda Plásticos Santos, se celebró este concurso el pasado mes de octubre en Valladolid, con una brillante entrega de premios en el salón de Actos de la Caja de Ahorros Popular de Valladolid. El concurso constaba de veintiocho categorías, de las cuales diez fueron declaradas desiertas, premiándose a las demás. A destacar el nivel muy elevado de las obras participantes, entre las que destacamos la que mayor puntuación obtuvo y que mereció el trofeo AEME, titulada "General Li Shih Min, dinastía Tang, siglo VI" de José Gabriel Garca Calvo. La mayor participación se hizo en las categorías de dioramas, vehículos militares, civiles y figuras.

Rol en vivo en Las Corts: Descontrol en las Corts

Un asesinato en el mercado de Las Corts pone en acción el dispositivo policial de Barcelona.

El Rol en Vivo organizado dentro de la campaña "BARCELONA JUGA" por ludocenter y el Ayuntamiento de esta ciudad, estuvo a punto de acabarse antes de empezar. A las 11,20 a.m., una agencia de noticias enviaba un teletipo a todos los medios de comunicación y a la policía. El texto era el siguiente: "Aproximadamente a las 11 de la mañana, frente al mercado de Las Corts, se ha producido un tiroteo, con el resultado de un herido grave, del cual se desconoce el paradero actual y los posibles implicados en el tiroteo".

Esta noticia era consecuencia de un boletín informativo "especial" emitido por Cadena Catalana, con el fin de informar a los jugadores de que el

primer acto relevante del juego se acababa de producir. Afortunadamente la sangre no llegó al río y las gestiones de la emisora lograron detener a tiempo las actuaciones policiales ya en marcha.

Esta es una de las muchas anécdotas que a lo largo de ese día se produjeron. Como la del señor andaluz que se hartó de repetir, por teléfono, que no se dedicaba a la venta clandestina de armas y que a ver si lo dejaban en paz. Uno de los jugadores, a saber cual, introdujo su número de teléfono como una pista más en el juego.

En fin, fiesta final en Bikini, marcial, profesores locos y una de tiros en la plaza de la "Concordia", el cadáver de un suicida llevado a hombros, puso fin a una melée generalizada.

Rol en vivo en San Martín

Organizado por Stumtruppen el 12 de noviembre. 64 intrépidos investigadores acudieron a nuestra llamada, guiados por su olfato policial y por sus ganas de divertirse, ocurría un asesinato y se buscaba el culpable a través de pistas y una sesión de espiritismo.

Los grupos de investigadores perdían SAN debido a los continuos mareos que les provocaban los NPJ. La sesión de espiritismo quitaban bastantes puntos de SAN.

Final apoteósico con invocación a Yog-Sothoth incluida. la admiración de los vecinos fué mayúscula al no saber nada del asunto

Fanzines emergentes

Una de las muchas sorpresas agradables del magno encuentro JESYR III fue la aparición de fanzines editados por clubs de toda la geografía española. Desde aquí queremos animar a estos lanzados aficionados que se disponen a mantener viva la antorcha editorial, a base de ordenador, máquina de escribir o cualquier otro instrumento. Pasamos revista a continuación a los que llegaron a nuestras manos; perdonad si alguno no aparece, pero eso significa que no lo vimos en las Jornadas.

El Caldero Mágico

Este fanzine entra en su segunda época y es obra de los miembros del Club Héroes de Madrid. Formato pequeño y manejable, 20 páginas de buen contenido, con artículos sobre juegos (Vietnam, Cthulhu, Rune-

Quest) o sobre actividades del club (muy interesante lo del juego por correo y el rol en vivo en Madrid, queremos más información). Los interesados en El Caldero Mágico, pueden dirigirse al club Héroes, c/Canilla, 34, 3ª dcha. 28002 Madrid.

El Caldero Mágico

Fanzine de la estrategia, la simulación y el rol
2ª época año 1 número 1



K-OS

Esta es la publicación del club Arioch, de Palma de Mallorca, en su primer número. La revista es bilingüe (castellano y catalán) y va dedicada íntegramente al mundo del rol, con artículos sobre La Llamada de Cthulhu, Star Trek y Star Wars. Interesante la editorial sobre el rol y las mujeres: realmente las chicas han entrado en los rolgames y lo hacen, la mayoría de las veces, mejor que los chicos. Lástima que no ponen dirección a la que dirigirse si se quiere conseguir el fanzine.

K-OS

Revista de Rol y Simulación del club
ARIOCH

Palma de Mallorca, 24/10/1988. Ejemplar No.



Sir Roger

La revista del Club Jolly Roger, de Zaragoza, también en su número 1, y que es la más voluminosa de las vistas hasta ahora. Cincuenta páginas, que no es ninguna broma; este primer número incluye artículos sobre Warhammer, Figuras, el Central America de AH, Dungeons & Dragons, Paranoia

SIR ROGER

REVISTA DE JUEGOS DE GUERRA, SIMULACIÓN Y ROL

DEL CLUB
Jolly Roger

Nº 1

Número Ocho Año 1 Precio del ejemplar 250 pts

JACK VANCE
WARHAMMER
FIGURAS
CENTRAL AMERICA
D&D
PARANOIA
CONQUISTADOR



y Conquistador. Muy interesante el artículo sobre el autor Jack Vance, que abre la revista y puede servir para que los masters saquen ideas de sus obras. Los interesados pueden escribir a César Soria, c/ Lobez Pueyo, 8 1ª izqda. 50007 Zaragoza.



BARCELONA

JESYR III

Se celebraron las III Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol. La asistencia fue realmente buena, viniendo muchos aficionados de fuera de Barcelona, lo que siempre es de agradecer, porque aquí estamos un poco aburridos de ver siempre las mismas caras.

Dado que las Jornadas se celebraban simultáneamente a las Jornadas de Reflexión, se cambió la ubicación, pasándose del local de Transformadores al Instituto situado dos manzanas más hacia el norte (según los exploradores de D&D). Allí en una magna cripta se mezclaban stands de clubs y de empresas comerciales, amén de disponerse mesas para juegos y actividades lúdicas varias. Quizá eran demasiados usos para un mismo espacio y el girigay que se montó en la jornada inaugural así lo demostró.

La apertura se realizó con un poco de retraso, con gente montando todavía los stands (parecíamos ya la Feria de Barcelona, un síntoma de que nos vamos profesionalizando) y con gran acumulación de jugadores en la entrada intentando acreditarse, más algún despistado que debió pensar que re-

galaban algo. Inmediatamente cada uno acudió al stand de su club o comenzó a intentar ver qué novedades se exponían, o quiso apuntarse a una de las varias partidas de rol que en la misma nave ocurrían. Resultado para el segundo día: 80% de masters completamente afónicos gracias al desgaste del día inicial.

Evidentemente, para futuras ediciones hay que plantearse una mayor separación de las actividades: no se puede montar una exposición de juegos y novedades en el mismo sitio en que se va a jugar, y según iban pasando los días, las partidas pasaron a las tranquilas aulas del piso superior, dejando la planta sótano más como lugar de contactos y para que los neófitos se asombrasen ante la variada oferta allí expuesta.

Las novedades comerciales

Indudablemente, las estrellas a este nivel fueron *La Llamada de Cthulhu* y *RuneQuest* en castellano. Muchos aficionados casi lloraban de incredulidad al ver que Joc Internacional no sólo presentaba *La Llamada* (el juego) sino la primera extensión (*Fragmentos de Terror*) y *RuneQuest* (aunque este último, a costa de algunos errores de imprenta por las prisas). También estaba allí *Líder 7*, elegantemente retractilado, así como *Troll* en forma de revista y con el Boletín especial para suscriptores.

Jocs & Games y la librería Giga-mesh disponían también de stands frente a los que se paraban los visitantes. Otro stand era el de Ludopress, con su revista *Alea* y juegos franceses. Mención aparte, por lo atractivos que eran los productos presentados, para Escenart con productos propios y otros de Juegos de Mesa y Figuras, y -sobre todo- para El Ave Fenix, que nos dejó extasiados con sus figuras napoleónicas de Battle Honors, o con su castillo medieval.

Los clubs

Cada club montaba un stand con diverso propósito: *Fumbler Dwarf*, de Madrid, seguían volcados con el *RuneQuest*, traducido por sus miembros Luis Serrano y Ana I. Utande, y con el *James Bond*; *Troll* se diversificaba en partidas de *Paranoia*, *Malefices...*; *Sturmtruppen* montaba *Dungeons & Dragons* o *Cthulhu*; los alpheños mantenían un duelo en Rusia con algunos maquetantes. Por cierto que MS sorprendió con su juego del *PSycho Killer*, siendo uno de los clubs que más actividad desarrolló durante las jornadas. Tampoco hay que olvidar a los *Dreadnought* de Valencia, *Dra-gón* de Madrid, *Jolly Rogers* de Zara-

goza... la verdad es que las Jornadas no serían nada sin la presencia de los

clubs y sus actividades, y desde aquí hay que agradecerse.



MAQUETISMO Y SIMULACION CLUB DE JUEGOS DE ROL Y WARGAMES



¡ATENCIÓN!

Si has pensado alguna vez:
¿Por qué Custer, perdió en Little Big Horn?
¿Qué pasó para que Napoleón perdiera en Waterloo?
¿Por qué a Rambo no hay manera de que se lo carguen?
¿Quién se empeña tanto en llamar a Cthulhu? y
¿Cómo Conan puede llegar a matar tanta gente con un mandoble?
Si quieres vivir sus mismas aventuras y poder cambiar el curso de la historia, en definitiva, si te interesan los juegos de estrategia o quieres conocer los juegos de rol.
Si te has hecho todas estas preguntas, la respuesta es MAQUETISMO & SIMULACION, el primer club de juegos de estrategia y rol de Cataluña.
Desde 1976 a 1988, desde WAR & PEACE hasta CALL OF CTHULHU, desde WHITLOCK a STAR WARS, desde AIR FORCE a MERP.
Fue los primeros en desplegar nuestros ejércitos encima de una mesa, y en explorar los Dungeons y el espacio. Y seguimos haciéndolo!
Si no estamos pilotando un XWING, o buscando de NYARATHOIIP. Nos encontrarás en:
C/ Príncipe Jordi n.º 21-23, 1.º. B. Llo. 1.º.
o busca a Xavier Caselles en el 254 50 70.
a partir de las 10 de la noche.
(Antes puede estar en Arkham, o Llothlóren).

Tarantela

"Hola somos un Club que se llama Tarantela". Así nos presentó uno de nosotros en las JESYR 88, a una chica a la que segundos después iba a pedir un cigarro. Empezamos siendo pocos, pero actualmente alrededor de nuestra mesa se mueve ya bastante gente como para pensar en hablar con nombre propio en el mundo del rol.

Edu-Tarantela. Para cualquier cosa: Eduard Garcia Castro, tel. 213.72.55, c/ Torrent de les Flors, 149. 08024 Barcelona



Alter Ego

Un grupo nuevo que nos ha costado seis años salir a la luz. Aunque habituales a los juegos de rol (Rune, Cthulhu, o D&D), tampoco hacemos ascos a los diplomáticos (Machiavelli, Pax o Diplomacy) con los cuales, hemos jugado por correspondencia o a los war-games más sesudos.

Aprovechamos la oportunidad del alumbramiento para hacer un llamamiento a todos aquellos, solitarios o apremiados, a relacionarse con nosotros.

Luis López Lafuente, c/ Pedraforca, 27,3º, 1ª. 08033 Barcelona.

Que las partidas os sean fecundas..



Los campeonatos

AEJESYR anunciaba campeonatos de Civilización, Squad Leader y La Llamada de Cthulhu. Quien esto escribe sólo vió de cerca este último, porque la afluencia de concursantes fue tal que hubo que improvisar masters para la primera fase. Puedo decir que fue un gran trabajo por parte de los chicos de Zaragoza en la preparación de los dos escenarios, aunque se



demostró una vez más que cada master es un mundo, y había que ver las diferencia de mesa a mesa, jugando todos la misma aventura. La final fue arbitrada por el traductor de *La Llamada* y colaborador de *Líder*, Jordi Zamarreño, y resultó ganador, mira por donde, un jugador de Barcelona - Damiá Casas- quien yo había arbitrado toda la campaña de *Las Máscaras de Nyarlathothep* (en recompensa, en las próximas aventuras le regalaré un byakhee).

También hubo campeonato de *RuneQuest*, organizado por Fumbler Dwarf, y de *Advanced D&D*, organizado por MS. Otro campeonato muy vistoso fue el de wargame con figuras, sección antigüedad, que se llevó el inefable Joaquín Tena, alpheño de pro y eterno hoplita en las tardes de sábado (el año que viene esperamos

una sección de napoleónicos, que estamos todos pintando figuras como locos).

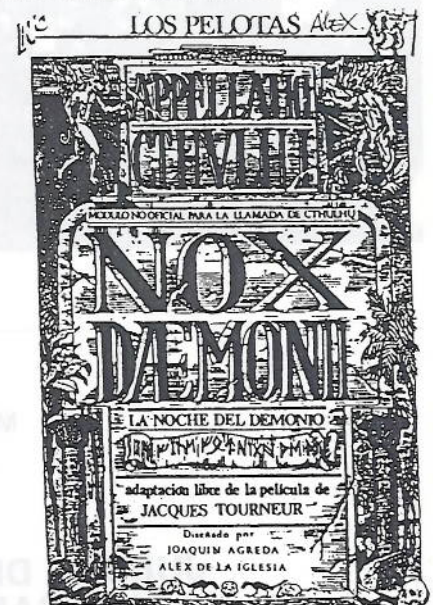
Las celebraciones

También las hubo, empezando por una noche de tapeo organizada por la revista *Troll*, siguiendo por la inefable Cena de la Afición, y la noche musical en el KGB? 666? La verdad es que servidor evitó cuidadosamente esas veladas en las que los jugadores se relatan interminablemente sus campañas o explican como consiguieron rescatar a la princesa de manos del dragón. Somos francamente pesados... aunque hay que decir que la mayor presencia de jugadoras hizo que las cosas fuesen por un cauce más normal que en las ediciones anteriores, donde se respiraba un cierto ambiente monacal.



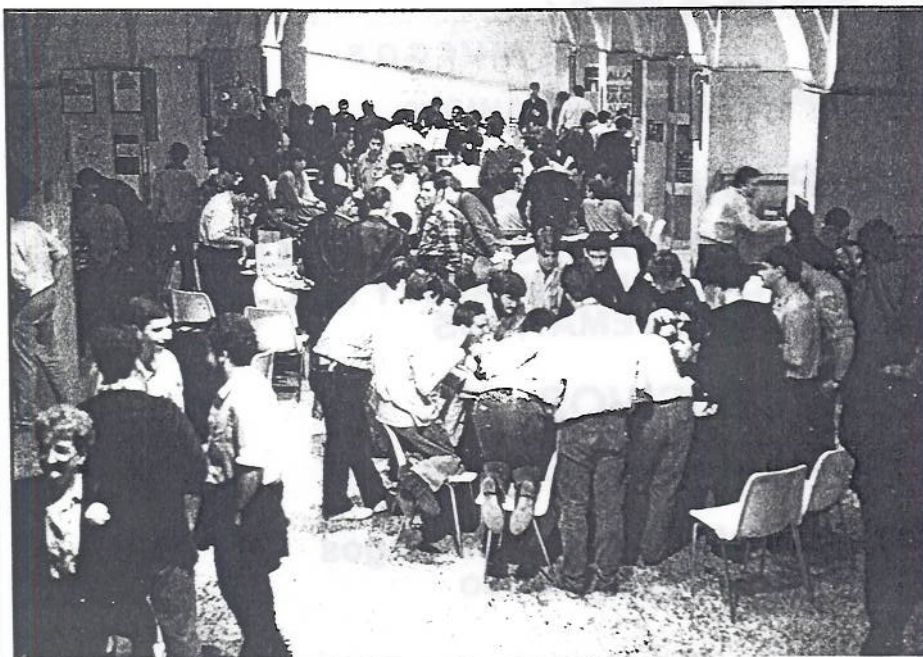
Lo inesperado

Eso fue la aparición de *Los Pelotas* presentando su módulo para *La Llamada de Cthulhu*. Algunos de sus miembros intentaron (y casi lo consiguieron) pasar desapercibidos durante los dos primeros días de la gran feria, antes de que llegase su capo, Alex, con las copias de *Nox Demonii* todavía frescas de la imprenta.



Las Jornadas de Reflexión

Si todo era agitación en la cripta, en el local de Transformadores, sesudos contrincantes luchaban en tableros de ajedrez o de go. Las Jornadas de Reflexión eran el lugar a donde ir para estar un rato tranquilo y en silencio; posteriormente a la clausura de Jesyr, fueron visitadas por unos 400 niños en expediciones de castigo colegiales, lo que supuso mayor animación. Había que ver a los chavales des-



cubriendo *RuneQuest* o *La Llamada de Cthulhu*; pero eso ocurrió más tarde. En mi opinión se impone una reflexión sobre las Jornadas de Reflexión (valga la redundancia) de cara a plantearla como algo que englobe a Jesyr y que por lo tanto, esté más animado. Sólo unos locos como nosotros se perderían un inmenso puente como el de Todos los Santos para acudir a Barcelona a jugar; el público mayoritario al que debe ir orientado lo de la Reflexión estaba ahciendo castañadas en otra parte.

Las conclusiones

Las Jornadas estuvieron bien; podrían haber estado mejor, pero decir eso es una buena señal, porque lo tenemos no demasiado difícil para seguir mejorando el año que viene. La cuestión ahora está en quien recoge el guante de la organización: ¿Ludocentre otra vez? ¿se harán en otra ciudad que no sea Barcelona? Quizá el único



que podría contestar estas preguntas sea el Orco Francis, y está de vacaciones. De todas maneras, no podemos menos que felicitar a Ludocentre por el esfuerzo realizado y animarlos para que sigan adelante.

J. López Jara.

RQ

La nueva generación de fans RQ nos han bloqueado las centralitas, pidiendo información sobre si se dará el mismo ritmo de edición a los módulos de RQ.

Podeis tambien por escrito comunicaros con el traductor, Luis Serrano, que se acaba de adquirir un flamante PC, con el belicoso propósito de poner al editor entre las cuerdas, para que su querido RQ no se quede atrás en beneficio del terror Cthulhuoniano.

Da de prenda su honor para asegurar que ya tiene *Los Vikingos* traducido, y que está en fase avanzada de corrección. Además su programación abarca todo el año. ¿Podrá Joc Internacional editar tanta aventura?

Parece que al menos hay intención, sobretodo apoyada en la difusión de más de mil Cthulhus en dos meses, y quinientos RQ en un mes.



El manicomio

Las siete aventuras siniestras, que contiene, estan disponibles para los fans de Cthulhu al salir este Líder. Con este segundo módulo, Joc Internacional puede mal acostumbrarnos a esperar un módulo cada mes. ¿Para cuando *Solo contra el Wendigo*?, desde estas páginas Jordi Zamarreño está presto a contestar todas vuestras preguntas al respecto, y a traducir *alocadamente* como corresponde en este mundo Lovecraftiano.

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

silencio... ¡se juega!

AEGEAN STRIKE

por Jordi Lorita

Las costas del mar Egeo han sido, desde el alba de la civilización, uno de los puntos más conflictivos del mundo. Desde las guerras médicas, en que griegos y persas se disputaban el dominio del Mediterráneo Oriental, hasta nuestros días, la privilegiada situación de este pequeño mar, justo en el punto de unión entre Europa y Asia, lo convierten en un punto clave para cualquier operación militar que afecte a ambos continentes. Actualmente, Grecia y Turquía componen, además, el flanco Sur de la OTAN, y están justo en la frontera con los países del Pacto de Varsovia. Turquía tienen el control del estrecho del Bósforo, el único punto por el que la flota soviética del mar Negro puede salir al exterior. Hay que recordar que las bases del mar Negro son los únicos puertos en aguas cálidas que posee la unión soviética, por lo que una gran parte de las instalaciones de mantenimiento navales soviéticas se encuentran aquí.

Todo ello da una idea de cual es la importancia de esta zona del mapa. Por ello, pese a que la principal fuerza de choque de la OTAN se encuentra en centroeuropa, los estados unidos tienen destacada la Sexta Flota en el mar Egeo. Una confrontación a gran escala, como parte de una guerra global, en esta zona, tendría una serie de características un poco extrañas. Por una parte, la falta de profundidad del teatro de operaciones, un pequeño avance de las tropas del Pacto de Varsovia ya sería suficiente como para dar por finalizada la operación. Grecia es un país pequeño, y Turquía sólo sería atacada hasta lograr la ocupación de los estrechos que unen el mar Negro con el Mediterráneo. Por otro lado, la delicada situación en que se encuentran las relaciones entre Grecia y Turquía, dos naciones tradicionalmente enemigas cuya enemistad se vio agravada por los conflictos de Chipre, lo que podría llegar a provocar un enfrentamiento entre ellas.

En Aegean Strike se contemplan todos estos detalles tanto en los esce-

narios como en las propias reglas del juego. Un enfrentamiento en el mar Egeo tendría lugar en todos los terrenos, tierra mar y aire, lo que se ve reflejado en el sistema de juego.

En el juego se ven representadas fuerzas de varios países. Por una parte, los ejércitos completos de Grecia y Turquía, siendo las tropas de este último ligeramente más potentes, pero hay que tener en cuenta que también debe proteger un territorio mayor. Dentro del bando de la OTAN, también se contempla la Sexta Flota que, tal como aparece en el juego, es algo tremendo. Tal como está diseñado el juego, las fuerzas aeronavales USA podrían, ellas solas, vencer a cualquiera de los demás países representados, con la excepción de la URSS, claro. Por último, también están representadas en el juego un submarino y una brigada de infantería ingleses, con base en Chipre, y una unidad representando los F-16 israelíes, que aparecen en algún escenario. Por el lado del Pacto de Varsovia, se representa al ejército Búlgaro completo, bastante numeroso pero de, relativamente, poca calidad, y las tropas de la Unión Soviética que, están formadas esencialmente por la flota del mar Negro y la aviación del flanco Sur de la URSS. Las tropas de tierra soviéticas disponen, además, de 30 destacamentos de Spetnaz, las fuerzas de operaciones especiales del ejército ruso. (Esas a las que Rambo masacra con tanta facilidad en su última película...).

El resto de países que podrían verse involucrados en una batalla por el Mediterráneo se interpretan como una presencia abstracta dentro del juego, ya que se considera que su teatro de operaciones no estaría en el Egeo, sino más bien en el Mediterráneo Occidental. Por ejemplo, se interpreta la presencia de las armadas italiana y francesa como una prohibición a las unidades del Pacto de Varsovia de entrar en la zona costera Italiana. Esto es muy importante, ya que la única fuente de suministros de la Sexta Flota está en Nápoles.

El tablero del juego consta de dos mapas. Uno, el mapa operacional, representa, a gran escala, Grecia, el Egeo y los estrechos turcos, con una parte de Bulgaria, Turquía y la URSS representados. El otro, a una escala 10 veces inferior, representa todo el Mediterráneo Oriental y el mar Negro. Es posible para las unidades el pasar de un mapa a otro, y las reglas contemplan un sistema de conversión en el movimiento para ello.

El juego viene con cinco escenarios ya preparados. En el primero sólo se usa el mapa estratégico y contempla un ataque a Libia por parte de las tropas egipcias. El enfrentamiento terrestre, en este caso, se contempla, tan sólo, como el desplazamiento de una ficha que representa, de una forma abstracta, el frente de combate africano. La complicación está en el enfrentamiento aero naval entre la sexta flota y las fuerzas soviéticas, cuyo resultado es el que hace que se desplace la línea del frente, como si se tratara de un marcador. Este escenario es interesante para empezar a familiarizarse con los mecanismos del juego, en cuanto a las operaciones aéreas y navales, que son, de largo, el eje de todos los enfrentamientos.

El segundo escenario representa el marco de un enfrentamiento entre fuerzas de la OTAN y del Pacto de Varsovia en el flanco Sur. Este escenario es bastante complejo, ya que intervienen todos los elementos del juego y contempla dos posibles soluciones, según se decida jugar el escenario corto (7 turnos de juego) o el largo (20 turnos de juego). Hay que tener en cuenta que la duración de un Turno de juego es de, aproximadamente, una hora cuando se tiene una cierta soltura con las reglas... Las condiciones de victoria, en este caso, vienen dadas por la situación de las tropas del Pacto de Varsovia, que son el bando agresor; en el juego corto debe haber ocupado Estambul y los estrechos turcos. En juego largo, debe haber ocupado, además, Ankara y/o Atenas.

El tercer escenario representa la crisis de los misiles Turcos. El jugador del Pacto de Varsovia debe ocupar, al final del veintavo turno de juego los hexágonos de los estrechos turcos y Ankara. Al principio del juego, Grecia y Bulgaria entran como países neutrales, que sólo pueden ser atravesados por tropas de la OTAN y Soviéticas respectivamente. Grecia entra en juego si alguna unidad rusa atraviesa su espacio aéreo (las islas del Egeo son territorio griego, lo que supone un importante handicap para el ruso), mientras que Bulgaria entra en guerra si alguna unidad de la OTAN entra en su territorio.

El cuarto escenario es muy divertido y representa un conflicto entre Grecia y Turquía, a raíz de una discusión por Chipre. Es el escenario más sencillo de todos, después del primero, claro, y tiene la ventaja de que se incluyen todos los elementos del juego. Por otra parte, está muy equilibrado y es interesante jugarlo. Para ganar, el jugador turco debe ocupar Chipre y ocupar cuatro ciudades griegas o Atenas. Por su parte, el griego debe ocupar Chipre y ocupar 2 ciudades turcas o Ankara.

Por último, el quinto escenario es el módulo de unión con el juego Gulf Strike, y define las reglas que gobiernan el movimiento de tropas de un

escenario a otro, así como las condiciones de victoria conjuntas, que, al cabo del turno 30 de juego (esto puede representar unas 60 horas de partida) son las siguientes:

* Si el jugador del Pacto de Varsovia gana un nivel de victoria en la parte del escenario de "Gulf Strike" y gana en la parte de "Aegean Strike", gana la partida, sin embargo, en venganza los Estados Unidos provocan una guerra nuclear a gran escala.

* Si el jugador USA gana un nivel de victoria en la parte de "Gulf Strike" y gana también en "Aegean Strike", gana la partida. Sin embargo, como respuesta, la Unión Soviética desencadena una guerra nuclear.

* Cualquier otro resultado provoca que la guerra entre en un estado estacionario. Se decide el ganador mediante una tirada de dado. Con un resultado de 1 a 5, el ganador es el jugador de la OTAN, con un resultado de 6 a 10, el ganador es el jugador del Pacto de Varsovia. En ambos casos, se considera que el bando perdedor desencadena, automáticamente, una guerra nuclear.

* Si cualquiera de los bandos desencadena una guerra nuclear, se considera que no hay ganador.

Como puede verse, el juego desprende optimismo por todos los lados.

Las reglas del juego están bastante bien. Dentro de la complejidad necesaria para resolver la interacción que se propone entre operaciones aéreas navales y terrestres, creo que se ha conseguido un nivel bastante bueno. Es interesante un juego de este tipo en que las unidades de aéreas se mueven realmente por el mapa y no son tratadas de un forma abstracta. Quizá el único defecto que se le puede encontrar es que, en su afán de representar las limitaciones de las fuerzas navales se hayan pasado un poco. El sistema de juego hace que un bando sólo pueda mover una cantidad limitada de unidades navales en cada fase del juego, para representar, en cierta manera, el hecho de que los altos mandos carecen de un control absoluto sobre sus flotas, que deben depender de sus mandos específicos. La idea no es mala, pero la limitación que han impuesto es excesiva, a mi modo de ver, y resulta muy perjudicial para el jugador de la OTAN, que basa gran parte de su poder en la fuerza de la Sexta Flota. Dejando aparte esto, el juego es muy entretenido, aunque algo complicado de llevar a cabo. Vale la pena jugarlo.



APARTADO DE
CORREOS 93023
08080 BARCELONA

JUEGOS DE SOCIEDAD

JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL

MAQUETAS RECORTABLES

COMICS INTERNACIONALES

C/ MUNTANER, 516, Tf.- 418-06-93

08022-BARCELONA

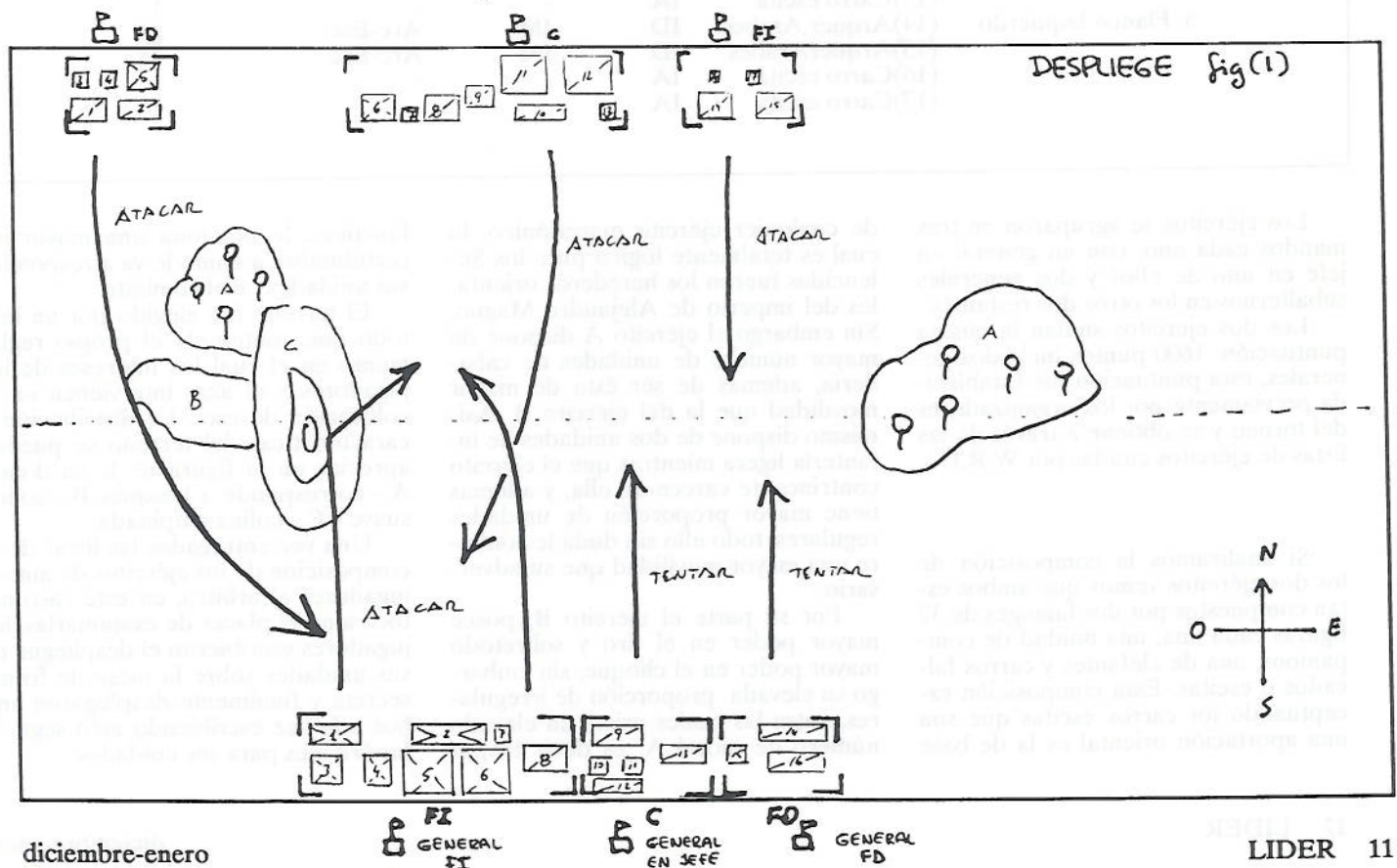
DOS EJERCITOS ENFRENTADOS APARENTEMENTE IGUALES PERO SUTILMENTE DISTINTOS

por Josep Miquelay

En las pasadas III jornadas de juegos de Estrategia, Simulación y Rol celebradas en Barcelona, participé en el arbitraje, entre otras cosas, de una de las batallas de wargames con figuras que se jugaban dentro del torneo de esta modalidad. Para ser más concretos, se trataba de una batalla de la antigüedad en la que se utilizaba el reglamento de WRG (Wargames Research Group) que es el

más utilizado dentro de este periodo histórico en torneos de esta modalidad. Este reglamento permite jugar con ejércitos desde 3000 años a JC hasta 1485 d J.C. En el caso de la batalla que nos ocupa, o bien de la partida si utilizamos un lenguaje con menor componente bélico, se enfrentaban dos ejércitos Seleucidas (320-85 a JC) dos ejércitos en principio iguales pero que al examinar su composición veremos que son sensiblemente distintos. Ello

es posible pues se trata de un ejército que duró un periodo de tiempo importante (unos 240 años aproximadamente), lo cual permite que tuviera una composición diferente según el periodo histórico de que se trate. Además, como en las partidas de los torneos no tienen por qué coincidir dos ejércitos históricamente enfrentados, ni siquiera tienen que coincidir en el tiempo, por ello puede ocurrir lo que de hecho ocurre en este caso.



La composición de ambos ejércitos era la siguiente:

Ejército Seleucida A.

Mando	Nombre unidad	Instrucción Moral	Tipo	Armas	Nºfig. Unidad
1. Flanco Izquierdo	(1) Misc. Arabes	ID	IL	JLS-Esc	20
	(2) Arquer. Creteses	RC	IL	Arc.	12
	(3) Thorakitai	RC	IPL	L-JLS-Esc	18
	(4) Peltastas	RC	IML	L-JLS-Esc	16
	(5) Falange maced.	RC	IM	P-Esc	32
	(6) Agiraspides	RB	IM	P-Esc	32
	(7) Carro Escita	IA	-	-	1
	(8) Elefantes	IC	-	P-JLS-Arc	2
2. Central	(9) Tarantinos	RC	CL	JLS-Esc	10
	(10) Carro escita	IA	-	-	1
	(11) Carro escita	IA	-	-	1
	(12) Galatas	IB	CM	JLS-Esc	12
	(13) Companions	RA	CP	L	9
3. Flanco Derecho	(14) Escitas	IC	CL	Arc	10
	(15) Carro escita	IA	-	-	1
	(16) Agema	RB	CEP	L	9

Ejército Seleucida B.

1. Flanco Derecho	(1) Companions	RA	CP	L	6
	(2) Agema	RB	CSP	L	8
	(3) Carro escita	IA	-	-	1
	(4) Carro escita	IA	-	-	1
	(5) Tracios	IC	IML	A2M-JLS-Esc	18
2. Central	(6) Galatas	IA	IM	JLS-Esc	20
	(7) Carro escita	IA	-	-	1
	(8) Agema	RC	CSP	L	8
	(9) Elefantes	IC	-	P-JLS-Arc	2
	(10) Camell. Arabe	ID	CmL	Arc	10
	(11) Falange Maced.	RC	IM	P-Esc	32
	(12) Agiraspides	RB	IM	P-Esc	32
	(13) Carro escita	IA	-	-	1
3. Flanco Izquierdo	(14) Arquer. Arabes	ID	IM	Arc-Esc	24
	(15) Arquer. Arabes	ID	IM	Arc-Esc	24
	(16) Carro escita	IA	-	-	1
	(17) Carro escita	IA	-	-	1

Los ejércitos se agruparon en tres mandos cada uno, con un general en jefe en uno de ellos y dos generales subalternos en los otros dos restantes.

Los dos ejércitos suman la misma puntuación: 1600 puntos incluidos generales, esta puntuación fué establecida previamente por los organizadores del torneo y se obtiene a través de las listas de ejércitos citadas por W.R.G.

Si analizamos la composición de los dos ejércitos vemos que ambos están compuestos por dos falanges de 32 figuras cada una, una unidad de companions, una de elefantes y carros falcados o escitas. Esta composición exceptuando los carros escitas que son una aportación oriental es la de base

de cualquier ejército macedónico, lo cual es totalmente lógico pues los Seleucidas fueron los herederos orientales del imperio de Alejandro Magno. Sin embargo el ejército A dispone de mayor número de unidades de caballería, además de ser ésta de mayor movilidad que la del ejército B. Asimismo dispone de dos unidades de infantería ligera mientras que el ejército contrincante carece de ella, y además tiene mayor proporción de unidades regulares, todo ello sin duda le confiere una mayor movilidad que su adversario.

Por su parte el ejército B; posee mayor poder en el tiro y sobretodo mayor poder en el choque, sin embargo su elevada proporción de irregulares, entre las cuales existe un elevado número de moral A, es decir tropas

fanáticas, le ocasiona una mayor incertidumbre a como le va a responder sus unidades en el combate.

El terreno fué elegido por un método que contempla el propio reglamento en el cual los intereses de los jugadores y el azar intervienen en la colocación de este. La distribución y características del terreno se pueden apreciar en la figura nº 1, en donde A.- corresponde a bosques B.- colina suave y C.- colina empinada.

Una vez entregadas las listas de la composición de los ejércitos de ambos jugadores al árbitro, en este caso me tocó a mí el placer de examinarlas, los jugadores escribieron el despliegue de sus unidades sobre la mesa de forma secreta y finalmente desplegaron ambos a la vez escribiendo acto seguido las órdenes para sus unidades.

El ejército Seleucida B se situó en el norte y el A en el sur.

El jugador A jugaba con los 3 mandos bastante agrupados hacia el centro de la mesa, con un flanco izquierdo muy potente, en donde concentró a toda su infantería y elefantes, su orden era la de atacar. En el centro colocó el grueso de su caballería y en el flanco derecho el resto ambos con orden de tentar.

El jugador B por su parte jugaba con un despliegue algo más disperso. En su flanco derecho colocó un importante contingente de caballería, mientras que en el centro situó el grueso de sus tropas, su intención era la de cerrarse a modo de una pinza, envolviendo primero con su flanco derecho y con su potente centro cerrar dicha pinza. Dejó su flanco izquierdo con arqueros y carros escitas, composición muy adecuada para detener a la caballería enemiga. La orden para los tres mandos era la de atacar.

En el primer período se efectuaron las órdenes de marcha y pronto los dos ejércitos quedaron enfrentados. El ejército A quedó algo más avanzado debido a su mayor número de unidades ligeras así como de caballería. Por parte del ejército B su flanco derecho quedó ya a mitad de camino en su recorrido para envolver al enemigo.

El segundo período empezó con la fase de aproximaciones, al ejército B

le tocó mover primero y éste avanzó todas sus tropas hacia delante, excepto su flanco derecho que lo reservó para poder realizar una nueva marcha en su fase correspondiente.

El jugador A por su parte adelantó su flanco izquierdo y centro manteniendo una conducta expectante con el flanco derecho, lo cual es lógico pues la caballería es especialmente sensible al tiro con arco.

El jugador B con su avance de la unidad de camellos ligeros (10) consigue ganar terreno, puesto que la unidad de caballería ligera de ejército A (9), no podía devolver el tiro con arco que iba a recibir.

Un movimiento desafortunado con la unidad de Agema (8) en su afán de colocarse a distancia de carga de los peltastas (4) y así intentar abrir una brecha en el flanco izquierdo del jugador A, ocasionará el primer choque de la batalla.

En la fase de tiro el disparo con arco de la unidad de camellos originará la huida de la caballería ligera.

En la fase de combate cuerpo a cuerpo los Agema que habían declarado una carga contra los peltastas deben de cancelarla, y en su lugar lanzar un dado para un test de conmoción, pues son cargados por un carro falcado, test que fallan (tenían un 50% de probabilidad de fallarlo) y por tanto se conmocionan con lo cual no pueden contracarregar al carro, el resultado

Abreviaturas

Instrucción de las tropas:

Regulares R
Irregulares I

Moral:

De mayor a menor moral A, B, C y D

Tipo:

IL infantería ligera.
IM infantería media.
IML infantería medio-ligera.
IPL infantería pesado-ligera.
CL caballería ligera.
CM caballería media.
CP caballería pesada.
CEP caballería extrapesada.
CSP caballería superpesada.
CmL camellería ligera

Armas:

Esc Escudo.
Arc Arco.
JLS jabalina.
L lanza.
A2M Arma a dos manos (como un hacha o una gran espada)
P Pica.

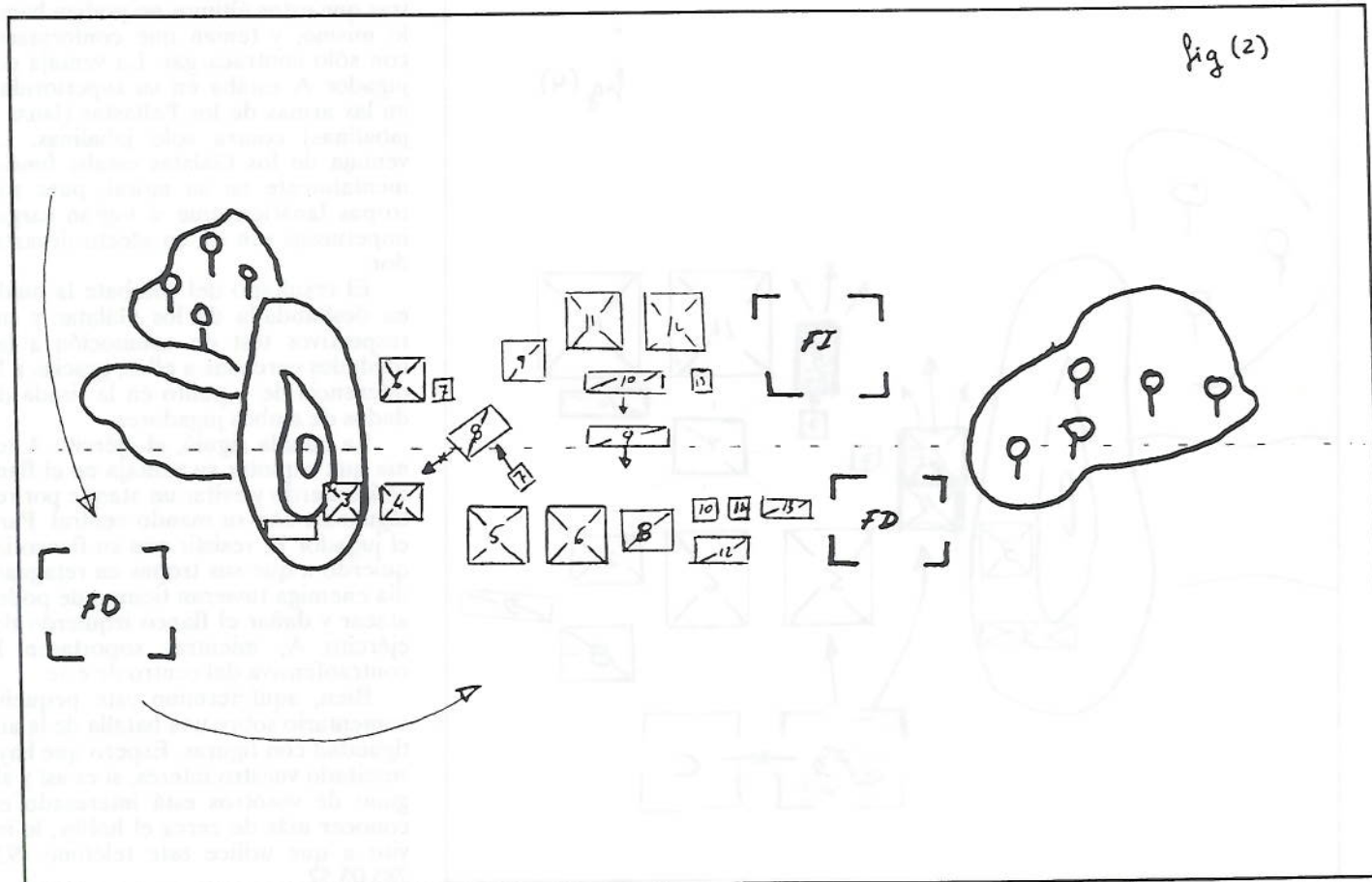


fig (3)

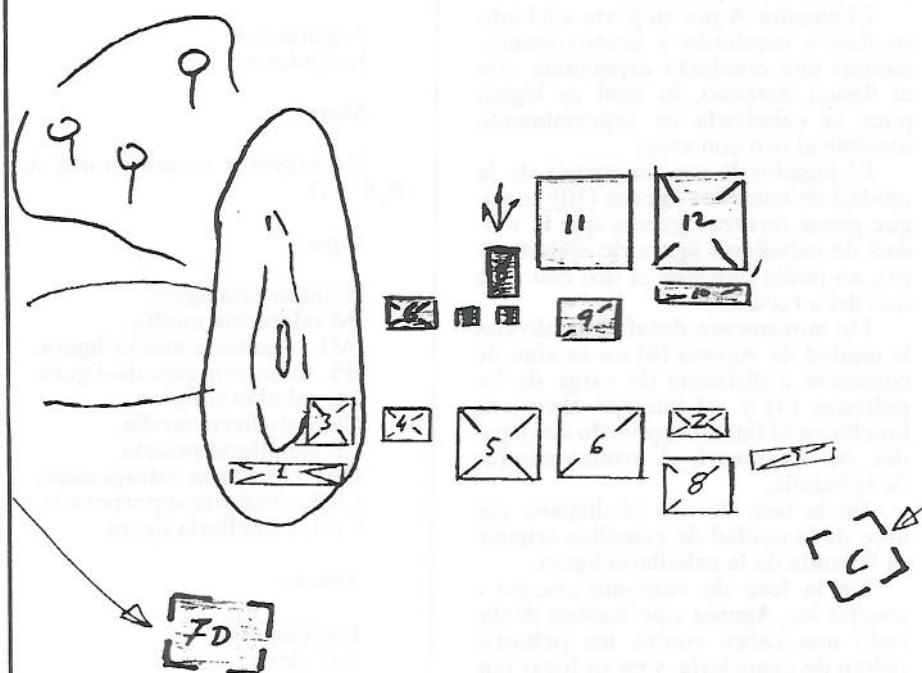
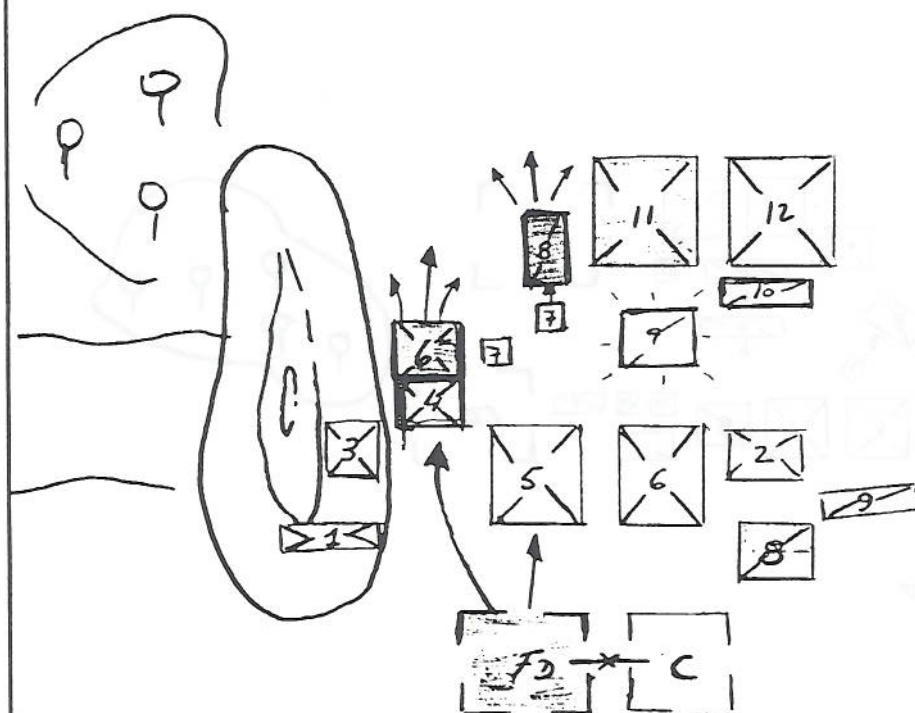


fig (4)



es que se desbandan y huyen siendo perseguidos por el carro, este hecho provoca que deban hacerse test de conmoción las unidades cercanas a la desbandada al final del período, conmocionándose la unidad de elefantes (9) por esta razón.

Después del tercer período ya se podía dilucidar como se iba a desarrollar posiblemente la contienda. Esta se libraría fundamentalmente entre el flanco izquierdo del jugador A y el centro del B, por lo menos hasta que su flanco derecho llegara a una posición operativa, el resto de unidades quedarían en una situación más estática.

En el cuarto período, el flanco izquierdo del jugador A sigue avanzando, y lo mismo el centro del B, este en la fase de marchas consigue colocar por fin su flanco derecho en la retaguardia del enemigo. Como réplica de ello el jugador A desplaza por medio de una marcha su mando central hacia la retaguardia del centro de su ejército para disuadir el ataque por la espalda de su flanco izquierdo.

En la fase de tiro los arqueros cretenses devuelven el golpe provocando la retirada de los camellos. Mientras que en el combate cuerpo a cuerpo, el carro escita sigue golpeando por la espalda a los Agema que huyen, y la unidad de Peltastas carga contra los Gálatas. Esta es una jugada astuta, pues los Peltastas con mayor movilidad pueden alcanzar a los Gálatas mientras que estos últimos no podían hacer lo mismo, y tenían que conformarse con sólo contracargar. La ventaja del jugador A estaba en su superioridad en las armas de los Peltastas (lanza y jabalinas) contra solo jabalinas. La ventaja de los Gálatas estaba fundamentalmente en su moral, pues son tropas fanáticas que si logran cargar impetuosas son de un efecto devastador.

El resultado del combate la huida en desbandada de los Gálatas y sus respectivos test de conmoción a las unidades cercanas a ellos, gracias a la diferencia de 1 punto en la tirada de dados de ambos jugadores.

La batalla siguió, el ejército A tenía que explotar su ventaja en el flanco izquierdo y evitar un ataque por retaguardia con su mando central. Para el jugador B, resistir con su flanco izquierdo a que sus tropas en retaguardia enemiga tuvieran tiempo de poder atacar y dañar el flanco izquierdo del ejército A, mientras soportasen la contraofensiva del centro de éste.

Bien, aquí termino este pequeño comentario sobre una batalla de la antigüedad con figuras. Espero que haya suscitado vuestro interés, si es así y alguno de vosotros está interesado en conocer más de cerca el hobby, le invito a que utilice este teléfono (93) 785.05.52.

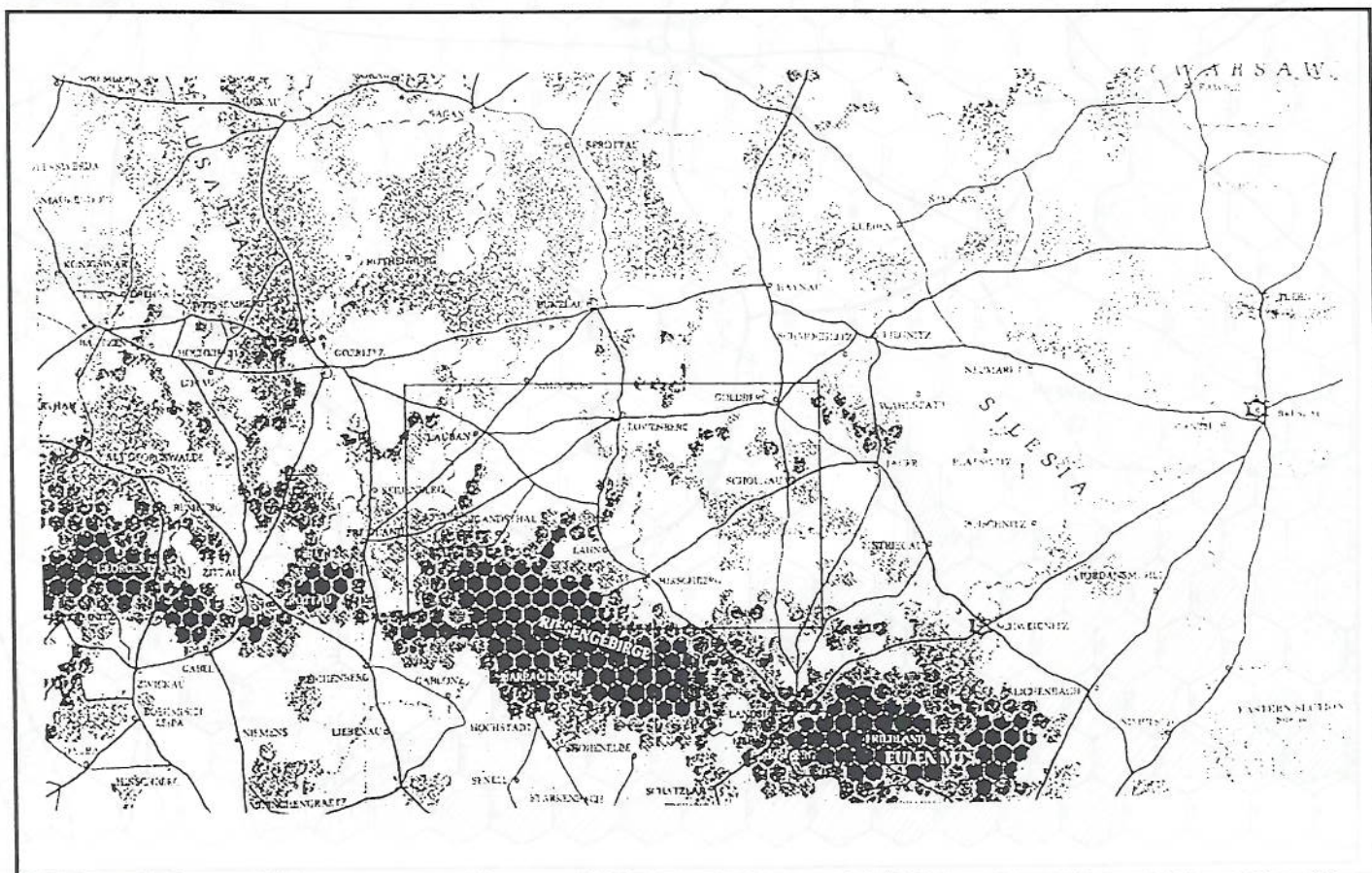
JUEGO CON FIGURAS NAPOLEONICO

por José Lopez Jara

En el club Alpha de Barcelona se está llevando a cabo una campaña experimental de temática napoleónica. Se ha tomado como base el juego de Avalon Hill, Struggle Of Nations y se le han efectuado algunos retoques, para convertirlo en un juego por correo que no es tal, porque no nos fiamos del excelente servicio postal nacional. Los jugadores son, bien Cuarteles Generales (Napoleón, El Zar, Blücher o Bernadotte) o bien jefes de Cuerpo de Ejército; en principio, nadie sabe la identidad de nadie. Acuden al club dos

veces por semana (martes y jueves) para recoger resultados del turno anterior y para entregar las órdenes del reglamento normal de SON si se trata de una batalla de persecución. Pero si se trata de batalla campal, los árbitros se ponen en contacto con los jugadores implicados, les entregan con gran urgencia un mapa táctico y el asunto se resuelve mediante reglamento de figuras, concretamente -y dada la magnitud de las fuerzas- el Empire. Se pasa así a un "juego dentro del juego", con turnos de 1 hora en lugar de los turnos normales de dos días. Una vez resuelta la batalla se sigue la secuencia

normal de juego. Incluimos aquí la crónica de la primera batalla campal de la campaña, publicada en el diario "La Voz de Rissa", publicación independiente y de gestión arbitral que mantiene informados a los jugadores de lo que está pasando a muchas millas de donde ellos se encuentran. También hemos incluido al final un listado de las fuerzas que realmente llegaron a entrar en combate entre el río Bober y la famosa colina rusa (la gran carga prusiana y el contraataque francés), por si alguien quiere representar el momento crucial de la batalla.



LA BATALLA DE LAHN

por nuestro comentarista especializado:
Motto Von Claxonwitz.

Los prolegómenos.

La batalla de Lahn, destinada a figurar como uno de los enfrentamientos notables de esta campaña, se libró en el terreno comprendido entre los pueblos de Lahn y Hirschberg, con el río Bober como límite natural.

Por un lado, el Ejército de Silesia, al mando del general Blücher, compuesto por rusos y prusianos y organizado de la siguiente manera:

Vanguardia, al mando del Tte. General Osten-Sacken; compuesta por elementos del I Cuerpo de Caballería ruso, por los Cuerpos de Infantería rusos VI (Tte General Sherbatov) y XIV (Tte. General Voronzov) y la Reserva de Artillería ruso-prusiana.

Grupo Central, al mando directo de Blücher, y formado por el I Cuerpo Prusiano del Tte. General Yorck y la Guardia prusiana.

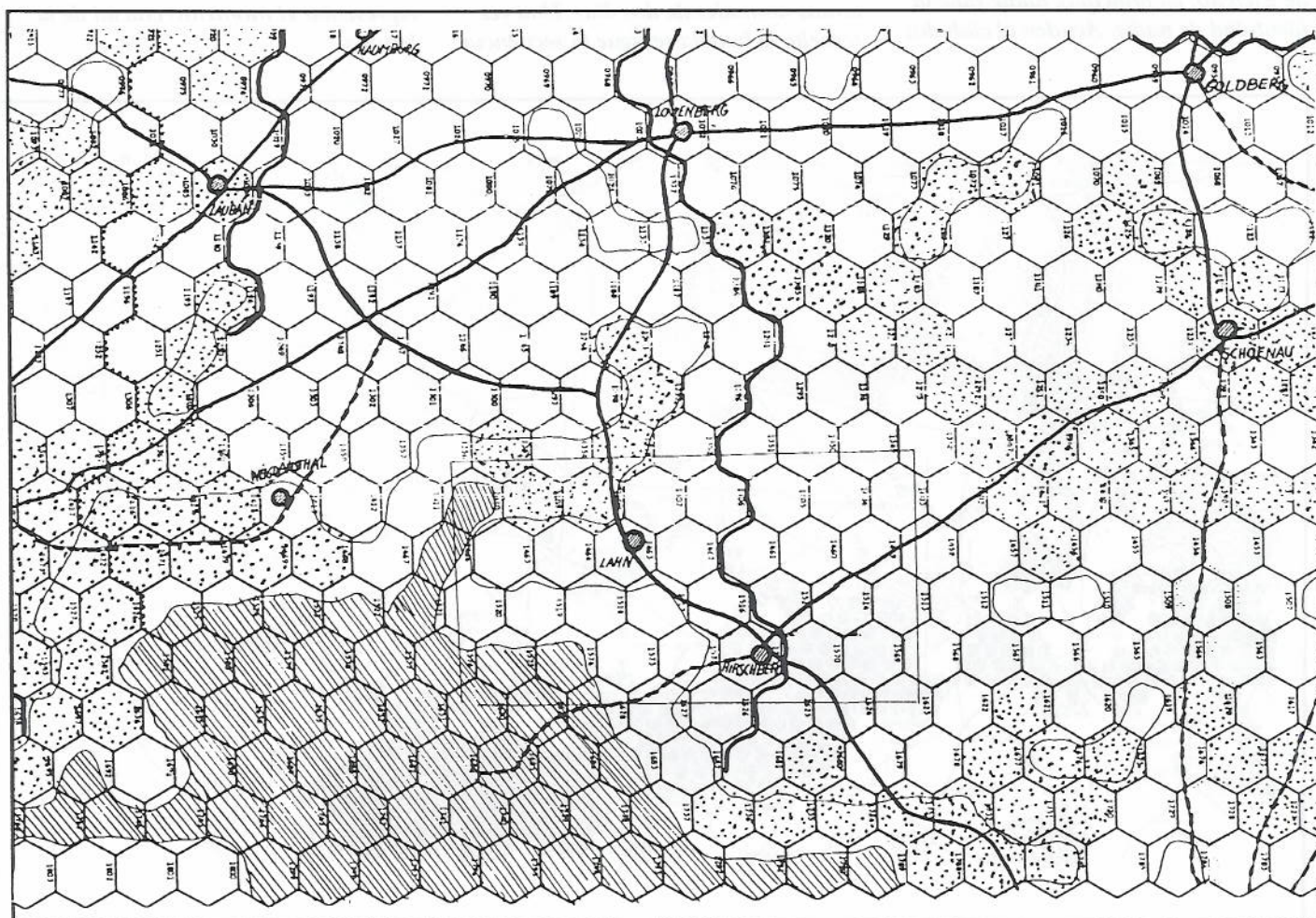
Retaguardia, al mando del general Langeron y formada por los Cuerpos de Infantería rusos VII (Tte. General St. Priest), IX (Tte. General Olsufiev) y X (Tte. General Kapzewitch).

Por el otro, la Fuerza Francesa de Intervención Rápida, al mando del Emperador Napoleón e integrada por el VI Cuerpo de Ejército del mariscal Marmont, el VII Cuerpo de Ejército del general Reynier, el I Cuerpo de Caballería (Latour-Maubourg) y el II Cuerpo de Caballería (Sebastiani) ambos a las órdenes del rey de Nápoles, la Guardia a las órdenes del ma-

riscal Mortier y la Reserva de Artillería de la Grande Armée.

En total, unos 200.000 hombres se iban a ver las caras en este campo de batalla, aunque -como veremos después- no lucharon más allá de 60.000 de ellos.

Ambos contendientes llegaron al enfrentamiento con ausencias importantes: Blücher había prescindido de gran parte de su caballería para maniobras de diversión y para cortar los suministros a los franceses, de manera que en la batalla no estaban sus dos mejores líderes de este arma, los Ttes. Generales Korff (I Cuerpo de Caballería ruso) y Vasilshikov (III Cuerpo de Caballería ruso). Este último era responsable de la ausencia en el lado



francés del III Cuerpo de Ejército, al mando del mariscal Michel Ney, quien había perseguido a Vasilshikov tras la acción evasiva de los rusos en el Kazbach, donde los coraceros de Sebastiani dieron cuenta de algunos cosacos. Tampoco estaba al completo el VI Cuerpo del mariscal Marmont, pues una parte del mismo estaba persiguiendo a Korff en la carretera Lahn-Lauban.

Los días antes de la batalla.

Blücher se dió cuenta de que el enfrentamiento era inevitable cuando sus columnas en marcha entre Hirschberg y Lahn fueron descubiertas por los chasseurs sajones de Raynier. En ese momento, Osten-Sacken y su vanguardia ocupaba una fuerte posición defensiva en las colinas y bosques al norte de Lahn y esperaba el general ruso la llegada del grueso del Ejército de Silesia. Pero Blücher hizo sus cuentas y vió que se le venía encima todo el ejército francés del que él tenía noticia, menos un cuerpo, el del "Bravo de los Bravos"; tras consultar con von Gneisenau, con la almohada y con su cerveza favorita, Blücher dió orden de retroceder a todo su ejército -que se concentraba al norte de Lahn- hacia Hirschberg, para evitar una supuesta maniobra de flanqueo francesa por la carretera Schoenau-Hirschberg.

Por desgracia para los aliados, Murat iba en cabeza de las columnas francesas y, pese a la buena labor de defensa zonal efectuada por la caballería ligera rusa, hubo un momento en que la Vanguardia rusa, ahora retaguardia, tuvo que detenerse ante la proximidad del enemigo.

Mientras tanto, el tan temido III Cuerpo de Ejército francés estaba lejos de poder entrar en acción o de significar algún peligro, pero la ausencia de datos exactos (el campo estaba lleno de caballería francesa) había obligado a los aliados a aceptar la batalla en un lugar que no era el que habían escogido de antemano.

Los ejércitos frente a frente.

Blücher y su estado mayor idearon de todas maneras un despliegue altamente efectivo, Osten-Sacken ocupaba las colinas al sur de Lahn, con las espaldas apoyadas en las aldeas de Wundersdorf y Huhnsdorf, con el XIV Cuerpo como ala izquierda, la reserva de Artillería en posición central y el VI Cuerpo de ala derecha, Blücher y los prusianos se encontraban al otro lado del Bober, delante de

Neues Dumhof y Altes Dumhof, mientras que uno de los subordinados de Langeron, Olsufiev, defendía Hirschberg. Según los planes prusianos, el resto de las fuerzas de Langeron debían desplegarse inmediatamente detrás de los prusianos, para acudir al punto más débil de la acción (Blücher seguía temiendo la llegada de Ney desde Schoenau). Pero Langeron interpretó a su manera una parte de las órdenes, en las que se decía que debía quedar oculto al enemigo, y partió a "escondarse" con dos cuerpos de infantería a los bosques en dirección a Landshut, quedando a varios kilómetros del campo de batalla.

Los franceses también tenían sus problemas, puesto que iban llegando por la carretera de Lowenberg a Lahn, espoleados por las ansias del Emperador de comenzar la batalla enseguida. Tras la caballería de Murat (I Cuerpo) aparecieron los sajones de Reynier, que se desplegaron frente a las fuerzas de Osten-Sacken; los cansinos andares de los sajones obligaron a la Guardia a abandonar la carretera por un sendero antes de llegar a Lahn para desplegarse a la altura de Lahnsruhe y Paradies. Mientras tanto Napoleón daba órdenes a Antoine Drouot, jefe de la Artillería, para que la Reserva de este arma se situase con los sajones y comenzase a cañonear lo que los franceses iban a denominar como "montaña rusa". También se destacaban una división de infantería de la Vieja Guardia y una de Caballería de la Guardia para fortalecer los ánimos de los sajones, que veían muy verdes las colinas enfrente suyo y no precisamente por la hierba. Napoleón fijó su Cuartel General en Lahnsruhe y envió órdenes a Marmont (todavía en la carretera y seguido por el II Cuerpo de Caballería) para que a las diez de la mañana iniciase el ataque en dirección a Hirschberg. Antes de eso, Drouot con la Artillería de la Guardia prepararía el terreno. Curiosamente, Blücher pensaba atacar en el mismo lugar y en dirección contraria, unas horas más tarde, a eso de las 15 horas.

Inicio de la batalla.

La batalla comenzó con un duelo de artillería entre las Reservas de ambos ejércitos en la zona de las colinas al Oeste de Lahn. El cañoneo ocasionó algunas bajas entre los hombres de Reynier, que retrocedieron hasta ponerse fuera del alcance de los cañones de Osten-Sacken. En cambio el fuego francés fue más mortífero para los rusos, especialmente para una de las divisiones de Voronzov, la 27 de infantería, ávida por ver cómo eran los sajones (además Voronzov quería pasar al

ataque ya). Los rusos también tuvieron que hacer retroceder ligeramente sus líneas; esto no sería más que una anécdota a no ser por la cadena de reacciones que provocó en los mandos aliados como veremos más adelante.

Mientras tanto, al otro lado de la carretera Lahn-Hirschberg se producían acontecimientos importantes: la Artillería de la Guardia, a las órdenes personales de Antoine Drouot, se desplegaba formando una línea de casi doscientos cañones entre la carretera y el Bober, flanqueada por la caballería ligera de Murat. Delante, los cazadores rusos que habían entorpecido tan admirablemente el avance francés observaban el espectáculo; Murat pensó que había llegado el momento de acabar con ellos y lanzó 3.000 húsares a la carga; comenzó el habitual baile entre caballería ligera y Napoleón agarró el primer globo de la jornada, ordenando al Rey de Nápoles que retirase a sus húsares para que la artillería avanzase y disparase. Murat obedeció, los cazadores rusos volvieron a formar ordenadamente cubriendo la ruta a Hirschberg, la Artillería de la Guardia apuntó, disparó y... doscientos cazadores rusos de un total de mil subieron a la Montaña Rusa un tanto compungidos. Sus compañeros testimoniaban la eficacia de los artilleros franceses, destrozados junto a sus caballos en el camino y sus alrededores.

Al mismo tiempo, Blücher descubría con horror donde se encontraba Langeron y le daba órdenes urgentes para que acudiese a la batalla; el I Cuerpo Prusiano comenzaba a cruzar el Bober por Hirschberg, siendo evidente ya que no habría amenazas francesas por el lado de Schoneau, con órdenes de desplegarse delante de Hirschberg y esperar la llegada de las fuerzas de Langeron para iniciar el ataque. Detrás de Yorck iba Blücher con la Guardia Prusiana y poco más atrás estaba un sudoroso Langeron que con 3.000 dragones rusos anunciaba la llegada de St. Priest y Kapzewitch.

Colina en llamas: el error

Blücher había dado a Osten-Sacken una clave de alarma en caso de que las cosas se pusiesen mal en el ala izquierda del ejército aliado: este código era "Colina en llamas". Como se ha dicho más arriba, la batalla se inició con una espectacular andada de las belles dammes francesas que se llevó al otro mundo a casi ochocientos infantes rusos de Voronzov. Informado Osten-Sacken, que se encontraba un poco lejos, creyó que aquello iba a ser el bombardeo anunciador de un

ataque general contra la colina y envió a Blücher el siguiente mensaje "No sé cuanto tiempo podremos resistir aquí". Quizá porque estaba en ruso, quizá por los nervios de la batalla, Blücher entendió aquello como "Colina en llamas" y cursó órdenes a Langeron y a Olsufiev para que todo ruso viviente que por allí pasase se dirigiese a la colina a reforzar a Osten-Sacken. Con ello, los prusianos se iban a quedar solos en el ala derecha, precisamente donde Napoleón había decidido lanzar su ataque debordante.

Pero no acababan allí los problemas de Blücher; cuando iba a dirigirse acompañado por su Estado Mayor a la famosa colina para ver qué pasaba, von Geisenau le golpeó el hombro, al tiempo que exclamaba "iMein Gott!", Blücher se volvió, miró y su exclamación no es publicable en un periódico como éste: el I Cuerpo prusiano, tres divisiones de infantería, avanzaba a doble paso hacia la Artillería de la Guardia francesa; tenían que recorrer 1500 metros delante de la mejor artillería del mundo antes de poder cargar ¿qué había pasado?

La versión francesa

En el lado francés, Napoleón, tras ver como la caballería rusa era destrozada,

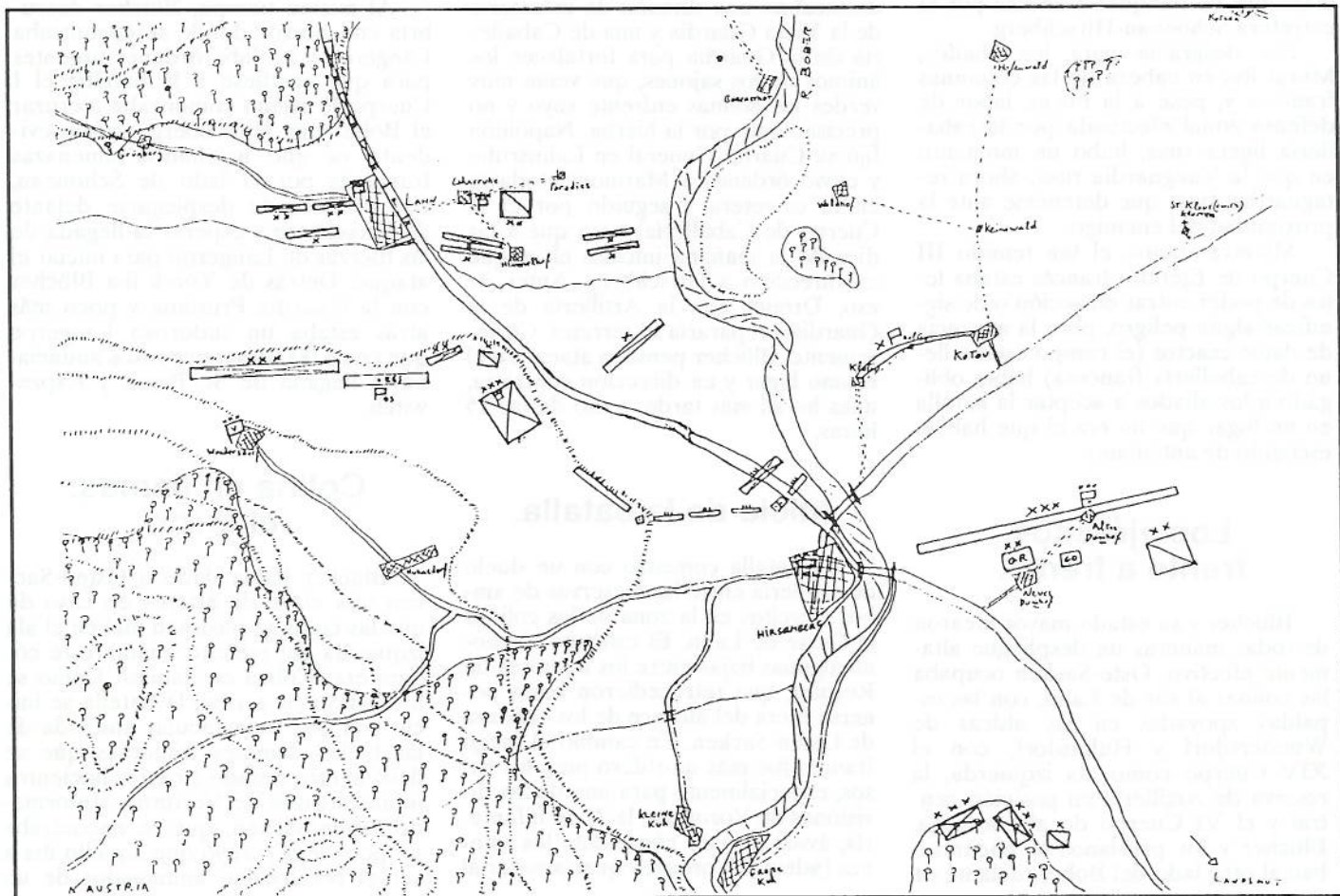
dió orden a la Artillería de que avanzase, flanqueada por los húsares de Murat, hasta encontrar algo contra lo que disparar. Mientras tanto, los coraceros, formados en dos divisiones, una al mando de Latour y la otra al mando directo de Murat, comenzaban a formar tras los cañones. Marmont llegaba a la zona de inicio del ataque con dos de sus divisiones, algo magulladas porque pasaron a distancia de tiro de los cañones rusos de la colina. Detrás de todo ello, las divisiones de la Guardia Joven también comenzaban a desplegarse en orden de batalla.

Drouot avanzó con sus cañones, siguiendo las órdenes del Emperador, y vió como el I Cuerpo prusiano comenzaba a desplegarse delante de Hirschberg. Aquello parecía un ejercicio de tiro; no se lo pensó dos veces y comenzó a cañonear las columnas prusianas. Yorck se vió en un dilema: ¿aguantar hasta recibir nuevas órdenes como harían los ingleses, retroceder a Hirschberg y provocar un embottellamiento con los rusos de Langeron que venían en sentido contrario, o cargar? Se decidió por la carga, antes de que sus landwhers se pudieran dar cuenta de lo que eso podía significar. Y eso era lo que veían Blücher y su Estado Mayor.

La gran carga prusiana

Así las cosas, Blücher tuvo una reacción muy suya. Ordenó que se cursara a Langeron y a Osten-Sacken la orden de Ataque General, cogió a los dragones prusianos y a la infantería de la guardia y la división de granaderos (la caballería de la Guardia se le escapó en bucólica cabalgada que valdría la destitución del teniente coronel al mando) grito "iSeguidme, hijos míos!" y se lanzó él también contra los cañones franceses. Mientras tanto, en el espacio que quedaba entre los cañones y el Bober, la caballería nacional prusiana y los húsares franceses (que ya habían espantado unos cuantos landwhers) tonteaban unos con otros, fatigándose bastante.

Los prusianos avanzaron recibiendo el fuego de la artillería francesa sin romper su orden en ningún momento. Drouot, cuando vió que ya los tenía encima, dió la famosa orden "Apaga y vámonos", lo que no impidió que los dragones al mando de Blücher -completamente agotados, eso sí- y la Guardia prusiana tomasen algunos cañones. La infantería de la Guardia prusiana vió, sin embargo, que tras los cañones relucían unos cuantos miles de corazas y sables montados a caballo y retrocedió un poco para formar en cuadros.



El contraataque francés

Nada fue fácil para el mariscal Marmont en esta batalla. Llegaba el penúltimo y se le ordenaba atacar el primero; su mejor general de división se encontraba a muchas leguas persiguiendo cosacos. Para colmo, al intentar ocupar su posición de inicio del ataque con la mayor celeridad posible, sufrió el fuego de las baterías rusas de la colina.

Pero cuando llegó a su supuesta posición inicial, detrás de los cañones de Drouot, se encontró que todo estaba lleno de coraceros. De manera que, cuando por fin la Artillería se retiró, sólo la división del general Friederick se encontraba en posición, flanqueada por la divisiones de coraceros de Latour a la izquierda y Murat a la derecha. Los prusianos se desplegaron en línea de dos batallones de fondo (la fina línea gris) y contra ellos cargó Marmont en columnas de batallones: su primer asalto fue rechazado. Al mismo tiempo, Murat deshacía a un regimiento landwehr que se le había puesto delante, pero se colocaba en un delicado saliente en el que era bombardeado por los cañones prusianos y los rusos de la colina. Las malas lenguas aseguran que esta carga no fue ordenada por Murat sino que el rey de Nápoles se vio arrastrado por sus entusiastas coraceros que gritaban "¡Como en Eylau, como en Eylau!".

Marmont reorganizó sus batallones y lanzó un segundo ataque. Napoleón se impacientaba y trasladaba su puesto de mando a la cabeza de las divisiones de la Guardia Joven, inmediatamente detrás de la gran melee que se estaba formando entre los franceses y los prusianos. Anuló una orden de Murat y dispuso que la caballería de Sebastiani (más coraceros) se colocase protegiendo la unión entre el frente activo de batalla y el ala derecha formada por los sajones de Reynier, inmediatamente detrás de la artillería del VI Cuerpo.

El segundo ataque de Marmont también fue rechazado, lo que puede considerarse una prueba de la calidad de la infantería de línea prusiana y el landwehr, Blücher perseguía a la caballería de su Guardia para cargar otra vez, que eso era la suya. Fue entonces cuando se produjo simultáneamente el tercer ataque de Marmont y una nueva carga de Murat contra los cañones prusianos que tanto le molestaban. Marmont fue nuevamente rechazado y esta vez quedó ya fuera de la acción reorganizando los maltrechos batallones de Friedericks (su división sufrió unas dos mil bajas), y dejando paso a la Guardia Joven, Murat en cambio demostró su valía y arrolló las baterías prusianas, cayó por el flanco sobre los cuadros de la 8ª divi-

sión de infantería prusiana que se deshicieron como terrones de azúcar; al mismo tiempo, los coraceros de Latour cargaban por el otro lado con idénticos resultados. La aparición de los penachos rojos de los granaderos de la Guardia Joven y las noticias de lo que ocurría en la "Montaña Rusa" convencieron a Blücher de que era hora de retirarse. Por lo demás, todo el I Cuerpo prusiano corría y Yorck caía herido, aunque sólo levemente. Hay que añadir que a Murat le fue de un tris el ser alcanzado por un trozo de metralla en pleno rostro durante esta última carga.

La montaña rusa en movimiento

Habíamos dejado a los rusos en el momento en que Langeron recibía equivocadamente el código Colina en Llamas, y luego tanto él como Osten-Sacken recibían la orden de atacar general. Langeron todavía no tenía sus tropas en la colina y nada podía hacer, Osten-Sacken miró como estaba el patio y decidió que lo primero era lanzar unos ataques contra los cañones franceses que tenía en su flanco derecho (los del VI Cuerpo de Marmont) y delante (la Reserva de Artillería). Quizá lo hizo por aquello de "donde fueres, haz lo que vieres" y ¿no habían cargado los prusianos contra los cañones como primera medida?

Contra los cañones de Marmont, Osten-Sacken, en una discutida decisión lanzó a los 2.000 ulanos de Denisiewicz en una auténtica "carga de la brigada ligera". Los artilleros franceses, respaldados por los coraceros de Sebastiani, no se dejaron impresionar e hicieron un fuego mortífero, dejando tumbados en el terreno a uno 700 ulanos; el resto decidió que ya tenían bastante y volvieron grupas en completo desorden subiendo de nuevo a la colina; fue una suerte que lo hicieran porque si se hubiesen acercado más, Sebastiani los hubiera hecho trizas con sus coraceros.

Más dramático fue el intento contra la Artillería de la Reserva francesa, reforzada por la artillería de Cuerpo de Reynier. Osten-Sacken lanzó a la Décima división del general Lieven III, formada en columnas de batallones; en 15 minutos los rusos sufrieron 3.250 bajas y los supervivientes volvieron a la colina en completo desorden. Cuando Osten-Sacken intentaba reorganizar estas tropas llegó a la colina Langeron que también había visto el inicio de huida de los prusianos; pensó que más valía volver a luchar otro día y comenzó a replegar sus tropas. Blücher también subió a la colina y tuvo una pequeña discusión con Oste-

Sacken que, por motivos sólo conocidos por su insondable alma rusa, se empeñaba en permanecer en la colina y resistir. Prevaleció la autoridad del "Viejo" como llaman los rusos a Blücher, y muy pronto los rusos desalojaban la colina, siendo perseguidos tímidamente por los sajones de Reynier que no acababan de creerse que 50.000 rusos dejaran de ser una amenaza.

Los franceses capturaron tres estandartes y 29 cañones, Napoleón ordenó bordar "Lahn" en las banderas de sus regimientos y le regaló un nuevo estandarte a Murat con el lema "Terror belli". Las pérdidas por el bando francés fueron de unos 6.000 hombres (de ellos 1750 coraceros) y por el bando aliado unos 12.000 (la mayoría prusianos, incluyendo 500 infantes de la Guardia).

Notas

La escala de Empire es de 60 hombres por figura, tanto en caballería como en infantería. ME significa Manouver element (elemento de manobra) la unidad más pequeña a la que los jugadores podían dar órdenes durante la batalla. Las letras entre paréntesis indican la moral de las unidades.

El VI Cuerpo de Marmont, tal como se explica en el texto, tenía una división de infantería y otra de caballería en Lauban, reparando puentes volados por los cosacos. Las dos divisiones en combate habían perdido unos 2.000 hombres por desgaste en los días anteriores a la batalla (que ya están descontados de la cifra aquí indicada).

Murat mandaba la 1ª y 2ª divisiones de caballería pesada del Cuerpo de Latour.

En el momento de comenzar este escenario, el I Cuerpo prusiano había sufrido unas 1.500 bajas en el camino hacia los cañones franceses. (hay que descontarlos).

Fuerzas prusianas:

Infantería de la Guardia (Tte Col. Alvensleben)

1 Regimiento Guardia a pie (2 bat granaderos (B) + 1 bat Jager (A) + + batallón Jager de la Guardia (A)	1 ME3.000 hombres
2º Regimiento Guardia a pie (2 bat granaderos (B) + 1 bat Jager (A) + + 1 Batería (B) (8 cañones 6")	1 ME2.000 hombres 8 cañones

Caballería de la Guardia (Coronel von Werder)

Regimiento de Ulanos de la Guardia (B)	1ME
Regimiento de Húsares de la Guardia (B)	
Regimiento de Dragones de la Guardia (B)	1ME2.000 hombres
1 Batería hipomóvil (B) (8 cañones 6")	8 cañones
Total Guardia: 5.000 inf, 2.000 cab, 16 cañones	4 ME7.000 hombres

I Cuerpo (Tte. General Conde Hans D.L. Yorck von Wartemburg, 54 años)

1 de infantería (Gral Losthin)

2 Regimientos de granaderos (B) (6 bones + 4 cañones 3" (C) 4 cañones	1ME4.500 hombres
2 Regimientos de granaderos (B) (6 bones + 4 cañones 3" (C) 4 cañones	1 ME4.500 hombres
2 Regimientos de Dragones (C)	1 ME1.000 hombres

2 de infantería (Gral. Warburg)

2 Regimiento de Línea (C) (4 bones mos., 2 bones fus + 4 cañones 3")	
2 Regimientos Landwehr (D) (6 bones + 4 cañones 3")	1ME8.000 hombres
	8 cañones

7 de infantería (Gral Weltzien)

2 Regimientos de Línea (C) (4 bones mos., 2 bones fus + 4 cañones 3")	
2 Regimientos Landwehr (D) (6 bones + 4 cañones 3")	1ME7.000 hombres
	8 cañones
2 Regimientos de Húsares (B)	1ME1.000 hombres

• 8 de infantería (Gral Girsas)

2 Regimientos de Línea (C) (4 bones mos., 2 bones fus + 4 cañones 3")	
2 Regimientos Landwehr (D) (6 bones + 4 cañones 3")	1ME8.000 hombres
	8 cañones

Reserva Caballería (Gral Jürgass)

4 Regimientos de Caballería Nacional (C)	1 ME 2.000 hombres
2 Regimientos de Jäger a caballo (B)	
3 Regimientos de caballería Landwehr (D)	1ME2.000 hombres
1 Batería hipomóvil (C) (8 cañones 6")	8 cañones

Artillería de cuerpo

2 Baterías pesadas (16 cañones 12")	
2 Baterías ligeras (16 cañones 6")	0-1ME32 cañones

Total I Cuerpo: 32.000 inf, 6.000 cab, 72 cañones, 9-10 ME38.000 hombres

Fuerzas francesas

VI Cuerpo: (Mariscal Auguste-Frédéric-Louis Viesse de Marmont, duque de Regusa, 39 años)

21 División infantería (Gral Bonnet)
 2 Regimientos de Línea (8 bones + 4 piezas 4") (C)
 1 Regimiento de marinos (3 bones + 2 cañones 4") (C)
 1 Regimiento de legionarios españoles (3 bones) (D)
 1 Batería (8 piezas 6") (C)

1ME7.000 hombres
14 cañones

22 División infantería (Gral Friederichs)

4 Regimientos de Línea (12 bones + 8 piezas 4") (C)
 1 Batería (8 cañones 6") (C)

1 ME7.000 hombres
14 cañones

Artillería de cuerpo

4 Baterías (32 cañones 12") (C)
 1 Batería ligera (8 cañones 6") (C)

0-1 ME 40 cañones

I Cuerpo de Caballería (General M. Latour-Maubourg)

1 Caballería Ligera (Gral Corbineau)

4 Regimientos de Húsares franceses (15 escuadrones) (B)
 1 Batería artillería a caballo (6 piezas 4") (B)
 6 cañones

1 ME3.000 hombres

4 Regimientos de Chevaulégers sajones (12 escuadrones) (B)
 1 Batería artillería a caballo (6 piezas 4") (C)

1 ME 2.000 hombres
6 cañones

3 Caballería Ligera (Gral Chastel)

2 Regimientos de Húsares (B)
 + 1 Regimiento de lanceros (B)
 + 1 Batería hipomóvil (B) (6 cañones 4")
 6 cañones

1ME2.000 hombres

2 Regimientos de Chasseurs (C)
 + 1 Regimiento de Lanceros (B)
 + 1 Batería hipomóvil (B) (6 cañones 4")

1 ME2.000 hombres
6 cañones

1 Caballería Pesada (Gral Bordessoule)

3 Regimientos de Cuirassiers sajones
 + 1 Batería hipomóvil (D) (6 cañones 4")
 6 cañones

1 ME2.000 hombres

3 Regimientos de Cuirassiers franceses (B)
 + 1 Batería hipomóvil (B) (6 cañones 4")
 6 cañones

1 ME2.000 hombres

3 Caballería Pesada (Gral Doumerc)

3 Regimientos de Cuirassiers (B)
 2 Regimientos de Carabiniers (B)

1 ME2.000 hombres
1 ME1.000 hombres

HISTORIAS DE DIXIELAND

LA GUERRA CIVIL AMERICANA

por Jesús M^a Cortés Meoqui

La Guerra Civil Norteamericana se considera por muchos jugadores como un subgénero dentro del mundo de la Simulación, eclipsada por la sombra gigantesca de las guerras napoleónicas; sin embargo, esta confrontación entre el Norte y el Sur tiene una peculiar idiosincrasia que permite calificarla como la primera guerra moderna y un claro antecedente de la Gran Guerra de 1914.

A continuación expondré algunas características que puedan servir de introducción para aquellos jugadores que por primera vez se acerquen a la época.

Terreno

La lucha se desarrolló a través de zonas de orografía muy variada, desde extensiones cubiertas de bosques, grandes campos de maíz, pasando por marismas, cercados, nudos y líneas ferroviarias... además, la práctica de realizar trabajos de atrincheramiento era algo habitual siempre que la presencia cercana del enemigo lo aconsejaba; también se utilizaron como parapetos los muros, setos y vallas que separaban heredades.

En ciertas batallas (Chatanooga) la presencia de un río no vadeable hizo necesario el tendido de puentes, que debían atravesar las tropas bajo el fuego enemigo.

Tropas, Organización y Moral

Confederados: La endémica falta de suministros (vestidos, armamento, etc) hacía de los regimientos rebeldes algo muy alejado de unidades regularmente uniformadas, pero esa carencia era suplida con valor y un gran espíri-

tu de combate, "cofiando siempre en sí mismo, obediente cuando le parecía oportuno, despectivo hacia la disciplina, el soldado confederado carecía de rival como explorador ó en las escaramuzas... en el campo de batalla era más combatiente individual que simple máquina. Cada harapiento rebelde lanzaba gritos por su cuenta y se alineaba según su criterio particular..." (General Hill). Esta carencia de disciplina ocasionaba grandes problemas a la hora de entrar en batalla pues los soldados sureños se creían con pleno derecho a dejar sus unidades sin permiso de sus mandos.

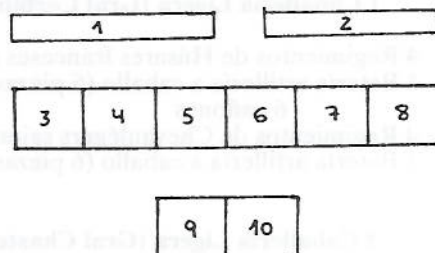
Federales: Adiestrados en la rigidez del sistema napoleónico, y perfectamente pertrechados, los soldados de Lincoln podían calificarse como "semirregulares" pues nunca llegaron a adaptarse completamente al sistema de Orden Cerrado europeo, en parte por su falta de instrucción y en parte por la influencia decisiva de las nuevas armas... los soldados de la Unión mantienen estricta adhesión a la rigidez militar y la disciplina impuesta, permaneciendo unos junto a otros y conservando su línea en terreno despejado, con lo que se convierten en blancos muy visibles..."

A pesar de las ventajas materiales de que gozaban, carecían del impulso fanático de sus oponentes y esto provocó en muchas ocasiones que la línea de la Unión se rompiera al oír los soldados el temido "Grito Rebelde".

En cuanto a uniformidad, junto a los dos colores característicos (gris para los sudistas, azul para los yanquis) surgieron al principio de la guerra unidades con vistosos atuendos, pronto abandonados al advertir que constituían un fácil blanco para los enemigos (Zuavos, Guardia de Garibaldi...). En campaña, y sobre todo en el campo rebelde, hablar de uniformes reglamentados es imposible pues cada soldado se cubría con lo que tenía más a mano.

Organización

La infantería se agrupaba en Regimientos, divididos en Compañías que formaban en línea de batalla colocando 6 de ellas en doble línea, 2 en reserva y 2 desplegadas como escaramuzadores:

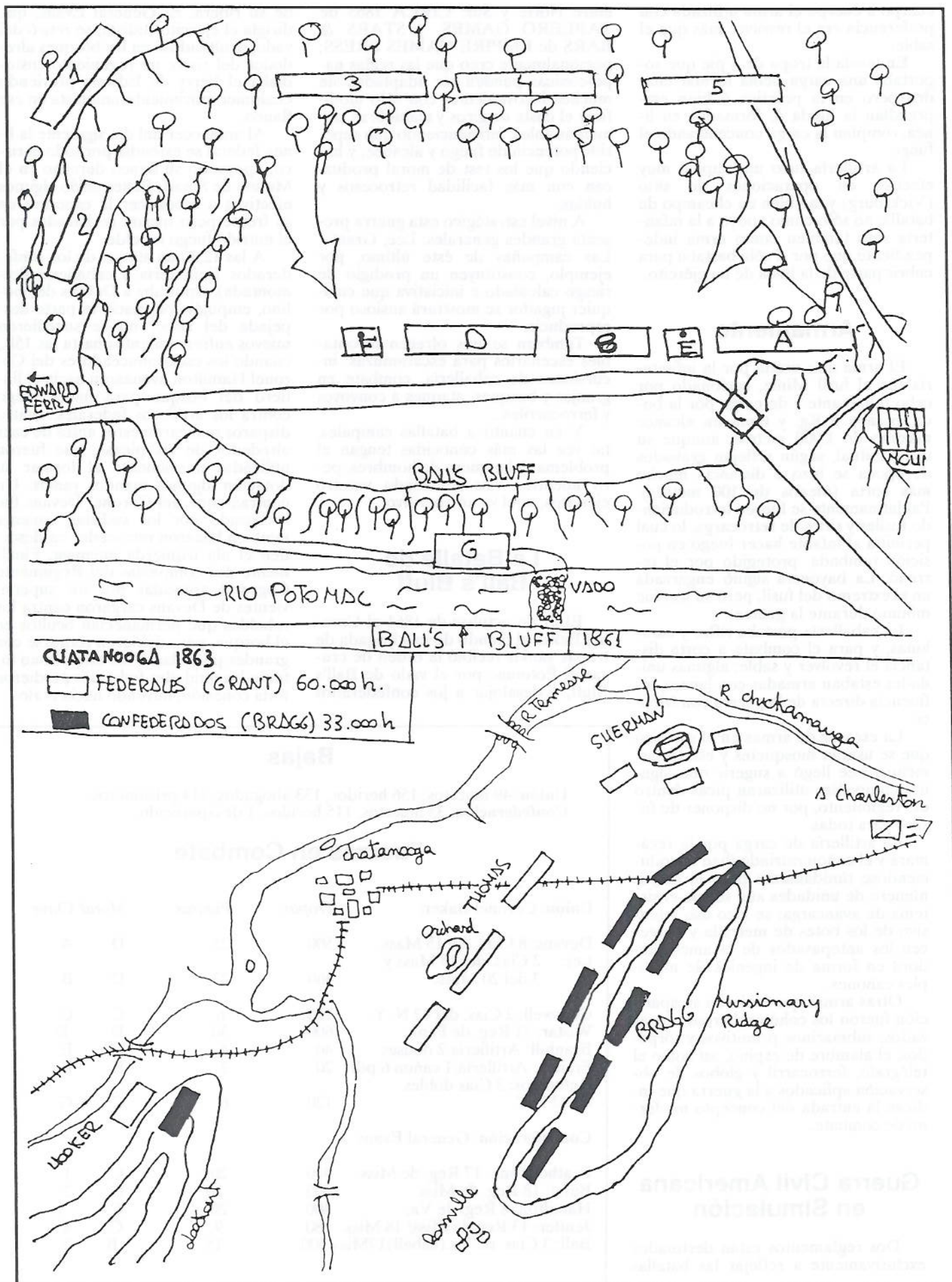


A la hora del asalto la formación habitual era de columna de compañías siguiendo las tácticas napoleónicas. La diferencia fundamental es que la instrucción de las unidades así como la potencia de fuego de la época quebrantaba la cohesión de ésta.

Cada Brigada estaba constituida por 4 Regimientos habitualmente, y 3 Brigadas componían una División.

La caballería también se organizaba en regimientos, brigadas y divisiones pero su número era variable en atención a sus efectivos. La coordinación entre las dos armas era muy deficiente, ya que las tropas montadas se utilizaban antes del combate para descubrir al enemigo o en operaciones de raid infiltrándose en territorio del oponente para cortar la línea de abastecimientos (Stuart antes de Gettysburg) o destruir el país (Sherman).

En batalla su táctica habitual era combatir desmontados usando los fusiles, las cargas se hacían en línea, aunque fueron pocas las ocasiones en que se llegó al contacto, pues una de las unidades se desbandaba antes;



cuerpo a cuerpo el arma utilizada con preferencia era el revolver más que el sable.

En teoría la tropa de a pie que soportaba una carga debía formar cuadro pero en la práctica ó bien emprendían la huida ó, formados en línea, rompían la carga concentrando el fuego.

La artillería tuvo un empleo muy efectivo en operaciones de sitio (Vicksburg) y también en el campo de batalla, no sólo como apoyo a la infantería sino también como arma independiente que por sí sola bastaba para cubrir parte de la línea de un ejército.

Armamento

El arma más usada por la infantería fue el fusil Minie, accionado por cebo fulminante y de carga por la boca, pesaba 5 Kg. y tenía un alcance máximo de 1.000 metros, aunque su uso habitual, según reflejan grabados de época se hizo a distancia mucho más corta (menos de 100 metros). Paulatinamente se fueron introduciendo fusiles y rifles de retrocarga, lo cual permitía al infante hacer fuego en posición tumbada, protegido por el terreno. La bayoneta siguió engarzada en el extremo del fusil, pero su uso fue mínimo durante la guerra.

La caballería portaba rifles y carabinas, y para el combate a corta distancia el revolver y sable; algunas unidades estaban armadas con lanzas, influencia directa de la guerra con Méjico.

La escasez de armas en el sur hizo que se usaran mosquetes y escopetas; incluso Lee llegó a sugerir que algunas compañías utilizaran picas dentro del regimiento, por no disponer de fusiles para todas.

La artillería de carga por la recámara y el cañón estriado iban introduciéndose tímidamente pero el mayor número de unidades aún seguía el sistema de avancarga; se hizo uso intensivo de los botes de metralla y aparecen los antepasados de la ametralladora en forma de ingenios de múltiples cañones.

Otras armas que hicieron su aparición fueron los cohetes, barcos acorazados, submarinos primitivos y torpedos, el alambre de espino, así como el telégrafo, ferrocarril y globos de observación aplicados a la guerra que indican la entrada del concepto moderno de combate.

Guerra Civil Americana en Simulación

Dos reglamentos están destinados exclusivamente a reflejar las batallas

entre Norte y Sur: CIRCA 1863 de TABLERO GAMES, y STARS & BARS de EMPIRE GAMES PRESS; personalmente creo que las reglas napoleónicas pueden ser adaptadas sin muchos inconvenientes con sólo modificar el coste de giros y maniobras, aumentándolos, introduciendo una superior potencia de fuego y alcance, y haciendo que los test de moral produzcan con más facilidad retrocesos y huidas.

A nivel estratégico esta guerra presenta grandes generales: Lee, Grant... Las campañas de éste último, por ejemplo, constituyen un prodigio de riesgo calculado e iniciativa que cualquier jugador se mostrará ansioso por reproducir.

También se nos ofrecen incontables escenarios para escaramuzas: incursiones de caballería, combate en granjas y bosques, ataques a convoyes y ferrocarriles...

Y en cuanto a batallas campales, tal vez las más conocidas tengan el problema del número de hombres, pero mientras vais reuniendo vuestro ejércitos, aquí va un aperitivo:

La Batalla de Ball's Bluff

El 21 de octubre de 1861 el Coronel Baker al mando de una brigada de tropas yankis recibió la orden de cruzar el Potomac por el vado de Ball's Bluff, y desalojar a los confederados

de su ribera. El General Evans, que dirigía el ejército sudista, se retiró del vado, ocultándose en los bosques alrededor del risco; un regimiento custodiaba el Ferry de Edwards previendo cualquier movimiento unionista en ese flanco.

Al amanecer del día siguiente la línea federal se extendía por todo el risco, apoyando su flanco derecho en el Molino de Smart, Baker envió algunos efectivos a reconocer la espesura en su frente pero fueron rechazados por el nutrido fuego rebelde.

A las 12,30 un ataque de los confederados (infantería y caballería desmontada) expulsaba a Devans del molino, empujándolo hacia la parte despejada del risco; no se sucedieron nuevos enfrentamientos hasta las 15h., cuando los escaramuceadores del Coronel Hamilton avanzaron hacia el lindero del bosque para hacer fuego contra los artilleros federales, cuatro disparos realizaron éstos antes de caer alrededor de las piezas, que fueron utilizadas nuevamente al formar su dotación algunos mandos yankis. Un contraataque del Coronel Devans fue rechazado por los sudistas, quienes también hicieron retroceder en desorden el ala izquierda enemiga; Finalmente dos compañías del Regimiento Cogswell apoyadas por los supervivientes de Devans cargaron contra los rebeldes que permanecían ocultos en el bosque, pero debieron retirarse con grandes pérdidas. Tras este último intento las unidades federales perdieron toda cohesión, huyendo hacia el río.

Bajas

Unión: 49 muertos, 156 heridos, 133 ahogados, 714 prisioneros.
Confederación: 33 muertos, 115 heridos, 1 desaparecido.

Fuerzas en Combate

Unión: Coronel Baker:	Tropas	Figuras	Moral Clave	
Devans: 8 Cias. del 15 Mass.	500	25	D	A
Lee: 2 Cias. del 15 Mass y 3 del 20 Mass.	460	23	D	B
Cogswell: 2 Cias. del 42 N. Y.	120	6	C	C
Wistar: 71 Reg. de Penn.	600	30	D	D
Branhill: Artillería 2 obuses	40	4	C	E
French: Artillería: 1 cañon 6 pdr	20	2	B	F
Refuerzos: 3 Cias dobles de 42 N.Y.	120	6	C	G
Confederación: General Evans				
Featherstone: 17 Reg. de Miss.	400	20	C	1
Burst: 18 Reg. de Miss.	400	20	C	2
Hamilton: 8 Reg. de Va.	400	20	C	3
Jenifer: 13 Reg de Miss/ 18 Miss.	180	9	C	4
Ball: 3 Cias. de Va.(caball)17Miss	300	15	B	5

GUERRA MODERNA

ALGUNAS REGLAS

PARA MOVIMIENTO ESTRATEGICO

por Andres Asenjo Devesa

Este es el primero de unos artículos sobre reglas o consideraciones, que espero puedan ayudar a crear un planteamiento estratégico en el cual, nuestras fuerzas tácticas, se enfrenten con un poco más de historia que una simple mesa verde.

Primero deberás proveerte de unas cuantas hojas hexagonadas y algunas fichas en blanco. (Espero que no resulte muy difícil de conseguir). Yo también utilizo cualquier mapa de escala 1/50.000 ó 1/150.000. Si hacéis vuestro propio mapa sera mejor utilizar hojas DIN A-3, un poco grandes pero muy buenas para este fin.

Cuando lo empecéis a realizar, el mapa debe incluir todo el terreno que pueda resultar importante; carreteras, rios, montañas, bosques, desiertos, ciudades, pueblos, etc... Confecciona luego el mapa a tu gusto, pero si en un hexagono hay más de un accidente geográfico, represéntalo de forma clara, (esto es importante sobre todo a la hora del movimiento). Una vez realizado este trabajo, divide el mapa en países, sectores, etc... y determina una escala, con la cual puedas seguir correctamente el movimiento de tus tropas. A continuación cada jugador tomará un país, sector etc... y serán planteados los objetivos.

En el momento en que los jugadores ya tienen su terreno, pasan a realizar una compra de unidades. Esto suele ser sencillo, ya que en casi todas las reglas de guerra moderna, también hay listas de ejércitos, las cuales estan cuantificadas. Dar la oportunidad, de que cada jugador obtenga unidades a nivel de batallón ó menor, con algunas unidades anti aéreas y de artillería agregadas. Después de este punto y con las unidades organizadas, es con-

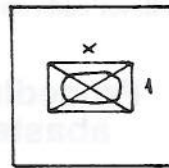
veniente pasarlas a las fichas ó trozos de cartón, en los cuales se puede escribir lo siguiente:

Real ejército
de Fulanito



(ANVERSO)

1ª Brigada de
Inf. Mech.
Menganito



(REVERSO)

La unidad de esta forma puede estar escondida en el mapa, y no revelar su identidad hasta el último momento.

Es conveniente usar un Nomenclator que sea conocido por los jugadores, para evitar malas interpretaciones, en la lectura de las fichas.

Movimiento estratégico:

Si utilizas las hojas de hexes, es conveniente una escala de 1 hex = 5000mx5000m. Cada turno en el mapa será equivalente a un día de acciones. El movimiento de todas las unidades mecanizadas o motorizadas será de 10 hexes por turno. Infantería a pie 5 hexes por turno; helitransportadas o Aerotransportadas podrán moverse a casi cualquier hexagono del mapa (Observar siempre el radio de acción del aparato a utilizar). Las unidades navales que se muevan por rio o zona costera, no tendrán restricciones diarias (tener en cuenta avituallamiento y logística). Movimiento en alta mar tendrá una restricción de 17 hexes.

El siguiente paso es poner las unidades en su localización de salida. Co-

mo en cualquier juego táctico, los jugadores tendrán que escribir órdenes para cada unidad, de esta forma se podran llevar a cabo movimientos, ataques, etc... Las órdenes es aconsejable que lleven la siguiente información:

- 1.- Nombre de la Unidad.
- 2.- Posición actual de la Unidad.
- 3.- Movimiento deseado de la Unidad.
- 4.- Objetivo deseado de la Unidad.
- 5.- Agrupamiento o escisiones de la Unidad, y/o equipo incluido para cualquier tipo de apoyo; (Aéreo, mar, artillero).
- 6.- Disposición de la unidad en caso de alcanzar los objetivos propuestos.

Cuando se realiza el movimiento de las unidades, los jugadores deben estar preparados para el enfrentamiento en cualquier momento. El movimiento será secreto, o no conocido, hasta que el contacto se realice, con una posibilidad en buen tiempo de un 85% de localización, si hay unidades en el hex propio o adyacentes. (El sentido común habrá que utilizarlo en algunas ocasiones). También se podrá mover sobre el tablero, ya que por el anverso de la ficha, nadie podrá averiguar de que tipo de unidad se trata.

La fase de combate, se realizará en el momento en el cual dos unidades entren en un mismo hex. del mapa, o una zona aprox. de 5000 x 5000 m si se utiliza un mapa real. En ese momento el movimiento estratégico concluye para esa unidad, dando paso al descubrimiento de las unidades (tipo, fuerza, etc...) En ese momento el área del mapa estratégico, tendrá que ser plasmado en el que se realiza el enfrentamiento (pueblos, montañas, rios, etc...).

Todas las batallas deben de ser jugadas individualmente, y no se podrá pasar al siguiente día sin haber realizado todos los enfrentamientos actuales, con sus consiguientes resultados.

Hay que tener en cuenta que unidades que alcancen sus objetivos, deberán tener bien descritas sus actividades posteriores, como por ejemplo montar defensas, minar, etc... ya que si no cuando otra unidad enemiga entre en la zona de combate podremos vernos con el problema de no estar lo suficientemente bien preparados para recibirla como se merece.

Es muy importante tener en cuenta la duración en horas de nuestros movimientos, de esta forma puede suceder que dos unidades pasen por la misma zona, pero a horas distintas y no se pueda producir un enfrentamiento. Esto puede complicar un poco las cosas, pero da un realismo adicional.

Logística y abastecimiento

En los enfrentamientos tácticos, se suele suponer que cada unidad ya tiene una cantidad de suministros necesaria, para cumplir su misión. Cuando tenemos que pensar de forma estratégica, la cosa cambia, ya que también hay que pensar en las líneas de comunicación y en los soportes materiales para llevar de un lado a otro dicho abastecimiento. En la escala de 1/285 la figura no permite montar equipo extra, pero es conveniente el comprarlo con las listas de ejércitos, y llevarlo apuntado en hojas sueltas. Este equipo extra puede variar con las circunstancias pero tendrá desde tienda de campaña, hasta señalizadores ópticos para armamento.

La lista a continuación da una idea aproximada de la cantidad de abastecimiento que pueden llevar algunos tipos de transportes, para un día de operaciones. (fig. 1)

Es muy importante que las unidades de abastecimiento, tengan también unos escalones de mando apropiados, y coherentes, con órdenes es-

critas de la misma forma que una unidad de combate normal.

También se puede abastecer a nuestras tropas por vía aérea. La siguiente lista da una idea de cual es la cantidad máxima de material que puede llevar cada aparato. (fig. 2)

Procedimientos de abastecimiento

Todas las órdenes para el abastecimiento deben de ser escritas antes de comenzar el día de campaña. Las órdenes deben indicar las zonas en las que el abastecimiento será llevado a cabo, la forma en que se realizará (aérea, helitransportada, por carretera, etc...) y las unidades envueltas en la maniobra.

Si el abastecimiento tiene lugar de forma aérea, la unidad receptora deberá permanecer en el mismo lugar por lo menos 1 1/2 horas. Si se realiza por carretera de 2 1/2 a 3 horas, según el tipo de unidad receptora.

Si en algún momento alguna unidad se queda sin munición para sus armas pesadas, estas serán destruidas y abandonadas. En caso de que el enemigo se encuentre a 10 Km. ó me-

fig. 2

1 UH-1B/D/H	Abastece a 1 Pelotón.
1 CH-46/47	Abastece a 1 Compañía.*
1 CH-53	Abastece a 1 Compañía.
1 CH-54	Abastece a 1 Compañía.
1 CH-54 (eslinga)	Abastece a 1 Batallón.
1 C-47	Abastece a 1 Compañía.*
1 C-130	Abastece a 1 Batallón.*
1 C-141	Abastece a 1 Brigada.*
1 C-5A/B	Abastece a 1 Brigada/con apoyo.
1 Lynx	Abastece a 1 Pelotón.
1 Puma	Abastece a 2 Pelotones.
1 S.Frelon	Abastece a 1 Compañía.
1 Hind	Abastece a 1 Pelotón.
1 Hook	Abastece a 1 Compañía.*
1 Antonov AN-12	Abastece a 1 Batallón.*

* Todos estos modelos pueden suministrar vía lanzamiento en paracaídas, o VERTREP.

nos dichas unidades emprenderán la huida. Si tuvieran que pelear, se rendirían.

En zonas como ciudades o pueblos, las unidades de infantería no necesitan abastecimiento de comida, agua ó medicinas, pero sí de municiones. (Pueden utilizar las municiones enemigas, si éstas son del mismo calibre.) Hay que tener en cuenta que una unidad tiene abastecimiento para tres días de batalla continuos, después de lo cual sufre de falta de abastecimiento total.

Para que pueda realizarse el reabastecimiento, debe de haber una línea de suministro abierta, ya que sino una unidad rodeada y desabastecida se rendirá en cualquier combate de "ratio" negativo para ella.

Por el momento este es el final del primer artículo, espero que sirva para pasar ratos agradables. En siguientes artículos, hablaré de las condiciones atmosféricas, visibilidad, efectos de la moral en visión estratégica y daré algunas listas de juegos que merezcan la pena. Gracias y hasta la próxima.

Bibliografía.

- Born in Battle nº 42.
- Soviet Ground Forces.
- Jane's Military Trucks.

fig.1

- 1 Trailer de 1500 l. de agua. Abastecimiento para 2 Compañías.
- 1 Camión de 2 1/2 Tons. de abastecimiento para 2 Compañías fuel.
- 1 Trailer de 37 Tons. de fuel abastecimiento para 1 Brigada.
- 1 Camión de 2 1/2 de abastecimientos abastecimiento para 1 Compañía.
- 1 Trailer de 1/4 de ton. abastecimiento para 1 Pelotón.
- 1 Trailer de 3/4 de ton. abastecimiento para 1 Compañía.



INTERNACIONAL

F. MATAS SALLA

SERVICIO A LA AFICION



RAL PARTHA

MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



Metal Magic

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

FE DE ERRATAS en RuneQuest

¡Ah, las prisas! Si es que no es bueno hacer nada con prisas... Todos queríamos tener listo el RuneQuest básico para las JESYR 88 y lo hemos conseguido..., a expensas de no poder revisar las primeras pruebas de imprenta. Ello ha hecho que se hayan colado toda una plétora de erratas de imprenta que en algún caso inducen a cometer errores de bulto en la interpretación de las reglas.

Aquí va una pequeña relación de las más escandalosas que se han encontrado, tras una primera lectura más o menos minuciosa:

(1) La primera gran errata es la propia Hoja del Aventurero. En esta misma sección ya se da una versión mejorada de la misma, en la que se corrigen todos los errores existentes en la primera entrega.

(2) Página 16. Bajo "Determinación de Características". Naturalmente los dados que hay que lanzar para ello son 3D6 y no 2D6 como dice el texto. Para TAM e INT, se lanzan 2D6+6 tal y como reza el original.

(3) Página 19. Apartado "Las Habilidades y sus Modificadores". Tercer párrafo. Hay un espacio en blanco, dos puntos, y una explicación acerca de cierta misteriosa casilla que, por otro de los grandes misterios de las erratas, tampoco aparece en la Hoja del Aventurero (de verdad, aquí hay duendes). En el espacio en blanco ha de haber una casilla, un cuadradito, así: ☐

En la Hoja del Aventurero mejorada publicada aquí ya aparece tal casilla.

(4) Página 26. *Tabla de Resultados en las Habilidades*. En la fila correspondiente al intervalo 73-77, en la columna del éxito especial reza 01-14. Debería decir 01-15.

(5) Página 48. *Tabla de Pifias para Armas Naturales*. Donde pone 61-60 debería poner 61-70.

(6) Página 49. *Tabla de Pifias para Armas de Ataque y Detención*. Falta la fila de pifias 83-86 y la descripción de la pifia correspondiente EN ATAQUE. La pifia de detención, misteriosamente, se halla contemplada.

Debería poner:

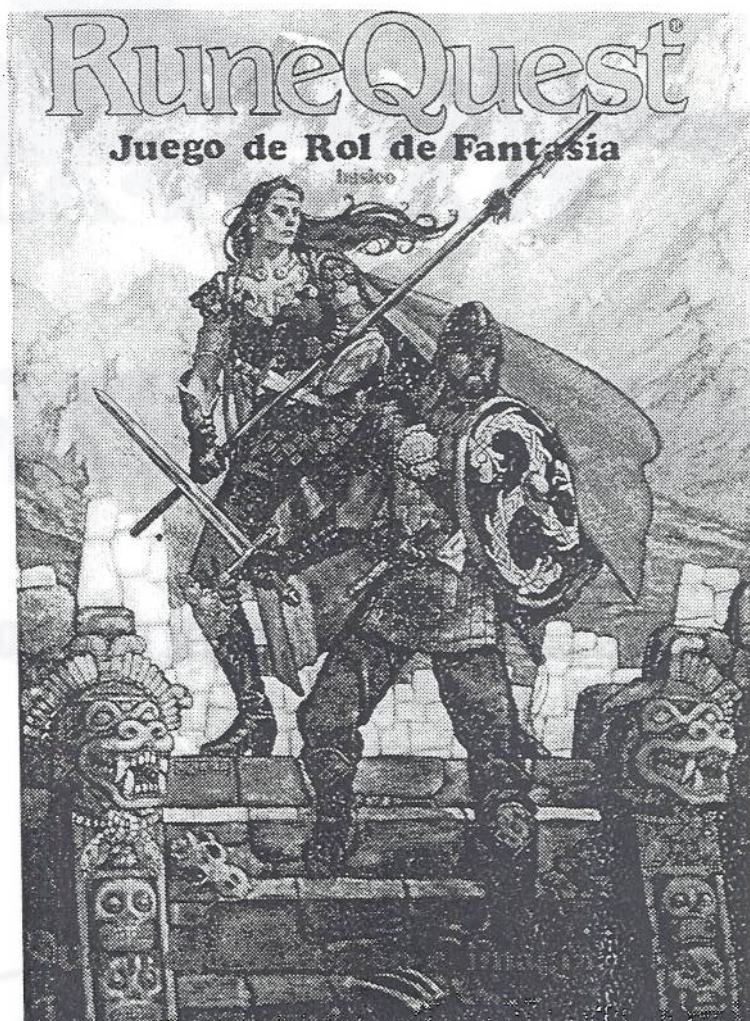
83-86 Ataque: el arma se rompe: hay un 100% de posibilidades si el arma no está encantada mágicamente, pero se pueden reducir en un 10%

por cada punto de magia espiritual ó de hechicería que posea, y en un 20% por cada punto de magia divina.

(7) Página 82. *Características del Fantasma*. Obviamente, un Fantasma no tiene FUE, sino INT. Sustituir una por la otra.

Y de momento, esto es todo lo que parece hallarse trastocado en el RuneQuest básico de nuestros pecados. Si me entero de algo más, os lo contaré seguro. Y en la 2ª Edición, prometemos corregirlo.

Luis Serrano





Hoja del Aventurero

Información Personal

Nombre del Aventurero
Especie
Edad Genero: M F
Cultura
Religión

Nombre del jugador
 Clan de Procedencia
 Profesión de los Padres
 Profesión del Aventurero

Características

Actuales FUE CON TAM INT PER DES ASP
 Originales FUE CON TAM INT PER DES ASP

Atributos Seleccionados

$$\text{Mod.Daño} \dots \text{Mov.} \dots \text{MMR-DES} \dots + \text{MMR-TAM} \dots = \text{MMR-CC} \dots$$

Equipo

CAR

[illegible]

CAR Total:..
(restar la CAR total de la Fatiga)

Habilidades

Agilidad (.....)		Conocimiento (.....)		Manipulación (.....)	
Arrojar (25)	☐	Artes marciales (00)		Inventar (05)	☐
Esquivar (05)	☐	Animal (05)		Ocultar (05)	☐
Montar (05)	☐	Fabricación (10)		Tocar instrumentos (00)	
Nadar (15)	☐		☐		☐
Remar (05)	☐		☐		☐
Saltar (25)	☐	Mundo (05)	☐	Trucos de manos (05)	
Trepar (40)	☐	Humano (05)	☐		☐
		Mineral (05)			
		Vegetal (05)			
		Leer/Escribir		Percepción (.....)	
Comunicación (.....)		Navegación (00)		Buscar (25)	☐
Cantar (05)	☐	Idiomas (00)		Escuchar (25)	☐
Habla Fluida	☐			Otear (25)	☐
Oratoria (05)	☐			Rastrear (05)	☐
Hablar Idiomas					
Propio (30)	☐			Sigilo (.....)	
..... (00)	☐	1.º Auxilios (10)	☐	Deslizarse en	
..... (00)	☐	Valor Objetos (05)		silencio (10)	☐
				Esconderse (10)	☐

Magia

Ceremonia (05)			☐		☐
Encantamiento (00)			☐		☐
Invocación (00)			☐		☐
Duración (00)			☐		☐
Intensidad (00)			☐		☐
Multiconjuro (00)			☐		☐
Alcance (00)			☐		☐

Habilidades con Armas

$$(\text{mod } A \% \dots\dots\dots) (\text{mod } D \% \dots\dots\dots)$$

Arma		Daño	
MR ☐ A %		☐ D %	PA
Arma		Daño	
MR ☐ A %		☐ D %	PA
Arma		Daño	
MR ☐ A %		☐ D %	PA
Arma		Daño	
MR ☐ A %		☐ D %	PA
Arma		Daño	
MR ☐ A %		☐ D %	PA
Arma		Daño	
Arrojadiza		Daño	
Tasa			
Fuego ... ☐ A %		☐ D %	Alcance
Arma			
Arrojadiza		Daño	
Tasa			
Fuego ... ☐ A %		☐ D %	Alcance
Escudo		Daño	
MR ☐ A %		☐ D %	PA

Cabeza
PA
PG

Pecho
PA.....
PG.....

Brazo D
PA.....
PG.....

Brazo I
PA.....
PG.....

Abdomen
PA.....
PG.....

Pierna D
PA.....
PG.....

Pierna I
PA.....
PG.....

Tablas de Atributos

Puntos Mágicos				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Puntos de Fatiga

1	2	3	4			
5	6	7	8			
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49	50

Pt. Golpe	1	2	3	4
-----------	---	---	---	---

5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39

Tabla Localizaciones Golpe (para humanoides)

C. C.	Localiz.	Proyect.
01-04	Pierna D	01-03
05-08	Pierna I	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo D	16-17
16-18	Brazo I	18-19
19-20	Cabeza	20

LADRONES DE ELAMLE

por Luis Serrano Cogollar

Esta es una aventura para RQ básico, utilizada en el I Torneo de RQ celebrado en JESYR 88. Diseñada para 4-6 personajes con habilidades principales comprendidas entre 50 y 75%, y que dispongan de algún tipo de magia, bien sea ésta de Combate (Espiritual), Rúnica (Divina) ó Hechicería.

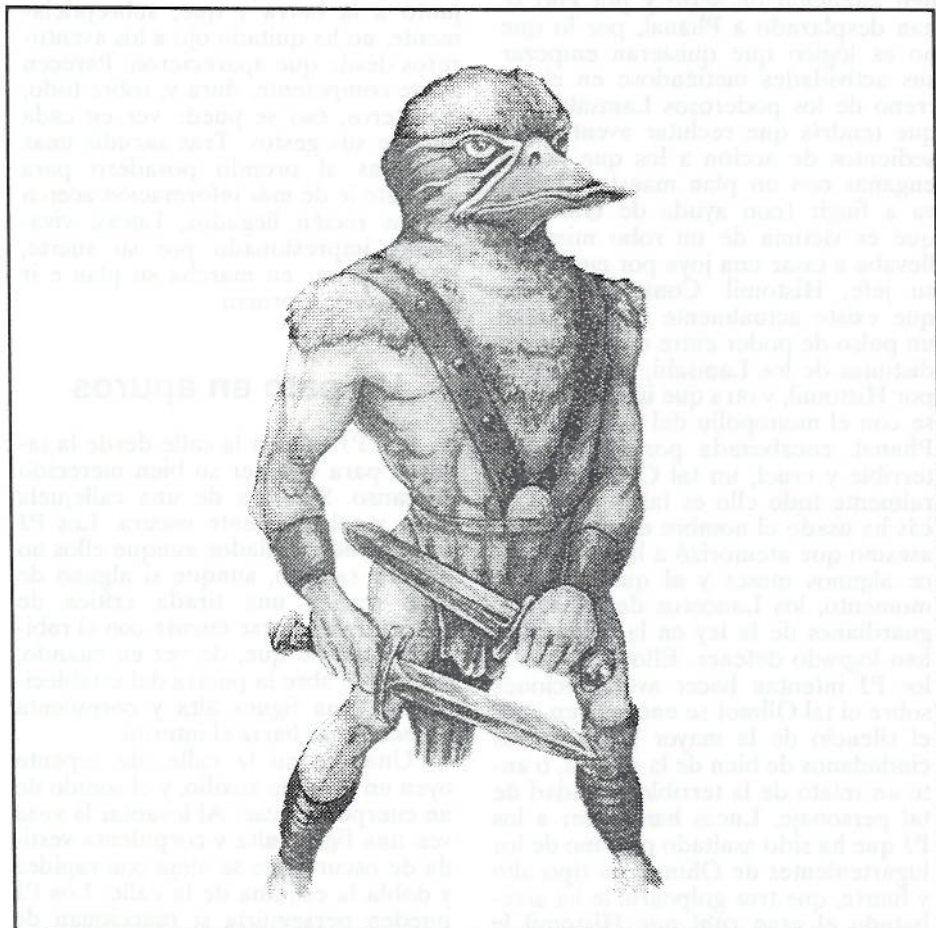
El lugar y los protagonistas

La historia se desarrolla en Phanal, la principal ciudad costera de la península de Elamle, en Pamaltela (Glorantha). Todo el relieve costero de dicha península se halla repleto de

puertos y de ciudades costeras cuya población es eminentemente humana a pesar de que el resto de Elamle se halla habitado principalmente por los elfos amarillos, y forma parte, junto con las selvas de Onlaks, Mirelos y Dinal, del Nuevo Imperio Elfico Unificado de Errinoru. A pesar de que en todas estas ciudades costeras se reconoce de manera oficial la soberanía élfica y se pagan consecuentemente los tributos al gobierno central del Emperador Arvjar, sus habitantes conservan una cierta autonomía limitada. Las relaciones con los elfos son más que amistosas, y casi todas las razas conviven en paz, como corresponde a los grandes puertos comerciales del mundo conocido.

Phanal es la más populosa y cosmopolita de las ciudades de Elamle. Se encuentra situada en la zona Noroeste de la península, y está bañada por el Mar de Marintho. En su puerto pueden verse todo tipo de naves: desde las extravagantes galeras élficas, cuyo palo mayor es un enorme árbol vivo, a los funcionales barcos mercantes de Fonrit, e incluso pueden llegarse a ver los inmensos castillos flotantes de los enanos. A veces, en Phanal se descargan mercancías procedentes de la lejana Genertela, y en sus muelles atracan estilizados barcos que portan estandartes en los que puede verse una luna de color rojo sangre, las galeras del Imperio Lunar.

En las calles de Phanal uno puede encontrar las maravillas de allende el mar. Pero, como es lógico, en un lugar en el que confluyen tantas razas, tantos intereses comerciales, uno siempre puede encontrar focos de corrupción. Y en Phanal, el principal foco de corrupción está representado por los Lamsabi, la hermandad local de ladrones. Los Lamsabi se caracterizan por varios hechos. Sus fechorías son incruentas en la mayor parte de los casos: casi nunca hieren a nadie (y mucho menos le ocasionan la muerte) en el curso de las mismas; ello no se debe a un exceso de escrúpulos por su parte, sino a la firme creencia que tienen estos malhechores de que obrando así se evitan problemas. Las autoridades no persiguen con la misma saña a un ladrón que a un asesino. Prueba de que no tienen escrúpulo alguno a la hora de matar es que no les importa hacerlo cuando la víctima es uno de ellos: su código de conducta es muy estricto y el menor desliz por parte de uno de sus miembros suele significar la muerte del infractor. Adoran a un dios cuyo nombre solamente conocen los propios iniciados y todo su código tiene una palabra clave: secreto. Todos los iniciados Lamsabi deben someterse a un extraño ritual rúnico antes de entrar en la hermandad, un ritual que asegura que si alguna vez el ladrón es interrogado por alguien, morirá antes de revelar cualquier secreto concerniente a la hermandad



Lamsabi o a sus actividades. Ello ha hecho que las distintas autoridades que luchan contra la hermandad hayan abandonado por completo los interrogatorios, las torturas, y los conjuros de "Verdad" al tratar con la misma.

Pero dentro de las filas de los Lamsabi se hallan enrolados toda clase de pillos, y ni siquiera Histomil, el actual jefe de la Hermandad puede controlar las actividades de todos ellos. Dos de ellos son especialmente astutos. Se trata de Lucas, y de su secuaz Gorman. Lucas es un pato; no es especialmente fuerte, ni diestro con las armas, ni conoce demasiados conjuros, pero es más listo de lo que parece, y sus planes suelen ser ingeniosos y brillantes. Gorman es la parte física del dúo, un hombre alto y corpulento (1,90 de altura y unos 120 Kgs. de puro músculo), de mediana edad, de voz tranquila y acento culto aunque no demasiado original en sus métodos. Ambos forman un extraño equipo dentro de la comunidad Lamsabi, pero que a veces trabaja un poco al margen de la misma, lo cual les acarrearía multitud de dificultades caso de que Histomil llegara a enterarse de "trabajitos" no declarados que los dos han llevado a cabo al margen de la Hermandad.

En esta aventura se necesitan unos PJ que no conozcan a fondo la ciudad de Phanal, ni a sus principales habitantes: personajes del interior de Palmartela que llegan al gran puerto en busca de grandes emociones o, quizá, de un pasaje a otras tierras al norte de Elamle.

El plan de Lucas

El objetivo de Lucas y de Gorman es robar la Llama Verde, una colosal esmeralda oblonga de unos 10 cm. de longitud por 3 cm. de anchura, engarzada en una cadena de oro macizo, y que, además de su intrínseco valor monetario, se dice que tiene extraños poderes mágicos, de tal manera que le da a su poseedor una suerte fuera de lo común. El poseedor de la piedra actualmente es Vrokas, uno de los mercaderes más prósperos de la ciudad, dueño de una gran flota de mercantes que recorren los principales puertos del planeta en busca de riquezas y de artículos que, vendidos en otros lugares distantes, otorguen pingües beneficios. Uno de sus barcos mercantes le trajo la joya hace algún tiempo, y se sabe que la guarda en algún lugar de su gran mansión en las afueras de la ciudad. Lucas está decidido a robar la Llama Verde, pero la mansión de Vrokas está vigilada día y noche por sus hombres, rudos marineros entrenados para el combate, y

además Lucas sospecha que puede haber ciertas trampas mágicas diseminadas por la casa. Evidentemente, será muy difícil obtener la joya sin recurrir a la violencia física, lo cual es un problema para un Lamsabi como Lucas; claro que si el robo lo llevaran a cabo unos extranjeros, alguien ajeno a la Hermandad, eso no sería problema alguno, y además, Lucas podría quedarse con la joya mientras sus camaradas de profesión intentaban vengar tan craso ejemplo de intrusismo profesional. Si a todo ello unimos que la ayuda de un grupo de hombres así facilitaría sensiblemente el asalto a la mansión de Vrokas, es fácil comprender por qué la mente de Lucas comenzó a trabajar en tal sentido sin mucha dilación.

Para llevar a cabo su plan, Lucas necesita unos incautos a los que engañar, forasteros en la ciudad que ignoren la mayor parte de los lugares en los que vive la gente importante, y que desconozcan el funcionamiento de los bajos fondos de Phanal. Además de listo, Lucas es un fantástico actor y, la verdad, es que puede darle el pego a cualquiera que no esté muy en guardia.

¿Y cómo va a conseguir Lucas que unos desconocidos le ayuden en algo tan sucio? Desde luego no puede buscar para el trabajo a malhechores profesionales, ya que éstos, o bien son ya Lamsabi y le denunciarían, o bien tienen intención de serlo y por ello se han desplazado a Phanal, por lo que no es lógico que quisieran empezar sus actividades metiéndose en el terreno de los poderosos Lamsabi. Así que tendría que reclutar aventureros sedientos de acción a los que pueda engañar con un plan maestro. Lucas va a fingir (con ayuda de Gorman) que es víctima de un robo mientras llevaba a tasar una joya por cuenta de su jefe, Histomil. Contará también que existe actualmente en la ciudad un pulso de poder entre dos facciones distintas de los Lamsabi, una dirigida por Histomil, y otra que intenta hacerse con el monopolio del latrocinio en Phanal, encabezada por un hombre terrible y cruel, un tal Olimot. Naturalmente todo ello es falso, pero Lucas ha usado el nombre de un terrible asesino que atemorizó a la ciudad hace algunos meses y al que, hasta el momento, los Lanceros de Yelmalió, guardianes de la ley en la ciudad, no han logrado detener. Ello hará que si los PJ intentan hacer averiguaciones sobre el tal Olimot se encuentren ante el silencio de la mayor parte de los ciudadanos de bien de la ciudad, o ante un relato de la terrible crueldad de tal personaje. Lucas hará creer a los PJ que ha sido asaltado por uno de los lugartenientes de Olimot, un tipo alto y fuerte, que tras golpearle le ha arrebatado el gran rubí que Histomil le

confió. Totalmente desolado, les confiará también a los incautos que cuando Histomil descubra lo que ha ocurrido le arrancará las plumas una por una (lo cual, si hubiera sido verdad su historia desde el principio, encajaría perfectamente en la personalidad de su irascible jefe). A no ser, naturalmente, que alguien le ayude a recuperarla...

La taberna

En Phanal hay multitud de tabernas, muchas de ellas en lugares más escondidos y de peor reputación que "El Farol Rojo", por lo que los PJ, tras unos días de duro viaje por las selvas de Elamle, agradecen el ambiente alegre y bullicioso que se respira en la misma. Han llegado a la ciudad hace tan sólo unas horas, y están comiendo algo antes de retirarse a sus habitaciones situadas en la casa de enfrente, también propiedad del rolizo tabernero que lleva "El Farol Rojo". Este ha escuchado tranquilamente a los aventureros cuando éstos le han pedido alojamiento, ha oído sonar sus ruedas de oro, y no ha necesitado más datos. Al fin y al cabo, por aquí viene todo tipo de gente rara.

Tampoco los parroquianos están demasiado interesados en los PJ. Aquí la gente va bastante a lo suyo. Todos, a excepción del pato que se desliza junto a la barra y que, subrepticamente, no ha quitado ojo a los aventureros desde que aparecieron. Parecen gente competente, dura y, sobre todo, forasteros, eso se puede ver en cada uno de sus gestos. Tras sacudir unas monedas al orondo posadero para que éste le de más información acerca de los recién llegados, Lucas, vivamente impresionado por su suerte, decide poner en marcha su plan e ir en busca de Gorman.

Un pato en apuros

Los PJ salen a la calle desde la taberna para obtener su bien merecido descanso. Se trata de una callejuela vacía y relativamente oscura. Los PJ están siendo vigilados aunque ellos no pueden saberlo, aunque si alguno de ellos realiza una tirada crítica de Otear, podrá darse cuenta con el rabillo del ojo de que, de vez en cuando, cuando se abre la puerta del establecimiento, una figura alta y corpulenta parece fisgar hacia el interior.

Una vez en la calle, de repente oyen un grito de auxilio, y el sonido de un cuerpo que cae. Al levantar la vista ven una figura alta y corpulenta vestida de oscuro que se aleja con rapidez y dobla la esquina de la calle. Los PJ pueden perseguirla si reaccionan de

inmediato. Vamos a medir la distancia inicial que separa a los PJ de Gorman en segmentos, en tres segmentos concretamente, cada uno de los cuales puede equivaler a diez metros. Los PJ han de tirar $(FUE + DES/2) \times 3$ en dicha persecución, mientras que Gorman multiplicará tal parámetro de $(FUE + DES/2)$ por 6 debido a su mayor conocimiento de los callejones de la ciudad y a la ventaja que ya les lleva. Cada éxito simple hace que el personaje en cuestión avance un segmento, cada éxito especial dos, y cada éxito crítico, tres. Si alguna vez la distancia entre perseguido y perseguidores llega a cero, querrá decir que han alcanzado a Gorman. Si la distancia llega en algún momento a ser 4 segmentos, le habrán perdido (los callejones son estrechos, y continuamente se dividen en un patrón casi laberíntico; perder unos cuantos metros más es perder de vista el perseguido). Si por casualidad los PJ llegaran a alcanzar a Gorman, éste ofrecerá cierta resistencia, pero nunca exhibirá arma alguna, y si éstos muestran armas, se limitará a rendirse tras intentar atizarles algún puñetazo para ver si se vuelve a librar de ellos. Si es apresado y llevado a donde se halla Lucas, éste no le reconocerá como su asaltante, haciendo creer a los PJ que han congado al hombre equivocado, y que posiblemente, éste huía asustado ante la furia de su persecución tomándoles por ladrones ó algo así. Naturalmente, Gorman no lleva encima joya alguna. Realmente lo único que puede cambiar si los PJ atrapan a Gorman, es que éste no se podrá hacer pasar por Roderick al día siguiente.

En cualquier caso es muy improbable que los PJ le den alcance. Gorman es hábil y conoce los pasajes de la ciudad vieja como si fueran la palma de su mano, y lo normal es que haga valer tal conocimiento.

Por su parte el pato parece hallarse muy alterado; se lleva la mano a la cabeza y parece que mana sangre de entre sus dedos (es sangre de pollo, especialmente preparada para la farsa). No deja que los aventureros se acerquen para verle la herida. Lanza unas palabras mágicas y la herida parece dejar de sangrar, y haciendo un emplastro con unos extraños potingues que se saca de una pequeña bolsa que lleva al cinturón, se venda la cabeza con un paño. El conjuro que ha lanzado Lucas de Tratamiento de Heridas es auténtico, aunque inútil, ya que no tiene herida alguna. Una vez solucionado el problema de la supuesta herida, Lucas empieza a actuar. Los PJ le pedirán que les cuente lo que ha ocurrido y él al principio se mostrará reacio a hacerlo ya que sus propios motivos no parecen ser muy limpios. Pero al final, la desesperación parece invadirle y lo cuenta todo entre lágrimas.

mas. Desde luego, sería ideal que alguno de los PJ, conmovido por el triste destino de nuestro pato se ofreciera a ayudarlo a recuperar la piedra roja, arrebatada por el terrible Olimot. Pero en ésta vida es raro que nadie de nada por nada, así que lo más probable es que Lucas tenga que pedir personalmente la ayuda de nuestros valientes PJ. ¿A cambio de qué? Bueno, el tal Olimot (en realidad Vrokas, el mercader) tiene su casa repleta de riquezas que los PJ podrían saquear, todas ellas conseguidas por medio del robo (con lo que quizá podría acallarse alguna conciencia demasiado escrupulosa; además, lo que no sabe Lucas es que su aseveración es en gran medida cierta: ver más adelante). Los PJ pueden incluso devolver las riquezas encontradas en la mansión de Olimot a los Lanceros de Yelmalió para que éstos se las reintegren a sus dueños legítimos (lo cual ya sería incluso un acto de justicia). A Lucas sólo le interesa recuperar la gran piedra roja para que su jefe Histomil no le rebane el cuello centímetro a centímetro. Si los PJ acceden a ayudarlo, Lucas se mostrará tremendamente esperanzado. Se lo agradecerá a los PJ, les dirá que esta noche ya nada se puede hacer y que él se esconderá en algún rincón oscuro durante el día siguiente. Quedará con ellos aquí mismo mañana, cuando caiga la noche, para conducirlos hasta la mansión de Olimot la cual deberán asaltar para recuperar la gran piedra roja.

Roderick

A la mañana siguiente, muy temprano aún, antes de que los PJ hayan tenido ocasión de abandonar sus aposentos y de vestirse convenientemente, oyen unos golpes en la puerta de una de las habitaciones que ocupan (si ocupan más de una). Se trata de Gorman, que ha estado vigilándoles casi toda la noche. Gorman está disfrazado. Viste una cota de anillos bastante gastada, sobre la cual una coraza de cuirbouilli pintada de color blanco muestra las runas doradas del dios Yelmalió: YO. Su aspecto es curioso ya que la armadura parece no estar completa: lleva las piernas al descubierto (uno de los sacrificios que Yelmalió le ha impuesto al verdadero Roderick por otorgarle sus poderes). Es un hombre alto y corpulento y muestra una poblada barba rubia bien recortada. Se presenta como Roderick, Hijo de la Luz (Título otorgado por el templo de Yelmalió a los iniciados especialmente capacitados) de Yelmalió y jefe de los Lanceros de la ciudad. Va armado de una lanza corta que parece más ceremonial que hostil. Pide hablar con los PJ con voz tranquila. Cuando están todos reunidos les des-

vela que ha llegado ésta mañana a sus oídos que a los PJ se les ha visto conversando con determinado proscrito; un pato llamado Lucas, la noche anterior.

El falso Roderick advierte a los PJ de la guerra de facciones que asola a los Lamsabi de la ciudad, de la enemistad entre Histomil y Olimot, y advierte que no va a tolerar ningún derramamiento de sangre en las calles de la ciudad que tiene que proteger. Intenta que los PJ se sinceren con él y le cuenten todo lo que saben.

Si los PJ así lo hacen, Roderick lanza un suspiro, se queda pensativo unos minutos, y luego les dice a los PJ cual es su plan. Les da el visto bueno para intentar ayudar al pato a conseguir el saqueo de la mansión del siniestro Olimot con la condición de que recuperen parte de los tesoros que allí se encierran. La mayor parte de ellos son posiblemente robados -- remarca Roderick-- y podrían restaurarse a sus legítimos dueños, pero además ayudarían a demostrar la culpabilidad de olimot, con lo cual los Lanceros podrían actuar contra él, eliminar su banda y poner fin a la guerra de los Lamsabi que tantas víctimas ha provocado ya. Puestos a elegir, Roderick prefiere a Histomil, ya que Olimot es un asesino sin escrúpulos. Con la promesa por parte de los aventureros de que al día siguiente restaurarán en el templo de Yelmalió los bienes capturados en la guarida de Olimot, se despide de ellos. Como de pasada menciona la localización de la guarida de Olimot, una villa solitaria y alejada de la parte principal de la ciudad hacia el Sur (naturalmente, ésa es la casa de Vrokas).

Si los PJ le ocultan a Roderick sus planes, éste se limitará a prevenirles de que se vería con muy malos ojos que unos extranjeros se metieran en la ciudad y protagonizaran disturbios y latrocinios, y no sólo por parte de los Lanceros...

Es posible que los PJ no le cuenten todo lo que saben pero sí algunos retazos. Su comportamiento entonces dependerá de lo que ellos revelen.

Esta farsa está hecha con el fin de darle a todo el asunto una aureola de verosimilitud. Los PJ no pueden dudar de la palabra del líder de los Lanceros de Yelmalió. Y además, tiene el fin de averiguar si los nobles pensamientos de los aventureros van a hacer que éstos tengan la idea de traicionar al pato ó de entregarlo a las autoridades. Lucas quiere tener las espaldas totalmente cubiertas y no ha dejado nada al azar.

Durante el día

Durante todo el día, los PJ serán observados a distancia y con toda dis-

creción por Lucas y por Gorman. El fin de tal vigilancia es garantizar que no va a hacer averiguaciones peligrosas para el plan de los dos pillos.

Si por casualidad, los PJ se acercan al templo de Yelmalió, para intentar volver a ver a Roderick, Gorman estará al tanto y procurará encontrarlos casualmente por las cercanías disfrazado del líder Lancero. El disfraz de Gorman es lo bastante bueno como para encajar de manera general con la descripción del jefe de los Hijos de la Luz. Cualquiera al que le consulten les podrá decir que Roderick es un tipo alto y corpulento, que no lleva armadura en las piernas y que tiene una cuidada barba rubia.

Sobre los Lamsabi y sus métodos es fácil que la gente hable, pero ya no es tan fácil que se den detalles concretos, primero por que solamente determinadas personas muy bien informadas los conocen, y segundo, por que es peligroso tener la lengua muy afilada con respecto a ciertas cosas. En cuanto al tema de la división de los Lamsabi y de Olimot, los desinformados sencillamente pondrán cara de perplejidad y de espanto, y los pocos que sepan que éso es una mentira, se limitarán a ponerse en contacto con los Lamsabi lo antes posible para revelarles que alguien está haciendo correr extraños rumores, pero pasarán fácilmente dos o tres días antes de que Histomil comience a interesarse por tales bulos. Desde luego, Olimot es un conocido asesino que aún está libre, y en cualquiera que haya oído hablar de él se apreciará un nerviosismo y un horror ante el nombre, que convencerá a los PJ de que el tipo no es muy recomendable. Incluso es bueno que obtengan habladurías acerca de algunos de sus crímenes.

Intentar ponerse en contacto con los Lamsabi es posible si uno hace indagaciones, pero la cosa lleva bastante más de un día, por lo que por ese lado Lucas está tranquilo: nadie revelará bajo amenazas el paradero de Histomil ó de otros Lamsabi por el conjuro que cierra los labios de todos los miembros de la hermandad.

Otra posibilidad es que los PJ, paseando por la ciudad, lleguen a los alrededores de la mansión de Vrokas y descubran incidentalmente quién es su dueño. Es algo francamente improbable, a menos que vayan hacia las afueras de la ciudad en dirección Sur, vean una casa y pregunten. Es ese caso, también aparecerá por allí "casualmente" el falso Roderick, el cual pondrá como excusa que sus hombres y él están vigilando la casa por si ocurriera algo fuera de lo normal.

Cae la noche

Lucas no se retrasa a su cita con los aventureros y llega poco antes de medianoche a la taberna de "El Farol Rojo". Mira nervioso a todos lados y parece haber comido muy poco y descansado aún menos, finge estar nervioso y sobresaltarse ante el más mínimo de los ruidos. Propone a los PJ comenzar su excursión nocturna sin más dilación.

Los PJ le siguen por las desiertas calles de Phanal en dirección Sur, y tras media hora de caminata, alcanzan una pequeña explanada, más allá de la cual comienzan a verse algunos de los bosques élficos que rodean a la ciudad costera. En medio de la explanada y rodeada de excelente construcción. Evidentemente su dueño es un tipo con dinero. Tiene dos pisos, y la parte superior es una gran terraza plana. Todo en ella rezuma riqueza, y también un aire de seguridad que puede ponerle los pelos de punta al aventurero más avezado.

La verdad sobre Vrokas

La verdad es que Vrokas no es el honrado comerciante que todo el mundo piensa que es. Tras la fachada de su flota mercante, se esconde una de las mayores flotas de barcos piratas de la porción meridional de Glorantha. La mayor parte de sus riquezas proceden de los saqueos realizados por sus barcos piratas. Tras la fachada amable y tranquila de iniciado de Yelm (el dios del sol, patrón de los nobles y la gente acomodada), se esconde un hombre cruel, que adora en secreto a Tsankth, el dios de la rapacidad y la piratería de la lejana isla septentrional de Vormain, de donde Vrokas es natal. Por tanto, la idea de "robar a un ladrón" que mantienen los PJ, no es tan falsa como en un principio pudiera parecer.

El muro y el jardín

El muro está construido de bloques de mármol encajados entre sí. Ello unido a las puntas de lanza que coronan su parte superior, hace que su escalada tenga sus dificultades: un 40% a todo intento de Tregar. Detrás de la doble puerta de madera, se halla una especie garita donde monta guardia uno de los hombres de Vrokas de manera permanente, con la orden de no admitir a nadie que no tenga una cita concertada de antemano con Vrokas, aunque si los PJ llaman, abrirá la puerta para ver de quién se trata. El jardín no parece estar muy bien cuidado. Una espesura de árboles y mato-

rales lo ahoga todo, menos el camino que lleva hasta la casa. No hay vigilantes en el jardín a excepción del guardia de la pequeña garita junto a la puerta. Lo que más les puede llamar la atención a los PJ al ver a éste ó a otros guardias de Vrokas, es un extraño medallón que todos llevan alrededor del cuello en el que se ve una calavera esculpida y dos extrañas runas,



símbolos del dios Tsankth. Son medallones de dudoso gusto y que no valen más de 20 monedas de plata. Su verdadera utilidad reside en proteger a su usuario de los fantasmas que vagan por todo el perímetro del jardín. Por una gran suma de dinero, uno de los shamanes piratas de Vrokas procede a encantar los cráneos de los enemigos vencidos con los fantasmas de los espíritus que los habitaron en vida. Vrokas tiene unos 25 cráneos escondidos entre el ramaje a los largo y ancho de todo el jardín. Todos ellos tienen la condición y las órdenes de atacar a cualquiera que no lleve un amuleto como los arriba descritos, ni a Vrokas. Intentarán poseer a los extraños que atraviesen el jardín, y una vez conseguido ésto, intentarán subir a lo alto del muro para arrojarlos sobre las puntas de lanza que lo coronan (tras quitarse la armadura) hasta matar al cuerpo poseído.

Los PJ no pueden esperar derrotar en combate espiritual a todos estos fantasmas (si se dirigen directamente a la puerta solamente tendrían que vérselas con 2-3 cada uno). Así que, lo normal es que se den cuenta de la función de los amuletos. En la garita del guardia de la puerta hay una pequeña mesita con un cajón. Dentro del cajón hay un manojo de unos 8 medallones para uso de cualquier persona que quiera entrar en el jardín, además de las llaves de la puerta principal de la casa. Si los PJ son especialmente duros de mollera, Lucas puede darse cuenta de lo que ocurre y avisarles, pero lo mejor es que se les ocurra a ellos solitos ó, por lo menos, que sufran un poco hasta que llegue la ayuda salvadora. Otra manera de derrotar a los fantasmas, naturalmente, consiste en destruir los cráneos a los que están ligados, pero para éso habría que descubrir una por una las localizaciones de los mismos en el jardín, tarea algo laboriosa y que lleva algún tiempo, por que algunos se hallan verdaderamente bien escondidos.

La mansión

(1) **Recibidor:** Es esta amplia estancia alfombrada se puede adivinar todo el poder económico del dueño de la casa. Las paredes están decoradas con maravillosos frescos y excelentes bajorrelieves. También pueden verse algunas armaduras típicas de culturas extrañas y distantes, como los Imperios Lunar y de Sartar. No hay arma alguna. En el rincón noroeste hay unas escaleras que ascienden al primer piso construidas de mármol oscuro. En el lado Este de la estancia, hay dos cómodas sillas usadas por los dos guardias que siempre vigilan, día y noche, la puerta de entrada.

Dicha puerta se halla cerrada. Los personajes han de llamar para que los guardias les abran, o han de usar las llaves arrebatadas al guardia de la entrada. Los guardianes están relativamente dormidos, por lo que tiradas exitosas de Esconderse y, sobre todo, Deslizarse en Silencio, podrán cogerles desprevenidos. En caso de que se produzca aquí un combate largo y ruidoso, el Master deberá considerar la posibilidad de que se alerten el resto de los guardias de la casa, y vayan acudiendo en ayuda de los atacados.

(2) **Dormitorio de los criados:** Aquí duermen los criados que cuidan la casa. Entre sus posesiones no hay nada que pueda interesar a los aventureros. No lucharán. Y Lucas tampoco va a tener mucho interés en interrogarlos, ni en que hablen demasiado de quién es su amo.

(3) **Dormitorio de los guardias:** En esta habitación hay camas-literas para acomodar a diez guardias, y en éstos momentos estarán en ella seis. Caso de ser atacados intentarán defenderse, pero necesitarán algún tiempo para coger sus armas y hacerse cargo de la situación.

(4) **Comedor:** Otra gran sala alfombrada y decorada con excelentes pinturas y bajorrelieves con temas marinos. Se halla dominada por una robusta mesa de madera. En la esquina noroeste de la estancia, unas escaleras de madera bajan hasta el sótano.

(5) **Cocina:** En esta habitación pueden verse dos mesas cubiertas de comida y de utensilios de cocina y un gran horno. A estas horas se halla vacía.

(6) **Dormitorio de los cocineros:** Aquí duermen los dos cocineros que Vrokas tiene a su servicio. Ninguno de los dos luchará ni ayudará de ninguna manera a los PJ.

(7) **Dispensa:** En esta estrecha estancia se guardan las viandas que se van a consumir en la casa en los días siguientes: carnes, vegetales, bacalao, etc. Aparte de comida, no hay nada de valor aquí.

(8) **Despacho:** Aquí es donde Vrokas sella la gran mayoría de sus tratos. Hay una gran alfombra de las islas orientales, una mesa de madera muy robusta y cómodas tumbonas. En la pared sur puede verse una pequeña biblioteca. Si se busca en ella, uno puede encontrar un tratado sobre navegación que enseña tal habilidad al 50%, y otro que enseña a emplear las hachas de dos manos al 70%. Si los PJ buscan algún tipo de puerta oculta en la biblioteca, encuentran que uno de sus paneles se desplaza para dejar al descubierto un pequeño receptáculo en el que se guardan 50 ruedas de oro (20 p. cada una).

(9) **Antecámara:** Es una estancia a la cual va a desembocar la escalera que viene del recibidor. En ella hay dos estatuas que representan hombre-peces junto a la pared Sur. Siempre hay un guardia de servicio sentado en un sillón junto a la escalera.

(10) **Dormitorios de los huéspedes:** Estas habitaciones se hallan lujosamente decoradas para recibir a los posibles invitados (e invitadas) que Vrokas recibe habitualmente. Actualmente se hallan dehabitados.

(11) **Dormitorios de los guardaespaldas:** Aquí, en un dormitorio algo más espartano que el resto de la mansión, duermen los dos guardaespaldas personales de Vrokas, que además dirigen la guardia. Son hombre de confianza que llevan con Vrokas mucho tiempo: auténticos piratas por tanto. Si en algún momento, alguno de los combates de los PJ con la guardia dura algo más de 2-3 asaltos, 6 es especialmente ruidoso, se harán tiradas de Escuchar por éstos dos guardaespaldas para ver si se dan cuenta de lo que ocurre. Estos hombres no llevan encima más que unos aretes de oro de 200 p. el par, y 3 ruedas de oro cada uno.

(12) **Habitación del tesoro:** Aquí guarda Vrokas parte de su fortuna personal, pero sobre todo, la conseguida por medios lícitos. La puerta está cerrada y encantada. Cualquiera que intente abrirla sin la llave (-30% a la tirada de Inventar) recibirá la descarga de un conjuro de Veneno Intensidad -15 que ataca con una PER de 16. La llave de la estancia la tiene Vrokas entre sus ropas. (dos cargas).

En la habitación en sí hay tres cofres cerrados con llave (todas las llaves las tiene Vrokas junto con la de entrada). Para forzarlos se necesita

una tirada de Inventar con una penalización de -20%. En uno de ellos hay una colección de sedas orientales con un valor total de unos 5000 p. En otro, hay una colección de espadas de hierro rúnico (un 50% más de puntos de armadura y se considera metal puro, capaz de dañar a licántropos y otro tipo de seres): dos espadas bastardas, dos espadas anchas, y cinco espadas de doble puño. Su valor es el triple que el de las armas normales. En el tercer cofre hay bolsas con dinero, en total 200 p. y 100 ruedas de oro.

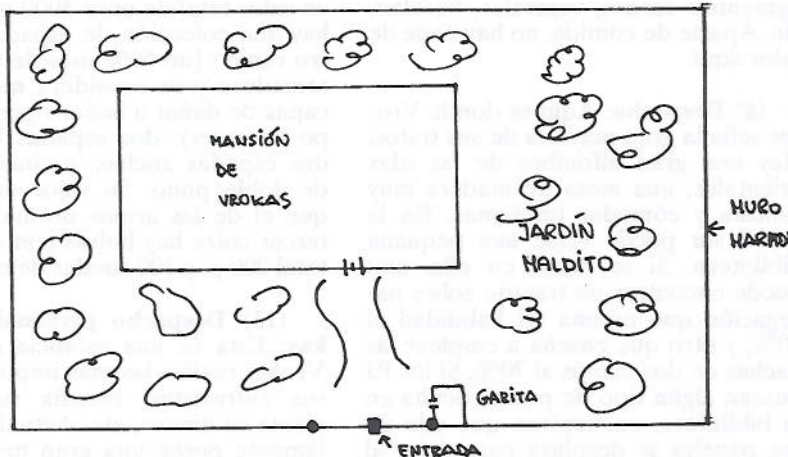
(13) **Despacho personal de Vrokas:** Esta es una estancia en la que Vrokas realiza las más importantes de sus entrevistas, estudia sus planes, cuenta su dinero, etc. Actualmente sólo posee una gran mesa de roble, unos frescos en la pared Sur y nada más de interés. Si los PJ hacen más ruido del debido aquí, para cuando quieran entrar en su dormitorio encontrarán al mercader esperándoles y listo para el combate.

(14) **Dormitorio de Vrokas:** Dependiendo del sigilo con que los PJ se hayan movido hasta el momento, Vrokas estará durmiendo plácidamente, o les estará esperando. Si está durmiendo, los PJ habrán de hacer tiradas de Deslizarse en Silencio con un bonificador de un 30% para evitar que se despierte. Si lo hace, Lucas intentará usar el conjuro de Estupefacción a su alcance para que Vrokas no hable más de la cuenta. Si los PJ se libran de Vrokas por sus propios medios no será necesario esto último, pero Lucas se mantendrá Ceremoniando y atento a tal posibilidad. En la estancia hay un armario con ropas caras, una mesilla con algunos objetos personales, pero nada de valor o de interés.

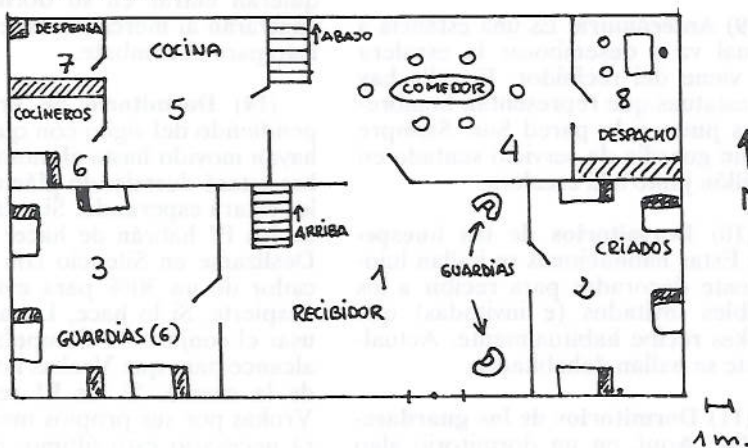
(15) **Cuarto de Baño:** La característica más sobresaliente de esta habitación, es la de una enorme bañera de mármol rosado, que a pesar de que no parece disponer de agua corriente, se halla perfectamente limpia. Junto a ella, en una silla, están las ropas que vestía Vrokas antes de irse a la cama. Si éstas son registradas, los aventureros encontrarán las llaves que abren los cofres de la habitación 12, así como las llaves de la propia habitación. Pero las cosas no son tan fáciles como parecen. En la bañera hay una gran Ondina (un elemento de agua), con la consigna de atacar a cualquiera que entre en la estancia que no sea Vrokas ó esté acompañado por él.

(16) **Bodega:** Aquí Vrokas almacena los más exóticos licores (y otros que no son tan exóticos) que sus barcos le traen desde tierras lejanas. Hay muchos barriles y algunos de gran valor. También se apilan aquí algunos

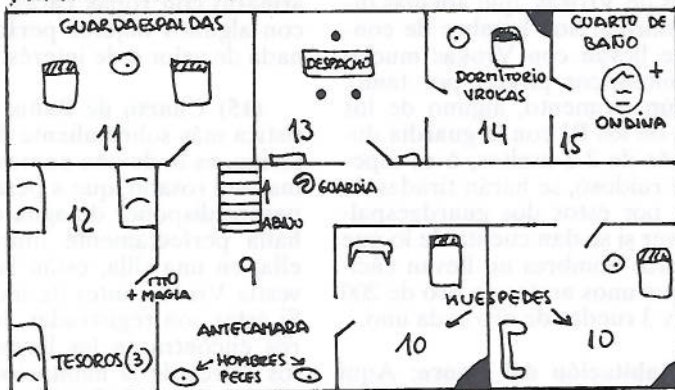
LA MANSION



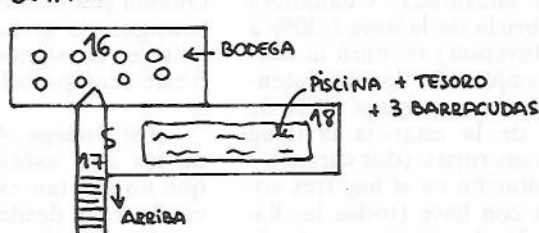
PLANTA BAJA



PRIMERA PLANTA



SOTANO



sacos de viandas que por su tamaño no han podido acomodarse en la despensa de arriba.

(17) Pasillo: Este es un estrecho pasillo escasamente iluminado cuya única característica digna de mención es que una sección de la pared Este se desplaza completamente dejando ver una entrada secreta a la habitación que hay más allá. el trozo de pared, debido al uso, tiene un color diferente al resto. Una tirada de Otear con -20% le revelará ésto a cualquier PJ que pase por allí. Luego, una tirada de Buscar realizada por quién rebusque en el extraño panel revelará la puerta secreta.

(18) La piscina. El tesoro: Esta es una gran estancia con soportes para antorchas en las paredes, pero que cuando los Pj entran, está completamente a oscuras. Su única característica es la presencia de una gran piscina en la parte central. Si los PJ tienen luz suficiente, pueden ver que bajo el agua hay vegetación acuática abundante, y si hacen una tirada de Otear, descubren las tres barracudas, bastante grandecitas por cierto, que se pasean por la superficie.

Evidentemente, Vrokas no usa ésto como simple acuario. El tesoro principal de sus sucias andanzas se halla en cofres a unos 6 m. de profundidad, en el fondo. Usa a las barracudas de guardianes infalibles, y también para librarse de algún tipo molesto. Cuando quiere meter o sacar algo, usa un conjuro de Ordenar a Barracuda, para controlar a los monstruos. Si los PJ no se figuran que el tesoro está aquí, lo hará Lucas. Seguro que él es el que mejor nada de todos, y no le importa bajar a por él, siempre que sea posible de alguna manera eliminar a las barracudas.

En general, si se quiere combatir bajo el agua, hay que tener en cuenta las siguientes 4 premisas:

a) Las armas contundentes y cortantes son básicamente inútiles.

b) Sólo son útiles las armas de acometida y empalantes, tales como lanzas, arpones, ó cuchillos.

c) Se ha de restar 3 a todo el daño hecho por armas bajo el agua, para simular la resistencia de la misma.

d) Luchar bajo el agua cuesta el doble de fatiga.

Si los PJ logran eliminar a las barracudas, Lucas se ofrece a bajar, y allí encuentra la Llama Verde, con la que se queda. A los PJ les muestra luego un gran rubí (falso, que llevaba preparado) diciendo que es el que buscaba. Si sabe que los PJ le van a traicionar por la conversación de éstos

con el falso Roderick, intentará desviar su atención y luego Deslizarse en Silencio y Escondarse para evitar que le cojan. Si a pesar de todo le captura, en el exterior estará Gorman disfrazado que "aceptará" el prisionero, pero no el resto de las riquezas: "no tengo donde llevar todo es ahora. ¡Id mañana al templo y allí lo entregais!".

El tesoro consiste en piedras preciosas por valor de 10000 p. y joyería (collares, brazaletes, pendientes, broches, etc.) de todo tipo por valor de 5000 p., además de un par de cofrecillos con 100 ruedas de oro cada uno. Cuatro cofrecillos en total (5 CAR cada uno de peso).

Final de la aventura

Naturalmente, el final de la aventura puede ser algo grotesco. Si los PJ han sido honradísimos y planean devolver a la mañana siguiente el botín a los Lanceros, imagináos la cara de Roderick (el verdadero Roderick) cuando vea como unos tipos le traen las joyas robadas anoche en casa del mercader Vrokas, y son presumiblemente los propios ladrones, que quizá hayan cometido también algún asesinato de algún guardia. Y la cara de los PJ cuando vean que el auténtico Roderick no tiene nada que ver con esto. No, si lo malo no es que le tomen a uno el pelo, es la cara que se te queda.

Si los PJ no son tan honrados y deciden no devolver nada, harán bien en salir de Phanal inmediatamente. De otro modo, a los Lanceros de Yelmario no les será muy difícil encontrar a las pocas horas a unos extranjeros, con una descripción bastante clara (criados, algún guardia que sobreviva), que iban con un pato bien conocido por todos. Posiblemente, los aventureros se encontrarán al día siguiente con una escolta de Lanceros conducida por el auténtico Roderick, y se verán en peor posición aún.

Aún si los aventureros escapan, deben enterarse de que Lucas les ha tomado el pelo, aunque ellos hayan sacado beneficio del tema. A los pocos días, alguien de Phanal, en alguna posada périda, les hablará del robo de la Llama Verde, una piedra extraordinaria, en casa del honrado comerciante marino Vrokas, al Sur de Phanal. Naturalmente, si los PJ escapan, serán unos proscritos en Phanal a partir de ahí, podrán tener problemas con sus dioses si alguno pertenece al panteón de Yelm, no podrán hacerse nunca iniciados de Yelmario y, es más, harán bien de mantenerse alejados de todos los Lanceros que vean en adelante, no sea que el dios les haga una revelación a sus chicos delatándoles (en Glorantha, hay un gran contacto entre dioses y hombres).

Pero la vida no es tan dura. Lo que les salva a los PJ de la debacle completa y de los calabozos, es que Roderick ya tiene sospechas de las ilícitas actividades de Vrokas y algunas de las piezas recuperadas pueden ser identificadas como pertenecientes a personas asaltadas por piratas en su travesía por los mares meridionales. Eso permite apresar a Vrokas, y hace que por ésta vez, después de una severa amonestación, y quizá a cambio de algún servicio especial (otra aventura, quizá), Roderick se muestre generoso con ellos, y no les encierre.

FANTASMAS DEL JARDIN

Generarlos aleatoriamente según Libro de Reglas de RQ básico.

LUCAS, Ladrón Lamsabi

FUE	8	Mov:	3	Pierna D	2/3
CON	13	PF:21-10 =	11	Pierna I	2/3
TAM	3	PG:	8	Abdomen	2/3
INT	15	PM:16 + 20 =	36	Pecho	2/4
PER	16	MR-DES-2		Brazo D	2/3
DES	17			Brazo I	2/3
ASP	6			Cabeza	2/3

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Esp.Corta	7	73	1D6 + 1-1D4	29	10
Daga	8	59	1D4 + 2-1D4	31	6
Arroj.Daga	2/7	77	1D4-1D2	31	6

Habilidades: Trepar 70%, Esquivar 113%, Saltar 60%, Nadar 152%, Habla Fluida 75%, Oratoria 60%, Valoración Objetos 65%, Ocultar 85%, Trucos Manos 90%, Inventar 72%, Escuchar 65%, Buscar 55%, Otear 69%, Escondarse 101%, Desliz en Silencio 90%.
Magia: Ceremoniar- 43%

Hechiceria: (INT-Libre 12). Intensidad 60%, Duración 48%, Estupefacción 70%, Veneno 65%, Tratamiento de Heidas 85%.

Notas: Lucas lleva armadura de cuero acolchada. Lleva una espada corta y 5 dagas por diversos lugares de su cuerpo. Tiene también un medallón al cuello con una matriz de 20 PM.

GORMAN, Ladrón Lamsabi

FUE	16	Mov:	3	Pierna D	0/6
CON	15	PF:	3	Pierna I	0/6
TAM	16	PG:	16	Abdomen	5/6
INT	11	PM:	10	Pecho	8/8
PER	10	MR-DES	4	Brazo D	5/5
DES	8			Brazo I	5/5
ASP	12			Cabeza	5/6

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Lanza Corta 2M	7	60	1D8 + 1 + 1D4	58	10
Daga	8	85	1D4 + 2 + 1D4	55	6
Arroj.Daga	4	72	1D4 + 1D2	55	6

Habilidades: Trepar 83%, Esquivar 63%, Habla Fluida 35%, Oratoria 42%, Valoración Objetos 58%, Ocultar 52%, Trucos Manos 38%, Inventar 74%, Escuchar 70%, Buscar 65%, Otear 82%, Escondarse 60%, Desliz. en Silencio 53%.

Magia: Hechiceria (INT-Libre 9) Intensidad- 32%, Presentir Oro 25%, Resistencia al Daño 38%.

Notas: En este escenario va casi siempre con difraz de Roderick: cota de anillos en pecho, abdomen y brazos; cuirbouilli en pecho. Casco de 5 pto. Lleva una lanza corta robada al templo de Yelmario tiempo ha. Usa mejor las 5 dagas que lleva escondidas.

GUARDIA DE VROKAS

FUE 13	Mov.: 3	Pierna D 2/4
CON 11	PF:24-11 = 13	Pierna I 2/4
TAM 13	PG: 12	Abdomen 4/4
INT 10	PM: 9	Pecho 4/5
PER 9	MR-DES 3	Brazo D 2/3
DES 14		Brazo I 2/3
ASP 8		Cabeza 2/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Esp. Corta	7	52	1D6 + 1 + 1D4	37	10
Lanza Larga 2M	6	55	1D10 + 1 + 1D4	50	10

Habilidades: Esquivar 52%, Esconder 62%, Escuchar 50%, Buscar 45%, Otear 40%, Tregar 72%, Esconderse 40%, Desliz. en Silencio 35%.

Magia: Espiritual- 34%, Curación- 1; Cuchilla Afilada- 1

Notas: Llevan Cuirbouilli en pecho y abdomen, y cuero en el resto, con acolchamiento general. Prefieren usar las lanzas.

GUARDAESPALDAS DE VROKAS

FUE 15	Mov.: 3	Pierna D 5/5
CON 13	PF:28-15 = 13	Pierna I 5/5
TAM 13	PG: 13	Abdomen 5/5
INT 12	PM: 11	Pecho 5/6
PER 11	MR-DES = 3	Brazo D 5/4
DES 14		Brazo I 5/4
ASP 9		Cabeza 5/5

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Cimitarra	7	70	1D6 + 2 + 1D4	30	10
Esc. Diana	8	35	1D6 + 1D4	68	12

Habilidades: Esquivar 65%, Escuchar 70%, Buscar 60%, Otear 55%, Esconderse 52%, Desliz. en Silencio 42%.

Magia: Espiritual- 40%; Confusión (2), Cuchilla Afilada- 3, curación- 2.

Notas: Si tienen tiempo de colocársela, visten una armadura de cota de anillos con un casco de 5 ptos.

VROKAS

FUE 12	Mov.: 3	Pierna D 0/5
CON 12	PF:24-3 = 21	Pierna I 0/5
TAM 14	PG: 13	Abdomen 1/5
INT 17	PM: 11	Pecho 1/6
PER 11	MR-DES 3	Brazo D 0/4
DES 11		Brazo I 0/4
ASP 12		Cabeza 0/5

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Gran Hacha	6	65	2D6 + 2 + 1D4	62	10

Habilidades: Esquivar 43%, Escuchar 62%, Otear 52%, Esconderse 32%, Desliz. en Silencio 25%.

Magia: Espiritual- 52%, Confusión (2), Cuchilla Afilada- 5, curación- 3, Disrupción (1), Protección- 4.

Divina- 97%, Ordenar Ondina- 2; Ordenar Barracuda- 7.

Notas: Vrokas lleva la armadura comentada siempre que tenga tiempo para colocarse el cuero en pecho y abdomen.

RODERICK Hijo de la Luz de Yelmalo

FUE 15	Mov.: 3	Pierna D 0/6
CON 18	PF:33-15 = 18	Pierna I 0/6
TAM 17	PG: 18	Abdomen 8/6
INT 16	PM:18 + 25 = 43	Pecho 11/8
PER 18	MR-DES 3	Brazo D 8/5
DES 11		Brazo I 8/5
ASP 14		Cabeza 8/6

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Lanza Corta 2M	6	97	1D8 + 1 + 1D4	93	10

Habilidades: Esquivar 37%, Oratoria 42%, Escuchar 72%, Buscar 95%, Desliz. en Silencio 105%.

Magia: Espiritual- 37%; Dardo Veloz (1); Desmoralización (2); Cuchilla Afilada 6; Curación 2.

Divina- 85%; Curación del Cuerpo- 2.

Notas: Lleva cota de anillos en pecho, abdomen y brazos, encantada para tener 3 PA más, y cuirbouilli en pecho.

Su amuleto de oro con las runas de Yelmalo, es matriz de 25 PM.

LANCEROS DE YELMALIO

FUE	11	Mov.:	3	Pierna D	3/4
CON	10	PF:21-10=	11	Pierna I	3/4
TAM	14	PG:	12	Abdomen	5/4
INT	13	PM:	10	Pecho	5/5
PER	10	MR-DES	3	Brazo D	3/3
DES	15			Brazo I	3/3
ASP	13			Cabeza	5/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Lanza					
Corta 2M	7	58	1D8 + 1 + 1D4	55	10
Arco					
Corto	3/9	67	1D6 + 1	15	5

Habilidades: Esquivar 45%, Escuchar 60%, buscar 65%, Otear 60%, Tregar 70%.

Magia: Espiritual- 40%; Dardo Veloz (1); Curación- 1.

Notas: Llevan Cuirbouilli en miembros, cota de anillos en pecho y abdomen, y casco de 5 pts. Portan el emblema de Yelmalo en el pecho.

ONDINA Elemento de Agua

FUE	30
TAM	4 m3 (cúbicos)
PER	14
PG	40
Mov:	2

Forma de Ataque: Una Ondina ataca en tierra cubriendo a sus adversarios, e introduciéndose en sus vías respiratorias. Es necesario usar las reglas de asfixia habituales, pero la víctima comienza las tiradas en conx3. Los PJ que fallen la tirada, reciben 1D8 PD. Una Ondina puede envolver a 10 pts. de TAM de adversario por cada m (cúbico).

BARRACUDAS

FUE	16	Mov.:	10
CON	12	PF:	28
TAM	11	PG:	12
INT	2	PM:	9
PER	9	MR-DES	3
DES	14		

Localiz Golpe	D20	Ptos.
Cola	01-03	2/4
Porción Trasera	04-08	2/5
Porción Delantera	09-13	2/5
Aleta D	14	2/2
Aleta I	15	2/2
Cabeza	16-20	2/4

Arma	MR	A%	Daño
Mordisco	9	70	1D8 + 1D4

**PROXIMAMENTE
PREPARAMOS
EN LIDER
JUEGO - ENCARTE
LOS VIKINGOS
de
XAVIER NAVARRO**



lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

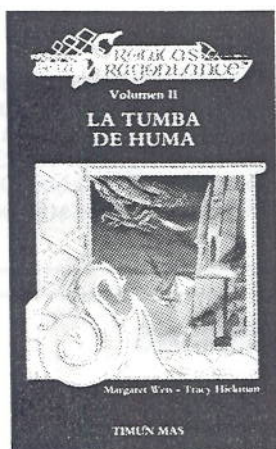
**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol

TRILOGÍAS DE LITERATURA FANTÁSTICA

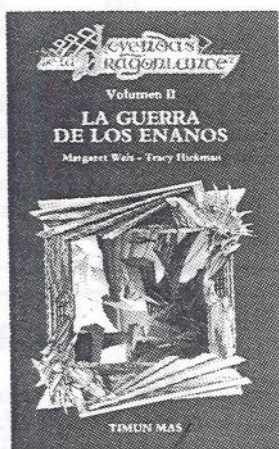


Crónicas de la Dragonlance

Epopeya fantástica en tres volúmenes que narra las inagotables y sorprendentes aventuras de un grupo de personajes, portadores de la mágica Vara Azul, en su intento de ponerse en contacto con los dioses del Bien para conseguir ayuda y desterrar, de este modo, el Mal y la Oscuridad, personificados en unos terroríficos Dragones y sus crueles Señores.

Títulos publicados:

- El retorno de los Dragones
- La tumba de Huma
- La Reina de la Oscuridad



Leyendas de la Dragonlance

Trilogía de novela fantástica que continúa el hilo argumental y la historia de algunos personajes de las **Crónicas de la Dragonlance**, introduciendo nuevas y apasionantes situaciones, así como otros héroes tanto o más atractivos que los ya conocidos

Títulos publicados:

- El templo de Istar
- La Guerra de los Enanos
- El Umbral del Poder

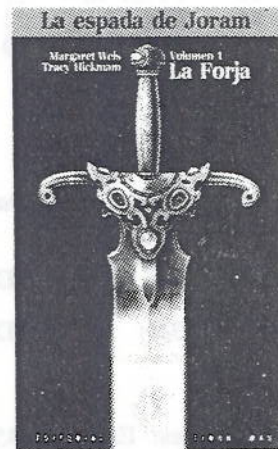


El Señor del Tiempo

En tiempos remotos reinaron en el mundo las fuerzas del Caos. Sin embargo, los dioses del Orden lograron expulsarlos y, durante algún tiempo, los pueblos recuperaron la paz; pero el enemigo estaba al acecho.

Títulos publicados:

- El Iniciado
- El Proscrito
- El Orden y el Caos



La espada de Joram

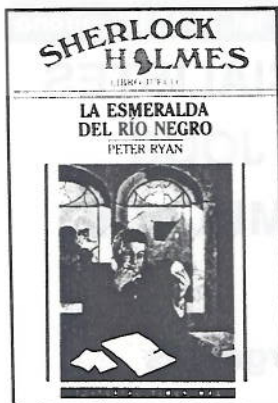
La Magia es lo más importante en el mundo de Timhallan. Joram, hijo del emperador de uno de los reinos de ese mundo, nace sin poderes mágicos, por lo que es desposeído de su derecho al trono. Sin embargo, forja la Espada Arcana, capaz de absorber Magia, y regresa a su patria para reclamar lo que le pertenece.

Títulos publicados:

- La Forja

En preparación:

- La Profecía
- El Triunfo



LIBRO-JUEGO

Con estos libros el lector podrá jugar a ser un detective, crear su propio personaje, sacar deducciones, tomar decisiones y resolver el misterio, gracias al asesoramiento de Sherlock Holmes y el doctor Watson.

Títulos publicados:

- Asesinato en el club Diógenes
- La esmeralda del Río Negro
- Muerte en Appledore Towers
- La Corona contra el doctor Watson

FIN DE SEMANA EN BISHOP HOUSE

por Ricard Ibañez

Módulo de La Llamada de Cthulhu para 4/5 investigadores, que no tienen necesariamente que conocerse entre sí y que tengan alguna experiencia en los Mitos de Cthulhu.

Introducción Jueves, 8 de Abril de 1926

Los investigadores reciben, cada uno por separado, la siguiente carta:

"Estimado amigo:

Tengo el placer de comunicarte mi reciente matrimonio, celebrado en El Cairo durante mi último viaje. Con motivo de celebrarlo me gustaría que vinieras este fin de semana a mi mansión, para que conocieras a mi mujer y pudiéramos hablar de los viejos tiempos. Vendrán algunos viejos amigos más.

Te espero el viernes al atardecer en: Bishop House, Carretera de Aylesbury, Km. 15. Dunwich, Massachussets. Atentamente: Nathan Bishop"

Esta carta es motivo de gran extrañeza para los investigadores, ya que estos recuerdan al "Viejo Nathan" como un individuo hosco y prematuramente envejecido, demasiado absorbido por su trabajo en la universidad de Miskatonic como para prestar atención a las mujeres y a sus amigos. La última noticia que los investigadores tuvieron de él es que había partido hacia Egipto, agregado a una expedición arqueológica en el Valle de los Reyes. Lo cual es extraño si se tiene en cuenta que el profesor no es historiador ni antropólogo, sino filólogo especializado en Arabe medieval...

(NOTA PARA EL GUARDIAN: Si juegan cinco jugadores, uno deberá asumir el rol del prof. Wateley. La suya será una introducción "Diferente" (ver más adelante).

Investigación preliminar.

Es posible que los investigadores deseen realizar algunas investigaciones previas antes del viaje. El Guardián de los Arcanos deberá calcular con cuidado el tiempo que empleen en ello. Se puede conseguir información en los siguientes lugares, salvando las tiradas adecuadas en las competencias marcadas entre paréntesis.

Hemeroteca de la biblioteca pública (Biblioteca).

Hay abundantes artículos referentes a la expedición arqueológica del prof. Blake en el Valle de los Reyes. La expedición estaba financiada por la Universidad de Miskatonic. Se descubrió la tumba de, al parecer, un alto sacerdote de Amón. Hubo una serie de extraños y desgraciados accidentes entre los miembros de la expedición, que provocó el que los periodicos sensacionalistas hablaran de la típica maldición.

En cualquier buena enciclopedia o similar.

(No se precisa tirada alguna. Dunwich, en Massachusetts (Nueva Inglaterra). Situada al pie de Round Mountain y al lado del río Miskatonic. Fué fundada por hidalgos de Salem en 1692, estando en la actualidad prácticamente en ruinas. al parecer, la construcción más reciente del pueblo data de 1806. Sus habitantes se dedican principalmente a la Agricultura. Son interesantes los restos arqueológicos indios que se encuentran en las cimas de las colinas que rodean la aldea. Último censo: 352 habitantes (En 1919).

Universidad de Miskatonic (Elocuencia, Discusión o Camelar).

Ya sea personalmente o por teléfono, los investigadores tendrán que conseguir una entrevista con el prof. Hermann Froome, encargado del departamento de Investigaciones Arqueológicas de la Universidad. Es un anciano de mirada penetrante sin un sólo pelo de tonto en su calva cabeza. Explicará que la expedición de Blake

descubrió la tumba de un sacerdote, en efecto, pero, en sus cartas, Blake dudaba de que se tratara de un adorador de Amón. algunas de las pinturas de la tumba parecían representar sacrificios humanos. Otras representaban a extrañas criaturas, ajenas por completo a la mitología Egipcia.

Si le preguntan sobre las muertes, les dirá que Robert Blake, jefe de la expedición, murió por un derrumbamiento accidental de una parte de la tumba; Jeremias Bradford, el experto en jeroglíficos, murió por la mordedura de una serpiente venenosa en su propia tienda; William Robertson, el especialista en egiptología, fué asesinado por uno de los trabajadores nativos, el cual, al parecer, había enloquecido.

Respecto al prof. Bishop, descubrió referencias de la existencia de la tumba en un viejo texto arabe, referencias que resultaron ser asombrosamente precisas en el terreno.

La mayor parte de las reliquias halladas en la tumba fueron traídas directamente a la universidad. Sin embargo, el profesor solicitó tener en custodia durante algún tiempo algunos objetos, para estudiarlos con detalle.

Dunwich

Se llega a Dunwich por la carretera general de Aylesbury, girando a la derecha en el primer cruce pasado Dean's Corners. Es una región de gran belleza, pero que provoca al mismo tiempo una región de gran belleza, pero que provoca al mismo tiempo una extraña sensación depresiva. Los bosques son espesos, oscuros, asfixiantes. Las parcelas cultivadas, escasas y yermas. Las montañas de la región tienen todas la cima asombrosamente redondeada, y es posible contemplar extraños círculos de pilares de piedra en gran parte de ellas. El camino cruza por desfiladeros y barrancos de incierta profundidad, que se salvan por toscos puentes de madera de apariencia insegura. Dunwich se encuentra tras un pequeño puente cubierto, arracimado entre el río Miska-

tonic y el declive en vertical de Round Mountain. Es un enjambre de ruinosos edificios con tejados a la holandesa, la mayor parte de los cuales se encuentran abandonados. El edificio de la iglesia alberga el único centro comercial del pueblo.

Los autobuses que hacen el recorrido Boston-Aylesbury se detienen en Dunwich dos veces al día. Las gentes son hoscas y distantes, y no suelen hablar con extranjeros.

Llegada a Bishop House.

Los investigadores irán llegando, cada uno con sus propios medios, durante la tarde, bastante nublada y ventosa, del viernes, siendo recibidos por el mismo Bishop y su mujer, así como por su gato siamés, una especie de demonio felino capaz de meterse en todos los rincones y hacer pedazos la mejor camisa con el más absoluto des-caro.

Los investigadores encontrarán a Bishop muy cambiado, jovial, hasta rejuvenecido. Si le comentan este hecho, afirmará que, en efecto, desde que volvió de Egipto es un hombre diferente. Y la culpable de ello, por supuesto, es su mujer. Amouna, su esposa, es una joven de unos 25 años, mediana estatura y piel muy morena, casi negra, con un nariz aguileña bastante pronunciada y unos hermosos ojos negros, grandes y almendrados. Habla poco, aunque cuando lo hace es en perfecto inglés.

Poco a poco van llegando los demás invitados: El matrimonio Raben, formado por Arnold (antiguo ayudante del prof. en la Universidad) y Catherine, mujer histérica con aficiones ocultistas; y el conocido escritor Jeremias Wateley. Los invitados son alojados en las diversas habitaciones de la casa: El matrimonio Raben es instalado en la hab. 16; Wateley en la 13, el resto de los investigadores son repartidos entre las hab. 14,15,17,18. La habitación del matrimonio Bishop es la 12. Los invitados pueden instalarse, lavarse y descansar hasta la hora de la cena, a las 21 h.

Si se le hacen a Bishop preguntas sobre la expedición las rehuirá amablemente, afirmando que no tendrá inconveniente en hablar de ello por la mañana, así como en enseñar las piezas que guarda bajo llave en su despacho.

La cena.

El menú, deliciosamente preparado por la sra. Smith consiste en:

*Jamón York al Jerez

*Pollo al ajo y vino

*Melocotón en almibar con nuez.

(hay que aprovecharse del aislamiento de la región, para burlar la Ley Seca)

En mitad de la cena estallará de repente en el exterior una cacofonía de gritos fantasmales, parecidos a cargadas de demonios. Todo aquél que no pase una tiada por Zoología deberá tirar por Cor, perdiendo en caso de fallo 1D2. Los que hayan acertado la tirada de zoología reconocerán el extraño canto del pájaro Chotacabra, también llamado "Caprimulgus Europeanus", ave nocturna de color leonado con manchas negras, que se alimenta cazando insectos. Lo curioso es que habita en Europa, Asia y Africa, pero NO en América.

Bishop permanecerá impasible, aunque si alguien se fija en su mujer (y acierta una tirada de Psicología) se dará cuenta de que está intranquila. Por su parte los criados se mostrarán terriblemente asustados.

Bishop tranquilizará a sus invitados, explicándoles que son los cantos de un pájaro muy corriente en estos parajes, sobre el cual, eso sí, existe una curiosa leyenda: los nativos de esta región creen que se trata de espíritus malignos, que atrapan las almas de los moribundos para arrastrarlos a los infiernos. Ya un poco más tranquilizado el ambiente, el tema predominante durante el resto de la cena será el espiritismo y la parapsicología. La Sra. Raben, que se habrá explayado durante la cena hablando por los codos de su tema favorito, propondrá realizar tras la cena una sesión espiritista. Bishop aceptará, más divertido que interesado, así como el prof. Wateley. Amouna se disculpará, diciendo que no cree en fantasmas (una tirada de psicología permitirá ver que se encuentra algo más nerviosa que antes). El sr. Ruben se disculpará también, murmurando algo de "...tonterías de mi mujer..."

Un rayo ilumina el cielo. Un trueno retumba. Afuera, estalla con gran intensidad una fuerte tormenta.

La sesión espiritista

Catherine Raben y los demás se colocarán alrededor de la mesita redonda del Salón. Catherine no parará en ningún momento de parlotear, afirmando lo importante que es cuidar los detalles, la exactitud, etc. Una tirada de "Ocultismo", sin embargo, permitirá ver que tiene en verdad escasos conocimientos sobre la materia. No admitirá, sin embargo, ningún tipo de crítica a sus preparativos. La mujer coloca una serie de cartas con las letras del abecedario y los números del 0 al 9 alrededor del borde de la mesa

y cuatro más con las palabras SI, NO, Hola y Adios, formando una cruz en el centro. En el centro exacto coloca una copa boca abajo, solicitando que los presentes coloquen cada uno de ellos un dedo encima de la copa. A continuación, con voz algo aguda por la emoción, empezará a decir frases del estilo "Espíritu, ¿estás ahí?, ¡Manifiéstate!"; "Espíritu, muéstrate si eres bueno", etc. Si alguno de los investigadores empieza a empujar el vaso con disimulo, se mostrará terriblemente excitada, acosando al "Espíritu" de preguntas. El Guardián de los Arcanos mantendrá esta situación durante unos cinco minutos de juego, hasta que los jugadores empiecen a perder interés. Entonces Catherine preguntará: "¿Hay alguna entidad maligna en esta casa?"

Inmediatamente el vaso estallará en mil pedazos. Los presentes perderán 1D4 de Cor si no pasan la tirada.

Paralelamente a esto, Amouna se ha retirado a la habitación 19 para escribir su Diario. Allí es abordada por Arnold Raben, el cual se le insinúa de una manera bastante poco elegante. Amouna sonríe con la más dulce de sus sonrisas, se acerca insinuante e invitadora... y le suelta un hermoso rodillazo en las partes nobles. Arnold se retira, más o menos agachado, a su habitación.

Tras todo esto es más o menos medianoche. El día ha sido largo, todos están cansados y sigue lloviendo torrencialmente. Lo mejor que se puede hacer es acostarse.

La noche

Durante la noche, el despedido, dolorido y arruinado Arnold Raben piensa cómo solucionar sus problemas económicos. Su última carta (convertirse en el amante mantenido de Amouna Bishop) ha fracasado. Planea entonces efectuar un robo: Aún conoce a un par de coleccionistas que le comprarían unas piezas genuinas Egipcias sin hacer preguntas, y puede disimularlo todo para que parezca que ha entrado alguien de fuera. Con estas intenciones se viste y sale de la habitación, despertando a su mujer, la cual sin embargo no dice nada.

Tras forzar de un modo bastante torpe la puerta del despacho y la del amario, Arnold se encuentra frente a los famosos objetos (ver descripción de la casa, el apdo. 2). Al contemplar el Espejo ve cosas que ningún humano debiera ver...cosas que destruyen por completo su Cordura (dejándosela a 0%) y haciéndole coger Pantofobia (ver manual), lo cual le hace huir precipitadamente.

Si alguno de los investigadores acierta una tirada de "Escuchar"/2 dis-

tinguirá entre el estruendo de la lluvia el sonido de un motor de coche arrancando. Si ocupa la habitación 13 o 14, y pasa una tirada de "Encontrar Objeto Escondido", distinguirá el coche de los Raben alejándose a toda velocidad. Un tiro de "Idea" le permitirá darse cuenta de que el canto de las chotacabras ha aumentado hasta vencer en intensidad a la misma tormenta.

Amouna, que estaba sentada en la sala 19 sin poder dormir, lo ha oído y visto todo. Relacionando el espejo con viejas leyendas oídas en Egipto, lo coge escondiéndolo en la buhardilla-trastero, temerosa de que haga daño a su marido.

Obviamente, la loca carrera de Arnold sólo puede terminar de un modo: en una de las vueltas de la carretera, su coche se estrella espectacularmente, matándolo en el acto. Las chotacabras ríen a carcajadas, mientras arrastran su alma hasta el Infierno.

Sábado, 10 de Abril

El día amanece claro y tranquilo, pero el interior de la casa es una tormenta: la puerta del despacho ha sido forzada, uno de los objetos de la Expedición se ha esfumado y tanto Arnold como su coche han desaparecido. Natham Bishop, furioso, llama al sheriff de Aylesbury, (Dunwich carece de él) pidiendo a los investigadores que no salgan de la casa hasta que llegue. Los investigadores seguramente no se harán rogar, usando sus competencias de Elocuencia, Encontrar Objeto Escondido y similar para reunir toda la información posible antes de su llegada. Catherine (convencida de que su marido la ha abandonado) se encuentra literalmente al borde del histerismo llorón. Amouna, en cambio, está muy silenciosa y preocupada.

Si alguno de los investigadores llega a la buhardilla, tras forzar la cerradura o pedir la llave, encontrará una bandada de chotacabras que se lanzarán gritando terroríficamente contra él causándole un buen susto (D6 ó 1, si acierta la tirada). Una tirada de Encontrar Objeto Escondido le permitirá encontrar el Espejo.

El sheriff Wilbur llega a la casa alrededor del mediodía. Es un individuo corpulento e inteligente, algo socarrón y muy observador. Interrogará someramente a los invitados del profesor, examinará el despacho y establecerá una orden de búsqueda y captura para Arnold Raben, tra lo cual se marchará hacia Aylesbury hacia las 15 h., rehusando amablemente la invitación del prof. Bishop de quedarse a comer. Si alguno de los investigadores se ofrece a colaborar con él, se lo agradecerá sin grandes efusiones, es-

cuchando sus teorías mientras no rocen lo fantástico o sobrenatural. No dará ningún tipo de información.

La comida se desarrolla en medio de un ambiente tenso, lo que dificulta a los investigadores saborearla, pese a ser exquisita: (Arroz con salsa de Carne, Gulash de carne de buey y fruta del tiempo).

Por la tarde, los investigadores pueden proseguir sus investigaciones. Caso de que intentarán conseguir alguna información en el pueblo, no conseguirán nada. La gente del pueblo es xenófoba y no habla con extranjeros. Es probable que alguno desee visitar algunas de las extrañas ruinas de las colinas:

Los círculos de piedras.

Los manuales de historia los consideran monumentos funerarios obra de los indios Pocumtucs. Los huesos humanos encontrados en algunos de ellos así parecen demostrarlo. Es curioso, sin embargo, que los huesos sean caucásicos, es decir, de hombre blanco.

Se encuentran en muchas de las colinas redondeadas que rodean el pueblo, y tanto nativos como los animales los rehuyen. Son unas construcciones ciclópeas, en el interior de las cuales no sopla el viento, y no se oye el canto de los pájaros. Si los investigadores resuelven una tirada de Idea se apercibirán de una vaga fetidez nauseabunda que parecen exhalar las piedras. Una tirada de Mito de Cthulhu permitirá averiguar que son viejos portales de Yog-Sothoth. Hay un 10% de que la que visiten los investigadores esté activada todavía. En caso afirmativo, aquél que se introduzca en el centro exacto del círculo deberá hacer una tirada de su Poder contra 21 en la tabla de Resistencia. En caso de que lo consiga, se desmayará. En caso de que falle, perderá 9 puntos de Magia, 1 punto de Cor, y se verá teletransportado a Yuggoth, donde con suerte sobrevivirá 2 minutos. El portal

es de una sola dirección: la otra fue cerrada hace tiempo. Ver como desaparece un compañero provoca la pérdida de 1D8 de Cor.

La cena del sábado consiste en Truchas en escabeche, Escalopas al Roquefort y Almendrados de postre. En mitad de la cena, a las 21.30, el Sheriff Wilbur llama a la casa informando que han encontrado el coche y el cuerpo de Arnold: no hay en él ningún espejo Egipcio.

Domingo, 11 de abril.

Al amanecer, y si aún no se ha encontrado el espejo, Amouna se lo cuenta todo a su marido, explicándole que lo ha hecho por viejas leyendas que lo acusan de maligno. Nathan no atenderá a razones y se dirigirá hacia él, sin escuchar los gritos y súplicas de su mujer. Lo mirará fijamente... y enloquecerá, rompiéndolo de un puñetazo. a continuación, desaparecerá del mundo de los vivos, junto a todos los que lo miren (ver descripción del espejo en el apdo. CASA, núm. 2).

Recompensa para los investigadores.

Si los investigadores consiguen evistar conscientemente la desaparición de Nathan Bishop ganarán cada uno 1D4 de Cor.

Si consiguen neutralizar de algún modo el espejo (metiéndolo en una cámara de seguridad, enterrándolo en algún lugar profundo o arrojándolo al fondo del mar dentro de un cofre cerrado, por ejemplo, ganarán 1D8 de Cor. Sin embargo, el Guardián podrá volver a sacarlo en medio de otra aventura, y entonces su visión causará la pérdida de 1D8 de Cor para los que se deshacieron de él.

Si Jeremias Wateley consigue apoderarse del espejo y de la figurita de Bast, conseguirá de sus superiores el hechizo de "Robar la Vida", con el cual puede alargar su vida mediante sacrificios humanos. Es posible que vuelva a encontrarse con los investigadores, aunque entonces ya no será tan amable...

Consejos para el Guardián de los Arcanos.

Este módulo no tiene en ningún modo que ser jugado al pie de la letra, entre otras cosas porque los investigadores tienen muchas posibilidades de cambiar los hechos. El autor recomienda a los Guardianes que estudien



especialmente el background de cada uno de los PNJ, empapándose de su personalidad para interpretarlos luego. Tampoco hay que tener prisa en que se desarrollen los acontecimientos: sería interesante cargar las tintas del ambiente, describiendo el infernal canto de las chotacabras o el retumbar de la tormenta.

A ser posible, sería interesante que los mismos jugadores se relajaran, olvidando por una vez los conceptos maniqueístas de Humanidad-contrabichos-que-quieren-comerse-humanidad. Lo ideal sería que ni siquiera llevaran armas, pero eso es poco menos que imposible.

Personajes no jugadores

Profesor Nathan Bishop.

For 4; Des 10; Int 16; Con 12; Ap. 13; Pod 16; Tall 14; Edu 19; P. Vida 13; Cor 65%.

Competencias: Antropología 30%, Arqueología 25%, Astronomía 10%, Discusión 45%, Historia 65%, Biblioteca 80%, Lingüística 90%, Ocultismo 55%, Leer Sánscrito 70%, Leer griego 80%, Leer Latín 95%, Leer Árabe 90%, Hablar francés 70%, Hablar Árabe 65%, Mito de Cthulhu 15%.

Nathan Bishop es un hombre de pelo muy blanco, ojos vivaces y gafas de pinza cabalgando en equilibrio precario en el extremo de una larga nariz.

Nacido en 1872 en Dunwich, en el seno de una de las familias más antiguas y ricas de la región. Fué enviado a estudiar a Arkham, como es costumbre, donde destacó de tal modo que, al terminar sus estudios, consiguió una plaza en el departamento de Filología de la universidad de Miskatonic. Como buen nativo de Dunwich, era un hombre introvertido y poco hablador, absorbido por su trabajo y con muy poca vida social. En 1924 mientras está ocupado en la traducción de un viejo texto árabe medieval titulado *Nasira Oapkis*, encuentra referencias sobre el emplazamiento de la tumba de un alto sacerdote de un culto minoritario. Poniéndose en contacto con el prof. Blake y tras convencer al prof. Soomer, organizan rápidamente una expedición al Valle de los Reyes. La tumba se encuentra, en efecto, donde Bishop afirmaba, pero la alegría del descubrimiento se ve empañada por las extrañas muertes que sufren tres miembros de la expedición.

Bishop se enamora de una joven agregada a la expedición, Amouna Azquir, con la cual se casa en el Cairo por lo civil.

De regreso a Norteamérica, solicita una excedencia a la Universidad para descansar y estudiar algunos de los objetos extraídos de la tumba.

Amouna Bishop (antes, Azquir).

For 12; Des 15; Int 15; Con 13; Ap. 16; Pod 14; Tall 12; Edu. 13; P. Vida 13, Cor 60%.

Competencias: Arqueología 45%; Biblioteca 35%; Historia 40%; Leer latín 40%; Hablar/Leer árabe 65%; Hablar/Leer Turco 75%; Hablar/Leer inglés 75%; Hablar alemán 35%; Ocultismo 60%; Primeros Auxilios 60%; Mito de Cthulhu 10%; Disparar revolver 38 45%; Cuchillo 60%. Hechizos: Preparar círculo de Protección.

Amouna es una mujer de mediana estatura, cuerpo menudo y bien formado, pelo negro largo hasta la cintura y ojos grandes y almendrados.

Nacida en Alexandropolis (hoy Bulgaria, entonces Imperio Turco) en 1897, era hija de comerciantes enriquecidos. Su familia fue asesinada en 1918, cuando la ciudad fué anexionada a Bulgaria. Sin parientes cercanos ni dinero, sobrevivió como pudo, hasta que en 1920 la encontró en un tugurio de mala muerte Frank Harper, un arqueólogo "buscador de tesoros" (lesee Indiana Jones). Frank fué para ella su maestro, su protector y su amante..., hasta que partió en busca de una mítica ciudad perdida en el desierto de Rub al Khali, en verano de 1923, de la cual no regresó. Ella se instaló entonces en el Cairo, donde realizaba trabajos ocasionales en excavaciones, proporcionados por amigos de Frank. En 1925 conoció a Nathan Bishop, el cual se enamoró locamente de ella, desposándola y trayendosela a Estados Unidos. Aunque siente por él un profundo cariño y respeto, ella no le quiere, y él lo sabe. Consintió en la boda para huir de ese ambiente y para tratar de olvidar a Frank. Conoce un buen número de viejas leyendas con referencias a los Mitos, las cuales cree a medias pues es terriblemente supersticiosa.

Jeremias Wateley

For 9; Des 12; Int 18; Con 12; Ap. 12; Pod 17; Tall 12; Edu 19. P. Vida 12. Cor 0%.

Competencias: Arqueología 40%; Biblioteca 65%; Elocuencia 70%; Historia 50% Psicología 90%; Leer/Escribir inglés 95%; Leer/Escribir latín 65%; Nadar 75%; Hablar francés 35%; Esgrima 70%; Ocultismo 60%; Mito de Cthulhu 65%.

Hechizos: Contactar con Gouls, Contactar con Profundos, Invocar/Controlar un Byakhee, Invocar a un Vagabundo Estelar, LLamar a Yog-Sothoth, Signo de los Ancianos, Encantar un bastón de Poder, Marchitamiento.

Jeremias Wateley es un hombre de aspecto agradable, ojos bondadosos y jovialidad en el hablar. Pese a sus casi 60 años de edad, camina agilmente sin otra ayuda que un bastón, del cual



nunca se separa, como tampoco se separa de un extraño silbato de plata que siempre lleva en el bolsillo "un amuleto", dice. Nacido en Providence en 1868, huérfano de padres desde los 6 años, vivió una infancia triste y solitaria en el orfanato municipal hasta que un abuelo suyo, de quien no tenía referencia hasta entonces, reclamó su custodia, llevandoselo a vivir a Insmouth. Su abuelo era en realidad un Profundo, y teniendo su transformación bastante avanzada, quiso dejar tras de sí otro adepto para preparar el regreso de los Grandes Ancianos. Así, y a pesar de ser un humano normal, Jeremias jugaba a los 8 años con los Profundos por entre los escollos rocosos, aprendía la vieja sabiduría de labios de los Gouls las noches sin luna y viajaba con su abuelo a lomos de los Byakhees. Cuando su abuelo tuvo que partir a la ciudad sumergida, le regaló su bastón, que es en realidad una vara encantada que absorbe y almacena poder. Al convertirse en adulto, Wateley se convirtió en escritor de novelas de terror, llegando a alcanzar notable éxito. No olvidó las enseñanzas de sus maestros, convirtiéndose en un activo y eficaz agente de Yog-Sothoth, del que espera conseguir la inmortalidad y la juventud eterna.

Enterado de la expedición Blake, deduce que la tumba es de un sacerdote de Bubastis, diosa-gato Egipcia que es en realidad Bast, una entidad menor del Mito. Suponiendo que algunos de los objetos que extrajo Bishop de la tumba pueden ser mágicos, y por tanto peligrosos, entra en contacto con Bishop, antiguo conocido suyo y lo convence para que organice una recepción de fin de semana, durante la cual intentará apoderarse, sea por las buenas o por las malas, de los objetos mágicos que haya y que puedan interesarle. Lleva consigo su bastón, con 35 puntos de Poder extra almacenados (que se le suman a la hora de lanzar hechizos cuando la empuña) y su silbato, con el cual puede invocar a byakhees con una posibilidad del 45% (ver manual).

Wateley evitará en todo momento el combate directo o el robo descarado, procurando ante todo convencer a Bishop de que le ceda los objetos.

Caso de que jueguen cinco jugadores, este PNJ debería ser llevado por uno de los jugadores, obviamente el más sutil y maquiavélico de ellos. Los otros jugadores, por supuesto, no deben en ningún momento sospechar que se trata de un PNJ.

Arnold Raben

For 14; Des 15; Int 9; Con 15; Ap. 14; Pod 7; Tall 15; Ed. 17. P. Vida 15, Cor 35%.

Competencias: Camelar 75%; Biblioteca 35%; conducir coche 60%;

Historia 45%; Leer/Escribir latín 40%; Encontrar Objeto Escondido 40%.

Arnold es uno de esos tipos que se "hacen notar" cuando entra, alto, de complexión parecida a la de un piano de cola y vozarrón de tenor de ópera. Es, además, bocazas, metepatas y cotilla. Nacido en 1885 en Nueva York, fué alumno y posteriormente ayudante del prof. Bishop. Solicitó la baja en la universidad para casarse con Catherine en 1915, mujer rica y bastante tonta a la cual embarulló. Sin embargo, se ha pateado en secreto la fortuna de su mujer a base de juergas, queridas y malas inversiones. Actualmente se encuentra con el agua al cuello, teniendo a los prestamistas en los talones.

Catherine Raben

For 12; Des 10; Int 8; Con 10; Ap.4; Pod 5; Tall 18; Edu 10. P. Vida 14, Cor 25%.

Competencias: Cantar 01%, Oculismo 10%.

Catherine Raben es sencillamente un encanto: una estaca con dientes, gafas y mono que habla ceceando y con voz aguda, siendo continuamente tratada de "inútil" por su marido. Ante el más mínimo problema, suele esconderse en cualquier rincón a llorar y soltar gritos histéricos.

Josep Smith

For 13; Des 12; Int 13; Con 12; Ap. 13; Pod 9; Tall 14; Ed. 16. P. Vida 13; Cor 45%.

Competencias: Astronomía 45%; Biblioteca 35%; Escuchar 60%; Encontrar Objeto Escondido 40%. Mito de Cthulhu 5%.

Josep nació en Dunwich en 1870. Lleva sirviendo a la familia Bishop desde los 18 años. Es un hombre silencioso, digno, y aparentemente imperturbable, aunque un poco chafardero. Considera que la esposa del señor no es más que una aventurera que se ha casado con el señor por su dinero.

Anna Smith

For 12; Des 10; Int 12; Con 10; Ap. 8; Pod 7; Tall 12; Ed 9. P. Vida 11, Cor 35%.

Competencias: Cocinar 60%; Escuchar 95%; Encontrar Objeto Escondido 45%. Mito de Cthulhu 5%.

Nativa de Dunwich, y apenas dos años más joven que su marido, Anna tiene como ocupaciones principales el espiar a sus señores (o a los invitados

si los hay) discutir con su esposo a gritos (nunca delante del señor o de invitados) y empujar el codo.

El matrimonio Smith es ayudado, cuando sus señores reciben invitados, por tres mujeres de Dunwich, las cuales no duermen en la casa.

Mujeres del pueblo

For 11; Des 9; Int 12; Con 10; Ap. 7; Pod 6; Tall 11; Ed. 5. P. Vida 11; Cor 30%.

Competencias: 10% Mito de Cthulhu. Resto de Competencias base.

Degeneradas por la endogamia. Supersticiosas, asustadizas y poco eficientes.

Bishop house

1. Hall de entrada. Decorado con sencillez. Suele estar siempre en penumbra.

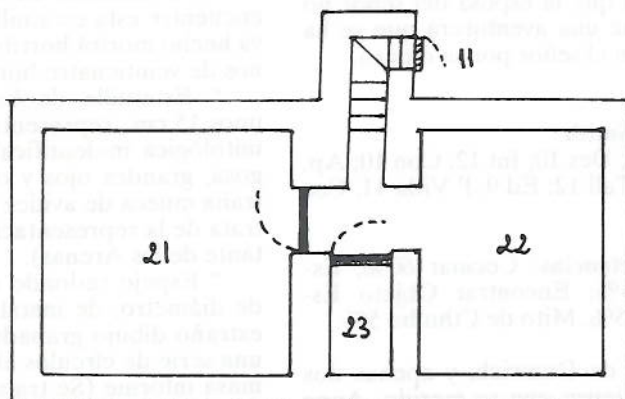
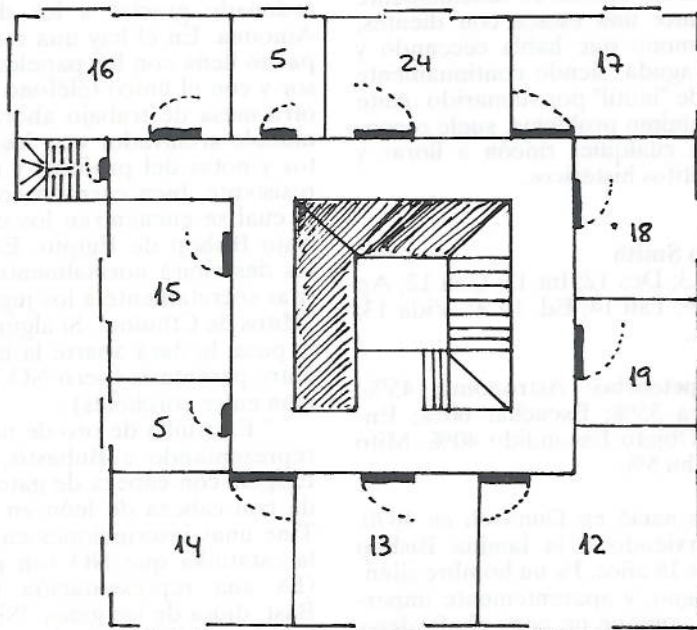
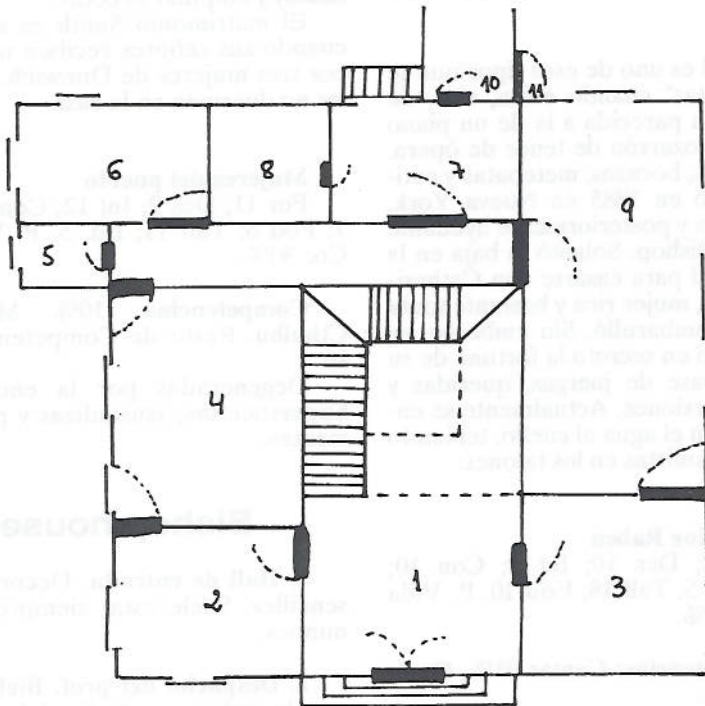
2. Despacho del prof. Bishop. Lugar de trabajo y estudio del profesor, ordenado gracias a los desvelos de Amouna. En él hay una mesa de despacho llena con los papeles del profesor y con el único teléfono de la casa, otra mesa de trabajo ahora vacía, un mueble-archivador con los documentos y notas del profesor y un armario resistente, bien cerrado con llave, en el cual se encuentran los objetos que trajo Bishop de Egipto. El Guardián los describirá normalmente, haciendo tirar secretamente a los jugadores por "Mitos de Cthulhu". Si algún personaje la pasa, le dará aparte la información entre paréntesis (pero NO la información entre corchetes):

* Estatua de oro de unos 20 cm., representando a Bubastis, una diosa Egipcia con cabeza de gato y una égida con cabeza de león en las manos. Tiene unas inscripciones en la base de la estatua que NO son jeroglíficos. (Es una representación mágica de Bast, diosa de los gatos. "Si un gato es herido o maltrato en la casa donde se encuentre esta estatua, el que lo haya hecho morirá horriblemente en menos de veinticuatro horas).

* Estatua de barro cocido de unos 15 cm., representando una bestia mitológica inidentificable, de piel rugosa, grandes ojos y orejas y una extraña mueca de avidez en el rostro (Se trata de la representación de un Habitante de las Arenas).

* Espejo redondo de unos 20 cm. de diámetro, de metal pulido, con un extraño dibujo grabado en el reverso: una serie de círculos alrededor de una masa informe (Se trata de un símbolo de Yog-Sothoth) ["El espejo es el llamado "Espejo de Anaboth", y es una

BISHOP HOUSE



puerta a otros lugares. Si alguien lo mira con suma atención deberá realizar una tirada de Poder contra 15 en la tabla de resistencia. Si falla verá como se desdibuja su imagen viendo en lugar de ella... "Otras cosas, y otros lugares". La visión le hará perder 1D100 de Cordura, o 1 D20, si pasa la tirada. Si el espejo se rompe, se creará un portal que absorberá a todo ser vivo que lo contemple, tras lo cual volverá a reconstruirse.]

* Extraña máscara ceremonial, mucho más cerca de los cánones polinesios que Egipcios (La máscara pretende imitar los rasgos de un Profundo).

* Extraño cuchillo de piedra negra (Cuchillo ritual de sacrificio).

3. Salón. En él se encuentran unos sofás cómodos y un mueble-bar bien provisto. También se encuentra un tablero de ajedrez.

4. Biblioteca del profesor. La mayor parte de los libros están relacionados con su trabajo, siendo pues antiguos y escritos en latín, árabe y griego. Una tirada de "Biblioteca" costará cinco horas en lugar de cuatro. De todos modos, si se realiza se podrá encontrar el *Nasira Oapkis*, donde el profesor encontró las referencias a la tumba. Escrito en árabe medieval, de autor anónimo, es una recopilación de viejos mitos y leyendas del mundo Árabe. (Caso de leerse, +4 a Mito de Cthulhu y -D6 de Cor. Sin hechizos).

5. WC

6. Habitación de Josep y Anna Smith, los criados del matrimonio Bishop.

1. Hall de entrada
2. Despacho del prof. Bishop
3. Salón
4. Biblioteca
5. WC
6. Habitación de los criados
7. Cocina
8. Despensa
9. Comedor
10. Puerta trasera
11. Puerta a la Bodega y a Carbonera
12. Habitación Matrimonio Bishop
13. Habitación invitados
14. Habitación invitados
15. Habitación invitados
16. Habitación invitados
17. Habitación invitados
18. Habitación invitados
19. Pequeño Salón
20. Escalera a la buhardilla
21. Bodega
22. Carbonera
23. Pequeña habitación
24. Habitación ropa blanca.

7. **Cocina.** Si se registra a fondo, se encontrarán en ella con no menos de cinco botellas de Whiskey, todas empuzadas. Son la "reserva secreta" de la sra. Smith.

8. **Despensa.** Nada especial.

9. **Comedor,** con una mesa larga de buena madera de roble, donde caben tranquilamente veinte personas. Retratos en las paredes de antepasados de Nathan.

10. **Puerta trasera,** normalmente cerrada.

11. **Puerta a la bodega y a la carbonera.** Cerrada.

12. **Habitación del matrimonio Bishop.** Cama grande y antigua. Amouna guarda siempre un revolver cargado en la mesilla de noche.

13. **Habitación de invitados.**

14. **Habitación de invitados,** con cama de matrimonio.

15. **Habitación de invitados.**

16. **Habitación de invitados,** con cama de matrimonio.

17. **Habitación de invitados,** con cama de matrimonio.

18. **Habitación de invitados.**

19. **Pequeño salón, con un mueble-escritorio.** Esta decorado con los "pequeños recuerdos" de Amouna: Un rifle de caza del cal. 30.36 (descargado), un látigo de piel de elefante, un escudo africano, la cabeza disecada de un león, etc. Amouna suele subir aquí a ratos perdidos, a leer tranquila y a escribir su diario. En el diario guarda una foto de Frank. Si algún investigador lo lee, el Guardián podrá leerle el background de Amouna (tardará 1D4 horas). Las últimas páginas hablan de su preocupación hacia los objetos traídos por su marido. Detecta en ellos "algo maligno". Habla igualmente de que "ha levantado el muro alrededor de él" (Se trata del hechizo contra las desgracias que se encuentra en la hab.23).

20. **Escalera a la buhardilla.** La puerta está cerrada. La buhardilla suele usarse como trastero.

21. **Bodega.** Puerta cerrada con llave. El prof. Bishop guarda unos buenos vinos añejos.

22. **Carbonera y calderas,** para calentar el agua de la instalación.

23. **Cuarto pequeño, cerrado.** Dentro se encuentra una foto del prof. Bishop rodeada de un círculo de cenizas. Se trata de un "muro de protección contra desgracias" que ha colocado Amouna para proteger a su marido, a escondidas de este, por supuesto. Mientras el círculo de cenizas no sea roto, todas las tiradas de Suerte que tenga que realizar el profesor tendrán éxito automático.

24. **Habitación de la ropa blanca.** Aquí se guardan en armarios las sábanas, cubrecamas, mantas y manteles de la casa. La sala sirve asimismo como sala de costura.

BILLARES SOLER

Jocs i Coses

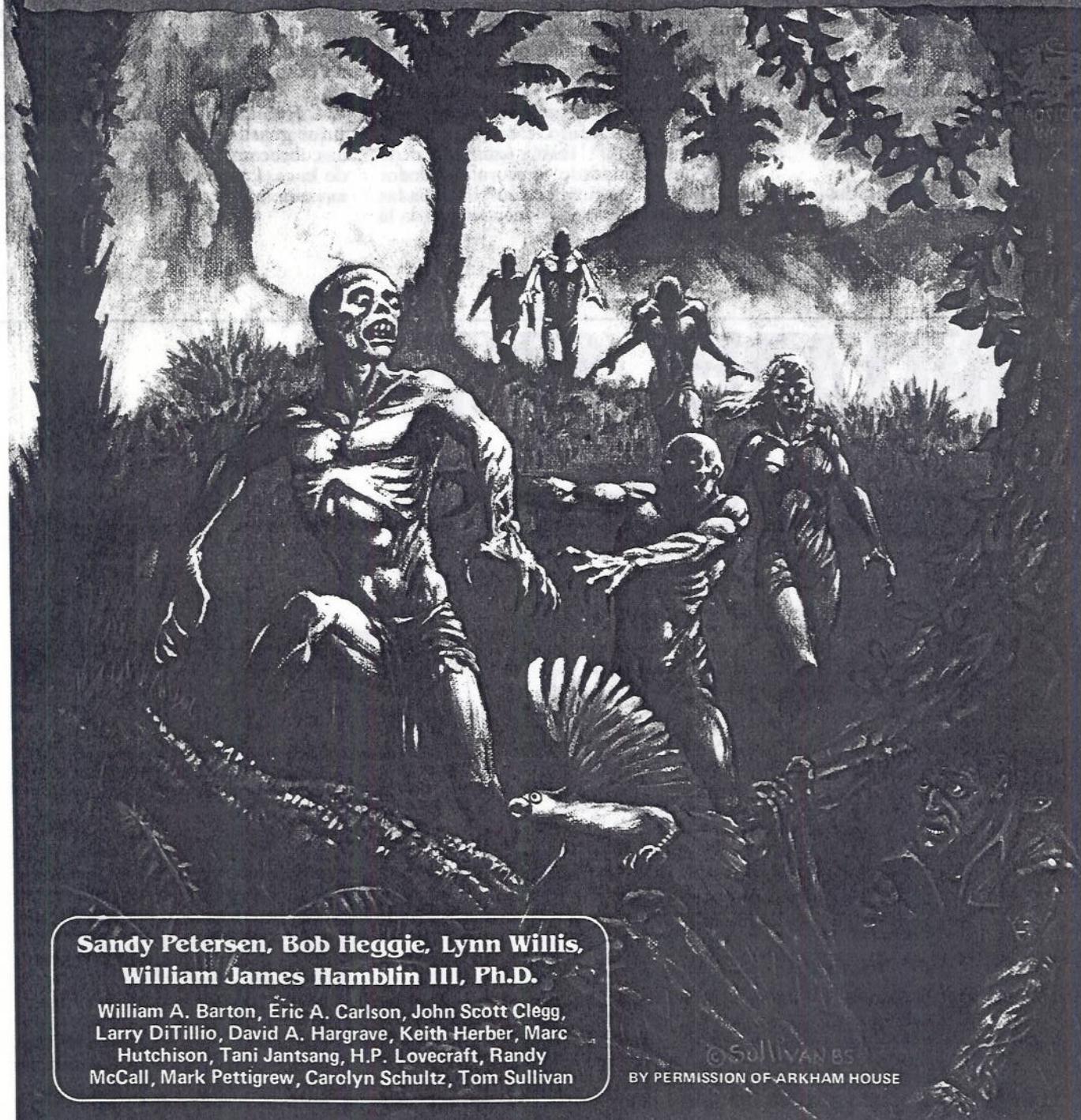
oferta hasta fin de año
BRITANNIA 5400



Gran Vía Corts Catalanes, 519 . 08015 Barcelona . tel : 93. 254.67.50

Fragmentos de Terror

El Segundo Compañero de Cthulhu



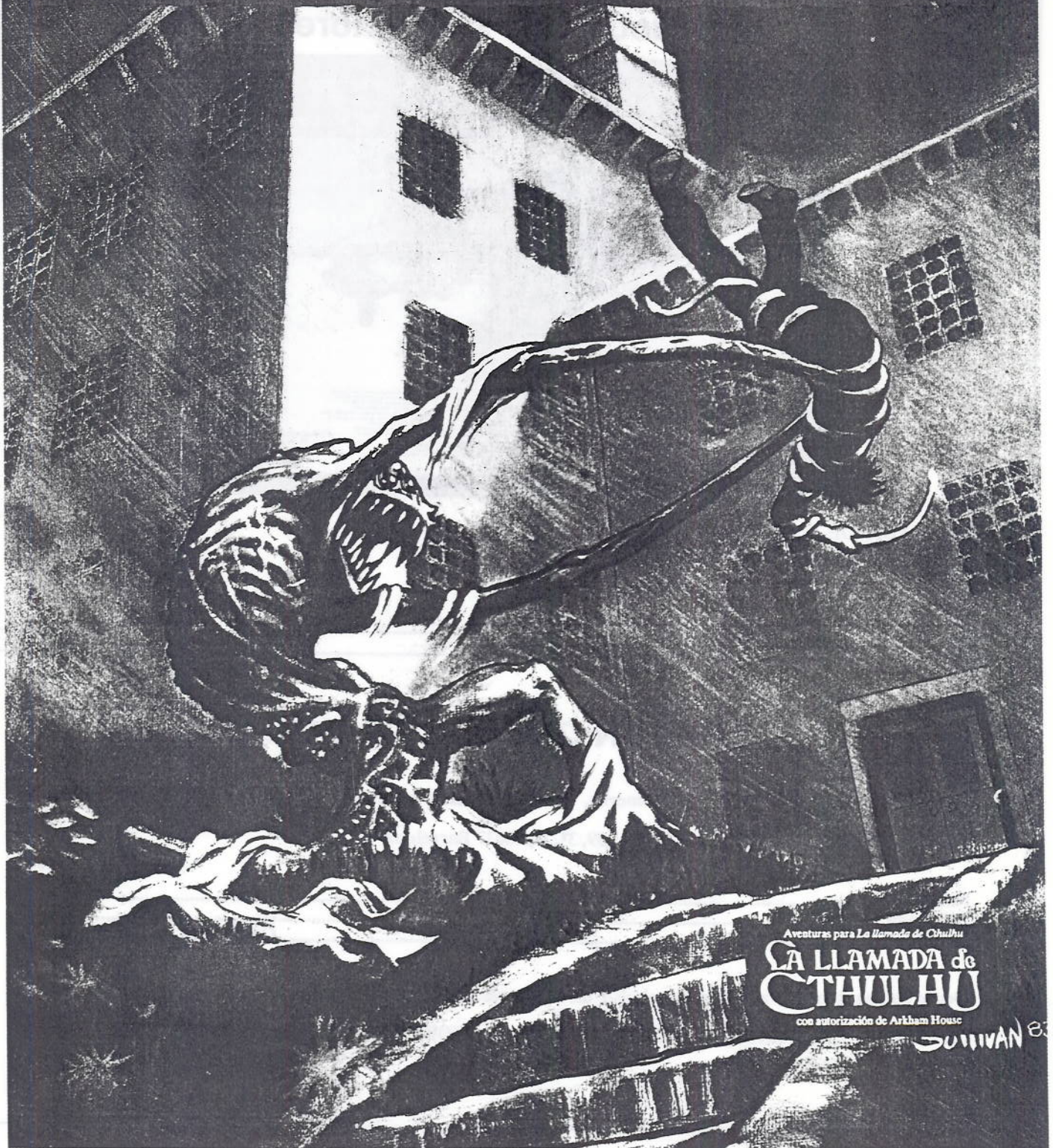
**Sandy Petersen, Bob Heggie, Lynn Willis,
William James Hamblin III, Ph.D.**

William A. Barton, Eric A. Carlson, John Scott Clegg,
Larry DiTillio, David A. Hargrave, Keith Herber, Marc
Hutchison, Tani Jantsang, H.P. Lovecraft, Randy
McCall, Mark Pettigrew, Carolyn Schultz, Tom Sullivan

©SULLIVAN 85
BY PERMISSION OF ARKHAM HOUSE

EL MANICOMIO

— otros y relatos —



Aventuras para La llamada de Cthulhu
LA LLAMADA de CTHULHU
con autorización de Arkham House

SULLIVAN 83

CAMPAÑA 500 SUSCRIPTORES

**Amigo lector, difunde LIDER entre tus amigos
¡suscríbelos, suscríbete!
Participa en el sorteo de
YOM KIPPUR
entre todos los suscriptores**



LA LLAMADA DE CTHULHU correspondió
al suscriptor nº 88, Alejandro Gonzalez Gutierrez
de Madrid

..... BOLETIN DE SUSCRIPCION

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el nº recibiendo el primero a contrarreembolso
(1.800.-pts, más gastos de envío).
Envía este boletín a: LIDER c/ Mallorca, 339, 3º, 2ª, 08037 Barcelona

Nombre.....Edad.....
Dirección.....tel.....
Localidad.....C.P.....

Deseo recibir, también a contrarreembolso, las siguientes revistas anteriores:

.... LIDER 1, LIDER 2, LIDER 3, LIDER 4, LIDER 5, LIDER 6, LIDER 7



**IMPORTADOR
OFICIAL**



**PRIMERAS
MARCAS**



RAL PARTHA

JUEGOS



STANDARD GAMES

**MINIATURAS
PLOMO**

Metal Magic

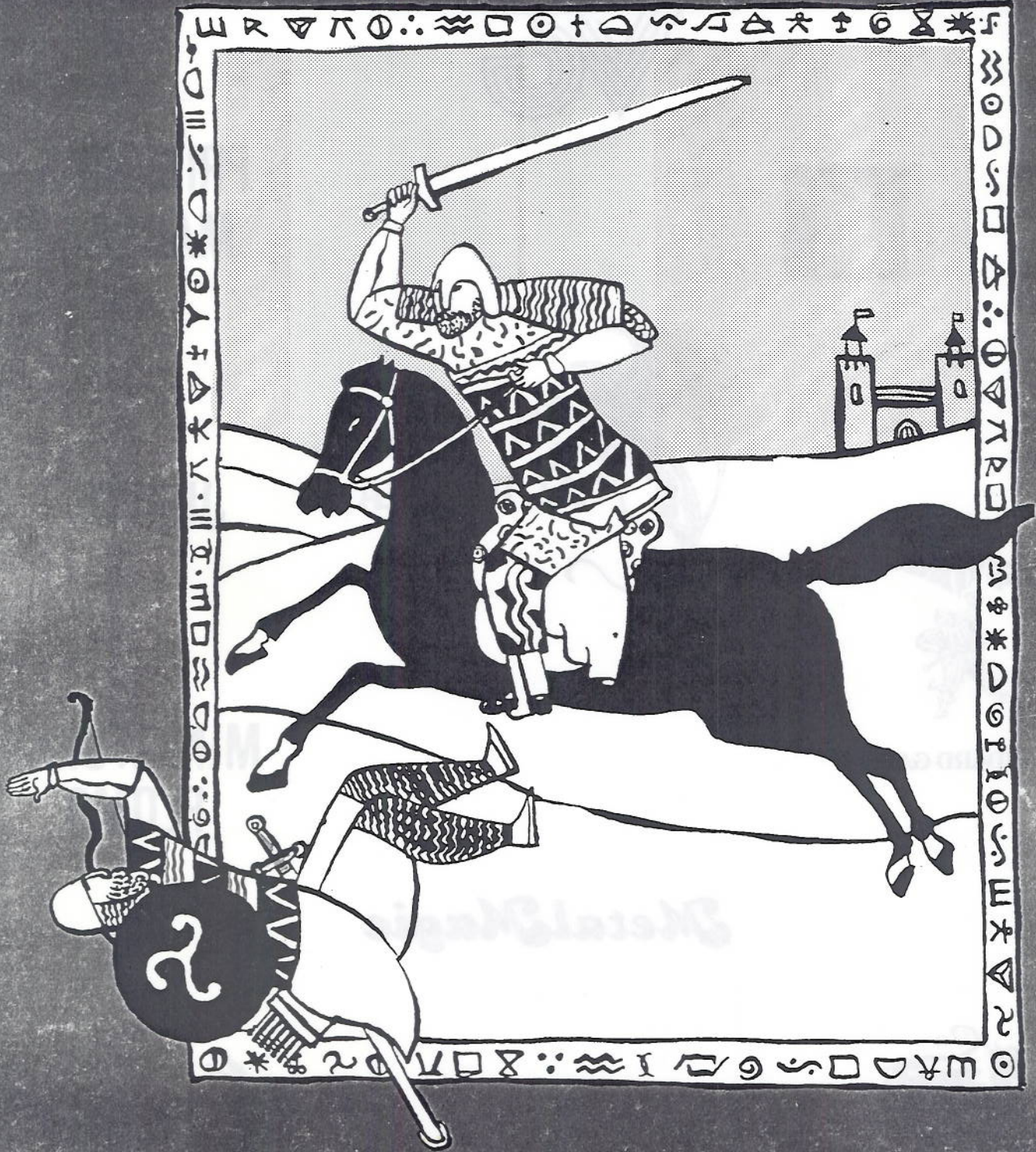


AL SERVICIO DE LA AFICION

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

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía



Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.

