

LÍDER

10

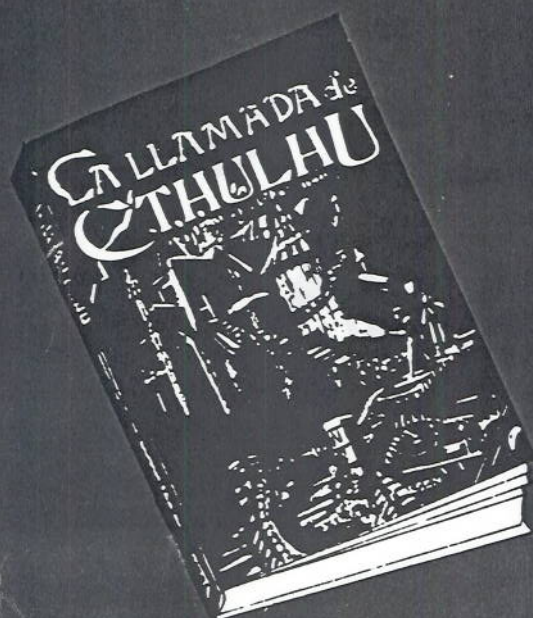
BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL • 300 PESETAS

El Frente del Este
(II)



LA LLAMADA de CTHULHU

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





COMMUNIKADO 10

La primavera ha venido y nadie sabe cómo ha sido. Y con ella se está produciendo una auténtica floración de actividad lúdica. En Barcelona, el día del libro (23 de abril) servirá para potenciar los juegos de rol y darlos a conocer a un público que por ahora no se espera encontrar dentro de las tapas de un libro todo un universo como el de *RuneQuest*, menos aún la visión de Lovecraft y *Cthulhu*. En Madrid, poco después, la Feria del Libro va a servir para lo mismo; para que muchos lectores, potenciales jugadores, se incorporen al servicio activo y comiencen a descubrir los encantos de representar un personaje.

Y el encanto del rol servirá de señuelo para llevar a estos posibles nuevos aficionados al terreno del juego de guerra o temático, que lenta pero seguramente, sigue avanzando en la estela llamativa pero a veces efímera del rolgame. Muy bien, lo estamos consiguiendo, cada vez más gente se dedicará a pasar su tiempo libre con los juegos. Viene entonces la cuestión: ¿para qué sirven los juegos? Porque si solamente se trata de pasatiempos, podríamos habernos quedado anclados en el parchís o la oca, sin necesidad alguna de estrujarnos el cerebro aprendiendo reglamentos complicados, jugando partidas que duran más de cuatro horas, pintando figuras que representan horas de trabajo más los gastos de material empleado.

He aquí el *communikado* esencial de esta primavera: los juegos son cultura. Porque si nos tomamos la molestia de leer, investigar sobre los temas de nuestro juegos; si le echamos al asunto más imaginación que la indispensable para tirar dados y consultar tablas; si realmente usamos los juegos para conocer a otra gente en lugar de para marginarnos con un pequeño grupo en una habitación cerrada; si realmente llenamos "el minuto inolvidable y cierto de sesenta segundos" de cada partida; sobre todo, "si tropezamos con el triunfo o encontramos la derrota y a los dos impostores tratamos de igual forma" (todas las comillas se las debemos a Kipling); entonces, parafraseando al genial inglés de las Tierras Vírgenes, "seremos jugadores" y estaremos a la altura indicada para recibir a los nuevos aficionados. De lo contrario, acabaremos como esos abuelos que juegan interminables partidas de dominó o de brisca en los bares, matando el tiempo. Y la verdad, es una forma muy complicada de matar el tiempo el usar rolgames o wargames.

Floridamente vuestra

La Redacción

Sumario

LIDER 10 abril-mayo 89

Communikado	3
Estado de la afición	4
Ranking juegos	7
orco francis	8
Las llamadas...	9
silencio...Ise juegal	13
Machiavelli-La traición al poder	13
El terror que vino de las estrellas	17
RQ avanzado	18
Tokyo Express	19
3D en solitario	20
dossier	
Frente Este II	23
FITE	24
Udarnaya Ukraina	26
la voz de su master	
JB - El mayor Gooffrey	39
Erratas "Solo contra el Wendigo"	39
módulo Cthulhu	
La isla de La Paz	41
módulo RQ	
Aventura de Melderyn	45

Equipo promotor: LIDER ediciones

Redactor Jefe: José Lopez Jara

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

Portada: Arnal Ballester

Colaboradores: Ana I. Utande, Rosa Mª Pomares, Luis Serrano,

Jesús Mª Cortés, Karl W. Klobuznik, Ricard Ibáñez, Jordi Zamarreño, Javier Gomez, Xavier Dropez.

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 Suscripciones: Paquita Mestres

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

D.L.B.-8358-86 Tirada: 1600 ejemplares Nº de suscriptores: 429

estado de la afición

Guilde de Bretagne al habla

Hemos recibido una interesante carta de una asociación francesa, la "Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation". Creada hace ya tres años, esta Guilde es una federación asociativa que reúne a 12 clubs con unos 300 jugadores (pas mal). Nos dicen que hay federaciones parecidas en Normandía, en la Bélgica francófona y en el Norte de Francia.

Las actividades de esta asociación incluyen contactos inter-clubs, torneos y campeonatos, así como la publicación de un fanzine bimestral con el empeño siempre de demostrar que los juegos pueden ser algo respetable y "serio". Además organizan partidas de "rol en vivo" inspiradas en la historia de Bretaña, lo que puede resultar una manera original de conocer la región. También han creado la "Goblins Wildlife Fund" cuyo fin es salvar a los monstruos (editan por ahora badges con lemas como "Salvad a los Goblins").

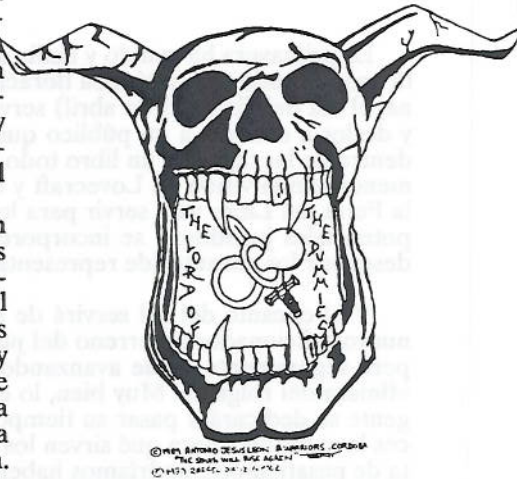
En su carta, las gentes de la Guilde de Bretagne nos piden que os exhortemos a formar asociaciones parecidas en todos los países europeos, al tiempo que se fomentan los intercambios y contactos entre dichas asociaciones. Pensamos que no está nada mal, de cara al 92, donde además de Expo en Sevilla y Olimpiadas en Barcelona, tendremos desarme arancelario, que aquí surjan iniciativas parecidas y que se pongan en contacto con los demás europeos. La Guilde de Bretagne estará presente en el Salón Nacional de los Juegos de Reflexión de París (del 1 al 9 de abril) y en el Festival Internacional Lúdico de Parthenay (del 8 al 16 de julio). Si queréis ponerlos en contacto con ellos la dirección es Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation, MJC 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes, Francia.

The Lord of the Dummies

"Esto, más que un club, es una orden a la cual sólo se podrá acceder superando una serie de difíciles pruebas". Así nos explican Antonio y Rafael el funcionamiento de "The Lord of the Dummies", un grupo que centra sus actividades en Córdoba y que, pese a lo de las pruebas, desea ponerse en contacto con interesados "y sobre todo, interesadas" de toda España, para intercambiar material, opiniones.

Los que queráis ponerlos en contacto con ellos, podeis escribir a Antonio Jesús León Nieto, c/ Carretera de Almadén, 7 bloque B, escalera A, 3º 4ª. 14007 Córdoba; o a Rafael Ortiz

Gómez, c/ Avenida de las Ollerías, 27
2º 6ª. 14001 Córdoba.



Primeros encuentros de Rol, Estrategia y Simulación de Euskadi y zona norte

Organizados por la tienda *Bilbokit* y por *Nueva-Era Aventuras Domésticas*, los próximos días, 28, 29, 30 de abril y 1 mayo se celebrarán en Bilbao los Primeros Encuentros de Rol, Estrategia y Simulación de Euskadi y la Zona Norte. El lugar elegido es la *Casa de Cultura* de la calle Barrainkua y las actividades a desarrollar incluyen coloquios y mesas redondas, partidas de iniciación a juegos de rol y tablero, partidas de rol en vivo y campeonatos de juegos de tablero.

Estos primeros encuentros vienen a demostrar que el hobby está pegando fuerte en el Norte, donde *Bilbokit* ha sido el primer establecimiento en abrir una sección fija de juegos, donde se ha creado una empresa dedicada al juego por correo (JSM, Juegos de Estrategia y Simulación por Correo) y donde también ha nacido *Nueva Era Aventuras Domésticas*, que como ya avanzamos en nuestro número anterior, han creado un juego de rol, llamado *No Identificado*, que gira en torno a la temática de OVNI y del que esperamos conseguir un ejemplar del juego básico y del primer módulo "Luces en el Cielo" para daros una opinión más enterada.

Todos los aficionados de España pueden acudir a estos Primeros Encuentros, los que deseen más información pueden escribir al: Apartado de Correos 1622, 48080 Bilbao poniendo en el sobre: Encuentros.

Gorro Gris de Huesca

Aunque no tienen un local propio, los chicos de *Gorro Gris* mantienen un elevado grado de actividad lúdica, tanto en la versión rol como en la de wargames o temáticos. Nos adjuntan el modelo final de su emblema, añadiendo que "contrariamente a lo esperado, durante su realización no hubo ninguna discusión (¿estaríamos enfermos?)". Los que quieran ponerse en contacto con los miembros de *Gorro Gris* pueden telefonar al presidente, Joaquín (974-242244, no muy tarde), al relaciones públicas, Pedro (974-223255 viernes, sábados y domingos a partir de las 21,30 horas) o a Fernando (974-243234).



Jornadas de Iniciación al Rol en Palma de Mallorca.

El pasado mes de enero, los días 21 y 22, se celebraron unas jornadas de iniciación al rol, subvencionadas por el Ayuntamiento de la ciudad, organizadas por el club *Arioch* de Palma y con la participación de la tienda *Turbo Hobby* que colocó un stand. Se hicieron demostraciones e iniciaciones de *D&D*, *RuneQuest*, *La llamada de Cthulhu*, *Warhammer*, etc.) y se pasó el video del rol en vivo organizado por *Ludocentre* en Barcelona a finales del verano pasado. Las jornadas fueron un éxito, ya que acudieron más de cuatrocientas personas de manera que el Ayuntamiento ya se ha ofrecido a subvencionar las jornadas del próximo año.

Mientras tanto, el club *Arioch* sigue buscando un local y anuncia la publicación del número 3 de su fanzine

K-Os, Quien lo desee puede pedirlo a Pedro José Manzano Martínez, c/ Ave María, 2, 4º 1ª, Son Sardina, 07120 Ciutat de Mallorca.

Rol en la Feria del Libro de Madrid

En la próxima edición de la Feria del Libro de Madrid, a celebrar del 24 de mayo al 11 de junio en El Retiro, Joc Internacional contará con un stand propio en el que, además de exponer los juegos de rol editados en castellano, se llevarán a cabo demostraciones e iniciaciones a *RuneQuest* y *La llamada de Cthulhu*, gracias a la colaboración de miembros de los clubs *The Fumbler Dwarf* y *Héroes*. La Feria del Libro es una excelente ocasión para conseguir nuevos adeptos al rol entre los indefensos curiosos que pasean a la busca de algo interesante y que no imaginan todavía a que vorágine serán arrastrados. Y ainformaremos de los resultados de esta iniciativa para difundir nuestro hobby.

Miniaturismo en Barcelona

Los días 26,27 y 28 de mayo tendrá lugar en el Pueblo Español de Barcelona una Muestra de Miniaturismo en la que se incluirán los wargames con figuras y de tablero. El ayuntamiento de la ciudad está dispuesto a potenciar por todos los caminos posibles el Pueblo Español renovado como alternativa a todas las posibles vertientes del ocio y se espera que si esta primera muestra tiene un mínimo éxito se convierta en una cita anual fija. También será una buena ocasión para estrechar lazos entre jugadores y miniaturistas, que tienen mucho en común por sus aficiones.

mer que se celebrará con las reglas de campaña. ¿Ganarán las cruzadas los cristianos o habrá que esperar a la guerra de los 6 días?

En el apartado de rol habrá partidas de: *RQ*, *Call of Cthulhu*, *Zone*, *Star Wars*, *Merp*, *Table ronde* y *Maléfices*, etc. (Dungeons NO).

También el día 30 habrá el show de *Paranoia* con: El ordenador, Los ultravioletas, Los Esclarecedores, Público, Carcajadas, Escuadrón Buitre y Frenesí (No apto para personas con dolencias en el corazón)

Cine: con las películas *Robocop* y *Troll* (Esta última sin confirmar)

También habrá una ludoteca a disposición de los Aficionados, así como la posibilidad de disponibilidad de espacios para juego.

Conferencia sobre "Rol en vivo".

El horario (excepto el día 29) será mañana y tarde. El 29 sólo tarde.

Fin de fiesta típico *Sturmtruppen*.

Organiza: "Sturmtruppen"

Colabora: "Casal de Joves de San Martin", "Joc Internacional", "Warmice"

EN EL APARTADO DE ROL HABRÁ PARTIDAS DE:
RQ, *CALL OF CTHULHU*, *STAR WARS*, *MERP*,
TABLE RONDE Y *MALÉFICES*, etc. (DUNGEONS NO)
TAMBIÉN EL DÍA 30 HABRÁ EL SHOW DE *PARANOIA*
CON: EL ORDENADOR, LOS ULTRAVIOLETAS, LOS ESCLARECEDORES,
PÚBLICO, CARCAJADAS, ESCUADRÓN BUITRE Y FRENESÍ (NO
APTO PARA PERSONAS CON DOLENCIAS EN EL CORAZÓN)
CINE: CON LAS PELÍCULAS *ROBOCOP* Y *TROLL*
(ESTA ÚLTIMA SIN CONFIRMAR)

Mesa redonda de Masters de Rol.

En Madrid esta interesante experiencia la están impulsando el Club Héroes, para mayo. Interesados contactar con Andrés Asenjo. t: 279.14.98

Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol 1989.

Parece ser que en esta ocasión, las Jornadas de juego, en Barcelona, tendrán que trasladarse en el calendario.

Una bienal de la Juventud hace que no estén disponibles los locales necesarios en las fechas de noviembre, por lo que todo hace prever que las Jornadas se realizarán, en su cuarta edición, en el mes de diciembre y aprovechando las festividades del Día de la Constitución y la Inmaculada Concepción (caso de que ambos días vuelvan a ser festivos, hay un macropuente desde el miércoles al domingo inclusive).

Las Cotxeres de Sants, que alojaron las Jornadas en su primera edición, es el local previsto para 1989.

Adiós a International Team

La conocida marca de juegos, made in Italy, ha quebrado. A partir de este momento, continuará la edición de algunos de los juegos del catálogo de International Team la firma francesa Eurogames. Los juegos de International Team, con una presentación ejemplar en muchas ocasiones y con unas reglas algo incompletas en otras, se pueden conseguir todavía de Joc Internacional quien ha adquirido un stock suficiente para satisfacer a los coleccionistas que deseen poseer juegos que nunca más se producirán en las versiones originales.

Líder en cabeza

No solemos ponernos medallas, pero queremos haceros partícipes de nuestro excelente humor a la vista de lo que han crecido tanto las ventas como las suscripciones de Líder. En estos momentos hemos superado los cuatrocientos suscriptores, lo que nos hace suponer que tendremos quinientos para el verano. En cuanto a las ventas, se nota que la afición a los juegos va creciendo cada vez más rápido; como ejemplo os diremos que de nuestro último número se editaron 1615 ejemplares y que, apenas tres semanas después de salir a la calle, sólo nos quedaban 150. Hay algunos números, como el 6, del que sólo nos quedan unas veinte copias. Eso nos está haciendo pensar en aumentar la tirada a 2000 ejemplares para que luego no haya quien se quede con la colección sin completar. Y a pesar de las quejas de los más fanáticos de uno y otro sector, creemos que nuestra fórmula de combinar wargames y rolgames está funcionando.

III Cap de setmana "Sturmtruppen"

En este III cap de setmana os ofereceremos tres días de absoluta dedicación a nuestro hobby. Aquí el amplio menú:

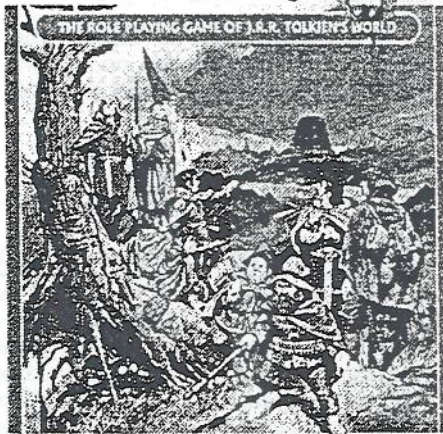
Los días 29,30 de abril y 1 de mayo.

En el apartado del wargame hay que señalar un Campeonato de *Outre-*

Se prepara la edición de MERP, el juego de rol de "El Señor de los Anillos"

Si en nuestro anterior número decíamos que Joc Internacional estaba barajando varios nuevos títulos de juegos de rol para editar en castellano, parece ser que "Middle Earth Role Playing" (que en castellano sería "El Señor de los Anillos") tiene todas las posibilidades de ser el siguiente título de la colección iniciada con *La llamada de Cthulhu* y *RuneQuest*. Los traductores serían Jordi Zamarreño (para el primer módulo) y José López Jara (para el libro básico de reglas); ya se ha visto a ambos con una colección completa del juego, paseando con la mirada perdida por Barcelona y si- seando algo así como "Mi tesoro, mi tesoro".

MIDDLE-EARTH ROLE PLAYING™



Based on THE HOBBIT™ and THE LORD OF THE RINGS™.
Perfect for wargaming players as well as those who have never experienced the joys of fantasy role-playing.

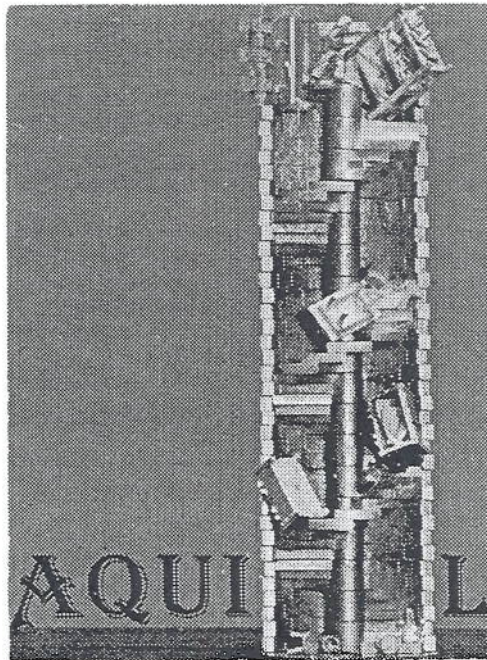
Kobolbs Nois

Nuevo club de juego de rol y simulación histórica. Tiene la sede en el Casal de Joves de Sant Martí. C/ Selva de Mar, 215. Barcelona. telf: 308.97.93 (preguntar por Pep Brosa) (Franja de adolescentes).



KOBOLBS NOIS

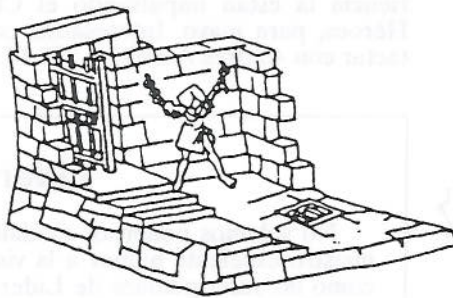
CASAL DE JOVES
SANT MARTÍ
Selva de Mar, 215
Tel. 308 97 93
BARCELONA



Novedades en plomo: Ral Partha y Aquila

La marca americana Ral Partha acaba de sacar cincuenta nuevos modelos de figuras para *RuneQuest*, lo que suponemos una excelente noticia para todos los que tienen este juego, aunque les vaya a arruinar la economía si se empeñan en tenerlas todas y pintarlas!

Por otro lado, nos ha llegado un pequeño catálogo de la marca francesa Aquila, que se dedica a producir piezas de decoración y construcción en plomo. Los elementos de construcción permiten hacer desde habitaciones hasta castillos enteros y en cuanto a los de decoración, hay tumbas, cofres, sarcófagos y toda la parafernalia necesaria para hacer más creíble una aventura de rol. La calidad de los acabados es excelente.



Nos hablan los Siete Magníficos

Nuestra petición de preferencias en temas de rol ha comenzado a surtir efecto. Como prueba ineludible, el críptico mensaje de los Siete Magníficos Donostiarras, de quienes reproducimos el logo.

Augusto líder Lord Vader:

Los espías infiltrados en el complejo rebelde llamado "El Saloon" por los rebeldes llamados los Siete Magníficos Donostiarras, informan que a estos les interesa mucho conseguir más "juegos de rol". Según parece, esto del Rol debe ser un nuevo tipo de arma ultrasecreta que están desarrollando en un planeta llamado Jocintemazihonall, del sistema Baarzellonna, los malditos rebeldes kataalanes. Los espías del Mayor Matasalla han sido capturados por los Siete y colgados de una soga, según una costumbre barbara de el planeta Texas, pero lograron comunicarnos los nombres de varios sistemas de armas de rol:

Los más solicitados son los siguientes:

STAR WARS, Paranoia, Cthulhu Now!, Twilight 2000, MERP, Traveler (Mega, 2300, etc...), James Bond, Warhammer (40000, RPG, Fantasy Battle Rules, etc...), Dungeons and Dragons (Expert, Companion, Master e Immortals), Marvel Superheroes.

Parece que estos rebeldes ya tienen logotipo y un lugar donde encontrarlos: Se les puede encontrar en: C/ Virgen del Carmen, 14, 3ºB CP 20012. San Sebastián, Guipuzcoa. T: (943) 283884 (Preguntar por Gorka).

Parece ser que se buscan más rebeldes para su grupo de roleros y waragers. Ya tienen Star Wars, Cthulhu, RuneQuest, D&D (Básico y Expert).

Le incluyo el logo de Los Siete Magníficos Donostiarras.

FIN DEL COMUNICADO
Nº165498.00JH.98765432L.



Dos nuevas tiendas en Valencia y Barcelona.

Ya en nuestro número anterior os adelantábamos la posibilidad de la apertura de dos nuevas tiendas especializadas en juegos, una en Valencia y otra en Barcelona. Por el anuncio a plena página que apareció en la misma revista habreis comprendido que la cosa va en serio.

En Valencia se abrirá *Ludómanos*, dirigida por el excelente Gerardo Rodas, alma mater de club Dreadnought; una tienda de unos cien metros cuadrados, situada cerca de la estación (o

sea en pleno centro) y al lado de un establecimiento de maquetismo, lo que servirá para que la gente la conozca muy pronto.

En Barcelona se abre, a finales de este mes, Central de Jocs, dirigida por Joan Parés, redactor de esta revista y presidente de Alpha entre otras cosas (cosas que abarcan desde el segundo jefe del Stavka detrás de Stalin a eminente master de Traveller y Megatraveller).

Como se ve, el curriculum de ambos responsables permite augurar que el aficionado se va a ver atendido de forma ejemplar por auténticos especialistas y que ambas tiendas pretendan ser algo más que un lugar a donde se va a comprar los juegos (ya os iremos informando de sus posibilidades). A ello hay que añadir que en ambas está presente como asociado Joc Internacional, garantizando un perfecto suministro de rol en castellano y de todas las novedades de wargames y temáticos de AH y VG. Desde aquí felicitamos a los aficionados de Barcelona y Valencia, que van a estar de suerte al poder contar con Ludómanos y Central de Jocs, (la dirección de Ludómanos es Castellón, 13, Valencia y la de Central de Jocs, Provenza, 87, Barcelona).

Mercadillo

José Antonio Heras busca alguien que le pueda conseguir la extensión de Squad Leader G.I. Anvil of Victory. Escribir a José Antonio Heras Galindo, c/ Santa Bárbara, 72, 2ª dcha. 31591 Corella (Navarra).

Vendo los juegos Panzer Leader y Nato por 6.000 ptas. o los cambiaría por juego de rol. Llamad al (93) 661.85.58 y preguntar por David, de 20 a 21 horas.

Vendo contrareembolso: Twilight 2000 (4500); Ruins of Warsaw (1000); Free City of Krakow (1000); Going Home (1000). Todos los módulos incluyen reglas nuevas (otras nacionalidades, helicópteros, etc). Todo nuevo. Cien figuras 6 mm, nueve blindados y un avión de OTAN y Pacto Varsovia para T2000 (todo 2000); JB 007 (1200); Thrilling Locations (1200); A view to a Kill (1200); Los tres sin estrenar. ADD Battlesystem (1500). Seminuevo (reglamento, Roster Sheets, landscapes, escenarios). Incluye traducción al castellano. Cthulhu Now (C of C en el presente) por 4.000. Fernando Castañeda c/ Menéndez y Pelayo, 113 A. 39006 Santander. t: 942-274103

Vendo: El Submarino, La batalla del Ebro, Portaaviones, El duelo de las águilas, Frente del Pacífico, Operación Barbarroja y la carga de la caballería ligera, todos "NAC", y la Marcha sobre Madrid de TIR. Precios oscilantes entre las 500 y 2000 ptas. También vendo mas de 100 juegos y cintas para ordenadores 48K y 128K spectrum + 2, en lotes con precios oscilantes entre las 500 y 1000 pesetas. Interesados llamar al teléfono: (971) 30.62.65 desde las 3,30 a las 7,30. y por carta a: Arturo Coco Andrés, C/ Via Punica, 53. 07800 Ibiza. Baleares.

RANKING DE JUEGOS

por el Gran Masoka

Inauguramos esta sección, un poco para tener un barómetro de qué es lo que la gente prefiere, pero también para meter un poco de bulla y que os animeis a escribirnos citando vuestros cinco juegos preferidos (por riguroso orden de preferencia) para cada sección.

Esto no es Rockopop y no pretendemos que nuestra lista sea un reflejo de las ventas de juegos; ni siquiera que nos indique qué juegos son los jugados por más gente. Lo que sí que nos dice la lista es cuáles son los juegos de los que más y mejor se habla (sabido es que la Afición se pierde por la boca, como el pez del refrán).

Para inaugurar la sección, hemos consultado a toda una serie de aficionados (que teníamos a mano) y claro está- la primera lista presenta ciertas anomalías. Por ejemplo, Empires in Arms fue a la vez votado en la sección de Temáticos y de Wargames (lo que demuestra el enfermizo enfoque que sobre este juego tienen algunos); nosotros lo hemos colocado donde le corresponde: entre los temáticos. Llama la atención que en materia de wargames los encuestados citaron hasta un total de veintitrés juegos. En temáticos se ciñeron a dieciséis y en rolgames a trece.

ROLGAMES:

1. La llamada de Cthulhu...380
2. Megatraveller190
3. MERP/Rolemaster160
4. RuneQuest.....130
5. Flashing Blades100
6. Paranoia60
7. Star Wars60
8. Traveller 2300.....50
9. Advanced D&D.....40
10. James Bond30
11. Gentlemen & Privateers20
12. La vallée des Rois10
13. Revised Recon10

La hegemonía de La llamada de Cthulhu es obvia, dobla al segundo clasificado en número de votos. También es evidente que a partir del quinto clasificado se produce un corte en las votaciones, siendo las últimas más bien anecdóticas.

TEMATICOS

1. Empire in Arms330
2. Pax Britannica280
3. Civilización270

4. Machiavelli.....200
5. Junta.....170
6. Prostate Basketball140
7. Dune110
8. Viceroy.....70
9. Football Strategy60
10. Diplomacy60
11. Statis Profootball.....50
12. La Fuga de Colditz.....30
13. Dracula30
14. Sources od the Nile20
15. Blood Bowl.....20
16. Cosmic Encounters10

El corte se produce en los temáticos a partir del puesto séptimo. Curioso que ocupe el primer lugar un juego no traducido. La lucha entre los tres primeros parece que será dura.

WARGAMES

1. Flat Top220
2. Fire in the East/Scorched Earth200
3. ASL.....190
4. Third Reich.....130
5. Talavera100
6. The Longest Day100
7. Air Force70
8. Wooden Ships.....60
9. Hell's Highway.....50
10. Ambush!40
11. Korsun Pocket40
12. Auerstadt40
13. Russian Campaign.....40
14. Gettysburg.....40
15. Panzerkrieg30
16. The Civil War.....30
17. Fortress Europa.....30
18. Iron Clads.....30
19. Air Superiority.....20
20. Creta10
21. Battle of the Bulge.....10
22. Russian Front.....10
23. Cry Havoc Series10

Los wargamers se muestran conservadores; un juego añejo como es Flat Top ocupa el primer lugar. Por lo demás, es notable la supremacía de la II Guerra Mundial sobre otros temas; quince de los títulos listados pertenecen a esa época. También hay que destacar la diversificación de los votos; parece que cada wargamer es un mundo.

Ya sabes, si quieres votar en nuestro ranking, escribe a redacción, indicando tus cinco juegos preferidos de rol, tus cinco temáticos y tus cinco wargames. Si alguna de las tres secciones no te interesa, puedes omitirla.

Consultorio del orco francis

Va de Machiavelli: He oído dos versiones sobre dónde pueden reforzarse fichas en primavera. La primera dice que sólo pueden recibirse unidades en las ciudades natales. La segunda, que puede hacerse en cualquier ciudad que controles, o provincia del país natal. ¿cuál es la correcta? L.C. (Madrid)

La primera es la buena. Si fuese posible lo de la segunda, el juego de Machiavelli sería como el fútbol sin el fuera de juego.

¿Cómo y donde se puede conseguir el Air Force/Dauntless Expansión Kit? ¿Y el Sturmovik? ¿Para cuándo el Empire in Arms traducido? ¿Existe por estas latitudes algún grupo de incondicionales del Air Force? ¿Y del Firepower? ¿Dónde se puede conseguir el Traveller, el Megatraveller y el Twilight 2000? ¿Se publicará la ampliación del artículo del Flat Top? ¿Qué condiciones y/o requisitos debe cumplir una colaboración (reglas, escenarios...) para el Líder? ¿De qué tipos son aceptadas dichas colaboraciones? Gorro Gris (Huesca)

Muchas preguntas las de esta gente que se presenta en "estado de la afición". Vayamos por partes: Para encontrar el Dauntless o el Sturmovik deberíais dirigirlos a las tiendas como Jocs y Coses, Naipe, Central de Jocs o Ludómanos, que aparecen anunciadas en esta revista. Pero el segundo me parece (sólo me parece) que es un juego que ya no se produce. En cuanto a una traducción de "Empires in Arms", los chicos del club Dreadnought de Valencia tienen una más que puede ser potable. Su dirección es c/ Albacete, 35, pta. 21. 46007 Valencia.

Fanáticos del Air Force y Firepower haylos, un poco repartidos por todos los clubs que conocemos. Por lo tanto, espero que si leen estas líneas, os escriban a los del Gorro Gris.

En cuanto a Traveller, Megatraveller y demás juegos GDW (esperad a ver 1889 y alucinareis) os remito de nuevo a la lista de tiendas que os he dado antes. La ampliación de Flat Top es posible que venga ya en este número, y sino, aparecerá en el siguiente; es cuestión de espacio (y de las discusiones entre editor y redactor jefe).

La última pregunta pondrá loco de contento a estos dos por cierto. En principio no hay unas normas para escribir colaboraciones, puesto que es una cuestión de buena voluntad por parte de quien nos las envía. Lo que sí se hace es leerlas con atención y ver si realmente pueden resultar interesan-

tes para el público de la revista. En caso de que no, se devuelven. Pero lo más seguro es que se publiquen; siempre andamos cortos de material. Os recomiendo que escribais algún artículo que ya tengais pensado o que le enviéis al Redactor Jefe una lista de temas posibles.

Me gustaría saber si los módulos y campañas de la tierra media son compatibles con otros sistemas de juego de rol de fantasía medieval. T.M. (Madrid)

Pues sí, se puede jugar con estos módulos ya sea usando las reglas de MERP, las de Rolemaster o las de otro juego de rol. De hecho, el algunos de los módulos o campañas se incluye una tabla de equivalencias de las características principales de un personaje en MERP, Rolemaster y Advanced D&D, así como de las profesiones (caso de Lorien & the Halls of the Elven Smiths) y en todos ellos hay un capítulo inicial sobre cómo convertir los datos del sistema MERP/Rolemaster a otro juego. Así que ánimo; si me buscas tengo la tercera imaginaria permanente en Carchost, piso quinto (ya saber, en Morannon, los Dientes de Mordor, a partir del 1980 de la Tercera Edad).

Soy un recién llegado al fascinante mundo de los juegos de guerra. Os agradecería me citaseis algunos wargames más aparte de los recomendados en el artículo sobre juegos de iniciación que publicasteis recientemente ¿qué me decís de Hitler's War?

M.C. (La Coruña)

No está mal que te compres Hitler's War, aunque el sector más clásico de los aficionados te recomendaría Third Reich (que es también más complejo). Si lo que te gusta es el frente Este en la segunda guerra mundial, hay varios títulos interesantes, especialmente Panzerkrieg (luego está Panzergruppe Guderian o Russian Front). Para el frente occidental, lo mejor es France 44, de Victory Games, a nivel estratégico, y Thunder at Cassino a nivel táctico. En napoleónicos podías empezar con uno de los minijuegos de Avalon, el "Hundred Days Battles", que te puede iniciar en un sistema de juego que se amplía con "Struggle of Nations", Napoleon at Bay y 1809. Y también podrías probar, si te gusta el juego en solitario, algo como Mosby Raiders (Guerra civil americana), Ambush (II GM infantería) o

Patton's Best (lo mismo en tanques). Después, tú mismo irás escogiendo juegos más complicados, si es eso lo que quieres.

Respuesta a las preguntas del número 9.

Todo el mundo espera la publicación del último número de "La Voz de Rissa" en donde se comenta la tremenda batalla de Juerterborg y se habla del final de la campaña (los austríacos fueron derrotados en Sayda y se firmó un armisticio). Mientras tanto, hemos podido informarnos sobre las preguntas; La principal razón de la derrota de Bernadotte fue que él no dominaba todavía el sueco, mientras que todo su estado mayor era escandinavo, con lo que sus órdenes fueron confusamente traducidas y entregadas a las unidades con gran retraso. El general prusiano que perdió una pierna fue ni más ni menos que Bulow que por lo tanto no podrá participar ni en la campaña del 14, menos aún en la del 15. El soldado que recogió la pierna era Karl Erns Smettau, que por su gesto recibió los galones de cabo primero.

CONCURSO DEL ORCO FRANCIS LIDER 10

Corren rumores insistentes de que va a aparecer en castellano el juego de rol de "El Señor de los Anillos". Adelantándonos una vez más a los acontecimientos, he aquí unas preguntas fáciles sobre uno de sus protagonistas más simpáticos y carismáticos y dicharacheros (y que por casualidad es mi jefe): me refiero a Sauron.

¿Qué nivel tiene el personaje de Sauron antes de forjar el Anillo único? ¿Y con el anillo puesto? ¿Y tras el desgraciado accidente que le costó el anillo y su integridad física?

Los acertantes recibirán una imitación única del Anillo Único en plaste-lina color oro.



¡Hola otra vez! Bienvenidos de nuevo a la celda acolchada más delirante de esta parte de la revista. Poneos cómodos porque empezamos de inmediato.

En primer lugar, muchas gracias por los (absolutamente merecidos) elogios que me deparáis. Pensad que aún estoy pagando los plazos del nuevo aparato de 'electroshock' (el antiguo sólo daba 20.000 V y no había bastante) y vuestras cartas de ánimo animan a su vez al Amable Editor de *La llamada de Cthulhu* para que sigamos traduciendo cosas y yo gane dinero.

Por cierto, recuerdo haberos anunciado en el número anterior que Sandy Petersen ya no trabaja en Chaosium. En efecto: Ha firmado un contrato (seguramente millonario) con la firma de software Microprose (autora de juegos de guerra para ordenador de excelente calidad, poco conocidos por estos pagos). ¿Veremos a Cthulhu por nuestros sistemas operativos? Según me indican mis espías en los EEUU, Tracy Hickman, el 'padre' de la serie *Dragonlance* para TSR está haciendo otro tanto en FTL (otra casa de software). Todos juran y perjuran que no es que les guste más, sino que pagan mejor. Y para más inri, GDW anuncia para fechas próximas la adaptación de *Traveller* al ordenador. Y a mí me asalta una duda, si los juegos de rol se pasan al ordenador, ¿no estaremos jugando todos a *Para-noia* sin saberlo?

El Angel descarnado de la noche que me hace de cartero me va trayendo ya las primeras cartas con consultas, lo que me alegra sobremanera puesto que quiere decir que se juega. Como quiera que esta columna no dispone (todavía) de presupuesto para dar regalos a los que me escriben, contentaos de momento con ver vuestro nombre en letra impresa, y además recuperaréis 1D20 puntos de COR por todo el morro.

Albert Piqué, de Banyoles, que parece que sea brujo y/o servidor de los Primigenios se interesa por el suplemento (que no módulo) de *La llamada de Cthulhu* titulado en inglés *Dreamlands* y en francés *Les contrées du rêve*, preguntando si se piensa editar y cuándo. Pues bien, justo unos minutos antes de leer tu carta habíamos acordado con el Amable Editor antes citado el incluir *Las Tierras del sueño* (título provisional en castellano) en la programación del año que viene, aunque la fecha exacta dependerá de cómo vaya el resto de la línea (posiblemente, después del verano). Por supuesto que la lista de hechizos irá en

el interior. Atención, que no se trata de un módulo propiamente dicho, sino de reglas que expanden las originales, para poder jugar en las Tierras del sueño (y seis módulos ambientados allí, no desesperéis), que tienen su propia idiosincrasia y ..., pero no adelantemos acontecimientos. Como diría Michael Ende, ésa es otra historia, y será contada en otra ocasión.

Joaquín Peña, de Córdoba, quiere saber qué daño hacen el fuego y la electricidad a los monstruos que pueden ser afectados por ellos. En primer lugar, todo es cuestión del tamaño del monstruo y de la cantidad que se utilice de un elemento o de otro. Yo te sugeriría que tomaras como guía lo que se dice en la página 62 del libro, cuando habla de los Vampiros de fuego (un cubo con 2 l de agua les causa 1 punto de daño, un extintor 1D6, un cubo de arena 1D3, y un coche de bomberos les hace huir despendolados), adaptado a cada caso concreto. Supón entonces que una descarga eléctrica de 110 V causa 1D4 puntos de daño por asalto a un monstruo de tamaño humano y 1D2 a uno grande. Una descarga de 380 V podrá causar 1D20 puntos de daño al primero de ellos y 1D10 al segundo. Un cable de alta tensión (20.000 V) puede freír a cualquier monstruo de TAM inferior a 50 y hacer huir a los demás (el investigar, de paso, si en la época se disponía de esas tensiones te lo pongo como ejercicio). Con el fuego calcula algo equivalente con una lata de gasolina (2 l), un bidón de 50 l y una cisterna de 10.000 l. Recuerda que, a efectos del juego, todo lo que sean Dioses Exteriores o Primigenios se ríen de este tipo de cosas.

Otra consulta de Joaquín Peña, y ésta va de libros. Aquí tienes las fichas de la traducción al griego del *Necronomicón*, de Thomas Philetas (y no Theodorus, como cita equivocadamente el libro de reglas, errata que yo repetí sin darme cuenta al traducirlo), y de *La rama dorada*, de Frazer.

Necronomicón
por Abdul Alhazred
Constantinopla, aprox. 950 ddC
traducido al griego del *Al Azif*
por Thomas Philetas
+ 17% a Mitos,

Las llamadas de Cthulhu

multiplicador x5, COR -2D10

Hechizos (por este orden):

Símbolo arcano

Signo de conjuración

Maldición de Azathoth

Convocar a un Retoño

oscuro de Shub-Niggurath

Encantar cuchillo

The Golden Bough

por Sir James Frazer

Inglaterra, 1890

+ 5% a Mitos, multiplicador x1,

COR -1D2

Hechizos: Ninguno

(Este es un libro que existe en realidad)

Nota importante: Sobre todo, no te tomes al pie de la letra lo que yo te pueda decir aquí. He puesto estos hechizos porque me parecen una selección y una cantidad correctas, pero si en tus campañas te interesa poner más o menos, y otros absolutamente distintos o inventados, no dudes en hacerlo.

Un par de correcciones de urgencia, que tenía anotadas para comentarios hace tiempo, pero que el exceso de trabajo (y probablemente la maléfica influencia de Nyarlathotep, que me tiene manía y no sé por qué) me han hecho pasar por alto más de una vez:

En la página 19 del libro de reglas, en la sección de 'Empalar', último párrafo, en la tirada que hay que hacer para destrabar el arma, puse que hay que tirar en porcentaje una cifra igual o mayor que la mitad de la habilidad que se tenga con el arma. Como podréis suponer, había que poner igual o menor.

En la página 110, en los precios de las cosas, el precio de 1 litro de gasolina son 0'05 \$ y no 0'5.

Tiempo por fin para saludar desde aquí a Francisco José Campos Romero, que ha publicado un excelente artículo de fondo en el nº 15 de *Troll* (De nada, Luis, pasaré a cobrar un día de estos) sobre demonología y parapsicología en *La llamada de Cthulhu*. Vaya de antemano que nunca pretenderé juzgar la calidad del trabajo de nadie, entre otras razones porque creo que todas las aportaciones son válidas, pero en este caso creo que debo descurrirme. ¡Chapó!

Bibliografía lovecraftiana

En una reciente reordenación de mi biblioteca ha aparecido un artículo publicado en la revista *Different Worlds* en Abril de 1983 en el que, aparte un intento bastante anodino de representar al propio H.P. Lovecraft como sabio (según las directrices del libro de reglas, págs. 105-106) que no pienso reproducir, viene una lista de los escritos de Lovecraft, pasados al formato de *La llamada de Cthulhu*. Como quiera que esto sí lo veo interesante, por ampliar la lista de bibliografía disponible, aquí va.

Título	Título en castellano	Escrito en	Publicación y fecha	Mitos de Cthulhu	Pérdida de COR
Dagon	Dagón	1917	<i>The Vagrant</i> , Nov. 1919; <i>Weird Tales</i> , Oct. 1923	+ 3%	-1D3
The Crawling Chaos	El caos reptante	1920	<i>The United Cooperative</i> , Abr. 1921	+ 3%	-1D3
Nyarlatotep	Nyarlatotep (poema)	1920	<i>The United Amateur</i> , Nov. 1920	+ 2%	-1D4
The Terrible Old Man	El viejo terrible	1920	<i>The Tryout</i> , Jul. 1921; <i>Weird Tales</i> , Ago. 1926	+ 1%	-1 punto
The Nameless City	La ciudad sin nombre	1921	<i>Fanciful Tales</i> , Otoño 1936; <i>Weird Tales</i> , Nov. 1938	+ 3%	-1D4
Herbert West - Reanimator	Herbert West, Reanimador	1921-22	<i>Home Brew</i> , Feb.-Jul. 1922 (6 partes)	+ 5%	-2D4
The Lurking Fear	El horror oculto	1922	<i>Home Brew</i> , Ene.-Abr. 1923; <i>Weird Tales</i> , Jun. 1928	+ 5%	-1D6
The Festival	El ceremonial	1923	<i>Weird Tales</i> , Ene. 1925	+ 3%	-1D4
The Shunned House	La habitación cerrada	1924	Libro editado por W. Paul Cooke, Athol, Mass. 1928, pocos ejemplares.	+ 3%	-1D6
The Horror at Red Hook	Horror en Red Hook	1925	<i>Weird Tales</i> , Ene. 1927	+ 5%	-1D6
The Call of Cthulhu	La llamada de Cthulhu	1926	<i>Weird Tales</i> , Feb. 1928	+ 10%	-2D6
The Dream-Quest of Unknown Kadath	En busca de la ciudad del sol poniente	1920-26	Libro de Arkham House, 1942	+ 7%	-1D8
Pickman's Model	El modelo de Pickman	1926	<i>Weird Tales</i> , Oct. 1927	+ 5%	-1D6
The Colour Out of Space	El color surgido del espacio	1927	<i>Amazing Stories</i> , Sep. 1927	+ 5%	-1D8
The Case of Charles Dexter Ward	El caso de Charles Dexter Ward*	1927-28	<i>Weird Tales</i> , May.-Jul. 1941	+ 10%	-2D8
The Dunwich Horror	El horror de Dunwich	1928	<i>Weird Tales</i> , Abr. 1929	+ 10%	-2D8
The Whisperer in Darkness	El que susurra en la oscuridad	1930	<i>Weird Tales</i> , Ago. 1931	+ 7%	-1D10
Over Innsmouth	En las montañas de la locura	1931	<i>Astounding Stories</i> , Feb.-Abr. 1936	+ 10%	-2D8
The Shadow of Madness	La sombra sobre Innsmouth	1931	Libro por Visionary Press, Everett, Penn. 1936	+ 10%	-1D10
The Dreams in the Witch-House	Sueños en casa de la bruja	1932	<i>Weird Tales</i> , Jul. 1933	+ 8%	-1D8
The Thing on the Doorstep	El ser en el umbral	1933	<i>Weird Tales</i> , Ene. 1937	+ 5%	-1D8
The Shadow Out of Time	La sombra surgida del tiempo	1934	<i>Astounding Tales</i> , Jun. 1936	+ 7%	-1D10
The Haunter of the Dark	El que acecha en la oscuridad	1935	<i>Weird Tales</i> , Dic. 1936	+ 5%	-1D8

El caso de Charles Dexter Ward es la única narración que contiene explícitamente un hechizo. Se trata del hechizo de Resurrección, y también su contrario. El multiplicador de hechizos que posee el libro es x3.

... RIIING, RIIING.

Yo: ¿Sí diga?

Cthulhu: ¿OIGA, OIGA?

Y.: Dime

C.: ¡AH, POR FIN! ¿HAS CONCRETADO YA LA PROGRAMACIÓN DE LIBROS PARA EL AÑO QUE VIENE?

Y.: Sí. Ayer estuve hablando con el Editor y tenemos una lista provisional que querría comentar contigo y después lo comentas tú con los de Chaosium, que te salen más baratas las conferencias; porque lo que es yo, me estoy arruinando de tanto hablar con California.

C.: ESTOS SON LOS PELIGROS DE MEZCLARTE EN LOS SECRETO ARCANOS, INFORTUNADO MORTAL ...

Y.: Sí, pero una cosa son los horrores de ultratumba, y otra las facturas de la Telefónica, ¡que como arcanas ya lo son, ya!.

C.: ¡QUE ME VAS A CONTAR! BUENO, AL GRANO.

Y.: Mira, querríamos empezar con tres libros de dimensiones normales, a aparecer en el primer semestre de 1990, que serían:

The Arkham Evil (prov. *El Mal que cayó sobre Arkham*)

Death in Dunwich (prov. *Muerte en Dunwich*)

Alone against the Dark (prov. *Solo contra la oscuridad*)

Y a continuación sacaríamos tres tomos de mayor envergadura, a lo largo del segundo semestre, que serían:

Dreamlands (prov. *Las Tierras del sueño*)

Spawn of Azathoth (prov. *La semilla de Azathoth*)

Masks of Nyarlathotep (prov. *Las máscaras de Nyarlathotep*)

¿Qué te parece?

C.: HUMMM. BASTANTE COMPLETO. SE LO COMENTO A LOS DE CHAOSIUM Y TE DIGO ALGO. OYE, POR CIERTO, ¿COMO LLEVAMOS LA PROGRAMACIÓN DE ESTE AÑO?

Y.: En Febrero entregué a maquetación *Solo contra el Wendigo*, que debería estar en la calle para cuando se publique el nº 10 de *LIDER*, y estoy trabajando a marchas forzadas en *El terror que vino de las estrellas*, que queremos sacar para el 23 de Abril, Día del Libro, si Azathoth lo permite

y Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado no lo impide.

C.: ¿QUIEN?

Y.: (Susurros inaudibles)

C.: ¡AH, ESE! ¡VALE, VALE! ¿ME CONFIRMAS TAMBIEN EL RESTO DEL MATERIAL DE ESTE AÑO?

Y.: Sí, mira. Después del terror, dependiendo de cómo vayamos de faena, queremos sacar la *Pantalla del guardián* en castellano, con al menos un módulo ambientado en España, que está a medio escribir. Para después del verano va *Los hongos de Yuggoth*; para las jornadas, es decir, octubre-noviembre, debería ir el suplemento *Cthulhu en España* o *España años 20* (el título no está aún definido), dependiendo de la siempre apretada agenda de nuestro Amado Redactor-jefe (slurp, slurp), que se encarga del tema; y para acabar el año, *La maldición de los Chthonians*. ¿Lo tienes todo anotado?

C.: SI, MUY BIEN. OYE, ME PONGO EN CONTACTO CON LOS DE CHAOSIUM Y TE LLAMO, ¿VALE?

Y.: Hasta luego.



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



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

AHORA EN EL NUEVO



DIAGONAL 609 - 615

(JUNTO EL CORTE INGLES)

LOCAL Nº 26

* GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 - 08015 BARCELONA. TEL : 254.67.50

* BULEVARD ROSA, LOCAL Nº 26 - DIAGONAL, 609 - 615 - 08028 BARCELONA. TEL : 419.06.74

silencio...¡se juega!

MACHIAVELLI

LA TRAICION AL PODER

por Alfonso Molina Jimenez

club Dreadnought

Maquiavelli es un juego de simulación histórica que representa el mundo de intrigas y traiciones en la política italiana del Renacimiento. Basado en unas reglas sencillas y fáciles de aplicar, deja al jugador en libertad para desarrollar sus maniobras diplomáticas y militares sin ninguna restricción.

El juego está presentado en una caja plana que contiene el mapa de la península italiana, con parte de Francia, la península balcánica y Túnez. El mapa es muy sencillo, no muestra más que las provincias que forman cada uno de los estados con su color distintivo, las neutrales y las ciudades, así como los mares con las distintas zonas que los conforman. Las fichas son de lo más atractivo dentro del diseño del juego. Las unidades militares de cada país están identificadas por el color, así como por el símbolo impreso en la ficha. Encontramos como símbolos el león de San Marcos veneciano, la Tiarra y el Báculo pontificios, la media luna turca, la flor de lis francesa y otros representando a cada uno de los estados participantes en el juego. Además de las unidades militares tenemos diversos marcadores auxiliares, como fichas de hambre, de rebelión, asesinato, las guarniciones neutrales,...

Dentro de la caja hay dos cartas de ayuda a los jugadores con las tablas de hambre, peste, aportación aleatoria al tesoro y resúmenes de las órdenes de gasto de ducados y movimiento. También se nos entrega un cuadernillo de hojas de control de gastos y movimientos, en la cual tendremos que anotar cada una de nuestras acciones,

y en la que encontraremos ayudas para hacer el recuento de los ingresos.

Las reglas y los escenarios vienen en un solo libro. Las reglas son sencillas, y nos permiten comenzar a jugar de una manera rápida con las básicas, aunque personalmente recomiendo que se pase rápidamente al juego avanzado que, sin ser excesivamente complejo, es infinitamente más interesante. En adelante se va a suponer que los jugadores practican al juego avanzado, con las reglas opcionales al completo, que aportan verismo y emoción a las partidas.

Cada uno de los jugadores representa un estado de los que componían el mosaico de la península en los si-

glos XIV, XV y XVI, naciones como Venecia, Florencia, Francia o el Imperio Austriaco intervienen en el juego, partiendo cada uno de unas provincias "natales", y siendo el objetivo de todos ellos conquistar las tierras de los vecinos y echar del juego a los demás. Para conseguir este fin último, los jugadores deben recurrir a todas las posibilidades que les ofrecen las reglas del juego.

El dinero

Más importante que la potencia militar es la solidez económica pues ésta es el arma fundamental, tanto



ofensiva como defensivamente habiendo. Mantener gran cantidad de unidades militares en el tablero no es la mejor manera de garantizar el dominio sobre el territorio. Tener pocas y poder crear en un momento dado tantas como se quiera, o desmantelar, mediante sobornos, ejércitos enemigos es la mejor arma de disuasión que existe. Para evitar que las ideas invasoras crucen por las mentes de los rivales tener un fuerte respaldo económico es la mejor política, pues si éstos tienen por seguro que la réplica será dura, tendrán que aliarse entre sí para atacar, y no hay mejor enemigo que el dividido, ya que una alianza siempre puede romperse, sobre todo con una cierta ayuda por nuestra parte.

La base para enriquecer las arcas del tesoro son los impuestos que se recaudan en las ciudades y provincias controladas, así como los ingresos procedentes del comercio, el cual está representado por una tabla en la que, cruzando la tirada de un dado con el estado que se defiende, se obtiene la cantidad recaudada. La base de que la cantidad sea distinta para cada país está en la distinta proyección comercial que cada uno de ellos tenía en la época.

Las operaciones comerciales de todo tipo están permitidas entre los jugadores, y es común ver préstamos entre ellos. Siempre que se concrete una transacción de este tipo, debe tenerse en cuenta que en ningún punto de las reglas se obliga a los jugadores a cumplir los pactos que han firmado, de modo que hay que tener vista para saber en qué momento y a quién se puede prestar dinero, pues si este no es devuelto, el único culpable será el prestamista, por carecer de visión comercial.

Para mantenerse en primera línea, un control de los gastos rígido es lo más eficaz, y la buena administración de los recursos es el único medio de poder mantener un remanente de efectivo que en un momento dado puede ser vital para deshacer una trama enemiga o bien frustrar una invasión. Se debe ser austero en los gastos, pero sin caer en la tacañería, pues el ahorro como única política financiera es un error que puede llevar a un descalabro.

En la medida de lo posible es muy interesante mantenerse atento a los ingresos y gastos de los demás, llevando una contabilidad, aunque sólo sea aproximada, al menos de los rivales más potentes, o de los vecinos geográficos, ya que el conocimiento, aunque sea somero, del capital disponible de un enemigo nos puede ayudar a tomar una decisión respecto de él en un momento de la partida. Lamentablemente, la situación sobre el tablero suele ser tan compleja que la única cuestión en la que puede pensar el jugador es

en la supervivencia propia, quedando todo lo demás al margen.

Tan importante es acumular un capital como evitar que lo hagan los demás, y para ello podemos valernos de varias técnicas.

Si deseamos quitar ingresos a un rival sin enemistarnos definitivamente con él, basta llevar un ejército nuestro a "pasear" por provincias cuyas que NO sean natales, preferentemente provincias con ciudad, como Piombino, Ferrara, Lucca,... En estos casos la ofensa no es mortal, pues no hemos puesto pie en su patria. Hemos conseguido puntos, y siempre podemos pactar con él un reparto, en el cual se deberá tener en cuenta que el coste del ejército que hemos utilizado siempre deberá ser amortizado, para no perder nosotros ni un céntimo de la inversión. Con este método evitamos la declaración de guerra abierta, en la mayoría de los casos, y si lo ponemos en práctica cuando el otro esté empeñado en una campaña en otra parte, puede que no preste toda la atención que debiera a nuestra maniobra.

Si lo que queremos no es reducir los ingresos de otro sino aumentar sus gastos, podemos introducir una unidad en sus provincias natales, y si él no puede hacerla retroceder de otro modo, para lo cual tendremos que escoger el momento en que lo hacemos con cuidado, le obligaremos a comprarla o sobornarla si quiere evitar males mayores. Nosotros habremos invertido tres ducados y a él le costará al menos doce deshacerse de ella. La jugada puede ser perfecta usando adecuadamente los antisobornos, pues él gastará su dinero y nosotros mantendremos la unidad operativa en el seno de su reino, o haciéndole creer que los hemos usado sin hacerlo, elevando el importe que deberá desembolsar para eliminar el estorbo.

Siempre, aunque sea con un estado amigo si no hay otro remedio, es interesante, en el turno de Otoño, el último del año, tomar una posición a otro jugador, aunque sólo sea por compensar las nuestras que van a ser tomadas en ese mismo momento por nuestro amados vecinos.

Una buena jugada si queremos que las maniobras enemigas no sean rentables, es atacar en el último turno de asedio a una unidad que lo haya estado haciendo, puesto que su acción deja de tener efecto y el rival pierde el rendimiento económico que iba a obtener.

Antes de teminar con este apartado hay que comentar una última manera de conseguir dinero, y es mediante el préstamo especial de los usureros. La concesión de éste es automática, y se debe recurrir a él tantas veces como sea necesario durante la partida. Si uno está en las últimas, no debe renunciar a este clavo ardiendo,

que nos puede salvar. No debemos olvidar la grave sanción que recae sobre uno si no paga el préstamo, y puede darse el caso de que habiéndolo pedido en una situación comprometida, nos coloque en una peor todavía. Puede pensarse que este tipo de préstamo es injusto porque puede frustrar una operación planeada con mucho cuidado, pero en la realidad se daba, y los príncipes casi nunca se planteaban que tenían que pagarlo en el futuro, además ¿dónde hay justicia en el mundo?

Todos estos y muchos otros son los medios de que disponemos para destacar nuestro poder económico entre los de los demás, pero, una vez almacenada una buena cantidad de dinero, ¿qué es lo que podemos hacer con ella?

Las unidades militares

El juego ofrece unas posibilidades sin fin a la hora de desprendernos de aquello que tanto nos ha costado reunir. El gasto en unidades militares es el obvio y el que primero va a ser tratado.

Las unidades militares pueden dividirse en general en ejércitos, guarniciones y flotas. Las reglas del juego dejan bastante claras las posibilidades de cada una, por lo que no entraremos más que en detalles.

Algo que muchas veces se olvida y no debiera es la capacidad que tienen las flotas de ejecutar "transporte marítimo". El encadenamiento del transporte puede llevar a un determinado ejército de un punto a otro del mapa, de Ancona, en el Adriático, a Marsella en una sola fase de movimiento, si el enlace entre las flotas lo permite, evitando un interminable camino, y permitiendo a todos los países costeros ser vecinos de hecho. Este ejemplo nos permite ver la importancia del control de los mares, tema que se tratará más profundamente más adelante.

Otro asunto que merece comentario es el mucho cuidado que hay que tener al asignar una guarnición como único bastión de una capital, por ejemplo, pues hay algunas provincias muy proclives a catástrofes como el hambre, que nos obligan a abandonar la provincia, y si hay alguien muy interesado en el enclave, puede pagar para eliminar el hambre, pasando a ocupar éste, perdiéndose en la nada los esfuerzos para protegerlo mediante una guarnición.

Hay un método de clasificar las unidades basado en dos factores, que son la potencia militar y el grado de fidelidad a la bandera que enarbolan. No hay que olvidar que en la época la mayor parte de los ejércitos eran mer-

cenarios, que se vendían al mejor postor, cambiando de bando incluso durante el desarrollo de la batalla.

Los tres tipos, flotas, ejércitos y guarniciones, pueden ser de cuatro categorías: unidades regulares, milicia cívica, piqueros y tercios. El modo más fácil de explicar las características de cada una de estas unidades es mediante una tabla (1).

Como puede verse hay una amplia gama de unidades entre las que elegir, y para hacerlo hay que estudiar el fin que se les piensa dar.

Si lo que pretendemos hacer es proteger nuestra capital con una guarnición segura y fiel en un momento particularmente difícil de la partida, lo mejor es confiar en una guarnición de milicia cívica pues con su valor de soborno doblado por estar en una ciudad capital natal, prácticamente nadie podrá eliminarla, pues su precio de soborno será de cuarenta y ocho ducado, con lo que tendremos un bastión asegurado durante al menos un año, a lo largo del cual podemos pactar con Dios y el diablo para mantenernos en el juego.

Si queremos lanzar un ataque breve pero intenso contra alguien, una unidad de piqueros desempeñará un buen papel. Mientras tengamos en activo una de estas unidades debemos tener en cuenta que tiene todos los números para ser sobornada o comprada, porque por el mismo precio que el de las unidades regulares tienen un valor de combate doble. Basándonos en esto, es obvio recomendar el uso de estas unidades lo más lejos que sea posible de las provincias natales de uno, pues si se vuelve contra nosotros cerca de nuestra patria a buen seguro que nos ocasionará grandes daños. Tampoco debe estar más de un año seguido en activo la misma unidad de piqueros, pues si lo hace, las tentaciones se convertirán en irresistibles para la mayoría de los jugadores. Como hemos dicho antes, esta unidad es la adecuada para una corta y contundente acción.

La unidad perfecta por antonomasia es la de tercios, que pese a su ele-

vadísimo valor de compra y mantenimiento es una garantía. Si se desea realizar una campaña prolongada en un mismo frente, esta pieza es la adecuada, pues proporciona una punta de lanza prácticamente insobornable que hará mella en las defensas rivales.

El uso de esta unidad debe ser estudiado con antelación, pues siempre debemos rentabilizar su alto coste. La orden "permanecer" no debe entrar jamás en su casillero salvo en casos excepcionales, y debe estar siempre en movimiento, atacando sin descanso las posiciones rivales. Cuando decidamos usar esta pieza, siempre deberá estar apoyada de un modo amplio por unidades convencionales, terrestres, marinas y las que hagan falta, pues aunque por sí sola puede hacer mucho daño, éste no es comparable al que es capaz de infligir al enemigo si forma parte de un plan estratégico estudiado. Recordemos que al ser la fase de creación de unidades en la Primavera, si sorprendemos al enemigo en un determinado frente con una pieza de este calibre, tendremos a nuestra disposición todo un año de maniobras en el cual los tercios no tendrán parangón en su sector, y el enemigo no tendrá nada con lo que frenar nuestro ataque si éste está bien hilvanado.

Otro uso al que puede destinarse una unidad de tercios es a despejar el mar de enemigos. No deteniéndose a tomar posiciones en tierra, de lo cual pueden encargarse flotas regulares operantes en retaguardia, puede convertir en nuestra propiedad privada un gran sector de mar en un año, quedando libre la ficha de tercios de los riesgos de la peste veraniega, lo cual no es poco importante.

El precio de esta unidad se ve compensado por la despreocupación que nos produce su suerte, al no tener que estar pensando en antisobornos, los cuales encarecen el coste final de las unidades.

Como sólo podemos mantener una pieza no regular en juego, tenemos que estudiar en cada momento qué es lo que más nos conviene, restringiéndonos a nuestras necesidades y a nuestro potencial financiero.

Los sobornos

Mucho hemos hablado de los sobornos, y es que aportan gran parte de la salsa del juego, pero, ¿qué es sobornar a una unidad? Es sencillamente hacer que se desbande o que cambie su bandera y pase a defender otros colores que los que enarbolaba.

El soborno, sobre todo de una unidad especial, es muy caro, pero hay momentos en que es utilísimo, y puede desequilibrar al enemigo de tal modo, sobre todo si lo cogemos por sorpresa, que pierda el control de la partida, yéndosele esta de las manos.

Cuando se plantea un posible soborno hay dos cuestiones que son fundamentales: la financiación y la elección de la unidad objetivo. Siempre debemos intentar encontrar ayudas por parte de otros jugadores para ahorrar lo más posible. Puede ser interesante determinar una cifra máxima y negociar con los demás para que entre todos paguen el resto, pues siempre habrá alguien a quien nuestra acción beneficie. Mediante esta política quizá recaudemos suficiente dinero para comprar una unidad, cuando en principio sólo deseábamos desbandarla. Jamás debemos excluir la posibilidad de pedir dinero al objetivo de nuestra acción, pues si lo engañamos de una manera creíble, aportará tanto como los demás, consumandose así una bella traición.

La elección del objetivo de nuestro soborno siempre es difícil y debe ser meditada con calma. Si hay alguna ficha que destaque tanto como para saltar a la vista, el enemigo posiblemente se habrá dado cuenta, y habrá tomado las medidas oportunas para evitar nuestra acción.

Contra un estado con muchas costas, es particularmente útil atacarlo en las flotas, porque éstas suelen ser la base de su dominio. Eliminar una flota veneciana del Adriático del Norte, y colocar allí una nuestra equivale a introducir un puñal en las entrañas de nuestro enemigo, amenazando su zona metropolitana. Lo mismo puede decirse de Francia y el Golfo de León, mar que debe controlar para asegurar no ya su supremacía, sino su permanencia en la partida.

Una unidad que siempre gozará de prioridad a la hora de ser comprada es la de piqueros, por su bajo coste de soborno, en comparación con su valor de compra. Más útil que desbandarla es en este caso comprarla, sobre todo si somos capaces de llevarla hasta la retaguardia del enemigo.

La estación perfecta para los sobornos es la primavera, pues el enemigo no ha tenido tiempo de sacar siquiera un poco de rentabilidad a su pieza, y además tenemos la seguridad de que él no va poder crear nuevos

tabla 1

	C. Mant.	P. Milit.	Soborno	Compra
U. Regular	3 duc.	x 1	12 duc.	18 duc.
M. Cívica	6 duc.	x 1	24 duc.	36 duc.
Piqueros	6 duc.	x 2	12 duc.	18 duc.
Tercios	9 duc.	x 2	24 duc.	36 duc.

ejércitos hasta la primavera siguiente. Lo mismo reza para nosotros, y lo debemos tener en cuenta a la hora de planear nuestros posibles antisobornos.

Lo que nunca debemos hacer cuando en la partida comienzan a producirse estas situaciones es caer en la corriente de euforia, y dejarnos llevar. Aunque todos los demás lo hagan, si a nosotros no nos conviene realmente, no debemos desperdiciar nuestro dinero tontamente. Nunca, repito, NUNCA, debemos utilizar el soborno como venganza ante un ataque de un enemigo. Si alguien nos desbanda una unidad no por ello tenemos que devolverle la misma moneda, en primer lugar porque esas decisiones se toman más con el corazón que con la cabeza, y en segundo porque el otro nos estará esperando, y sus ejércitos estarán cubiertos por antisobornos en muchas de las ocasiones, perdiendo nosotros no sólo los ejércitos sino el dinero, frustrándose nuestra réplica.

Para concluir con el apartado de los sobornos, recordar que lo podemos usar con las guarniciones neutrales, y, sobre todo, podemos convertir guarniciones enemigas en neutrales a un coste más bajo que el de los sobornos normales, pudiendo ser esto la puntilla para algún estado.

Otros gastos. Asesinato

El dinero se puede gastar en más cosas que en pagar ejércitos y sobornar a los enemigos. Con él podemos, por ejemplo, aplacar el hambre que ha caído en una de nuestras provincias en la primavera. ¿Cuándo deberemos hacer esto? evidentemente sólo cuando resulte rentable, ya sea económica o políticamente. Podemos, cuando hay hambre en una zona de otro jugador, pagar para eliminarla y tomar la provincia aprovechando la previsible retirada de la unidad ocupante si la hay.

Otro gasto que es muy interesante es el de sublevación de una provincia, que aunque es muy caro, en un momento dado puede resultar definitivo pues una provincia sublevada no se considera bajo control de nadie. Si sublevamos una provincia natal de otro jugador y esta acción forma parte de una estrategia más amplia, éste puede quedarse sin ninguna provincia natal bajo su control al final de una campaña, quedando fuera del juego, lo cual es nuestro objetivo. Esta acción es útil tanto contra los países grandes, como contra los pequeños. Contra los primeros, como para sublevar una provincia no es necesario estar adyacente a ella, la sublevación nos permite atacarlos hasta en los lugares más recónditos, y contra los países con pocas provincias natales, como Florencia o

Francia representados en el juego por sólo cuatro provincias, si les quitamos una que será la más inaccesible en general por medio de la sublevación, pueden ser conquistados por completo en una sola campaña.

El asesinato es otra de las maneras de gastar que nos ofrece el juego. Esta opción es llamativa, pero casi nunca satisface las expectativas puestas en ella. En primer lugar, un gasto elevado no asegura nada. Treinta y seis ducados gastados sólo nos aseguran que una de cada dos veces tendremos éxito, lo cual es bien poco. Además, las consecuencias de un asesinato no son tan drásticas como se puede pensar en un principio. Una campaña de inactividad puede ocasionar gravísimos problemas pero sólo a países pequeños que pueden ser controlados por completo en una estación. Contra las naciones grandes el asesinato suele acabar en fracaso, pues aunque se consume, y muchas de sus zonas se rebelen, el capital acumulado suele ser suficiente para contestar del modo adecuado el turno siguiente. La comisión de un asesinato puede ser la punta de lanza de una operación a gran escala planificada con cuidado entre varios que acabe con la supremacía de una de las grandes potencias. Es una lástima, sin embargo, que el éxito de una operación largamente estudiada descansa sobre el resultado, siempre incierto, de la tirada de un dado. A buen seguro que todos los jugadores intentarán evitar el jugarse la partida de esta manera.

Lo que si que resulta más recomendable es, al iniciar las hostilidades contra un enemigo en una acción conjunta entre varios jugadores, gastar un poco más cada uno y, entre todos, intentar asesinarlo escogiendo un solo número del dado, con lo que sólo gastamos doce ducados. Si sale bien lo tendremos todo más fácil, y si no sale, lo cual es lo más probable, al menos habremos dado un melodramático pistoletazo de comienzo a nuestra operación.

Diplomacia

El particular desarrollo de las relaciones entre los estados participantes es lo que da la salsa a este juego. Lo primero que hay que resaltar, aunque lo pone bien claro en las reglas, es que nadie está obligado a cumplir los pactos que suscribe. La decisión de hacerlo o no depende no sólo de la estrategia de cada jugador y de la situación de la partida, sino de la personalidad de cada uno y de su modo de ver el juego. Debemos de tener muy claro que podemos intrigar todo lo que queramos y con quien queramos, ya que nuestro único objetivo es GA-

NAR la partida. Si para conseguirlo tenemos que amargarle la tarde a nuestro mejor amigo, no debemos dudar en hacerlo, y si no estamos dispuestos a ello, más vale que no comencemos a jugar, pues los amargados acabaremos siendo nosotros. El jugador destacado en Machiavelli es aquel que sabe interpretar la situación de la partida hasta el punto de que es capaz de elegir el momento perfecto para romper un pacto o cambiar de sitio en la mesa de las alianzas, beneficiándose del momentáneo desequilibrio en el balance de juego de su o sus rivales para hacer avanzar definitivamente sus posiciones. Debemos tener muy claro que los demás también intrigan, y que muchas veces lo hacen contra nosotros. Esta idea no debe ser llevada hasta la paranoia, aunque nuestro más fiel aliado acabe de comprar nuestros dos ejércitos fundamentales y subleve nuestra querida capital.

Hay muchas técnicas para conseguir que nuestro rivales confíen en nosotros para luego revolvemos contra ellos. Para sacar el mayor provecho no debemos olvidar que el enemigo más fácil de vencer es el que está empeñado en una lucha en otra parte, en primer lugar porque nunca se pueden cubrir dos frentes tan bien como uno solo, y en segundo lugar porque siempre tendremos como aliado al jugador contra el que está luchando el objeto de nuestra acción. Podemos intentar que nuestro objetivo se enzarce en una lucha con otro, incluso sufragando parte de los gastos, para que cuando haya superado el punto sin retorno se vea sorprendido por nuestro ataque. Debemos desconfiar de principio del vecino que, tras muchos turnos de coexistencia pacífica pero armada, nos llama a una conferencia de desarme, y nos pide que retiremos tantas unidades como va a desmovilizar él, pues dos de cada tres veces nos engañará.

Podemos, en la fase diplomática, conseguir algunos ducados de modos muy diversos, como "vendiendo" información sobre las conferencias a las que hemos asistido, aunque no proporcionemos más que piadosas mentiras. También podemos "alquilar" nuestras tropas, cobrando dos ducados por estación, por ejemplo, para proporcionar apoyos a los otros o transporte por medio de nuestras flotas.

Tenemos que tener cuidado, asimismo, con los sobornos a unidades no adyacentes a las nuestras, pues el intermediario, que nos ha de dar su consentimiento en el momento de la acción, puede negarse a darlo en el último momento, ya sea por su conveniencia propia o por haber llegado a un acuerdo con el otro, teniendo nosotros que desembolsar el capital de todas maneras sin conseguir nada.

En cuanto a la estrategia general de la partida, hay que destacar varias cosas: nuestros aliados naturales son los vecinos de nuestro peor enemigo, y si uno de ellos queda fuera del juego, parte de la culpa la tendremos nosotros por haber permitido que esto pasara, y no haber prestado la suficiente ayuda. Otra cosa que debemos tener siempre presente, y que nos hará no tener piedad en el momento crítico, es que si echamos a alguien del juego, sus provincias natales pasan a ser nuestras, con lo que aumentan muchísimo nuestras posibilidades de sobrevivir. Eliminar rivales es el mejor método de autodefensa.

Lo último que se puede destacar es que parecer pobres y aparentar humildad en las negociaciones no va a hacer que los demás se despreocupen de nosotros, todo lo contrario, les hará pensar que somos un enemigo asequible y fácil de batir, con lo que nuestros riesgos serán mayores.

Por nuestra cabeza no puede pasar otra idea que la de IMPERIO, y debemos tener muy presente que estamos representando a las grandes familias italianas: los Farnese napolitanos, los Medici florentinos, los Sforza milaneses,... Su honor y prestigio está en juego, y lo tenemos en nuestras manos. **HAY QUE DEFENDERLO CON PASION.**

Reseñas

Para el que no sólo esté interesado en el juego sino también en el periodo histórico, se pueden recomendar algunos libros que le harán pasar momentos inolvidables, y le introducirán más profundamente en el maravilloso Renacimiento italiano.

El príncipe de Nicolás Maquiavelo, por motivos obvios.

El espejo lejano de Barbara W. Tuchman, que aunque sólo toca los acontecimientos en Italia en unos pocos capítulos, nos sitúa al final de la Edad Media, en la época de peste, hambres y guerras sin fin en la que se desarrolla el juego en sus primeros escenarios. Da además una idea de la política en la totalidad de Europa, y de las complejas interrelaciones entre los estados.

Bombarzo de Manuel Mújica Laínez, situado cronológicamente en la época de Carlos V y la España Imperial, en la que se desarrollan los últimos escenarios. Centrado en la vida de un caballero de rancia estirpe, nos habla de las vidas de las familias más importantes de la época, Orsinis, Colonnas, Gonzagas y otras, famosos todos ellos por sus notabilísimas aporta-

EL TERROR QUE VINO DE LAS ESTRELLAS



por J. López Jara

En el momento en que salga a la venta este número de Líder, lo hará - o lo habrá hecho - la última extensión para La llamada de Cthulhu traducida al castellano: El terror que vino de las estrellas.

Dos extensas aventuras centradas en Honduras y Perú constituyen el grueso de este nuevo módulo para *La llamada de Cthulhu*. Son buenas creaciones del laboratorio de Chaosium que harán las delicias de los jugadores y serán de gran ayuda para los Guardianes faltos de material con el que volver loca a la parroquia lúdica. No es el momento de desvelar los secretos terribles que se encierran en las páginas de estos dos escenarios, pero sí podemos adelantar que servirá para que guardián e investigadores traben un mayor conocimiento con Shub-Niggurath, la Cabra Negra de los Bosques con un millar de Retoños y con la arqueología de las civilizaciones precolombinas (*La llamada de Cthulhu* también es cultura, qué caramba).

Pero hay más en este *terror que vino de las estrellas*: hay unas páginas centrales que contienen el *Manual de campaña de la Sociedad Theron Marks*. Se trata de una serie de consejos a todos los niveles de cómo debe funcionar un grupo de investigadores de los Mitos. Precisamente en el número anterior, Ricard Ibañez y yo hacíamos una defensa

de la correcta forma de jugar a *La llamada*... Me temo que quienes poseen el mismo enfoque que Frank Glup, de la sociedad Theron Marks, ("la salud mental reside en una escopeta de cañón recortado") harán una lectura tendenciosa de este interesante manual y solo sacarán en limpio que deben buscar un maestro armero de confianza que les monte linternas en sus escopetas de cañones recortados. La verdad es que el manual está lleno de consejos interesantes, el mejor de los cuáles es montar una asociación como lo fue la Theron Marks, con una base de operaciones, un capital común, y que se convierta en lugar de adiestramiento de futuros investigadores (ya se sabe que el investigador de los Mitos vive rápido y muere rápido). Si esto se hace con cabeza, permite al Guardián una mayor coherencia en las campañas (los nuevos no son introducidos en el vestíbulo del hotel Plaza de Nueva York, para salir en cinco minutos hacía el Tíbet, abandonando familia, trabajo, etc.). Se mejorarán también las acciones de investigación y ¿por qué no? la capacidad de combate táctico de un grupo, aunque todo el mundo sabe que ello sólo servirá contra la "caza menor". Para los apasionados por las armas y la dinamita, sirvan dos cosas: 1) Mark Theron se dinamitó a sí mismo. 2) El cerebro, como dice el epílogo del autor del manual, André Stalin, es lo único que os puede salvar la vida en muchas situaciones, si sabéis cómo utilizarlo.

ciones a las artes del asesinato, la intriga, y la traición, de los que sin duda

podemos aprender mucho, no sólo para el juego.

silencio...¡se juega!

LA LLEGADA DE RUNEQUEST AVANZADO

por Ana I. Utande
y Luis Serrano.

The Fumbler Dwarf

Cuando este ejemplar de *Líder* vea la luz, faltará ya muy poco para que esté en la calle *RuneQuest Avanzado*, el segundo de los suplementos que sobre este excelente sistema de juego salen en castellano. Sin ningún tipo de falsa modestia se puede decir que el suplemento, en lo que a contenido se refiere, es mucho más completo que la versión inglesa o americana. No se repite nada que ya fuera descrito en la versión básica, y se añaden, sin embargo, todo tipo de nuevos detalles que completan y hacen más entretenidas las partidas en nuestro mundo fantástico.

En primer lugar, se habla del nuevo sistema de generación de personajes, más completo que el anterior, ya que tiene en cuenta las distintas profesiones a las que se puede dedicar nuestro aventurero antes de irse a explorar el mundo, y las habilidades que recibe éste en consecuencia. Llegan también las famosas reglas de edad e inactividad, que permiten crear personajes muy poderosos y experimentados, pero que envejecen y pierden características con rapidez.

Las nuevas reglas de combate completan las anteriores. Nuevas tácticas, batallas en entornos extraños, combate a caballo, nuevas armas de todo tipo (incluida una sección dedicada a las grandes armas de asedio), y nuevos tipos de armadura, llenan esta sección de excitantes posibilidades.

En la sección de *Habilidades y El Mundo* se tienen en cuenta, entre otras cosas, los condicionantes meteorológicos y cómo afectan éstos al uso de las diferentes habilidades.

Los capítulos dedicados a la magia no sólo describen los nuevos conjuros de los tres tipos de magia básicos (lo cual no deja de ser también importante: más del doble de los conjuros que se definían en la versión anterior), sino que contienen la necesi-

ria información para que los personajes lleguen a progresar en sus respectivas carreras místicas. Ya se dan a conocer los requisitos formales que se necesitan para convertirse en Shamán, Sacerdote o Adepto. También se descubren los procedimientos de comunicación con las diferentes deidades, y como éstas pueden influir en la vida de sus fieles. También se ofrece la posibilidad de confeccionar un panteón de dioses "self-service" más completo que el enunciado en el libro básico.

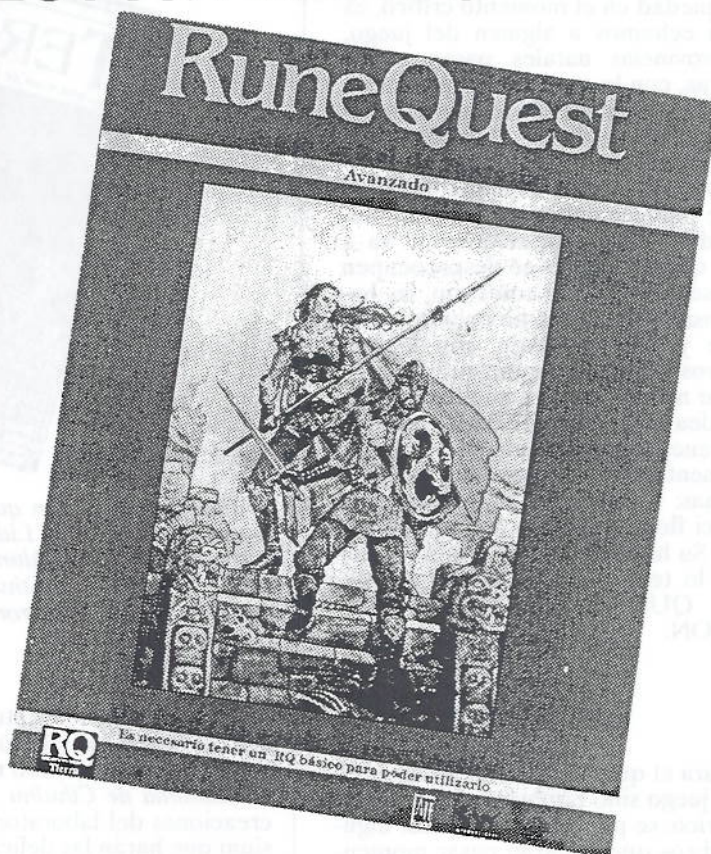
Las reglas de navegación permiten añadir esta importante faceta de todas las aventuras fantásticas de un modo más realista. Barcos, reparaciones, tormentas, monstruos marinos, etc., todos ellos abren un nuevo horizonte a los viajes en *RuneQuest*. También se contemplan los viajes por el plano espiritual, y los encuentros que uno puede tener si se adentra en él.

Y, por fin, el momento que todos habíamos esperado. ¡La nueva lista de criaturas! Es lo que hace a este suplemento avanzado diferente a los demás. En su versión inglesa había más paja, se incluía el Libro del Master

(que aquí se incluye solo en parte, ya que el resto, remodelado y completado, aparecerá a continuación en castellano con el nombre de *El Señor de las Runas*, acompañado de la pantalla correspondiente para uso del Master), y los pobres monstruos iban en un libro aparte. Pues bien, desde *RQ Avanzado* en castellano, 67 tipos totalmente nuevos de bichos os contemplan. Desde ninfas a vampiros, y desde basiliscos a delfines, toda la gama de criaturas fantásticas están aquí. Además, se dan también tablas de experiencia previa para crear aventureros no humanos con razas ya definidas en el libro básico (broos, elfos ogros, etc.).

Y, por fin, tenemos también un escenario, "Los Telmori", diseñado por el propio Sandy Petersen, el creador de *La Llamada de Cthulhu*, el cual es otro enamorado de *RQ*.

Por todo ello, tener el *RQ Avanzado* es un importantísimo paso adelante para toda la afición en general. Lo hemos hecho con todo nuestro interés, en un trabajo más que de traducción pura y simple, de remodelación. Esperamos que os guste.



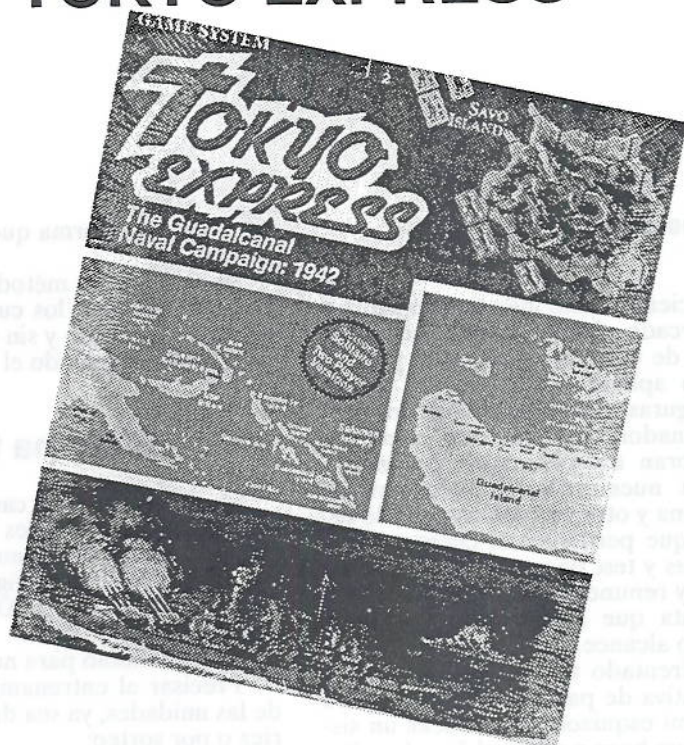
El equipo de diseño de Victory Games acaba de sacar otro producto original. Un juego que puede usarse en solitario o en uno contra uno, ambientado en las batallas navales nocturnas que ocurrieron en la zona de la isla de Savo y el Ironbottom Sound durante la campaña de Guadalcanal en la Segunda Guerra Mundial.

Mi frustrante experiencia en la campaña de Flat Top arbitrado del club Alpha -ver Líder 5- (sí, yo era Ollendorf, ¿qué pasa?) despertó una pasión por el conflicto del Pacífico. Me empujé *Pacific War* (también de VG y del que algún día hablaremos largo, tendido y filosóficamente), mandé carta a *The General* con diversos nombres, preguntando para cuando el ASL japonés (hasta los de Avalon pican con ese truco), hasta que un día en Joc Internacional me dijeron "A ti te gusta acabar con los japoneses ¿eh? pues mírate esto" Y me dieron una copia del *Tokyo Express*.

Nunca he sido un fanático de los jugos en solitario, pero el hecho de que *Tokyo Express* se anunciase como juego en solitario y para dos jugadores me llamó la atención. Así que me lo llevé a casa prometiendo un comentario para la revista en cuanto me hubiese mirado las reglas y jugado unos cuantos turnos. Eso fue hace tres meses.

Porque he descubierto que -incluso jugando contra un japonés que no existe- *Tokyo Express* puede ser un juego apasionante. Como es la moda en los últimos diseños lúdicos americanos, las reglas vienen divididas en dos libretos: uno de 24 páginas nos permite jugar la versión básica del *Tokyo Express* en solitario en muy poco tiempo (si eres un lector habitual de reglamentos, como lo es un servidor, en una tarde ya te habrán hundido tus barcos en la primera misión). Luego viene la versión standard, la avanzada (que incluye reglas opcionales) y el juego para dos, en otro librito más contundente, de 64 páginas. Además de eso está el mapa de juego, que representa la costa de Guadalcanal desde el cabo Esperanza hasta Point Cruz (los entendidos ya se situarán) la isla de Savo y el famoso Ironbottom Sound; las fichas que son excelentes en su calidad; un sin fin de cartas y tablas para manejar el juego; las hojas de control de los barcos y las cartas de tiro artillero. En fin, que la caja está repleta de cosas, lo que por otro lado pone muy difícil que algún día veais una versión traducida del juego.

TOKYO EXPRESS



El trabajo con las reglas se puede calificar de encaje de bolillos sin temor a exagerar. Se tienen en cuenta los tipos de formación, las capacidades de detección de unidades enemigas (radar y visual para los americanos, visual [pero vaya vista] para los japoneses) los tipos de formación y las doctrinas tácticas (especialmente japonesas) en caso de encuentro con el enemigo; las grandes diferencias entre los torpedos japoneses y los americanos... y así muchas más cosas que hacen de cada partida de *Tokyo Express* una experiencia nueva. Y realmente no me ha servido el juego para quitarme el complejo de Flat Top. El americano tiene que espabilarse mucho (jugando en solitario, no lo he probado contra un adversario de carne y hueso) para no ser hundido y masacrado como en la histórica batalla de la Isla de Savo. Luego, con la experiencia, uno se percata de que los japoneses tienen dos tipos de misión principal: bombardear a los marines o intentar aprovisionar a los suyos. Con esto sabes más o menos dónde se dirigirán las task forces japonesas; pero no sabes qué contiene cada task force o si es un "dummy" simplemente hasta que no la detectas y para entonces puedes tener varias estelas de torpedos camino de tu buque insignia.

La única pega es, como en muchos juegos en solitario, no saltarse nada y

llegar a manejar con fluidez una secuencia de juego un tanto farragosa. No os asustéis pero cada turno tiene una etapa de preparación (con 11 fases) una etapa de actividad (con 33 fases posibles) y una etapa terminal (con sólo 6 fases). Además, se van sacando en fases ya determinadas unos marcadores que en un momento dado pueden disparar los segmentos de detección (11 fases) o de combate (13 fases). Es indispensable ceñirse a este complicado cuadro, que parece pensado para un ordenador, si no queremos encontrarnos con que nos hemos olvidado de mover una task force, o que nos saltamos un momento en el que podíamos intentar detectar al enemigo. Y también hay que llevar un control estricto de la situación de cada barco en cuanto a munición y daño recibido.

Finalmente os diré que el juego tiene una serie de escenarios históricos, otra de escenarios hipotéticos y finalmente un sistema de creación de escenarios propios. En este último se da la circunstancia de no saber cuántos barcos hay en el bando enemigo (se determinan aleatoriamente durante la partida). Además se pueden incluir barcos que históricamente nunca estuvieron en la campaña como, ejem, el Yamato y el Musashi (yo nunca me los he encontrado, gracias a Dios).

SIMULACION 3D EN SOLITARIO

por Jesús m^a Cortés Meoqui

Recientemente han aparecido en el mercado de la Simulación varios juegos de tablero en solitario, pero si intento aplicar esa técnica al Juego con Figuras el resultado suele ser descorazonador: los ejércitos enemigos maniobran estúpidamente permitiendo que nuestros hombres los machaquen una y otra vez; incluso puede suceder que perdamos la cuenta de secuencias y test de moral, haciendonos un lío y renunciando a seguir la partida hasta que algún incauto caiga a nuestro alcance.

Enfrentado al problema y ante la alternativa de pagar un siquiátra para curar mi esquizofrenia o idear un sistema que haga posible el Juego en Solitario, he optado por esta última solución y aquí están los resultados:

1.- Teoría de la posición estática:

El ejército de "Mr.X" (nuestro hipotético contrincante) se sitúa en una posición defensiva a ultranza y nuestras tropas deben romperla. El ejemplo más claro es la batalla de Busaco, donde los franceses se partieron la crisma en repetidos ataques contra una posición inglesa formidable.

Sin embargo es posible que deseemos ver al enemigo maniobrando, he aquí el 2º sistema:

2.- Tarjetas de movimiento:

Haremos 50 tarjetas en las que se indiquen los movimientos que debe realizar el enemigo y las unidades afectadas; por ejemplo: 1er. Batallón de infantería avanza durante 3 turnos, escudrones 2 y 3 de caballería avanzan 1 turno, 2 batallones de infantería y un escuadrón avanzan X turnos... Sacando una tarjeta cada turno y moviendo las tropas de Mr. X según lo indicado. (Ojo con la tendencia a desplazar las

unidades en la forma que más nos beneficie).

Se trata de un método sencillo y a la vez irreal, pues los cuerpos avanzan espasmódicamente y sin un plan general, por ello he ideado el 3er. sistema:

3.- Sistema total:

a) determinar el carácter de los mandos de las unidades mínimas (batallón-Escuadrón) de nuestro ejército y el de Mr. X según la siguiente tabla:

1d6: 1, 2: ATREVIDO, 3,4 NORMAL, 5,6: CAUTO.

Escribiéndolo para no olvidarnos.

Precisar el entrenamiento y moral de las unidades, ya sea de forma histórica o por sorteo:

1d10: 1-Guardia. 2,3-Veteranos. 4,5-Elite. 6,7,8-Línea. 9,0-Milicia.

b) colocar nuestras tropas en la mesa según el plano de situación que creamos más conveniente; el ejército enemigo se ubicará por sorteo: tabla 1

c) Colocados ambos ejércitos, daremos las órdenes de batalla al nuestro, a continuación un nuevo lanzamiento de dado establecerá el plan de Mr. X: tabla 2.

Al resultado del dado se le aplican los siguientes modificadores según el carácter de Mr. X:

Cautos: -1. Ejército con más de la mitad Clase C: -1

Atrevidos: +1. Ejército con más de la mitad clase A: +1.

d) las tropas de cada ejército mueven según los planes ya esbozados, pero puede darse la circunstancia de

querer cambiar de órdenes, para ello láncese 1d10 y ver: tabla 3

El test superior tiene lugar al llegar el emisario a la unidad objeto del cambio de orden. Si se desea volver a intentar el cambio, en el caso 1 y 2 debe mandarse un nuevo mensajero, en las demás basta con probar el siguiente turno.

De esta forma impediremos que una vez conocido el plan de Mr. X podamos cambiar el nuestro para hacerle frente de modo automático.

Otro factor a la hora de dar órdenes es el carácter de los mandos de una unidad cuando llegue a distancia de carga del enemigo; lanzaremos 1d6 para el general cauto, y con 1 ó 2 ésta unidad no carga; el Atrevido cargará siempre aunque no tenga esa orden.

e) Maniobras: el ejército de Mr. X y el nuestro deben atenerse a las formaciones características de la época cuando se hallen en situaciones determinadas, siguiendo las ordenanzas y el carácter de los mandos inferiores.

Así en la época napoleónica la infantería se puede regir por las siguientes ordenanzas:

- Inf. ligera: escaramucear y evitar el contacto con enemigo, adopta siempre la línea.

- Inf. de línea: Avanza en columna de marcha por retaguardia, columna de ataque cuando carga y línea en defensa. Frente a caballería adoptará el cuadro, salvo tropas de élite que pueden mantener su formación anterior.

Si el mando es cauto, la posibilidad de que formen el cuadro o línea es muy frecuente, mientras el oficial atrevido preferirá la columna y retrasará formar cuadro.

tabla 1

1d6:	1-Caballería en los flancos, infantería al centro. 2-Inf. en centro y derecha, Cab. en izquierda y reserva. 3-idem anterior, pero caballería en derecha. 4-Inf. en flancos y reserva, cab. en centro. 5-cab. en reserva, inf. en 1ª línea. 6-unidades de cab. e inf. intercaladas en el frente.
------	--

f) Otro factor digno de consideración es que las unidades no siempre mueven o maniobran con la misma velocidad, por ello lanzaremos cada turno 1d6 cuyo resultado será sumado o restado a cada batallón o escuadrón conforme al carácter del mando:

Mando Cautó: en avance contra enemigo: restar; en retroceso o busca de protección: sumar.

Mando Atrevido: Contra enemigo: sumar, en retroceso restar.

De éste modo nuestro perfectamente programado avance de varias columnas queda desbaratado.

También la velocidad de maniobra es afectada por la calidad de las tropas, así:

Para cambiar de formación se pierde: 1d6; tabla 4

g) un último elemento para impedir que el ejército de Mr. X sea una marioneta son las tarjetas de acontecimientos: Tomemos 40 tarjetas y en 15 de ellas escribimos, por ejemplo: Explosión de municiones, artillería no dispara durante 1d6 turnos; pánico en 1 batallón que no mueve este turno; lluvia torrencial: reduce el movimiento a 1/3 y no se puede disparar durante 3 turnos... Y otras circunstancias que puedan afectar a nuestro ejército, sacando una al principio de cada turno.

Os aseguro que si después de todos estos obstáculos sois capaces de derrotar a Mr.X, Napoleón firmaría por ser vuestro Ayudante de Campo. Si no, siempre cabe la posibilidad de decir aquello de: "No mandé mis ejércitos a luchar contra los elementos" (igual oís una carcajada burlona desde el otro extremo de la mesa).

tabla 2

- 1d6:
- 1-Permanecer en posición y hostigar para atraer al enemigo
 - 2-Permanecer en posición, la cab. cargará cuando el enemigo avance
 - 3-Avance del centro y ataque frontal.
 - 4-Ataque por ala derecha.
 - 5-idem ala izquierda.
 - 6-Ataque con las dos alas en pinza.

tabla 3

- 1- Muerte del mando de unidad, test de moral, 2 turnos sin mover.
- 2- Muerte del emisario, cumplir orden anterior.
- 3- Error de emisario, la unidad más próxima a la destinataria recibe la orden.
- 4- Retraso de 1 turno en cumplir la orden.

	<i>Mando normal</i>	<i>Mando cauto</i>	<i>Mando atrevido</i>
5-	Cumple orden	Retrocede 1 mov.	Avanza a carga 1 turno
6-	Cumple orden	Retrocede 1 mov.	Avanza a carga 1 turno
7-	Cumple orden	Cumple orden	Cumple orden
8 a 0-	Todos cumple orden		

A la tabla se aplicarán los siguientes modificadores:

- + 2 si el enemigo huye a 25 cm.
- 2 si tropas propias huyen a 25 cm.

tabla 4

	<i>Elite/ veteranos</i>	<i>Línea</i>	<i>Milicia</i>
1,2	1 turno	1T. y 1/2	2T
3,4	3/4 T	1T	11T y 1/2
5,6	1/2 T	3/4 T	1T

naípe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 t: 244.43.19 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

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

EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

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

PROXIMA APERTURA

JUEGOS DE ROL

JUEGOS DE SOCIEDAD

REVISTAS EXTRANJERAS

WARGAMES

BARCELONA CENTRAL de JOCS

Provenza, 87 tel. 93.239.58.53 Joan
esquina Viladomat

VALENCIA

LUDOMANOS

Castellón, 13 tel. 96.341.95.84 Gerardo

CONSEGUIMOS EL JUEGO QUE NECESITES

MINIATURAS DE PLOMO

AMPLIO SURTIDO

VENTA POR CORREO

SON TUS TIENDAS

pide la lista de juegos gratuitamente

tiendas asociadas a



FRENTE DEL ESTE II

Introducción

Que el frente del este en la II Guerra Mundial siempre ha sido uno de los temas preferidos de los wargamers es una realidad. Los motivos de esta realidad me hacen discrepar del introductor de la primera parte de este dossier. Creo que las connotaciones extralúdicas o se reflejan en cualquier tipo de wargame y este reflejo será más o menos acusado dependiendo del jugador y no del juego. No creo tampoco que debamos confundir el folclore con el fanatismo, el hecho de que un jugador se autonombre Manstein, Zhukov, Lee o Blücher no implica necesariamente ninguna comunión ideológica. Como en cada juego las preferencias existen, pero de esto, a decir que habría que colocar los puertos en los clubs, va un abismo. Discrepo también en la afirmación de que el frente Este haya sido tratado extensamente en los wargames. Dada

la magnitud de este frente en cuanto a geografía, material, hombres y tiempo, el tratamiento que ha recibido por parte de los diseñadores es mínimo, exceptuando los juegos de campaña y ciertas operaciones muy concretas: kursk, stalingrado, Korsun, Kanev o Crimea el resto de campañas y operaciones de ese frente se desconocen casi por completo, operaciones como: la bolsa de Demysosk, Melitopol, Smdensk, Nevel, Minsk, Proskurov-chemovtsy, Lwow-Sandomir, Cruce del Vistula y del Oder, Bolsa de Volkhov, Bolsa de Oranienbaum, Praga, Budapest, Varsovia, Lago Balaton, Kamenets Podolsk y todas otras son desconocidos para muchos wargames. Tampoco deberíamos dejarnos arrastrar por tópicos, la guerra en el este fué una barbaridad como lo son la gran mayoría de guerras y esta en concreto tuvo una serie de connotaciones ideológicas que le

dieron un tinte muy sangriento. Pero no consistía en ordas de rusos embolsados o avanzado hacia occidente, los aficionados a este frente conocen la evolución en tácticas y estrategias de los ejércitos contendientes, la dispar geografía, el desarrollo y mejora del armamento, la evolución de la estructura organizativa de las unidades, los problemas de suministros, la climatología, la seguridad en la retaguardia y un largo etcetera, que hacen de este frente uno de los más variados y atractivos de la segunda guerra mundial.

En LIDER 9 un lamentable error dejó sin padre al artículo sobre el *Russian Campaign*, pedimos comprensión a nuestro colaborador Xavier Dropez el cual pronto nos volverá a deleitar con sus brillantes análisis. La Redacción.



FIRE IN THE EAST & SCORCHED EARTH

"EL MEJOR FRENTE ESTE REALIZADO"

por Joan Parés i Marés

"Fire in the East" (FITE) y "Scorched Earth" (SE) son dos juegos pertenecientes a la serie Europa de la casa GDW. La serie Europa es un proyecto que pretende conseguir una simulación operacional de toda la segunda guerra mundial en Europa y norte de Africa. La serie dispone ya de 9 títulos que cubren distintos frentes y épocas: "Case White, Narvik, The Fall of France, Their Finest Hour, Marita-Merkur, Western Desert, Torch y además dos expansiones, Spain & Portugal y Near Est". Estos juegos (casi todos están en fase de revisión y actualización) junto con FITE y SE, conforman la serie a la espera de que vea la luz en Noviembre el tan deseado Second Front. Todos ellos son juegos independientes que podrán ser engarzados cuando aparezca el juego "Grand Europa".

El Frente Este queda desarrollado a través de FITE y SE, desde el inicio de la invasión alemana en Junio de 1941 hasta diciembre de 1944, el resto de la campaña oriental se supone que aparecerá en Second Front o en un juego posterior.

Fire in the East

Editado en 1984
2.500 fichas
6 mapas

Scorched Earth (No es jugable sin FITE)

Editado en 1987
3.840 fichas
3 mapas (completan los de FITE)

El Sistema

Se utiliza un sistema operacional, con refuerzos y suministros históricos y unas condiciones de victoria geográficas y rígidas. Los hexágonos equivalen a 16 millas y un turno de juego



equivale a dos semanas. Cada turno de juego se divide en dos turnos iguales uno para cada jugador. El turno de cada jugador se divide en diversas fases, en la fase inicial, el jugador en fase recibe refuerzos y reemplazos, determina el estado de suministro de todas las unidades e intenta reparar las unidades aéreas inoperativas. La siguiente fase es la de movimiento en la cual se mueven todas las unidades terrestres y navales. En la fase aérea se mueven las unidades aéreas, se realiza el combate aéreo y se ejecutan las misiones. Luego viene la fase de combate en la cual el jugador en fase realiza sus ataques. Por último la fase de explotación permite al jugador mover sus unidades motorizadas.

Las Unidades

Las unidades terrestres cubren un amplio abanico que va desde el cuerpo hasta la batería de artillería, pero la unidad básica es la división. La primera distinción importante entre las unidades se produce según su tipo de movimiento. Las unidades motorizadas podrán mover en la fase de explo-

tación y las no motorizadas no. Adicionalmente según sean de un tipo u otro pagarán distintos costes al moverse en ciertos tipos de terreno. Otra distinción surge del tener o no, armas de apoyo. Una unidad estará a plena potencia si posee armas de apoyo intrínsecas o recibe el apoyo de otra unidad. Serán generalmente las unidades menores (brigadas o inferiores) las que no posean armas de apoyo. Una de las diferencias mas importantes entre las unidades se produce según su capacidad acorazada y antitanque. La capacidad acorazada se utiliza en el ataque y la defensa, la antitanque es solo defensiva y contra unidades acorazadas. Estas capacidades son variables y proporcionan un modificador final a la tirada de resolución de combate. Por último existen unidades con capacidades especiales, los distintos tipos de unidades de ingenieros (construcción, combate, asalto y ferrocarril), los distintos tipos de artillería, HQ's, unidades de montaña y esquiadores, unidades férreas, NKVD, comandos, paracaidistas, planeadores, etc; todo ello produce una gran riqueza y realismo en el juego sin una excesiva complicación.

Las unidades aéreas representan unos 40 aviones (se discute acaloradamente sobre si las unidades aéreas soviéticas pueden llegar a representar 100 aviones y las alemanas 20 en ciertos momentos), cada unidad incluye la marca del avión que representa, el tipo de avión (caza, bombardero, bombardero en picado, transporte, etc), el ataque, la defensa, la capacidad de bombardeo táctico y/o estratégico y su radio de acción.

Por último están las unidades navales y flotillas fluviales, las cuales en el juego utilizan parcialmente sus capacidades (las unidades navales se utilizarán completamente cuando aparezca el juego naval de la serie Europa). Sus funciones son de apoyo artillero, transporte, desembarco, y otras especiales.

Combate y Movimiento

El movimiento es convencional, las unidades tienen un factor que se va gastando según el tipo de terreno por el que se mueven. Se puede utilizar el movimiento llamado administrativo, que permite una mayor velocidad siempre y cuando se mueva por terreno llano o a través de carreteras y no se produzca en territorio enemigo o adyacente a unidades enemigas. Existen dos tipos de movimiento ferroviario: el operacional que permite gastar parte del factor de movimiento y/o combinarlo con otro tipo de movimiento y el estratégico que permite mover hasta 200 hexágonos por ferrocarril pero no permite nada más.

Ambos bandos tienen un límite en cuanto al número de unidades que pueden utilizar el ferrocarril en un turno dado. Adicionalmente existe el problema del distinto ancho de vía, que obliga a ambos bandos a convertir el tipo de vía para poder utilizarla.

Las divisiones ejercen zona de control (ZOC) y unidades tipo regimiento solo ejercen ZOC en zonas específicas. Las ZOC son semirígiditas y el coste de pasar por ellas depende de la movilidad de la unidad.

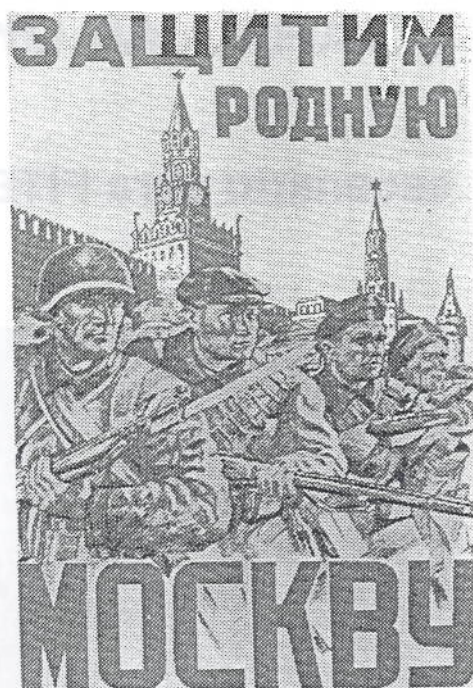
El combate terrestre es también convencional, se totalizan los factores atacantes y se comparan con el factor de defensa para determinar la relación. La fuerza de combate se puede ver alterada por el tipo de terreno, estado de suministro y armas de apoyo. El dado se puede ver modificado a su vez por la capacidad acorazada y antitanque. Los resultados de la tabla de combate son clásicos y van desde el "DE" hasta el "AE", pasando por el "EX, DR, medio EX, etc".

Como en otros juegos existe el "overrun", que permite eliminar a una unidad enemiga durante la fase de

movimiento o explotación, siempre que la relación sea de 10-1 o superior.

Las reglas aéreas.

Las reglas que conciernen a la aviación están detalladas y estructuradas de tal modo que son casi un juego dentro del juego. Considerando la escala, se podría decir que el sistema aéreo hubiese podido ser más abstracto y sencillo, para de este modo evitar el cambio de ritmo que supone la fase aérea (pasamos de prestar atención a nuestras unidades de tierra, a controlar un arma muy distinta). La decisión de los diseñadores de dar un peso específico importante al sistema aéreo, se puede explicar ya que el arma aérea fue uno de los elementos más revolucionarios de la segunda guerra mundial. En la serie Europa se considera cada tipo de avión individualmente y cada misión es realizada por una clase de avión. El resultado final aunque no es simple, tampoco es excesivamente complejo y en cambio revela con claridad el papel de la aviación en un juego operacional. Las unidades aéreas están situadas en bases aéreas (ciudades y aeródromos) en el mapa, desde estos hexágonos inician sus misiones. En otro tipo de juegos operacionales los jugadores están dispuestos de proteger sus aeródromos o proveer sus lugares de construcción, pero aquí debe vigilarse atentamente que el enemigo no irrumpa en nuestras bases (en lenguaje coloquial "pisar") o que no las bombardee con su aviación. La fase aérea de cada jugador comienza con el movimiento de sus unidades hacia sus objetivos. Los bombardeos pueden llevar o no escolta de cazas. Finalizado esto, el otro jugador mueve sus cazas en radio de interceptación, se produce el combate aéreo y se toman las pérdidas correspondientes. Por último se realizan las misiones. Aparte, los cazas tienen una área de patrulla que se extiende desde su base hasta la mitad de su alcance, las unidades enemigas que pasen por esta zona se pueden ver sometidas a ataques especiales. Existen dos tipos de misiones de bombardeo: las estratégicas y las tácticas. Las misiones estratégicas son dirigidas contra objetivos del mismo tipo y dada la idiosincrasia de la guerra en el Este no son muy efectivas: es decir, los jugadores comprobarán rápidamente su poca rentabilidad y las realizarán muy esporádicamente. Las misiones tácticas serán la gran mayoría de operaciones realizadas y se dividen en los tipos siguientes: ataque a la aviación enemiga, ataque a bases aéreas, ataque a puertos, apoyo a tierra en ataque y en defensa, interdicción a tierra, bombardeo de líneas férreas y ataque a bu-



ques. Por último, existen también las misiones de transporte, pudiendo con ellas trasladar unidades de tierra de un lugar a otro, llevar suministros y lanzar paracaidistas.

Las reglas navales

Las reglas navales cubren de una forma sencilla el papel de esta arma en el frente del Este (el reglamento naval se desarrollará completamente cuando aparezca el juego naval de la serie Europa). En FITE y SE podremos transportar unidades, puntos de recursos y suministros, el jugador soviético podrá también realizar desembarcos anfibios ya sea con buques o con las flotillas fluviales y podrá apoyar con su artillería tanto en el ataque como en la defensa.

Notas: No podemos acabar este artículo sin mencionar la reciente aparición del módulo-suplemento "The Urals"- Europa XIII en el cual se desarrolla completamente la industria bélica soviética, aparecen nuevos mapas de la zona de los Urales, se incluyen nuevos distritos militares, aparece el OB completamente actualizado y otros apoyos para el frente Oriental.

También debemos mencionar dos proyectos que pueden redondear aún más el frente del Este, por un lado "The Russo-Finnish War" o la guerra de invierno y por otro lado "Soviet Far Asia" o el frente asiático de la Unión soviética. Estos títulos aún sin fecha de aparición junto con el de los Urales son producidos por GRD que es la editorial que se está haciendo cargo de toda la serie Europa en coordinación con GDW.

UDARNAYA UKRAINIA

escenario para FITE y SE



por Joan Parés i Marés

Uno de los graves problemas con los que nos encontramos los poseedores de FITE y SE, es su jugabilidad; el espacio físico que se necesita para desplegar el juego, el elevado número de fichas, el tiempo de preparación y la casi obligatoriedad de jugar por equipos son una serie de handicaps que retraen al jugador. No hace falta ser muy listo para darse cuenta que estos problemas desaparecerían si existiese en el juego un libro de escenarios. Pero será que no comprendemos las técnicas de marketing de GDW y por tanto no podemos entender por qué no están los escenarios. Como que no existen los escenarios, si queremos jugar debemos lanzarnos a la campaña y empezamos a prepararla con gran cariño y dedicación, concretamos bandos, equipos, días de juego, reglas avanzadas y opcionales, preparamos hojas, etc. Un buen día iniciamos el gran proyecto pero a los pocos turnos empezamos los problemas, un jugador no ha venido, un bando cojea, un frente desequilibra el resto, un general es sustituido por otro y por otro poco después, en un intento de bolsa caen 5 divisiones panzer de la forma mas tonta, la resolución de turnos se alarga cada vez más y sin saber como

los jugadores deciden finalizar la campaña porque ya no tiene futuro.

En este estado de cosas, solo se nos puede ocurrir la creación de escenarios. El escenario ideal debe ser agil, divertido y factible, con un número de turnos corto, medio o largo, con un espacio de juego aceptable y donde ambos bandos cuentan con las mejores fuerzas. Con estas condiciones sólo se encuentra el frente sur. A partir de principios del 42 y hasta finales del 44 fue en el sur de la Unión Soviética donde se desarrollaron las mayores batallas de la guerra, se enfrentaron la gran mayoría de las fuerzas acorazadas de ambos bandos y la blitzkrieg siguió dominando la situación.

De mayo a noviembre del 42 el frente sur se movió 700 Km mientras que en el resto de frentes se movió escasamente 40 Km. De noviembre a febrero del 43 el frente sur se movió de 700 a 250 Km, mientras el resto permanecían estáticos. Hasta finales del 43 el cambio de frentes en el sur llegó a 500 Km, mientras que sólo el frente central varió en ciertas zonas 300 Km. Durante la primavera del 44 el frente sur volvió a moverse 380 Km y el resto, excepto en la zona de Leningrado apenas varió. Es decir, que de abril del 42 a abril del 44 el frente sur tuvo un movimiento de 2.200 Km y el resto de frentes sólo de 400 Km. A nivel de

fuerzas, una rápida visión de las tablas de fuerzas acorazadas nos indica que en el frente sur estuvieron presentes la gran mayoría de unidades; lo mismo sucedió a nivel aéreo.

Puestos a diseñar el escenario, decidimos iniciarlo en abril 42 el despliegue no plantea grandes problemas y la relación entre el frente sur y el resto de frentes es controlable. Se establecen distintos finales de escenario NOV II 42, MAR II 43, DIC II 43, ABR II 44 y SEP II 44 que coinciden con los finales de ofensivas históricas. Las condiciones de victoria se toman históricamente de objetivos conseguidos o posibles y el empate representa la realidad de lo que sucedió. Los refuerzos y reemplazos de ambos bandos intentan representar el peso específico del frente sur. Las divisiones Panzer, los cuerpos de tanques y mecanizados y las divisiones de la guardia han sido seguidos uno a uno para que lleguen, se modifiquen o se retiren según sucedió históricamente. Un seguimiento de las demás unidades requeriría unas fuentes de información de las que no disponemos y por otro lado cierta flexibilidad siempre es de agradecer por los jugadores. La conexión entre el mapa de juego y el resto de frentes se articuló en una regla especial; personalmente nunca he creído en los muros impasables.

Material necesario: *Fire in the East* y *Scorched Earth*

Se utilizan los mapas: 3 B, 4 A, 8 A y 9 A

Reglas especiales para el escenario:

1) La mini zona climática situada en la línea de hexágonos en el borde norte del mapa de juego se suprime, convirtiéndola en zona climática "C".

2) Los ataques partisanos según la regla (33.c) en el Distrito militar de Orel se producen según la siguiente carencia: ABR I42-MAR II43 2 ataques en los turnos II y 1 ataque en los turnos I; ABR I43-MAR II44 2 ataques por turno; ABR I44 hasta el final 3 ataques por turno.

Los ataques partisanos en los demás destritos son normales.

3) La interacción entre el mapa de juego y el resto de mapas se produce según la siguiente regla:

3-1 Al principio del escenario se coloca un marcador de límite en el hexágono 4A-O114.

Este límite indica la situación de referencia del frente inmediatamente superior. Desde el límite hasta el borde este del mapa es zona soviética, el

resto es zona del eje. Este marcador sirve (como indicaremos más adelante) para determinar si las fuerzas de un bando pueden entrar o salir por el norte o no.

3-2 La posición de este marcador se verá alterada por tres causas.

a) Automáticamente se moverá hacia el oeste según la siguiente tabla:

NOV I 42-ENE II 43	2 hexágonos por turno
FEB I 43-AGOS I 43	1 hexágono cada turno I
AGOS II 43-DIC II 43	1 hexágono por turno
ENE I 44-FINAL	2 hexágonos por turno

b) El bando del eje podrá mover el marcador hacia el este.

Por cada división alemana que salga del mapa por el borde norte y en su zona, se moverá un hexágono dirección este. Estas unidades se colocarán en un sitio especial ya que pueden volver a entrar en el tablero.

c) El bando soviético podrá mover el marcador hacia el oeste.

Siempre y cuando el jugador alemán haya utilizado la opción (b).

En este caso podrá sacar unidades del mapa para contrarrestar ese avance, el valor de las unidades que saque debe ser igual o superior al valor de las unidades alemanas. El jugador soviético podrá sólo sacar unidades para contrarrestar el avance del marcador por parte alemana; es decir, no puede utilizar este sistema para avanzar el marcador unilateralmente a su favor. Las unidades se colocarán en el mismo sitio que el alemán ya que también podrán volver a entrar en el mapa de juego.

d) Si el jugador alemán vuelve a introducir en el juego unidades retiradas para avanzar el marcador, el jugador soviético deberá reintroducir unidades en su turno para equilibrar la situación.

El jugador soviético siempre podrá reintroducir unidades en el tablero aunque el jugador alemán no lo haga.

4) Aplíquese la regla (39 H) incluyendo la zona norte del mapa.

Adicionalmente, aplíquese la siguiente regla para salir y entrar del mapa por cualquier lugar controlado; es decir, Norte, borde este solo para el soviético y borde oeste solo para el eje.

Cualquier unidad que abandone el mapa de juego por una zona controlada podrá volver a entrar en el tablero en el siguiente turno a través de movimiento estratégico ferroviario considerándose gastados 100 MP en el momento de entrar.

Cualquier unidad que abandone el mapa de juego por una zona controlada podrá volver a entrar al cabo de dos turnos o más, por cualquier exagono de vía férrea o en un radio de dos hexágonos de vía férrea. Si los exagonos de entrada estuviesen ocupados por unidades enemigas, solo se podría entrar haciendo "overrun".

5) Refuerzos y reemplazos.

5-1 Eje.

Los refuerzos y reemplazos del eje para este escenario vienen determinados por las tablas siguientes:

G-1: las divisiones Panzer entraran en el escenario o se retirarán según esta tabla, la entrada se producirá con el valor que indique el Orden de Batalla general, ya sea cuadro, normal o mejorado. La retirada definitiva se producirá a plena potencia a no ser que el orden de batalla general indique otra cosa. Las unidades que tienen la palabra "especial" pueden ser escogidas para retirarse según la tabla R-2, siempre a plena potencia.

G-2: Los refuerzos alemanes que participaran en el escenario, se escogen de los que llegan a través del orden de Batalla general. Estos refuerzos se basan en su factor de defensa y el jugador del eje puede escoger unidades la suma de cuyos valores de defensa no sobrepase el número indicado en cada turno. Los puntos antiaéreos están puestos en el orden que aparecen en los Refuerzos del Orden de Batalla General (1+1= 1 punto HV y 1 Punto LT)

G-3: Una tabla sin ningún misterio.

G-4: Los refuerzos aéreos se sacan comparando la tabla G-3 con la Tabla de refuerzos generales. Empezando por la parte superior de la tabla se va comparando cifra a cifra y el número que aparece en G-3 es el que se recibe en el escenario. En MAY I 42 lo que se recibe es: 1x Hw-111 H, 1x Mw-110E, 1x Ju 87 D

G-5 Esta es la tabla de reemplazos a utilizar.

5-2) Soviético.

Los refuerzos soviéticos para el escenario vienen determinados por las tablas que luego comentaremos y adi-

cionalmente por los distritos militares siguientes:

- 1: Any MD.
- 2: Orel MD.
- 3: North Caucasus MD.
- 4: Transcaucasus MD.
- 5: Eastern MD.
- 6: Volza MD.
- 7: Odessa MD.
- 8: Kiev MD.
- 9: Kharkov MD.

Las unidades "f-focizn contingents" se reciben bajo las siguientes normas:

Todas las rumanas, yugoslavas, checoslovacas y austriacas.

Las siguientes unidades: SK Ger, 1 TK Pol, KM Ger, FD Ger, 2 HD Pol, 1 Pol Art.

El jugador soviético recibe también todos los regueros provenientes de "LEND-LEASE" via SUR y via ESTE; ya sean puntos, recursos, antiaéreos, mejora de fábricas, aviación, etc.

Descripción de tablas:

S-1 Los cuerpos de tanques o Mecanizados soviéticos entrarán en el escenario o se retirarán según esta tabla. En la tabla aparecen las unidades, su distrito militar y fecha de aparición, las conversiones históricas que tuvieron y por último la fecha de entrada y retirada definitiva del escenario. Al igual que las divisiones Panzer, la palabra "especial" designa a las unidades que pueden ser escogidas para retirarse según la tabla R-2 de retiradas especiales.

Los códigos utilizados en las unidades son los standard anglosajones donde: "T" = Tanques, "C" = cuerpo, "M" = Mecanizado, "G" = Guardia, la 3 GMRD es la 3ª División Motorizada de la Guardia.

S-2 Refuerzos adicionales procedentes de otros frentes o utilizables para conversión o para "pool" de reemplazos cuando se indique en los Refuerzos generales.

S-3 También son refuerzos adicionales de otros frentes.

S-4 Esta tabla sustituye a la tabla de "soviets other forces".

S-5 La tabla de refuerzos aéreos se utiliza de la misma manera que la tabla alemana. Se añaden las conversiones a Guardias y tres piezas de aviones que proceden de otro frente en el turno SEP I 42.

6) Retiradas especiales.

La tabla R-2 indica en qué momento se producirán retiradas especiales. Estas retiradas representan unidades que históricamente se dirigieron al frente central después de las ofensivas soviéticas de invierno y primavera del 44. Cuando el jugador soviético vaya reocupando ciudades, pueden empezar a producirse retira-

das. Cuando las ciudades que controla el alemán bajen de 16 se empiezan a producir retiradas, por cada ciudad que deja de controlar se retiran las unidades que indica la tabla; es decir, si por ejemplo en un turno el jugador soviético conquista 2 ciudades y el alemán pasa de controlar 14 a 12 ciudades, el jugador alemán en la fase de refuerzos y reemplazos retirará 2 Div Panzer y 20 puntos de defensa, por su lado el jugador soviético retirará en su turno 2 cuerpos de tanques y/o mecanizados y 24 puntos de ataque. Estas retiradas son definitivas y aunque el jugador alemán recapture alguna ciudad

no vuelven al juego. El máximo de unidades a retirar es de 9 Div Panzer y 90 puntos de defensa alemanes y 7 cuerpos soviéticos mas 108 puntos de ataque.

7) Condiciones de victoria

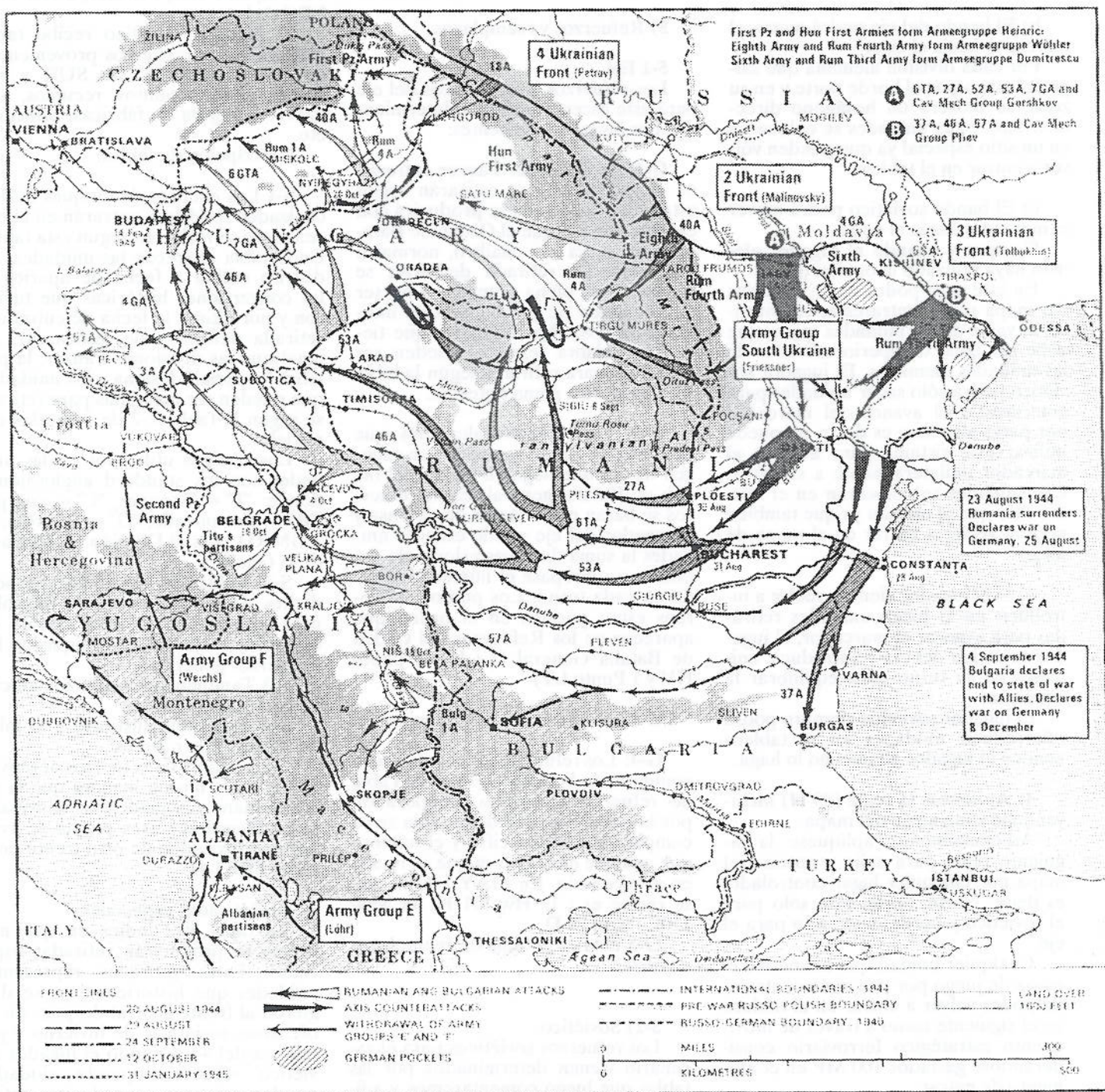
La tabla R-1 indica las distintas condiciones de victoria segun la fecha que se escoja como final del escenario. Uno y otro jugador contabiliza objetivos segun se indica y el número de objetivos que controla al final del turno indicado determina el tipo de victoria.

8) Fuerzas iniciales.

Las tablas R-3 y R-4 indican las fuerzas iniciales para cada bando. Se despliegan segun las normas básicas del escenario general de campaña.

9) Por último os recomendamos que utilizeis todas las reglas avanzadas y las opcionales B, D, E, F, G, H, K y L.

Bibliografía: History of the Panzertruppe
The Red Army order of Battle
The Russian Front



TABLAS DE REFUERZOS

TABLA S-1 CUERPOS DE TANQUES Y MECANIZADOS SOVIETICOS

Unidad	Creación	Conversiones		Entrada	Retirada
1 TC 2 TC	EASTERN. MD ANY. MD	APR I 42 APR I 42	OCT I 42 3 MC/ SET I 43 8 GTC	OCT I 43 8 GMC APR I 42	NO ESPECIAL
4 TC 5 TC	OREL. MD ANY. MD	APR I 42 APR I 42	FEB I 43 5 GTC	APR I 42 APR I 42	NO NO
6 TC 7 TC	MOSKVA. MD ANY. MD	MAY I 42 MAY I 42	OCT I 43 11 GTC JAN I 43 3 GTC	JUN I 43 JUL I 42	NO ESPECIAL
9 TC 10 TC	MOSKVA. MD MOSKVA. MD	MAY I 42 MAY I 42		JUL I 43 JUN I 43	ESPECIAL NO
11 TC 12 TC	OREL. MD MOSKVA. MD	JUN I 42 JUN I 42	AUG I 43 6 GTC	JUN I 42 SEP I 42	ESPECIAL NO
13 TC 14 TC	N. CAUCAS. MD N. CAUCAS. MD	JUN I 42 JUN I 42	JAN I 43 4 GMC DEC I 42 6 MC/JAN I 43 5 GMC	JUN I 42 JUN I 42	NO NO
15 TC 16 TC	MOSKVA. MD OREL. MD	JUN I 42 JUN I 42	AUG I 43 7 GTC SEP I 44 12 GTC	OCT I 43 JUN I 42	NO NO
17 TC 18 TC	OREL. MD OREL. MD	JUN I 42 JUL I 42	JAN I 43 4 GTC	JUN I 42 JUL I 42	NO NO
19 TC 20 TC	ANY. MD ANY. MD	DEC I 42 DEC I 42		DEC I 42 DEC I 42	ESPECIAL NO
22 TC 23 TC	N. CAUCAS. MD MOSKVA MD	MAY I 42 MAY I 42		MAY I 42 JUL I 42	NO NO
24 TC 25 TC	ANY. MD MOSKVA. MD	MAY I 42 JUL I 42	JAN I 43 2 GTC	JAN I 43 OCT I 42	AUG I 43 NO
26 TC 27 TC	MOSKVA. MD ANY. MD	AUG I 42 AUG I 42	DEC I 42 1 GTC	DEC I 42 AUG I 42	AUG I 43 NO
28 TC 29 TC	ANY. MD ANY. MD	JUL I 42 APR I 43	OCT I 42 4 MC/JAN I 43 3 GMC	OCT I 42 APR I 43	ESPECIAL ESPECIAL
30 TC 31 TC	OREL. MD EASTERN. MD	MAY I 43 MAY I 43	OCT I 43 10 GTC	MAY I 43 MAY I 43	NO NO
1 MC 5 MC			NOV I 42 1 MC OCT I 42 5 MC	JUL I 43 OCT I 42	NO NO
9 MC 1 GMC	MOSKVA. MD	SEP I 43	NOV I 42	NOV I 43 NOV I 42	NO NO
2 GMC 3 GMRD			NOV I 42 JUN I 43 6 GMC	NOV I 42 MAY I 42	NO NO

TABLA S-2 UNIDADES DE LA GUARDIA

Como refuerzos entrando por el norte

Turno

Divisiones para Inf.	1	JAN II 43
Divisiones para Inf.	2,3,4,5,6,7,8	FEB II 43
Divisiones caballeria	7	OCT I 42
Divisiones caballeria	1,2	NOV I 42
Divisiones caballeria	3,4	JUN I 43
Divisiones rifles	35,36,37,38,39,40,41	AUG II 42
Divisiones rifles	2,4,20,24	OCT I 42
Divisiones rifles	3,6,49	NOV I 42
Divisiones rifles	7,8,18,23	JUN I 43

Utilizables para conversión o para "Pool" de reemplazos cuando se indique en los refuerzos

Divisiones para Infanteria	10
Divisiones caballeria	9,10,11,12,14,15,16
Divisiones rifles	25,27,28,29,30,31,32,33,34,42,47,48,49,50,51,54,55,56,57,58,59,60,62,66,67,68,69,70,72,73,74,75,76,78,79,80,81,82,86,87,88,89,90,92,93,95,96,97,108,109,110,116,117,120,123,124,125,128,129.
Brigadas de tanques:	8,10,11,27,28,29,30,42,23,38.
Brigadas motorizadas:	5,2.
Brigadas de rifles:	11,12,13.

Unidades regulares

Utilizables para conversión o para "Pool" de reemplazos cuando se indique en los refuerzos

Div. rifles:	318, 1 TV Rumana
Brigadas tanques:	191,207,222,224
Marines:	63,83,48,260
Ski:	31,20,21,49,51
AT:	16
Montaña:	128,Gd126,127,318

TABLA S-3 REFUERZOS PROCEDENTES DE OTROS FRENTEROS

Unidades

Turno

4-6 Inf / 1-2-8 AT	JUL I 42
4-6 Inf / 4x3-6 Div Inf / 2x1-2-8 AT / 3-2-6 Art	JUL II 42
4-6 Inf / 3-1-8 Rckt / 2x 1-8 NKVD Political Troops	AUG I 42
3-8 Cab / 2x3-6 Div Inf / 5x2-1-8 TNC / 2x2-6 Art	AUG II 42
3-8 Cab / 2-6 Bgd	SET I 42
3-8 Cab / 4x3-6 Div Inf / 3-8 Bgd Mec / 3-2-8 Art / 2-6 Art	SET II 42
3-8 Cab / 2-6 Bgd	OCT I 42
6x3-6 Div Inf / 1-8 Ski / 3-2-8 Art / 3-1-8 Rckt / 2-6 Art	OCT II 42
3-6 Div Inf / 2-6 Bgd	NOV I 42
3-6 Div Inf / 0-1-5 Cons	NOV II 42
2x 2-1-8 Tnc / 1-6 AA	DEC I 42
3-6 Art / 3-1-8 Rckt	FEB II 43
3-2-6 Art / 2-6 Art / 1-2-6 Ing / 2x1-6 AA	MAY II 43
3x2-5 Par Gd / 3x3-6 Div Inf / 2-6 Art / 1-2-6 AA	JUL II 43
3-2-6 Art / 1-2-6 AA	SET II 43

TABLA S-4 DE OTRAS FUERZAS SOVIÉTICAS

REFUERZOS	1942					1943					1944							
	APR.	MAY.	JUN.	JUL.	AUG.	SEP.	OCT.	NOV.	DEC.	JAN.	FEB.	MAR.	APR.	MAY.	JUN.	JUL.	AUG.	SEP.
1-8 Mot NKVD III																		
1-8 Sec NKVD X			1															
1-6 Punitive III							1											
1-6 Punitive X							2											
2-6 Art	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1				
3-2-6 Art	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2				
3-6 Art			1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2				
2-1-8 Mort			1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1				
2-8 Mort														1				
3-1-8 RCKT	2	2	2	3	3	1	1	4	4	2	2	1	1					
3-1-8 Mot RCKT	1	1	1	1	1	1	1	1	1									
4-1-8 RCKT			1	3	2	3	1											
4-1-8 Mot RCKT			1	1	1	1			3	1								
14-4-6 RCKT																		
15-3-8 RCKT	2	2	2	2	2	3	4	3	3	2	2	2	2	2				
1-2-8 AT																		
1-6 LT AA			1			1				1				1				
1-6 HV AA															1			
1-2-6 LT AA							2	2	4	2	1	3	4	3	4	2	1	1
PT LT AA			1	1	1	1	1		1		1	1	1	1	1	1	1	1
PT HV AA	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1	1	1
0-1-5 Con	1	1		1			1	1										
0-6 RR Eng	1						1	1										
1-2-6 Eng	1	1			1	1	1	2	3	3	3	2	3	1				
2-8 Mot Eng																		
2-8 Mot Asl Eng																		
2-3-8 SP Gun																		
Resource Points	3	3	3	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7
Factory Upgrade																		
Naval Repair Points			1			1	1	1	1			1	1	1				
AVAILABLE FOR ASSEMBLY																		
9-6 Art								5	2	1	1	1	1	1				
11-8-6 Art																		
12-8-8 Art Gd																		
14-6 Art																		
AVAILABLE FOR CONVERSION																		
15-3-8 RCKT Gd																		
10-8 Art Gd																		
14-6 Art																		
15-8 Art Gd																		
2-6 ASLT Eng																		

TABLA S-5 REFUERZOS AEREOS SOVIETICOS

MAY I 42	1-0-2-1-0-1-2-1	GA + 3	Gd+ 1		
JUL I 42	1-2-1-1-4-2-1	GA + 6	Gd+ 1		
SEP I 42	1-0-2-2-4-2-2-1-0	GA + 6	Gd+ 1	+1 G-2	+2 Li-2
NOV I 42	0-2-3-2-1-2-0-0-1-1-1	GA + 5	Gd+ 2		
JAN I 43	1-1-0-2-2-4-0-1-1-1-1	GA + 4	Gd+ 2		
MAR I 43	0-1-0-0-1-4-2-1-0-1-1-1-1	GA + 3	Gd+ 2		
MAY I 43	1-1-2-4-1-1-1-2-0-1-1-1-1	GA + 2	Gd+ 2		
JUL I 43	1-0-1-6-0-2-1-0-3-0-0-1	GA + 3	Gd+ 2		
SEP I 43	1-0-2-5-0-1-1-1-3-1-1-1	GA + 2	Gd+ 2		
NOV I 43	0-1-3-1-1-0-3-0-1	GA + 2	Gd+ 2		
JAN I 44	1-1-3-2-1-3-1-1-1	GA + 1	Gd+ 2		
MAR I 44	1-0-1-2-2-0-1-1-1-1-1	GA + 1	Gd+ 1		
MAY I 44	0-2-1-1-0-0-0-4-1-1	GA + 1	Gd+ 1		
JUL I 44	1-2-1-1-1-4-1	GA + 1	Gd+ 1		
SET I 44	0-2-1-1-1-0-1-4-1-1-1	GA + 1	Gd+ 1		

TABLA R-1 CONDICIONES DE VICTORIA

<i>Fecha de control</i>	<i>automát.</i>	<i>decisiva</i>	<i>alemán sustancial</i>	<i>marginal</i>	<i>empate</i>	<i>marginal</i>	<i>sustancial</i>	<i>soviético decisiva</i>	<i>automática</i>
NOVII 42 45		44	43	42	41 •	40	39	38	NO
Alemán contabiliza objetivos									
MARII 43 10		11	12	13	14	15	16	17	18
Soviético contabiliza objetivos									
DÉCII 43 18		19	20	21	22	23	24	25	26
Soviético contabiliza objetivos									
APRII 44 25		26	27	28	29	30	31	32	33
Soviético contabiliza objetivos									
FINAL									
SEPII 44 NO	NO	40	41	42	43	-	44	-	45
Soviético contabiliza objetivos									

Lista de las 45 ciudades objetivos

PRZEMYSL-CONSTANTA-SATUMARE-CLUJ-PLEVEN-BUCAREST-BURGAS-PLOESTI-LWOW-VARNA-RUSSE-ROSTOV-VORONEZH-SEVASTOPOL-NOVAROSSYISK-STALINGRAD-MOZDOK-MAIKOP-SARATOV-ASTRAKJAN-TBLISI-BAKU-NOVOROSSYISK-KHARKOV-STALIND-KURSK-ROSTOV-VORONEZH-KRASNODAR-STALINGRAD-PYATIGORSK-VALUSKI-MILLEROVOKIEV-NOVOROSSYISK-DNEPROPETROVSK-MELITOPOL-ZAPOROZHE-KHARKOV-MARIUPOL-ZHITOMIR-NIKOLAEV-KERCH-CHERKASY-SEVASTOPOL-ODESSA-VINNITSA-TARNOPOL-ZHITO-MIR-UMAN-KIEV-LWOW-CERNAUTI-IASI-GALATI

R-2 TABLA DE RETIRADAS ESPECIALES

Ciudades
en poder
alemán

retiradas alemanas

retiradas soviéticas

15	DN PZ + 10 puntos de Defensa	Cuerpo de tanques o Mecanizado + 12 puntos de Ataque
14	Id.	Id.
13	Id.	Id.
12	Id.	Id.
11	Id.	Id.
10	Id.	Id.
9	Id.	Id.
8	Id.	12 puntos de Ataque
7	Id.	Id.

En los puntos de Ataque o Defensa pueden contabilizarse aviones con su factor de bombardeo táctico, siempre y cuando estén activos. Por cada avión activo retirado se reduce el GA en 1.

TABLA R-3 FUERZAS DEL EJE INICIALES APR I 42

Army Group South:
Real Area Forces:

Completo excepto: la 44 Div 8-6 y las 88,94,198,295 Divisiones 7-6.

German: 1-0-0-0-3-1-1.

Húngaros, Eslovacos y Rumanos completos.

Brandenburgers: I, II y III.

Otras fuerzas:

Aeródromos permanentes: 3

Fuerzas aéreas:

2-1-7-0-0-4-2-0-10-2-6-2-2-1-0-1-1-1.

Group Allowance: 42

2 unidades inoperativas al Random.

Antiáereos: 10 HV, 9 LI, 1 RR LT, 1RR HV.

Fuerzas aéreas:

Húngaros, Rumanos, Italianos y Eslovacos, al completo.

Puntos de recursos:

15

Líneas férreas con ancho modificado:

10 hexágonos.

Capacidad ferroviaria:

15

Puntos de reemplazos

acumulados:

5 acorazados.

Unidades en la "Pool"

de reemplazos:

0-1-0-0-1-1-0-1-0-0

Las unidades rumanas al completo.

TABLA G-3 REFUERZOS PROCEDENTES DE OTROS FRENTES

3-6 Inf Cdr (7-6) (106)

7-6 (88), 8-6 (44), 3-10 Mot (900 Lehr), 7-6 (94)

1xTruck, 2-10 AA (125), 2-3-8 Mot Art (788), 2-1-10 AG (184)

7-6 (198) (295)

3-10 (Ndr-SS), 2-10 AA (133), 1-10 AA II/4 I26, 1-8 Ski 1,2,4,5

8-6 Inf (35), 3-5 Sec (213)

8-6 Inf (34), 7-6 INF (161)

7-6 Lw (7), 8-6 Inf (15 y 17)

7-6 Inf (137, 255 y 293)

8-6 Inf (6 Y 31), 7-6 INF (112 Y 251)

7-6 Inf (183 Y 208)

7-6 Inf (253)

5-5 static (339)

MAY I 42

JUN I 42

JUL I 42

AUG I 42

SET I 42

OCT I 42

GEN I 43

FEB I 43

JUN I 43

JUL I 43

AUG I 43

SET I 43

OCT I 43

TABLA R-4 FUERZAS SOVIETICAS INICIALES APR I 42

Southwestern sector:	Completo
Western sector:	1 Div Gd, 8x Div ríples 3-6, 1x 3-8 Div Caballería, 1xBgd 3-2-8, 3x 2-6 Bgd.
Other forces:	2-2-0-1-3-1-2-5-1-5-5-2-2-5-2
Real Area Forces:	Transcaucasus completo Central reserves: 2-4-1-2-1-1-1-2-0-4 Deep reserves: 3-3-4-1-1-4-1-1-0-1-1-1-1-1
Fuerzas aéreas:	1-0-1-2-0-0-0-2-1-9-0-5-1-1-4-9-0-4-0-1-2-2-0-0-1-1-0-1-0-0-0 Group Allowance: 46 2 unidades en Available al Random. 8 unidades inoperativas al Random. 2 unidades convertidas en Guardias. Aeródromos permanentes: 1 Antiaéreos: 25 HV, 5LT
Fuerzas navales:	las correspondientes a la zona.
Factorías:	1 en Stalingrad, 3 en los Urales. Todas en producción
Puntos de Recursos:	10
Capacidad ferroviaria inicial:	35
Partisanos (si la regla opcional 40 se utiliza)	2 D6, colocar según se indica en el despliegue de APR I 42.
Unidades en la "Pool" de reemplazos:	0-14-0-30-12-5-8-2-1-3-2-2-2-1-1-2-1-1-10-2-3-0-20-2-3-3-0-5-7-7-2-5-4-4-1-10-2-1



TABLA G-1 DIVISIONES PANZER

<i>unidad</i>	<i>entrada</i>	<i>retirada definitiva</i>
1 Pz	NOV I 43	ESPECIAL
2 Pz	MAY II 43	JUN I 44
3 Pz	INICIAL	ESPECIAL
4 Pz	AUG I 42	AUG II 43
5 Pz	MAY II 43	JUL I 44
6 Pz	DEC I 42	APR II 44
7 Pz	JAN I 43	ESPECIAL
8 Pz	AUG II 43	NO
9 Pz	INICIAL	APR I 44
11 Pz	JUN I 42	JUN I 44
13 Pz	INICIAL	NO
14 Pz	INICIAL	ESPECIAL
16 Pz	INICIAL	MAR I 43
17 Pz	JUN II 42	ESPECIAL
19 Pz	JUN II 42	ESPECIAL
20 Pz	MAY I 44	NO
22 Pz	INICIAL	ESPECIAL
23 Pz	INICIAL	ESPECIAL
24 Pz	JUN II 42	ESPECIAL
25 Pz	DEC I 43	ESPECIAL
1 Pz SS LSH	INICIAL	APR II 44
2 Pz SS DR	JUN I 42	APR II 44
3 Pz SS TK	MAR I 43	ESPECIAL
5 Pz SS WI	INICIAL	ESPECIAL
9 Pz SS H	MAR I 44	JUN I 44
10 Pz SS F	APR I 44	JUN II 44

TABLA G-2 OTROS REFUERZOS

<i>fecha</i>	<i>puntos defensa</i>	<i>puntos recursos</i>	<i>ptos aa</i>
APR I 42	14	5	-
MAY I 42	13+RR Y SIEGE ART	6	-
MAY II 42	8	6	-
JUN I 42	20	6	1
JUL I 42	8	6	-
AUG I 42	5	6	1+1
SEP I 42	5	6	3+1
SEP II 42	9	-	-
OCT I 42	20	6	1+3
OCT II 42	5	-	-
NOV I 42	6	6	2
DEC I 42	10	4	-
JAN I 43	12	5	-
FEB I 43	9	6	1
MAR I 43	17	6	2
APR I 43	10	8	2
MAY I 43	5	8	-
MAY II 43	5	-	-
JUN I 43	18	8	-
JUL I 43	4	7	-
AUG I 43	4	6	-
SEP I 43	7	6	2+1
OCT I 43	22	6	-
NOV I 43	8	6	-
DEC I 43	20	6	3+3+2
DEC II 43	11	-	-
JAN I 44	12	6	1+1
FEB I 44	12	6	-
FEB II 44	7	-	-
MAR I 44	17	6	-
APR I 44	16	4	-
MAY I 44	8	4	-
JUN I 44	8	-	-
JUL I 44	11	-	-
AUG I 44	20	-	-
SET I 44	9	-	-

Los refuerzos Rumanos, Húngaros, Eslovacos e Italianos se reciben al completo.

Cuando en los posibles refuerzos aparezcan tropas del este "ET", deberán escogerse prioritariamente al menos la mitad redondeando hacia abajo de las mismas.

TABLA G-4 REFUERZOS AEREOS ALEMANES

MAY I 42	1-0-1-1-1-0	GA +/-0
JUL I 42	0-1-2-1-1-1	GA +1
SEP I 42	1-1-0-1-0-1-1-1-0-1	GA +2
NOV I 42	0-1-1-0-1-0-0	GA +2
JAN I 43	1-0-1-1-1-1	GA +/-0
MAR I 43	0-1-1-0-1-0-1-1-1-1	GA -1
MAY I 43	1-1-0-1-0-1-1	GA +1
JUL I 43	0-1-1-1-1-0-1-1-1-1-0-1-0	GA -6
SEP I 43	1-0-1-0-1	GA -2
NOV I 43	0-1-0-1-1-0-0-1-1	GA +1
JAN I 44	1-1-0-1-0-1-1-0-1	GA +3
MAR I 44	0-1-1-1-1-0-1-0-1-0	GA +/-0
MAY I 44	1-0-1-0-1-0-1-0-1-0-1-0-1	GA +1
JUL I 44	0-1-0-0-0-1-0-1-0-0	GA +/-0
SET I 44	0-0-1-0-0-0-0-0-1	GA +/-0

Los refuerzos aéreos Rumanos, Húngaros, Eslovacos e Italianos se reciben al completo.

TABLA G-5 REEMPLAZOS ALEMANES

	1942		1943		1944	
	JAN JUN	JUL DEC	JAN JUN	JUL DEC	JAN JUN	JUL DEC
RP.INFANTERIA	10	8	7	7	5	2
RP.ACORAZADOS	6	7	10	8	7	2

Puntos de Reparación Naval: 1 cada mes Impar.

Reemplazos: Húngaros, Italianos, Rumanos y Eslovacos: Completos

Reemplazos de tropas del Este: contabilizar solo las ciudades de los mapas utilizados.



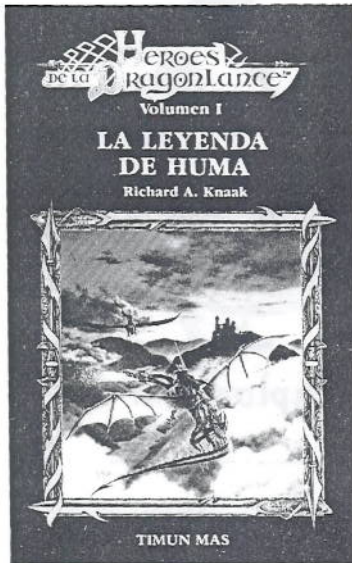
HERGAR ENTERPRISES, S.L.

Avda. de Valencia, 22
Telef. (976) - 55 76 76
50005 ZARAGOZA

TODOS EN JUEGOS DE MESA Y SALON

- * Billar americano
- * Billar de carambolas
- * Snooker
- * Fútbol de salón
- * Tapizado de billares
- * Todo tipo de naipes
- * Ajedrez, Dominó, Parchís, etc.
- * Accesorios
- * Repuestos
- * Regalos

NARRATIVA FANTÁSTICA



Héroes de la Dragonlance

Colección de narrativa fantástica sobre la saga de la Dragonlance, relacionada con personajes y situaciones de las *Crónicas de la Dragonlance* y de las *Leyendas de la Dragonlance*. El primer volumen narra la fabulosa leyenda de Huma, el noble Caballero de Solamnia, predestinado a luchar contra la malvada Takhisis en su forma de Dragón de Cinco Cabezas, el de Todos los colores y Ninguno.

Títulos publicados:

- **La leyenda de Huma**
Richard A. Knaak

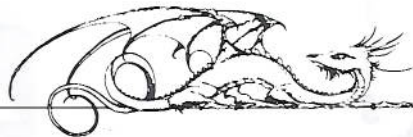
En preparación:

- **Espada de Reyes**
Nancy Varian Berberich



El Último Dragón

Byron Preiss y Michael Reaves han creado un espléndido relato épico, sencillo en su estructura pero de atractivo contenido: la historia del posible crepúsculo de los Dragones. *El Último Dragón* es una gran novela, enriquecida con magníficas ilustraciones al carboncillo de Joseph Zucker.



EL TAPIZ DE FIONAVAR
LIBRO UNO

EL ÁRBOL DEL VERANO

GUY GAVRIEL KAY



El tapiz de Fionavar

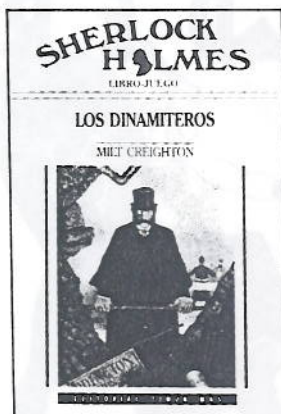
Guy Gavriel Kay es un extraordinario narrador que sigue muy de cerca la trayectoria de J.R.R. Tolkien. En *El tapiz de Fionavar*, magnífica trilogía de narrativa fantástica, plantea la posibilidad de la existencia de mundos alternativos, situados en universos separados. En determinados momentos puede producirse una «intersección» entre dos de estos universos, de forma que los seres puedan pasar de un mundo a otro.

Títulos publicados:

- **El Árbol del Verano**

En preparación:

- **Fuego errante**



SHERLOCK HOLMES 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**
- **Los dinamiteros**
- **El Honor de la Artillería Ligera de Yorkshire**

E D I T O R I A L T I M U N M A S

LÍDER



VIVE GOSEN SOLITARIO

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y MOL. 3ª EPOCA 300 PESETAS

1

LÍDER



Diplomacia

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y MOL. 3ª EPOCA 300 PESETAS

2

LÍDER



3

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y MOL. 300 PESETAS

LÍDER



LÍDER



BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y MOL. 300 PESETAS

6

LÍDER



フレナナナ

5

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y MOL. 300 PESETAS

Estimados señores:

Les estoy muy agradecido por la copia del "Manual Q" que me mandaron el mes pasado. La mayoría de los especialistas sobre armamento lo encontraron muy interesante, aunque las descripciones sobre el personal de Investigación causaron cierto desconcierto. Las descripciones son exactas, a grandes rasgos, pero precisan, en ciertas partes, algunas clarificaciones.

En primer lugar, desearía comentar su descripción sobre mi persona, que me hace aparecer como un recluso social. Soy miembro de numerosas asociaciones de Ingeniería, y asisto a sus reuniones periódicamente, a no ser que algún "00", actuando irresponsablemente, estropee valioso equipo, precisando una urgente reparación. También pertenezco al "Club del Micrófono Dorado", compuesto por miembros de la "rama Q" que, después de haber finalizado la jornada, nos dedicamos a resolver aquellos mensajes cifrados que los muchachos de Criptoanálisis han sido incapaces de clarificar. Podemos estar orgullosos del 44% de transmisiones descifradas por nosotros el año pasado, aún antes de que lo hubiesen hecho los de la rama de Criptoanálisis. En particular, el trabajo realizado por el Dr. Mac Lean sobre el algoritmo enemigo, comúnmente llamada "Código Camaleón", promete ser de una gran utilidad en las comunicaciones de este año.

la voz de su master

JAMES BOND 007

CARTA DEL MAYOR GEOFFREY BOOTHROYD "Q" A LA REDACCION DE VICTORY GAMES...

Tampoco estoy conforme con la opinión que se tiene sobre la unidad Q, y sobre mi persona en particular, referente a la tacañería para dar equipo a nuestros agentes. Nuestro objetivo es que nuestros agentes dispongan de una cierta ventaja sobre el enemigo. Soy consciente de que nunca hemos mandado a ningún agente a una misión, sin el equipo que estimábamos necesario para la misma. Esto no quiere decir que vayamos a satisfacer cualquier petición irracional que sea fruto del capricho o extravagancia del agente. También tenemos en cuenta la experiencia a la hora de dar equipo: Si le damos a un recluta, una pistola Heckler & Koch VP-70, la primera vez que se encuentre con un agente de detrás del telón de acero, le vaciará el cargador entero. Un arma menos letal

obligará el agente a considerar previamente otras opciones, que implicarán quizás una resolución menos violenta. Asumimos que un "00" ha desarrollado suficiente autocontrol como para no crear un incidente diplomático por el asesinato de un individuo, cuya única irregularidad cometida fue la de realizar un movimiento brusco. Espero que estas puntualizaciones mejoren su imagen sobre mí.

Saludos a todos:

"Q" Major Geoffrey Boothroyd.

P.D: En sucesivas transmisiones, les describiré Equipo Q adicional que no les he podido mandar con este informe.

FE DE ERRATAS DE "SOLO CONTRA EL WENDIGO"

Párrafo	Pone	Debería poner
20	---	497
51	140	160
56	409	---
57	57, 87	539
246	227	201
270	279	278
277	284	484
334	517	513
367	378	368
368	361	365
386	644	---
395	255	225
546	529	545
547	347	437
551	257	275
552	446	462
618	513	613

CARACTERISTICAS DE LOS NADELMANN

Laura Christine Nadelmann;

Antropóloga; 29 años;
Norteamericana;
Arkhan, Massachusetts

FUE 14 DES 16 INT 18 Idea 90
CON 18 APA 17 POD 17
Suerte 85 TAM 12 COR Máx. 85
EDU 20 Conocimientos 99

Harvard, Miskatonic;
A.B., M.A., Ph.D.; + 1D4
Puntos de magia 17;
Puntos de vida 15;
Puntos de cordura 85

Lawrence Christian Nadelmann;

Antropólogo; 29 años;
Norteamericano;
Arkham, Massachusetts

FUE 17 DES 16 INT 18 Idea 90
CON 18 APA 15 POD 16
Suerte 80 TAM 15 COR Máx. 80
EDU 20 Conocimientos 99

Yale, Miskatonic;
B.A., M.A., Ph.D.; + 1D4
Puntos de magia 16;
Puntos de vida 17;
Puntos de cordura 80.



SERVICIO A LA AFICION



RAL PARTHA*

MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



Metal Magic

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

Esta máquina de picar carne está prevista para ser jugada por 4/6 investigadores. Sería interesante que sus profesiones estuvieran de acuerdo con los requisitos del anuncio. (Por lo cual, octogenarios profesores de universidad y similares abstenerse, aunque tengan un 99% en Thompson)

El anuncio apareció en los diarios de la mañana:

NECESITAMOS grupo de hombres, de 21 a 40 años, a ser posible con experiencia arqueológica en el estado de Guerrero, en México. Buena remuneración. Interesados presentarse en la habitación 201 del hotel Savoy, hoy a las 17 horas.

Si los desconfiados investigadores desean realizar algunas investigacio-

nes sobre el anuncio podrán enterarse de lo siguiente:

* (En una buena enciclopedia geográfica) El estado de Guerrero, en México, es una zona selvática de muy difícil acceso. es lugar de refugio natural para bandidos y revolucionarios. Los nativos son hostiles a los extranjeros.

* (Hablando con el conserje del Savoy (Charlatanería o Soborno)). La habitación 201 se encuentra a nombre del sr. y sra. Smith. Pagaron por adelantado. El sr. Smith es delgado, moreno y con bigote. La sra. Smith es muy guapa.



1. La entrevista

Los investigadores son recibidos por un hombre alto, de nariz aguileña y bigotillo fino, que se presenta como Robert Falcon. Le acompaña una mujer de una treintena de años, guapa y bien formada, vestida con un traje chaqueta negro y que fuma nerviosamente unos delgados cigarrillos turcos, a la cual presenta como Francine Palmer.

Falcon explicará a los investigadores que el anuncio es solamente un truco para reunir a un grupo de hombres dispuestos a todo. El trabajo que quiere encargar a los investigadores es en realidad muy diferente:

Francine Palmer estuvo casada hace dos años con Ezequiel Davis, un extraño personaje que ha organizado una especie de secta religiosa en una isla del Caribe, frente a las costas de Venezuela. Se llama "La Congregación del Rebaño". Al parecer atrae a jóvenes de familias ricas convencidos para que cedan todas sus posesiones materiales a la secta. Falcon ofrece 2.500 \$ al grupo si rescatan al hijo de Francine, que se encuentra en poder de Ezequiel.

Caso de que los investigadores vacilen, Francine Palmer tomará la palabra para decirles con voz quebrada: "¡Malditos sean! ¡El quiere sacrificar a mi hijo! Siempre me amenazaba con ello. Decía que ese sacrificio lo haría más fuerte." Si uno de los investigadores intenta una tirada de Psicología (y SOLO si saca un crítico) se dará cuenta de que no es sincera. Que oculta algo...

2. La herencia

Es posible que a los investigadores les guste hacer un par de averiguaciones sobre tan curiosa pareja:

- * En los bajos fondos se puede averiguar sin demasiados problemas que Robert Falcon es un contrabandista de algún prestigio. Compra alcohol en el Caribe y lo revende en Florida (con un buen beneficio) a los distribuidores clandestinos de alcohol (estamos en la época de la Prohibición), los cuales lo venden a su vez, con enormes beneficios, a los paladares exquisitos que no soportan el whisky de patata.

- * En el Registro Civil se pueden encontrar cosas muy curiosas sobre Francine Palmer:

- * Matrimonio con Rutger Gensen, en 1913.

- * Nacimiento del hijo de ambos, Robert, en 1914.

- * Divorcio de Rutger Gensen, en 1915.

- * Matrimonio con Ezequiel Davis, en 1918.

- * Divorcio de Ezequiel Davis, en 1920. Ella es la tutora legal del niño.

- * En Registro Civil, en una Hemeroteca, o sacando una tirada inferior a Educación x 3, es posible recordar el nombre de Rutger Gensen como el de un granjero recientemente enriquecido gracias al petróleo.

- * Leyendo los periódicos de hace cinco días se puede encontrar la noticia de su muerte repentina, de un ataque al corazón. La lectura de su testamento se hizo a puerta cerrada, hace dos días. Los albaceas testamentarios son la firma de abogados Carson & Smiley.

- * Es posible conseguir una copia del testamento de Rutger Gensen seduciendo, camelandando o invitando a una opípara cena a la secretaria de la firma, un bombón rubio de formas a lo Samantha Fox, 2 gramos de cerebro y nariz larga llamado Clotilde Harris. En su testamento, Rutger deja toda su fortuna a su hijo Robert. Hasta que sea mayor de edad, el dinero será administrado por su tutor legal, su madre Francine Palmer.

(NOTA PARA EL GUARDIAN): El hijo de Francine se llama Robert, tiene siete años y el rostro lleno de pecas. Es hijo del primer marido de Francine, Rutger Gensen, un emigrante bávaro del cual terminó divorciándose, quedándose con el niño. Lo gracioso del asunto es que, una vez libre de su esposa, a Rutger las cosas le fueron estupendamente. Tanto es así que murió millonario, hace apenas unos días. En su testamento dejó toda su fortuna a su hijo. Según la ley el dinero debe ser administrado por el tutor legal del niño, hasta que este cumpla la mayoría de edad... siempre que en efecto cuide de él. El problema para la pobre Francine es que su hijo vive con Ezequiel, su segundo marido, desde que ambos se divorciaron hace un año. Para que ella y Falcon (su actual amante) puedan disfrutar de la herencia de Rutger, es vital pues recuperar al niño... y pronto, antes de que Ezequiel se entere de la noticia y tome sus precauciones.)

3. El plan

Caso de que los investigadores acepten el trabajo, Falcon les mostrará un mapa de las Antillas, explicando que la isla de Ezequiel se encuentra cerca de las costas de Venezuela. Al parecer, Ezequiel tiene un trato con el dictador Juan Vicente Gómez, ya que todos los intentos legales que han realizado los familiares de sus víctimas para sacarlos de allí han resultado inútiles. Los pocos jóvenes que han vuelto de la isla eran auténticas ruinas humanas, trastornados física y psíquicamente. Mencionaban algo de

"sacrificios de sangre". Sin embargo, se sacó en claro de sus incoherencias que la isla está vigilada por hombres armados, y que toda la isla está rodeada de arrecifes excepto en el puerto. La llaman "La isla de la Paz".

Falcon propone al grupo trasladarlos hasta Sto. Domingo (en poder de los Estados Unidos hasta 1922) en su "Lucky Star", un velero pequeño, ligero e increíblemente rápido, mucho más veloz que cualquiera de los barcos guardacostas. En Sto. Domingo tiene contactos con el Mercado Negro, que permitirán al grupo equiparse con el armamento que consideren necesario. (NOTA PARA EL GUARDIAN: Falcon no va muy boyante de fondos, así que sólo podrá adquirir 500 \$ en material). Luego se trasladarán a la isla de Bonaire, propiedad holandesa, la cual les servirá de plataforma de salida para realizar el golpe de mano. El acercará a los investigadores a la isla en su barco, y esperará su regreso un tiempo prudencial. Una vez realizado el trabajo, volverán a Bonaire.

Si uno o más de los investigadores proponen infiltrarse en la secta "para preparar el camino" el día en que vengán los demás, Falcon les dirá que Ezequiel posee un centro de captación de nuevos adeptos en Miami. Se llama "El Centro de la Paz Verdadera"

4. El centro de la paz verdadera

Está regentado por un charlatán llamado Miles Flecher, el cual vende libros de Ezequiel Davis y realiza conferencias periódicas sobre los objetivos de la secta y la vida en las isla. Básicamente, la doctrina de Ezequiel es la siguiente:

- * Ezequiel es el Gran Pastor, y sus seguidores los integrantes del Rebaño.

- * El Gran Pastor se encarga de su Rebaño. Lo alimenta, lo cuida y lo dirige por el buen camino. El Rebaño, pues, no tiene por qué preocuparse de las cosas materiales, y puede dedicarse a fortalecer su espíritu para alcanzar la Gran Verdad, pasa a convertirse en Pastor, viviendo aparte.

- * Los integrantes del Rebaño están todos unidos entre sí mediante la ceremonia de la Sangre. Todos son iguales a los ojos de su Pastor.

- * El Mundo Exterior, es malo. Está corrompido y se acerca a su fin. Y está envidioso de la felicidad del Rebaño. Pero el Pastor protege a sus ovejas.

Otras actividades de Miles son dar comida y cobijo a los indigentes, y preparar excursiones periódicas a la isla. Los integrantes de estas expediciones son en su mayoría jovencitos/as de familias ricas. Si algún investigador

desear ser incluido en el próximo grupo deberá pues hacerse pasar por un diletante rico y aburrido... y poder demostrarlo, al menos aparentemente.

5. La isla de La Paz

Es poca cosa más que un islote rocoso, que tiene sin embargo una zona central fértil y un par de fuentes de agua dulce. Está rodeada por acantilados y arrecifes, excepto en una pequeña bahía (1), siempre vigilada. En la bahía hay un par de barcos pequeños y un barco grande, todos a motor.

En la torre hacen guardia permanentemente 2 vigías. Cuentan con un foco apuntando a la bahía, así como el conmutador de un timbre eléctrico situado en (7). Así, en caso de problemas, la alarma se da inmediatamente.

El "Rebaño" se aloja en los barracones: a la izquierda las muchachas y a la derecha los muchachos. Los "Pastores" (que son en realidad los guardias armados) se alojan juntos en el cuartel.

La rutina de la Vida en la isla es la siguiente:

* Alba. El Rebaño se levanta cantando a coro para ayudar a que se eleve el sol. Seguidamente se dirige a sus ocupaciones (cultivar el campo, cuidar el ganado, trabajar en los talleres, oficinas o la comida)

* 9h. Desayuno frugal. Luego, más trabajo manual.

* 14h. Comida comunal, en el patio (o en los barracones si llueve). Después, descanso y meditación.

* 18h. Cena frugal

* 19h. Ceremonia de la sangre. Los miembros del rebaño entran en la capilla cantando himnos y se vendan unos a otros los ojos. Luego alargan el brazo derecho, siendo pinchados con una aguja para que brote una gota de sangre. Mientras tanto, Ezequiel Davis les va hablando, con voz suave y tranquila, ayudándoles a entrar en éxtasis. (NOTA PARA EL GUARDIAN: En realidad, lo que hacen Ezequiel y sus sicarios es inyectar a cada miembro del "Rebaño" una pequeña dosis de Cocaína, que consiguen a buen precio gra-

cias al propio presidente del país, Juan Vicente Gómez. Esto, unido a la poderosa personalidad de Ezequiel, el trabajo agotador y el clima de fanatismo que se respira en la isla hace que los jóvenes se vayan volviendo locos poco a poco.)

* 21h. Acostarse.

La Cocaína provoca en el "Rebaño" un fuerte estímulo, un aumento del vigor físico e intelectual. Con el tiempo, sin embargo, este estímulo se transforma en una actividad frenética y desordenada, así como una extraordinaria locuacidad. a esto le siguen poco después disminución de peso, dilatación de pupilas, convulsiones epilépticas, alucinaciones, paranoia, y por último la muerte. Ezequiel y sus seguidores, sin embargo, suelen hacer que firme la donación de sus bienes antes de que llegue a estos extremos, lanzándolo luego acantilados abajo o (las menos veces) devolviéndolos a su país. La cocaína en el año 1921 aún era lo suficientemente desconocida como para que un adicto fuera identificado con mucha dificultad. El plan de Ezequiel es simple: cuando disponga de una plataforma económica suficientemente fuerte, enviará a sus "apóstoles" a predicar su doctrina por el país, creando así una importante red distribuidora de cocaína, la cual dará muchos más beneficios que el tráfico de alcohol.

6. La mansión de Ezequiel Davis

1. Hall de entrada. Escrito en letras de oro, puede leerse en la pared "Todas las ovejas del rebaño son iguales para el buen Pastor"

2. Capilla. Es una sala pintada de blanco con velas y altar negros. Puede encontrarse algún rastro de sangre en el altar, ya que a los nuevos seguidores se les bautiza con sangre fresca.

3. Oficinas. Aquí tres miembros del "rebaño" realizan las tareas administrativas de la comunidad: preparar la cesión de bienes, realizar los pedidos de compra, etc.

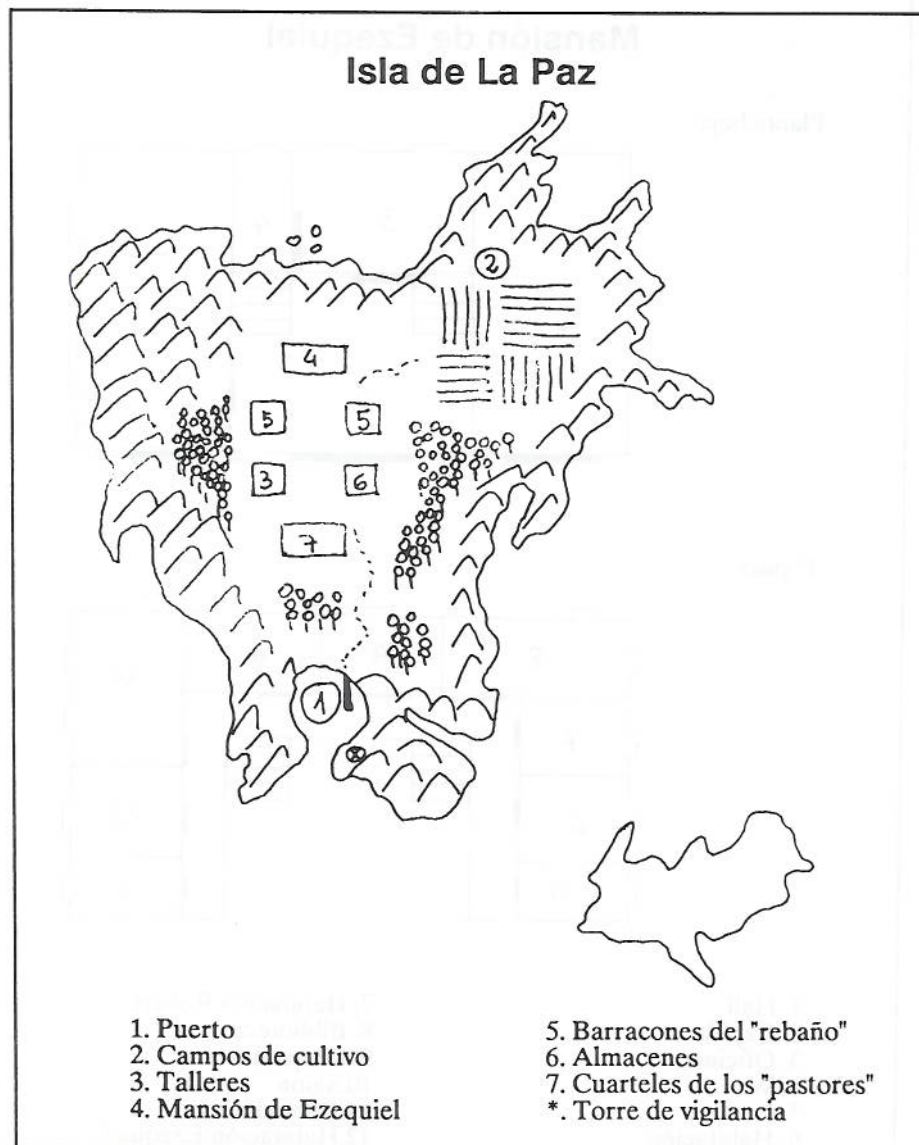
4. W.C.

5. Cocinas. Aquí se cocina para todos los habitantes de la isla. Al Gran Pastor y a los Pastores, por supuesto, se les hace comida aparte.

6. Habitación vacía. Está reservada para cuando viene Miles Flecher, (a informar a Ezequiel) o para cuando viene el secretario del presidente Gómez.

7. Habitación de Robert. Habitación del hijastro de Ezequiel. Profusión de juguetes caros.

8. Biblioteca. Una buena profusión de libros de Ciencias Ocultas y de Misticismo. Ningún libro sobre el Mito de Cthulhu (¡faltaría más!)



9. Despacho. Despacho personal de Ezequiel Davis, en él se encuentran las pruebas de sus "negocios" actuales y proyectos futuros.

10. Salón. bien decorado, con un mueble-bar bien provisto.

11. Comedor. Mesa para unas cinco personas. Todos los muebles son de caoba.

12. Habitación de Ezequiel Davis. Es bastante frecuente que, por la noche, Ezequiel instruya a una de sus adeptas (a veces dos) sobre la paz verdadera... en su cama.

7. La sorpresa

Si los Investigadores consiguen llegar hasta Robert sin dar la voz de alarma, Robert empezará a aullar llamando a gritos a su "padre", Ezequiel. Y es que, ironía del destino, lo ama realmente, y lo que es más, es correspondido. Ezequiel hará cualquier cosa para impedir que se lleven a Robert. No vacilará, por supuesto, en lanzar a su "Rebaño" contra los intrusos. El 80% de los miembros del "Rebaño" están casi completamente locos son xenófobos y paranoicos. Por eso pelearán de forma suicida hasta la muerte.

Suponiendo que consigan llegar sanos y salvos a Bonaire, serán detenidos por las autoridades holandesas, ya que Francine Palmer (que es un encanto) los ha denunciado a todos (incluido Falcon) a las autoridades holandesas como los secuestradores de su niño querido...

Dramatis personae

Francine Palmer

For 12; Des 13; Int 15; Con 13; Apa 18; Pod 14; Tam 12; Edu 13; P. Vida: 13; Cor: 70%

Habilidades: Cantar 60%; Charlatanería 55%; Elocuencia 40%

Francine es un encanto: Carita de angel, cuerpo de diosa y alma de víbora. No hay otra cosa en el mundo que le preocupe que no sea ella misma.

Robert Falcon

For 13; Des 12; Int 8; Con 12; Apa 13; Pod 9; Tam 14; Edu 10; P. Vida: 13; Cor 45%

Habilidades: Navegar con Velero, 80%; Conducir automóvil 50%; Esquivar 50%; Nadar 40%; Regatear 35%; Disparar rev.45: 50% (Daños: 1D10+2)

Falcon, en el fondo, es un pobre infeliz, del cual una devora hombres como Francine puede prescindir en cualquier momento... Y el muy idiota no se da cuenta.

Robert Gensen

For 7; Des 13; Int 12; Con 8; Apa 12; Pod 12; Tam 7; Edu 5; P. Vida 8; Cor: 60%

Habilidades: Esquivar: 40%; Saltar 60%; Tregar 70%

Pese a su corta edad, Robert sabe muy bien lo que quiere y no quiere: NO quiere volver con la bruja de su madre, y quiere quedarse con su padastro, en esta isla donde es adorado como el hijo de un dios.

Ezequiel Davis

For 9; Des 12; Int 18; Con 12; Ap 12; Pod 17; Tam 12; Edu 19; P.Vida 12. Cor 85%

Habilidades: Charlatanería, 90%; Elocuencia 75%; Discusión 75%; Psicología 60%.

Es un hombre astuto y sin escrúpulos, que planea sus decisiones con calma y no le gusta dejar nada al azar. Si le roban a Robert, su venganza será refinada y terrible.

"Pastores" (sicarios de Ezequiel)

For 12; Des 9; Int 9; Con 12; Apa 10; Pod 9; Tam 12; Edu 6; P.Vida 12; Cor 45%

Habilidades: Discreción 30%; Esquivar 40%; Lanzar 40%; Saltar 40%; Escondarse 50%; Descubrir 40%; Disparar Fusil cal.12: 45% (Daños: 2D6+3)

Hay treinta al servicio de Ezequiel Davis. Le serán fieles mientras no vean las cosas muy difíciles para ellos.

"Rebaño" (miembros fanatizados de la secta)

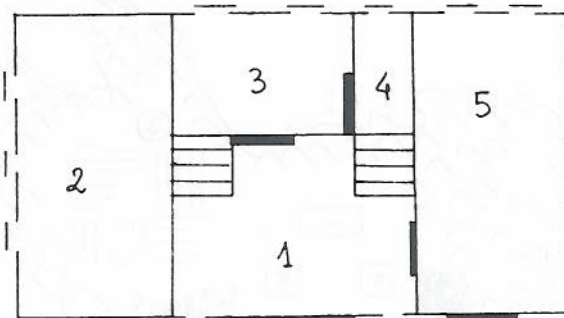
For 9; Des 9; Int 7; Con 10; Apa 10; Pod 9; Tam 9; Edu 12; P.Vida 10; Cor 05%

Habilidades: Porcentajes de base. Puño: 50% (1D3)

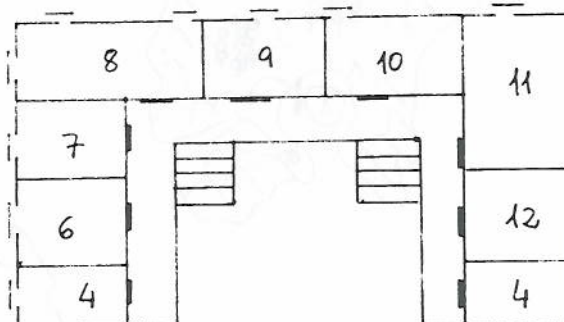
Fanatizados y enloquecidos por Ezequiel, el 80% de ellos peleará contra los intrusos hasta despedazarlos o morir. Son unos 300 entre hombres y mujeres.

Mansión de Ezequiel

Planta baja



1º piso



- 1. Hall
- 2. Capilla
- 3. Oficinas
- 4. W.C.
- 5. Cocinas
- 6. Habitación

- 7. Habitación Robert
- 8. Biblioteca
- 9. Despacho
- 10. Salón
- 11. Comedor
- 12. Habitación Ezequiel

AVENTURA DE MELDERYN EN NURISEL

por Rosa M^a Pomares y
Andrés Asenjo

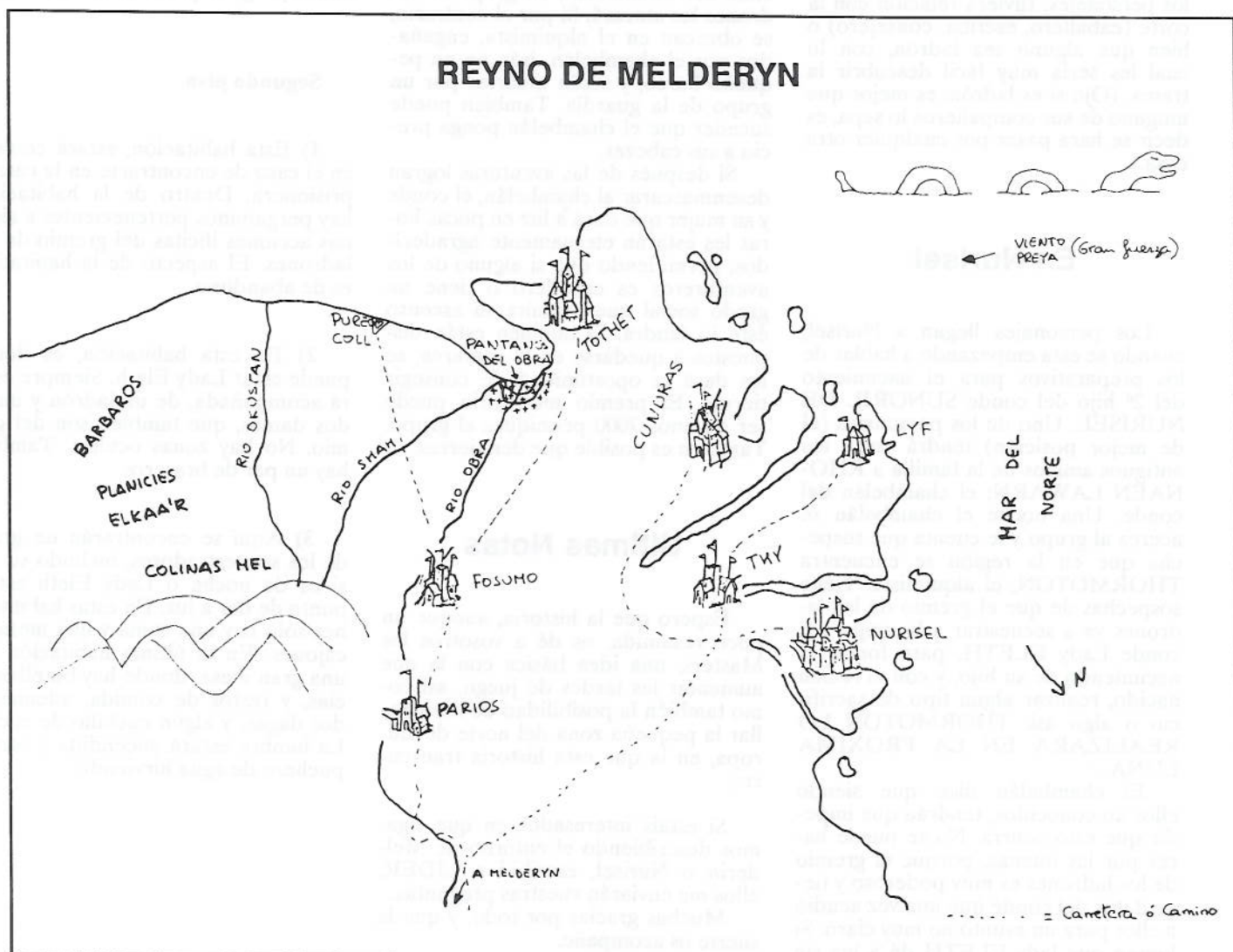
Club Héroe

Jugadores

La siguiente aventura, se desarrolla en cualquier lugar de Europa, principalmente en la zona alemano-dane-

sa. Los personajes, pueden ser ya un poco experimentados, con unos tantos por ciento de alrededor de 60 a 75.

El condado de Nurisel, no es de los más importantes de la región, pero



sí guarda una relativa importancia, porque el puerto es uno de los más al norte de esta región civilizada.

La relación social del condado, es la típica de la edad media. La economía no está muy boyante, el último año no fue de los mejores.

No han existido guerras en la región en los últimos 12 años, con lo cual la guardia no es muy grande ni está muy preparada.

Master

El conde Sunoril es descendiente de uno de los linajes más importantes de la región. En realidad, la región y el condado, pueden tener cualquier nombre, lo esencial, es que dicho condado estará situado en una región social y económicamente lo más parecida posible a la Europa de la Edad Media.

El mapa que acompaño lo pueden conseguir los personajes del chambelán, o de uno de los alquimistas.

Sería aconsejable, que alguno de los personajes, tuviera relación con la corte (caballero, escriba, consejero) o bien que alguno sea ladrón, con lo cual les sería muy fácil descubrir la trama. (Ojo si es ladrón, es mejor que ninguno de sus compañeros lo sepa, es decir se hará pasar por cualquier otra cosa.)

En Nurisel

Los personajes llegan a Nurisel, cuando se está empezando a hablar de los preparativos para el nacimiento del 2º hijo del conde SUNORIL DE NURISEL. Uno de los personajes (el de mejor posición) tendrá entre los antiguos amigos de la familia a RHONAEEN LAWARN; el chambelán del conde. Una noche el chambelán se acerca al grupo y le cuenta que sospecha que en la región se encuentra THORMOTON, el alquimista. Tiene sospechas de que el gremio de los ladrones va a secuestrar a la mujer del conde Lady ELETH, para forzar el nacimiento de su hijo, y con el recién nacido, realizar algún tipo de sacrificio o algo así. THORMOTON LO REALIZARÁ EN LA PRÓXIMA LUNA.

El chambelán dice que siendo ellos no conocidos, tendrán que impedir que esto ocurra. No se puede hacer por las buenas, porque el gremio de los ladrones es muy poderoso y tiene datos del conde que una vez acudió a ellos para un asunto no muy claro. Si logran que lady ELETH dé a luz sin

problemas en el castillo, todo se solucionará. (La verdad es que el chambelán quiere que el 2º hijo no nazca para seguir alimentando la pena del conde con la muerte del primer hijo, y luego poder pasar él a dominar la mayoría de la región) (el primer hijo del conde murió en un naufragio hace 7 años. Ultimamente el conde está muy triste y cree que habla con su hijo muerto). Puede que el primo lejano del conde también esté implicado, Sir YARIK ELEONOR.

Después de 2 días el séquito del conde sale hacia su casa de relajación en el norte. Un tiempo después se anuncia que el carro donde va Lady ELETH cayó al mar en una zona de acantilados, y el cuerpo de lady ELETH está terriblemente mutilado.

Un día después aparece THORMOTON. Va a visitar a otro alquimista de la ciudad. Este alquimista es uno de los más nombrados de la comarca. Amigo del conde, si los aventureros llegan a hablar con él, éste les contará la verdadera historia. Lady ELETH no está muerta, pasa estos días recluida en una pequeña cabaña al sur-este de la ciudad. Si los personajes sospechan del Chambelán, un grupo de ladrones les atacará. Si por el contrario, se obzcan en el alquimista, engañados por el chambelán, irán en un pequeño barco, y serán muertos por un grupo de la guardia. También puede suceder que el chambelán ponga precio a sus cabezas.

Si después de las aventuras logran desenmascarar al chambelán, el conde y su mujer que dará a luz en pocas horas les estarán eternamente agradecidos, permitiendo que si alguno de los aventureros es caballero o tiene un grado social que permita su ascenso éste lo tendrá. Si también están dispuestos a quedarse en la comarca, se les dará la oportunidad de conseguir tierras. El premio monetario puede ser de unos 7000 penniques al grupo. También es posible que den tierras.

Ultimas Notas

Espero que la historia, aunque un poco resumida, os dé a vosotros los Masters, una idea básica con la que aumentar las tardes de juego, así como también la posibilidad de desarrollar la pequeña zona del norte de Europa, en la que esta historia transcurre.

Si estais interesados en que sigamos describiendo el entorno de Melderin o Nurisel, escribid a LIDER, ellos me enviarán vuestras preguntas.

Muchas gracias por todo, y que la suerte os acompañe.

Pequeña cabaña, anteriormente molino, donde se puede encontrar Lady Eleth.

Piso bajo

1) Aquí es donde estaba el molino, que funcionaba con el agua del arroyo cercano. El estado actual es de abandono total. El suelo es de madera.

2) Esta habitación era la usada por el molinero (que pertenece al gremio de los ladrones) y conserva una mesa con un cajón central siempre cerrado. Hay alguna silla rota, y un cubo vacío. La puerta está descerrajada.

3) En esta zona de la habitación hay gran cantidad de sacos vacíos, excepto 3, que están llenos de comida salada y alguna piel con un buen vino.

Segundo piso

1) Esta habitación, estará cerrada en el caso de encontrarse en la casa la prisionera. Dentro de la habitación, hay pergaminos pertenecientes a algunas acciones ilícitas del gremio de los ladrones. El aspecto de la habitación es de abandono.

2) En esta habitación, es donde puede estar Lady Eleth. Siempre estará acompañada, de un ladrón y una o dos damas, que también son del gremio. No hay zonas ocultas. También hay un par de braseros.

3) Aquí se encontrarán un grupo de los secuestradores, incluido su jefe si es de noche o Lady Eleth está a punto de dar a luz. En estas habitaciones sólo hay una cama y una mesa sin cajones. En la última habitación hay una gran mesa, donde hay botellas vacías, y restos de comida, además de dos dagas, y algún cuchillo de cocina. La lumbre estará encendida y con un puchero de agua hirviendo.

Sunoril. Conde de Nurisel

FUE	13	Mov.:	3
CON	15	PG:	13
TAM	11	PF:	28
INT	16	PM:	20
POD	18	MR-DES:	3

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	15
Pierna I	05-08	04-06	15
Abdomen	09-11	07-10	15
Pecho	12	11-15	16
Brazo D	13-15	16-17	14
Brazo I	16-18	18-19	14
Cabeza	19-20	20	15

Arma	MR	Ataq	Daño	Detc.	Puntos
Bredsword	7	75%	1D8+1+ +1D4	30%	10
KITE	8	30%		69%	12

Magia Espiritual (90%): Bladesharp 2; Heal 1; Glamour 2.

Habilidades: Seguir 40%; Montar a caballo 70%; Orador 70%; Plantas 30%; P.Ayudas 70%; **Lenguajes:** Sajón 13%; Germano 35%; Latín 12%.

Armadura: La correspondiente a su cargo o la que el MASTER desee.

Lady Eleth. Condesa de Nurisel

FUE	12	Mov.:	3
CON	18	PG:	31
TAM	13	PF:	25
INT	18	PM:	14
POD	14	MR-DES:	3
DES	14		
ASP	15		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5
Pierna I	05-08	04-06	5
Abdomen	09-11	07-10	5
Pecho	12	11-15	6
Brazo D	13-15	16-17	4
Brazo I	16-18	18-19	4
Cabeza	19-20	20	5

Arma	MR	Ataq	Daño	Det.	Puntos
Daga	8	45%	1D4+2+1D4	30%	8

Magia Espiritual (70%): Heal 2; Glamour 2; Vigor 4.

Habilidades: Animal Lore 30%; Montar Caballo 30%; Evaluar 30%; P.Ayuda 60%; Cantar 53%; Tocar flauta 70%.

Lenguajes: L/E Musica 60%; Latín 20%; Germano 37%.

Notas: Suele vestir en ropa muy cara. Esta embarazada.

Rmonaen Lawarn.Chambelan

FUE	10	Mov:	3
CON	12	PG:	14
TAM	15	PF:	22
INT	11	PM:	20
POD	20	MR-DES	3
DES	13		
ASP	13		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/5
Pierna I	05-08	04-06	2/5
Abdomen	09-11	07-10	2/5
Pecho	12	11-15	2/6
Brazo D	13-15	16-17	2/4
Brazo I	16-18	18-19	2/4
Cabeza	19-20	20	0/5

Arma	MR	Ataq	Daño	Det.	Puntos
Espada Corta	7	60%	1D6+1+1D4	30%	10

Esquivar: 27%

Magia Espiritual (95%): Countermagic 4; Demoralice; Detec magic; Dispel Magic 4;

Habilidades: Montar a Caballo 40%; Orador 70%; Charlataneria 60%; P.Ayudas 30%; Platas 30%; Human Lore 60%.

Lenguajes: Sajón 60%; Germano 40%; Latín 40%.

Notas: Tiene medallón con 17 PM en una matriz que solo la pueden usar personas de su familia.

Thormoton. Alquimista.

FUE	12	Mov.:	3
CON	15	PG:	13
TAM	10	PF:	27
INT	17	PM:	18
POD	18	MR-DES	3
DES	15		
ASP	10		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	1/5
Pierna I	05-08	04-06	1/5
Abdomen	09-11	07-10	1/5
Pecho	12	11-15	1/6
Brazo D	13-15	16-17	1/4
Brazo I	16-18	18-19	1/4
Cabeza	19-20	20	1/5

Arma	MR	Ataque	Daño	Detenc.	Puntos
Daga	8	1D4+2	33%	30%	7

Esquivar: 30%

Magia Espiritual (90%): Heal 2; Vigor 2; Velocidad 2; Hechicería; Inten. 60%; Duración 54%; Rango 50%.

Hechizos: Volar 66%; Enhace 40%; Smother 55%; Protección 40%.

Notas: Va mal vestido. Lleva matriz de 17 Puntos de Magia en un sombrero.

Jefe de la guardia

FUE	15	Mov.:	3
CON	16	PG:	16
TAM	15	PF:	31
INT	11	PM:	14
POD	14	MR-DES	2
DES	16		
ASP	12		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/6
Pierna I	05-08	04-06	3/6
Abdomen	09-11	07-10	3/6
Pecho	12	11-15	4/8
Brazo D	13-15	16-17	3/5
Brazo I	16-18	18-19	3/5
Cabeza	19-20	20	3/6

Arma	MR	Ataq	Daño	Det.	Puntos
Broad	6	60%	1D8 + 1 + + 1D4	30%	10
Heater	7	30%	1D6 + 1D4	70%	12

Magia Espiritual (70%): Bladeshap
Habilidades: Conceal 70%; Devise 30%; Montar a caballo 35%.

Guardia normal Hay unos 50

FUE	15	Mov.:	3
CON	15	PG:	14
TAM	15	PF:	30
INT	10	PM:	12
POD	12	MR-DES	3
DES	13		
ASP	10		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/5
Pierna I	05-08	04-06	3/5
Abdomen	09-11	07-10	3/5
Pecho	12	11-15	3/6
Brazo D	13-15	16-17	2/4
Brazo I	16-18	18-19	2/4
Cabeza	19-20	20	3/5

Arma	MR	Ataq	Daño	Det.	Puntos
Brodnsord	7	47%	1D8 + + 1 + 1D4	17%	10
Target	8	19%	1D6 + + 1 + 1D4	40%	10

Magia Espiritual (60%): Meal
Habilidades: Montar a caballo 30%; Track 20%; Trow 45%.

Ladrón normal Hay unos 20, como máximo

FUE	10	Mov.:	3
CON	18	PG:	13
TAM	7	PF:	28
POD	18	MR-DES	3
DES	10		
ASP	15		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/5
Pierna I	05-08	04-05	2/5
Abdomen	09-11	07-10	1/5
Pecho	12	11-15	2/6
Brazo D	13-15	16-17	1/4
Brazo I	16-18	18-19	1/4
Cabeza	19-20	20	1/5

Arma	MR	Ataq	Daño	Det.	Puntos
Daglar	9	60%	1D4 + 2	60%	6

Esquivar: 65%
Magia Espiritual (95%): Darrwall
Habilidades: Las típicas del ladrón, no superan nunca el 40%.

Jefe de ladrones 40 años

FUE	15	Mov.:	3
CON	15	PG:	14
TAM	15	PF:	30
INT	13	PM:	12
POD	12	MR-DES	3
DES	12		
ASP	10		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	1/5
Pierna I	05-08	04-06	1/5
Abdomen	09-11	07-10	1/5
Pecho	12	11-15	2/6
Brazo D	13-15	16-17	1/4
Brazo I	16-18	18-19	1/4
Cabeza	19-20	20	3/5

Arma	MR	Ataq	Daño	Det.	Puntos
Comp. Bow	2/7	79%	1D8 + 1	-	-

Esquivar: 40%
Magia Espiritual (60%): Protección 3; Meal 2
Habilidades: Elegir las apropiadas.

**Sir Yark Eleonor. Primo del conde
Caballero. 34 años.**

FUE	17	Mov.:	3
CON	16	PG:	16
TAM	16	PF:	33
INT	14	PM:	13
POD	13	MR-DES	3
DES	15		
ASP	10		

Localización de Golpe *Cuerpo a* *Proyectiles* *Puntos*

Pierna D	01-04	01-03	7/6
Pierna I	05-08	04-06	7/6
Abdomen	09-11	07-10	7/6
Pecho	12	11-15	7/8
Brazo D	13-15	16-17	7/5
Brazo I	16-18	18-19	7/5
Cabeza	19-20	20	7/6

Arma	MR	Ataq	Daño	Det.	Puntos
Bastard sw.	6	80%	1D10 + +1 +1D6	27%	12
Heater	7	30%	1D6 + 1D6	70%	12

Magia Espiritual (65%): Meal 2; Fuerza 2.

Habilidades: Montar a caballo 45%; Scan 80%;
Orate 20%.

Lenguajes: Sajón 33%; Germano 45%.

Notas: Siempre lleva una buena armadura.

llibreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

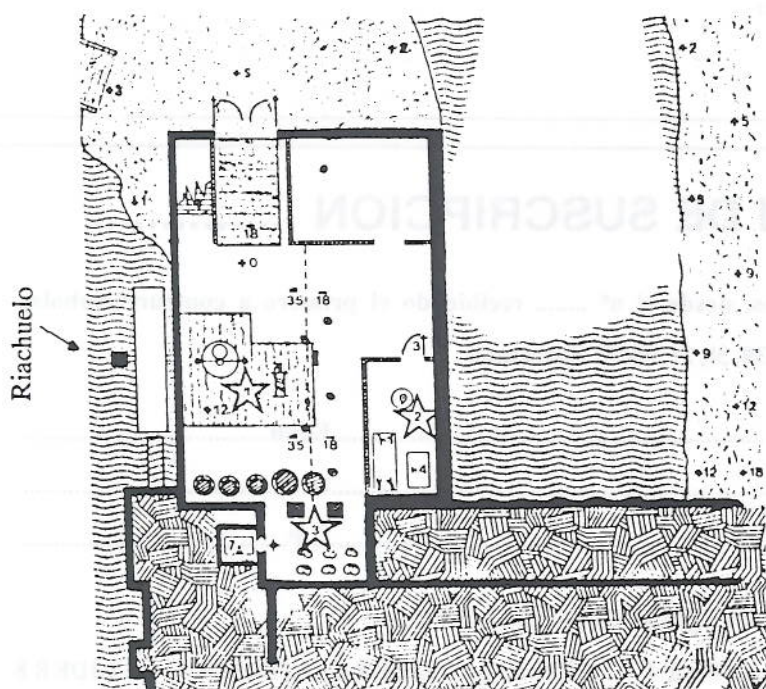
**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

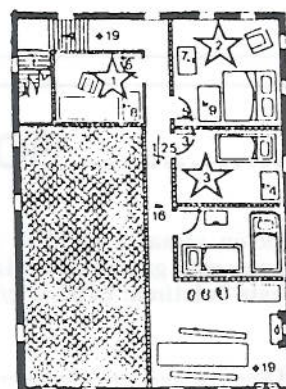
temàtics

i rol

PEQUEÑA CABAÑA



Piso bajo

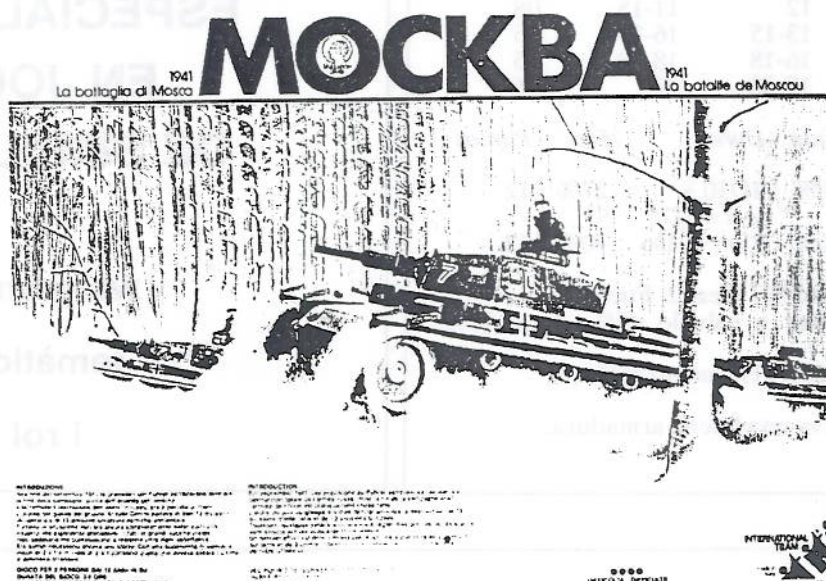


Segundo piso

Todos los suelos son de piedra, excepto en la habitación 1 del piso bajo.

CAMPAÑA 500 SUSCRIPTORES

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



YOM KIPPUR correspondió a los suscriptores
nºs 304 y 336, Bernard Garay de Mundaka-Vizcaya,
y Jon Beltran de Heredia de Vitoria-Alava.

..... 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, LIDER 8
..... LIDER 9



RAL PARTHA



STANDARD GAMES

Metal Magic



**IMPORTADOR
OFICIAL**

**PRIMERAS
MARCAS**

JUEGOS

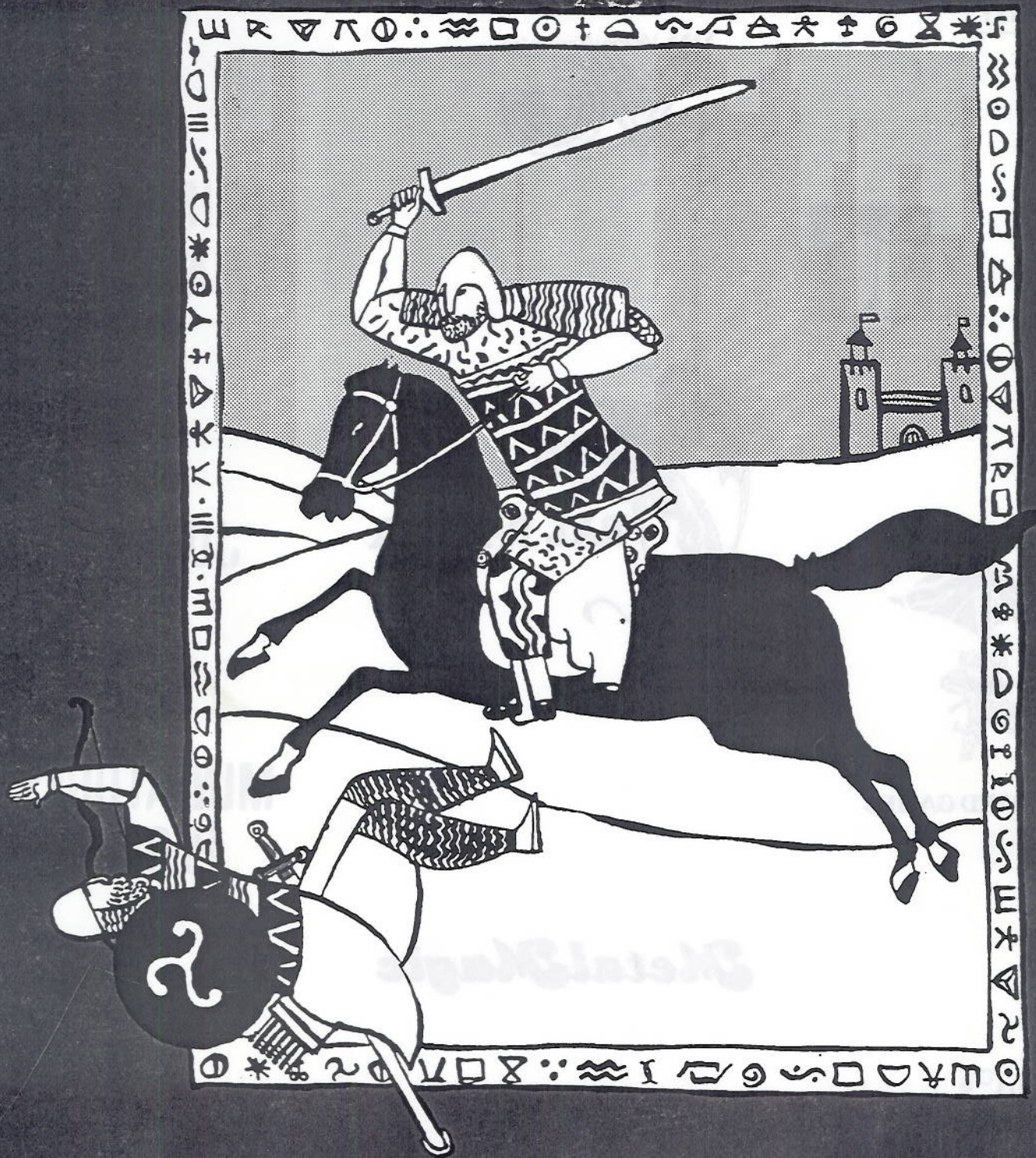
**MINIATURAS
PLOMO**



AL SERVICIO DE LA AFICION

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.

