

L i D E R

12

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL • 300 PESETAS

Aviación



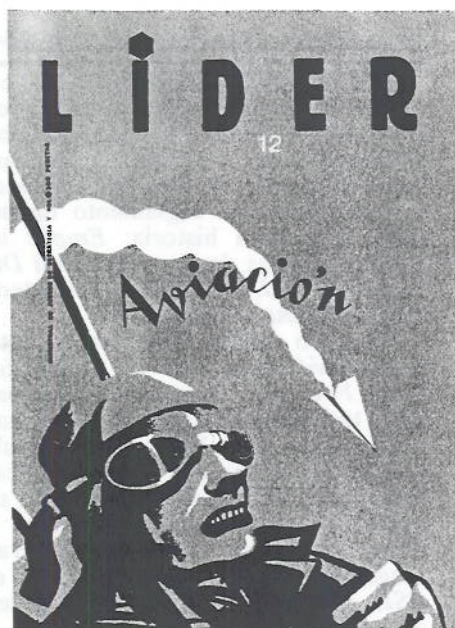
RuneQuest®

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.





Sumario

LIDER 12
agosto-setiembre 89

Communikado	3
estado de la afición	4
IV Jornadas de Juego	5
Ranking	7
las llamadas...	9
orco francis	12
silencio...¡se juega!	
Russian Campaign	
por correo	13
Castillo de	
los Templarios	18
Hongos de Yuggoth	20
La Isla de los Grifos	21
plomo en las mesas	
La batalla de S.Marcial	22
dossier	
Hª y organización de las	
Fuerzas Armadas	
Japonesas	25
Formación de Caja	28
Europa - España	30
la voz de su master	
El Señor de los Anillos	31
Cthulhu Airlines	35
Concurso módulos	39
Armas flexibles en RQ	41
Hoja personaje Cthulhu	43
módulo Cthulhu	
La bestia no debe nacer	45
módulo RQ	
Broo	51

COMMUNIKADO 12

Comienza el nuevo curso lúdico. Después del largo y cálido verano en el que algún miembro de esta redacción se ha olvidado hasta de cómo se tiran los dados, henos aquí de nuevo, sacando el polvo de nuestras mesas, abriendo cartas atrasadas (perdón a los muchos lectores que verán contestadas sus misivas con cierto retraso, porque durante julio y agosto prácticamente no existimos), e intentando coger de nuevo el hilo de nuestra siempre acaparadora afición.

Y el nuevo curso se presenta de lo más prometedor. Nada más empezar, la primera evaluación viene de la mano de *El Señor de los Anillos*, nuevo lanzamiento en el mundo del rol, además de la continuación de las sagas de *RuneQuest* y de *La llamada de Cthulhu*. Por el lado de los wargames, las novedades son más bien el inicio de nuevas campañas de juegos ya conocidos, así como la saludable costumbre de recuperar cada vez más el juego de guerra con figuras (esperamos que nuestros devotos colaboradores de "plomo en las mesas" se sientan revitalizados por la cantidad de nuevos aficionados que están comprando plomo y pintándolo de la mejor manera posible).

En el aspecto de los juegos temáticos, el auge viene de la mano de ciertos juegos deportivo-sangrientos, tipo "Blood Bowl" o "Zone Mortelle", con proliferación de ligas, fracturas y contusiones; aunque tampoco hay que olvidar los diplomáticos, que seguramente volverán a ocupar más de una tarde de fin de semana lluviosa. Y, aunque nunca le hemos dado la importancia que se merece, el juego de ordenador también goza de buena salud.

El único tipo de juego que no acaba de cuajar en nuestra geografía es el juego por correo. Nuestro aleatorio servicio postal, la falta de reglamentos comercializados para el juego uno contra uno, y la falta de empresas que se dediquen a comercializar el juego por correo para muchos jugadores, hacen que esta actividad lúdica y epistolar no tenga la importancia de la que goza en los países anglosajones; una pena.

En fin, que estamos entusiasmados con el nuevo curso lúdico, y esperamos la gran evaluación trimestral de las Jornadas de Juego, en el mes de diciembre, donde nos veremos todos.

Aplicadamente vuestra

La Redacción

Equipo promotor: LIDER ediciones

Redactor Jefe: José Lopez Jara. Secretario de Redacción: Javier Gómez.

Redacción: Andrés Asenjo, Gerardo Rodas, Ignasi Solé, Jesús Mª Cortés, Joan Parés, Jordi Zamarreño, Luis Serrano, Xavier Salvador.

Portada: Arnal Ballester.

Colaboradores: A. Antoñano, Eduardo Saénz, Gabriel Pérez Huertas, Joaquín Ruiz, Montse Montané, Ricard Ibañez, Xavier Dropez.

Edita: F. Matas Salla.

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: Hurope, s.a., Recaredo, 2, Barcelona

D.L.: B.8358-86 Tirada: 1600 ejemplares Nº de suscriptores: 526

estado de la afición

Berserkers

Somos el definitivo club **BERSERKERS** de Elda (Alicante), antiguo club el "HACHA" y nos gustaría aparecer en vuestra sección "el estado de la afición" para que nos conocieran los demás clubs de España y reaccionar con ellos/as, e intercambiar material sobre todo traducciones. Nos interesamos sobre todo por los juegos de rol a los que jugamos desde hace tres años y medio.

Nuestra nueva dirección es: José Hilario Moya Saez c/. Uruguay, 16, ático A, 03600 Elda (Alicante).



Gehenna

Otro fanzine que suministra materiales para los fans de *AD&D*. Lo podéis conseguir: Gehenna-Guzmán el Bueno, 119, 28003 Madrid.

Obert de Golferichs

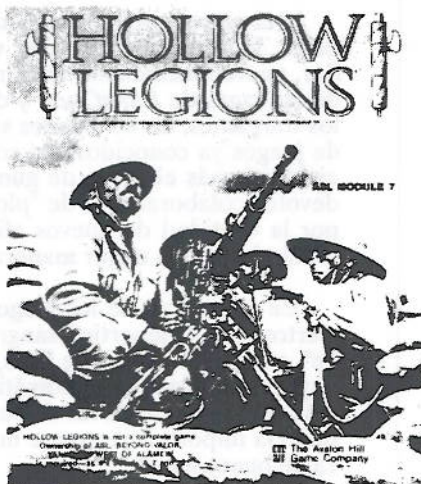
En julio, este centro gestionado por el equipo de *LudoCentre*, incentivó una nueva cita para la afición, con este Open en el que formaban como centro nuestros amadísimos juegos - no faltó *La llamada de Chthulhu* -. Ha quedado que este torneo tendrá continuidad, con lo que el próximo año ganará más adeptos si se da a conocer con más tiempo y medios de propaganda.

Inauguración "Casa del Mig"

Nuevos equipamientos lúdicos se promocionan en Barcelona. El de la *Casa del Mig* está situado en el parque

de la España industrial, junto a la estación de Renfe de Sants. Dirigido por Carles Vivancos, es un centro dinamizador de variadas iniciativas lúdicas, que pronto se notarán y serán apreciadas por los aficionados de nuestro hobby.

La *Casa del Mig* es exponente del éxito conseguido por *L'Annex de Golferichs* y su completa ludoteca. A finales de setiembre inauguración oficial.



Hollow Legions

Posibilita el juego solitario y a dos. Con ocho escenarios y dos mapas amplía una gama que se va convirtiendo en el macrojuego de la táctica.



MBT

Main Battle Tank -AH- ya lo podéis admirar y esperamos disponer de comentarios sobre sus "tácticas modernas" y carros de combate

Esperadas traducciones AH

Tras ocho desesperados meses en ayunas de nuevas traducciones, la presión combinada de esta redacción, los aficionados por teléfono y tiendas, han conseguido de *Joc Internacional* la traducción del reglamento de un juego que hará historia: *Empire in Arms* y además de *Tac Air* y *Lost Dinosaurs World*. Tendremos otra extensión de *Ambush!*, *Silver Star*.

Nuestro colaborador Nacho está desenvolviéndose con la traducción *Open Fire* (que después de acompañarle toda la "mili" hace trazas de finalizarse algún día). Xavier Salvador ultima la de *Merchant of Venus*. 1809 está en poder de Ferran. *Korean Wars* se quedó en el consultorio de Juan, y ahora parece que progresa en tierras aragonesas. Jesús desapareció con el *ASL*. *Central América* está en poder de un amigo de Ignasi desde año y medio. *Aegean Stike...*

REGLAS DE JUEGO DE GUERRA

3000 a.d. C. HASTA 1485 d.C.

WARGAMES RESEARCH GROUP

FEBRERO 1986

SEPTIMA EDICION



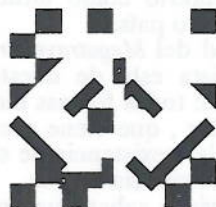
W.R.G. traducido

Disponible la traducción del reglamento de antigüedad de W.R.G.

Se ha completado recientemente la traducción de la séptima edición del reglamento de antigüedad de W.R.G. Se trata de una referencia obligada para los aficionados al juego con figuras de ese período.

Esta traducción incluye todas las modificaciones y correcciones conocidas hasta el momento, por lo que se trata de una versión más actual en castellano de la que puede comprarse en inglés, que incorpora hojas de enmiendas. Ha sido cuidadosamente revisada y puesta en práctica con entusiasmo en el Club Alpha. Phil Barker

IV Jornadas de Juegos de estrategia, simulación y rol



8, 9 y 10 diciembre 1989
Cotcheras de Sants, Casa del Mig
Organizadas por LudoCentre,
Ayuntamiento de Barcelona

Para dar un sólido contenido a las jornadas, con actividades tanto para un público novel como el aficionado al hobby, LudoCentre propuso a los Clubs formar una Comisión (en la que han participado: ACIES-AJESYR, ALMOGAVARES, ALPHA, AURYN, HOBBY ART, MAQUETISMO Y SIMULACION, STURMTRUPPEN, WARMICE), que ha trabajado los criterios, tipos de Concursos y juegos, que formarán el núcleo central de las Jornadas asegurado por la organización.

Concursos oficiales:

Juego de rol:

El que consiguió más votos es *El Señor de los Anillos- El juego de rol de la Tierra Media*.

Wargame:

Se barajan *PanzerLeader*, *Panzerkrieg*, *Cry Havoc*, y aún habrá que decidir sobre más opciones.

Temático:

Circus Maximus

Clásico:

Se propone incorporar un juego gran público, interesante por su difusión y nivel del tipo *Scrabble*, *Risk*, *Monopoly*, *Stratego*...

Pintura de figuras:

Que abarcará desde el montaje a la pintura durante el mismo Concurso.

Wargame figuras.

Estos Concursos contarán cada uno con premios por un valor en juegos de 20.000 pts, y se está a la caza y selección de los numerosos patrocinadores que no quieren dejar pasar esta oportunidad de apoyar a la afición. También habrá un concurso de creación de módulos para *La llamada de Cthulhu* y *RuneQuest*, dotado por Joc Internacional, con 25.000 pts cada primer premio.

Los Clubs que lo pidan con antelación dispondrán de un espacio para desarrollar sus actividades.

Está en el candelero la asistencia como invitado a Duccio Vitale, que en principio aceptó, y realizaría torneos simultáneos frente a cuatro partidas de *Cry Havoc*.

En los torneos no oficiales o paralelos, se anuncian:

II torneo de *RuneQuest*, organizado por el club *The Fumblert Dwarf* de Madrid.

II Concurso de *La llamada de Cthulhu*, organizado por el club *Sturmtruppen* de Barcelona.

Concurso de AD&D, organizado por el club *Maquetismo y Simulación* de Barcelona.

Habrà películas con la temática de las Jornadas. Y las tradicionales ponencias. La organización estudia la continuidad del espacio de juegos de microordenador.

El éxito de las III Jornadas en la participación, (colapso general en más de una ocasión en atmósfera londinense, forcejeos por el espacio vital de una mesa de juego, compra febril y desaforada de juegos y figuras en los stands comerciales), el gran interés mostrado por los colegios que en clases enteras se sucedieron para jugar a *Troglodita*, *Rever 6*, *Stratego*, *RuneQuest* y *La llamada de Cthulhu*, auguran un lleno total. Más si contamos el incremento que está registrando la afición con los nuevos juegos existentes. Lo que hará que los stands comerciales de tiendas, ofrezcan la gama completa de juegos y figuras a los asistentes.

Buena parte de los 118 Clubs o Grupos existentes están preparando su asistencia, en masa o a través de delegaciones para aprovechar estas Jornadas.

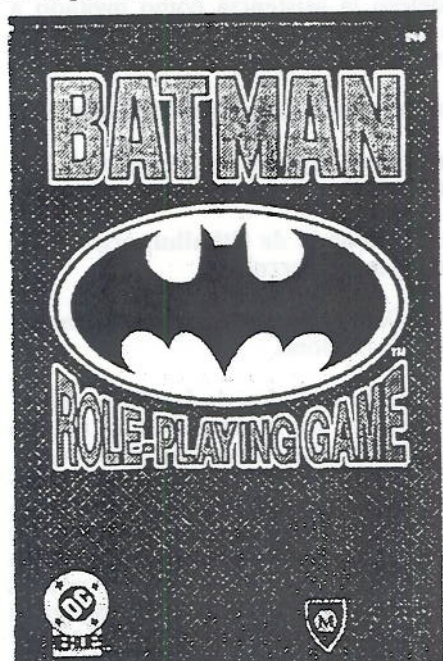
Para información, para asegurar tu asistencia o la de la delegación de tu Grupo: LudoCentre t: 93. 3174038, c/. LLuria 41 - 08009 Barcelona. O a través de LIDER.

en su introducción a la edición de 1985 de estas reglas recuerda que el primer reglamento que completó en 1969 fué adoptado por el Campeonato Nacional Británico. Desde entonces sus reglas han tenido el mayor número de practicantes y el respaldo de las competiciones oficiales en el Reino Unido, y han conseguido adeptos en otros países europeos y del resto del mundo - U.S.A., Canadá, Sudafrica, Australia.

Un grupo de aficionados de Barcelona han venido jugando con las sucesivas versiones de este reglamento desde la quinta edición. Es seguro que interesará a otros aficionados que esperaban una oportunidad para acceder a este período - la oportunidad que proporciona un idioma más asequible.

Este reglamento, aunque muy completo, guarda un adecuado equilibrio entre generalidad de aplicación, tratamiento del detalle y complejidad. Adopta la perspectiva del Comandante en Jefe de un ejército en el período considerado. La correcta aplicación del reglamento conduce a un buen nivel de simulación del combate en la antigüedad, entre ejércitos contemporáneos o no, de casi cualquier tamaño.

Podéis adquirir este reglamento en Central de Jocs c/. Provença, 87, 08029 Barcelona, t. 93. 239.58.53 - incluso por correo, si así lo deseáis.



Batman

La película ha renovado la *batmania* y al calor de ésta se ha creado otro juego de rol. ¿Qué es lo que puede quedar incólume a esta fiebre del rolgame?. El sistema de juego rememora la mecánica *DC Héroes*. Los *ludobatmaníacos* podeis conseguirlo en Central de Jocs, Ludómanos y Arte 9.

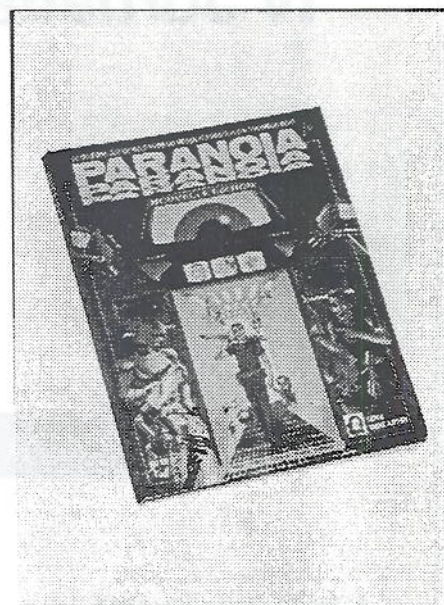
¿Traveller o Megatraveller?

Mientras ya empezaban a circular bosquejos, resúmenes, semi-traducciones y traducciones del *Megatraveller*, juego de ciencia ficción por excelencia que ha sustituido al histórico *Traveller*, parece que este último ha sido rescatado del cajón de los olvidos al que le condenaba la propia GDW, para presentarlo como última novedad en nuestro país.

Si la sed del *Megatraveller* es aguda, a la vista está de nuestros rankings, sea de todas formas bienvenido este *Traveller*, que viene a cubrir un hueco por la inexistencia de ediciones de juegos de ciencia ficción.

Os conviene saber que uno de los introductores de *Traveller* y conciencizado master de este juego, es nuestro redactor Joan Parés, al que podeis contactar para más precisiones (t: 93.239 58 53) y le podreis hacer todas las preguntas imaginables, en cuanto se materialice este feliz rumor.

tos para que en un futuro próximo se pueda disponer de él en lengua vernácula.



Paranoia 2ª edición

Renovado y más coherente esta edición consolida la influencia de este juego, que se está ganando a pulso un espacio en la afición. Su publicación en inglés ha sido inmediatamente seguida de la francesa. ¿Hasta cuando en hispano?.



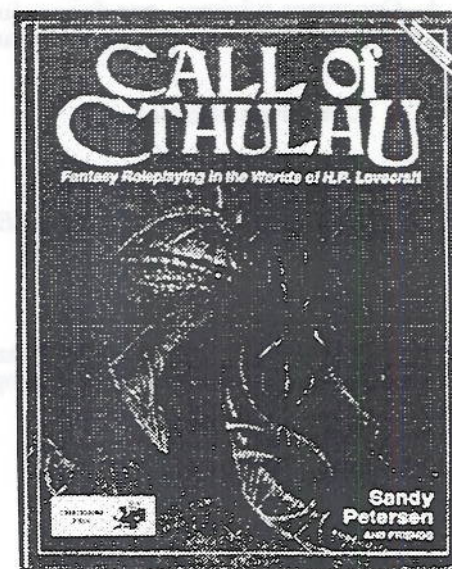
Prince Valiant

Tras cuatro años de trabajos y dos anunciando su posible aparición, Greg Stafford, alma de Chaosium, se ha decidido a lanzar su nuevo experimento.

Con soberbia ambientación de muchos conocida y amada, este nuevo juego de rol recrea los personajes de Harold Foster, dirigiéndose a un público novel en estos juegos.

Greg Stafford suprime los dados en favor de una combinación de...imonedas!.

Chaosium sigue su línea de apoyar sus juegos en indiscutibles soportes literarios y este nuevo tiene todas las trazas de ser un éxito de difusión, esperamos que también los sea en el lúdico. Ya se han detectado movimien-



Cthulhu 4ª edición

La principal "novedad" es la aparición de una cuarta edición de las reglas, que no es sino la inclusión en ellas del material contenido en *Fragmentos de Terror*, a cambio de lo cual se ha omitido el escenario "El secreto de Castronegro" (nefasta decisión, a

nuestro parecer). Con ello los norteamericanos optan por la presentación "libro", aunque de tapas blandas, de la que carecía hasta ahora. Las otras mejoras son incorporar siluetas a las características de los animales y monstruos no propiamente cthulhoideos, ordenar los monstruos nuevos junto con los antiguos, y poca cosa más. Se conservan las láminas en color de la edición inglesa con algunas más de Tom Sullivan (autor de las portadas de toda la serie), se incluyen un par de páginas con instrucciones para realizar persecuciones de coches, una página con una cronología prehistórica de los Mitos y dos páginas cómicas con chistes (muy divertidos, por cierto).

Para quien no posea el juego y quiera jugarlo en inglés, se trata de una edición correcta, pero para quien ya lo posea, lo que hay de nuevo no justifica el precio.

"Great Old Ones" será una colección de escenarios, dedicado cada uno de ellos a uno de los Primigenios, y de cuya composición no nos ha llegado más que una breve mención. Se prepara asimismo una serie de escenarios ambientados en Arkham, y que nos permitirán profundizar (dicho esto sin doble sentido) en esta misteriosa ciudad, y además, para Navidad se rumorea la aparición de un macroescenario en la línea "kitsch" del "Miskatonic University Graduate kit" (los que no hayan oído hablar de él no se han perdido nada), al astronómico precio de 100 \$ (unas 11.000 ptas. al cambio, ahí es nada). Otra novedad, ésta vez agradable, será la aparición de un libro de monstruos de la Tierras de Sueño, con láminas a todo color, en la línea de la "Field Guide to Cthulhu Monsters", y esperamos que con la misma calidad visual que ésta.



James Bond

La última película del agente 007 ha situado en el tapete la próxima edición del juego ambientado en las películas ¿para cuando? Karl Klobuznik de The Fumbler Dwarf de Madrid, parece saber bastante de este asunto y os lo explicará en las próximas Jornadas de Juego 89.

Asterix y Obelix en figuras de plomo de Metal Magic

Proyectado al mercado galo, los simpáticos héroes de este cómic, han saltado de las páginas impresas al latex y actualmente al plomo por arte y gracia de la alemana Metal Magic.

Ranking

por Montse Montané y Joan Parés

En el número 10 de nuestra revista iniciábamos esta nueva sección que retomamos ahora. El sistema para confeccionar el ranking tiene en cuenta tres fuentes: votos, ventas y arrastre del mes anterior; en una proporción de 40%, 40% y 20% respectivamente. Este sistema permite establecer un ranking de preferencias generales y evita, por ejemplo, que las novedades suban un mes y desaparezcán al siguiente.

Pasemos a comentar el ranking de Junio. En primer lugar hablaremos de los juegos de rol ya que son los juegos que reciben más puntos.

Juegos de rol

Puntos otorgados: 1.782
Juegos puntuados: 21

1º La llamada de Cthulhu	512
2º RuneQuest	262
3º AD & D	234
4º MERP/Rolemaster	156
5º Star Wars	120
6º Marvel	112
7º Megatraveller	88
8º James Bond	66
9º Paranoia	48
10º Top Secret	38

El 92% de los puntos se encuentran dentro de la lista; es decir, solo un 8% de puntos se reparten entre los juegos que no aparecen entre los 10 primeros. Vale la pena comentar, siempre con referencia al ranking de mayo, que entra *Paranoia* y sale *Malefices*, que la *Llamada de Cthulhu* permanece en primer lugar muy destacado, doblando casi en número de puntos a *RuneQuest* que pasa del 3º al 2º lugar intercambiando el puesto con el *AD&D*. La subida del mes la protagoniza *MERP/Rolemaster*, posiblemente debido a su próxima aparición. El resto de juegos permanecen o cambian levemente.

Es en los juegos temáticos donde los cambios de un mes a otro son mas acusados, esto se debe al hecho de que este tipo de juegos se prestan más a ser regalados y no son tan comprometidos o especializados. Las entradas del mes las protagonizan *Civilization*, que además es la

gran subida, *El chino* y *Machiavelli*. *El Pictionary* toma la cabeza y se convierte con toda seguridad en el juego del verano.

Abandonan el ranking *Backgammon*, *Football Strategy* y *Britannia*.

Juegos temáticos

Puntos otorgados: 1.330
Juegos puntuados: 35

1º Pictionary	204
2º Junta	120
3º Blood Bowl	114
4º Orient Express	110
5º Civilization	100
6º Stratego	96
7º Movies	70
8º Damas chinas	50
9º El chino	40
10º Machiavelli	38

Wargames

Puntos otorgados: 1.296
Juegos puntuados: 43

1º Third Reich	152
2º Flat Top	136
3º Russian Cpg	108
4º ASL	102
5º Averstaedt	100
6º Les aigles	82
7º Platoon	80
8º Hundred days battles	40
9º Wooden ships	36
10º Serie Europa	32

Es en los wargames donde la dispersión de puntos es mayor. El 33% de los puntos otorgados se encuentra fuera de la lista del ranking. *Third Reich* y *Flat Top* intercambian el 1º y 2º lugar. *ASL* sube del 7º al 4º puesto, influido seguramente por la aparición en junio del módulo *Last Hurra!*. Entra en el ranking la serie Europa, representando seguramente una opción de prestigio y lo abandona *Russian Front*. Los demás juegos permanecen quasi inmoviles. Los wargamers son jugadores clásicos y fieles, va a ser muy difícil desbancar a los 4 ó 5 primeros juegos clasificados. A la espera de vuestros votos, quedamos vuestros.

El último dragón

Libro publicado por Timun Mas. Nos encontramos ante un buen relato épico dentro de la narrativa fantástica.

La historia de una de las más legendarias criaturas surgidas de la mente del hombre: EL DRAGON.

La narración ha sido conducida con habilidad, a fin de lograr captar la atención del lector, no sólo en la lectura, sino en el mensaje que encierra todo el libro: una guerra absurda, intrigas políticas, diferencias entre clases y razas y un etc. nada lejos de nuestra propia realidad.

Las descripciones realizadas por los autores, tanto de personajes como de paisajes, pueden considerarse un buen trabajo, el cual compensa con creces todo aquello que el lector pueda echar de menos en una narración de este tipo.

Por supuesto, cabe destacar la calidad de las ilustraciones de Joseph Zucker, novedad importante dentro del estilo, ya que, hasta ahora, debíamos conformarnos con imaginar los rasgos de cada raza.

El libro incluye todos los elementos necesarios dentro del contexto de la fantasía: Una búsqueda, varias razas, una batalla final y, como no, una puerta abierta a una segunda parte.

En resumen, es una buena historia dentro del género. Para algunos, faltarán cosas, a otros quizás le sobre, pero debemos aprender a analizar sin comparaciones. Sólo así podremos obtener una visión más amplia. Antonio Gómez

El Señor de los Anillos

presentación en Golferichs

26 de setiembre

A las 17,00 horas

Gran Vía esquina Viladomat

LITERATURA Y JUEGO

La cosmogonía de J.R.R. Tolkien, literatura, ambientación, la *novela interactiva de la Tierra Media*, demostraciones de *El juego de rol de la Tierra Media*.

Patrocinan

**Iudoteca L'Annex de Golferichs
Timun Mas - Joc Internacional**

Club Hobby Art

Esta tienda, situada en la calle Muntaner 516 de Barcelona, ofrece al aficionado la oportunidad de jugar en el mismo local. Se trata de la única tienda que cuenta con un club de jue-

gos de Rol y Simulación en sus propias dependencias. Además de la oferta normal de juegos, Hobby Art ha extendido su sección de comic internacional con la introducción de comic americano. Buenas noticias para los aficionados de Barcelona.

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 t: 244.43.19 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

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

EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

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

Las llamadas de Cthulhu

¡Buenas noches y bienvenidos, neuróticos de Lovecraft! Os saluda el aliado de la noche, preboste excelso de la prosa retorcida, y archimandrita del espanto y el cachondeo a partes iguales. Desde esta celda acolchada, en la que gracias a Nodens (que se ha portado de lo más mejor) dispongo de aire acondicionado, además de las duchas escocesas de los martes y los jueves, para combatir el calor, me permito de nuevo importunaros con la vipersina del 9 mm parabellum, a fin de que no decaigáis en vuestra afición cthulhoidea ni siquiera en esta época estival proclive al sesteo, al playeo y a los excesos etílicos o de otro cariz, y que no comentaré aquí puesto que ésta es una revista seria.

Al parecer, mi recomendación/amonestación/provocación del número anterior ha dado algún resultado puesto que empiezan a llegar cartas a mogollón (bueno, no tanto), algunas cargadas de alabanzas (merecidas, claro está) hacia éste humilde escritor, de comentarios o preguntas, y alguna que otra del todo desopilante, que paso a comentar de inmediato ... (Os aconsejo que no desfalleguéis en vuestros intentos epistolares, puesto que Aquél que controla la llegada de cartas vigila.)

Me escribe desde Segovia un grupo de monjas clarisas (!?) que, cosa rara, aparte no indicar remite, echaron la carta al correo en Madrid capital (tch, tch, ...). Bromas aparte, y ésta tiene su miga, puedo responder y respondo lo siguiente:

A la pregunta de si se pueden inventar nuevas ocupaciones para los investigadores, por supuesto que sí. *La llamada de Cthulhu* es un juego abierto y cualquier guardián puede inventárselas, siempre que se moleste en averiguar cuáles serían las habilidades razonables para dicha profesión, y qué porcentaje básico se tendría en cada una.

En cuanto a qué hacer cuando los personajes se acostumbran a los monstruos menores y se los toman a pitorreo, hay dos líneas de aproximación. La más obvia es sacar hordas de ese mismo tipo de monstruos, con lo que en caso de fallar la tirada, la pérdida de COR es máxima, además de utilizar monstruos como los Byakhee o la Gran raza de Yith, que cuestan COR aunque se pase la tirada. La segunda, que implica más dificultad pero que puede restablecer en seco el ambiente macabro del asunto, es atribuirle hechizos a alguno de dichos

monstruos menores, y que los empleen al máximo de sus habilidades. No olvidéis que un Mi-Go (que físicamente es más bien poca cosa) que tenga INT 17 tiene un 34% de probabilidades de conocer 1D3 hechizos, y a poco que conozca Contactar con un Retoño oscuro de Shub-Niggurath y tenga tiempo de utilizarlo, las carreras pueden ser de impresión. Recordad también que no hay por qué ser escrupulosamente exacto y tirar porcentaje a ver si dicho Mi-Go conoce o no el hechizo. Si os parece oportuno o adecuado que lo conozca, se le concede y en paz. Recuérdese también que un monstruo con INT normal no hará tontearías como cargar en línea recta contra un grupo de investigadores armados sino que intentará emboscarse y separarlos.

Otra de las preguntas es si debe tratarse en profundidad la vida cotidiana de los personajes. Yo no estoy particularmente en contra, pero tampoco a favor. Por lo general, la vida cotidiana es bastante aburrida y los jugadores quieren jugar sobre todo para distraerse y para que sus personajes interaccionen con lo sobrenatural, por lo que no sé si a nivel lúdico sería interesante. Tema que dejo abierto por si algún lector quiere dar su opinión.

Se me pregunta sobre la facilidad o no de obtener licencias de armas en los EEUU, y de cómo llevarlas por la calle. Tema vidrioso donde los haya, puesto que en la actualidad existen tantas normativas sobre armas como estados en la Unión, y cada cual hace de su capa un sayo. No dispongo a mano de información exacta sobre la época de los 20, pero creo recordar que las armas cortas no requerían licencia en la mayoría de los estados, si eran para tenerlas en casa, que las ar-



mas de caza no estaban sujetas a control, pero que las escopetas de cañón recortado ya eran ilegales y que las ametralladoras Thompson sólo estaban al alcance de la policía o de los gánsters. Sin embargo, hagamos una extrapolación, válida para casi todos los casos: En las partes del país más civilizadas (grandes ciudades, y sobre todo en la Costa Este) nadie circula con un arma de fuego por la calle so pena de ser interrogado o detenido. En lugares más salvajes no hay problema para ir armado, pero de forma discreta. Recuérdese además que si el Sheriff del condado de Dade en Florida ve llegar a unos señoritos de Boston bien vestidos y armados hasta los dientes, es muy posible que se pregunte qué diantre están haciendo en su pueblo e investigue, eufemismo para decir que no les dejará en paz hasta que se larguen.

Una pregunta interesante concierne a los personajes de color en *La llamada de Cthulhu*. Digamos sin ambages que la situación racial en los años 20 era bastante negra (con perdón), y

ello se extiende también a los extranjeros que no sean WASP (Para los no iniciados, son las iniciales en inglés de Blanco, Anglosajón y Protestante, las tres premisas básicas para no tener problemas en los EEUU, ... ¿de entonces?) Recordemos que los derechos civiles de los negros no se reconocieron hasta bien entrados los 60, y que aún hoy en día en el 'Deep South' es mejor para la salud no ser negro, chicano, amarillo ni similar.

Se me recrimina (de forma gramaticalmente enrevesada) el abogar por la lectura obligatoria de todos los libros (reales) de los Mitos, y quiero defenderme contra ello. Nunca he dicho que haga falta ni que sea obligatorio. Ahora bien, quien haya leído uno, o dos, o varios libros de Lovecraft y sus acólitos estará en mejor disposición para jugar que quien no haya leído ninguno, o sólo medio porque le obligaron a hacer un trabajo en el cole y no tuvo más narices. Si hay un juego de rol en el que el ambiente tenga una importancia determinante, es *La llamada de Cthulhu*, y al menos a mí no me ha costado nada leer todo el material lovecraftiano que he podido, sino que al contrario, he disfrutado cada minuto.

En cuanto al calibre de un Nagán, consideradlo un 32 (7,65 mm) y en paz.

Por fin, en lo que respecta a la petición de publicar una foto mía en LIDER, recuerdo que ya apareció en LIDER 2, página 6, al lado de un monstruo cthulhoideo (Aclaremos que yo soy el de la izquierda), por lo cual la petición está ya satisfecha.

Aprovecho la ocasión para saludar a los amigos de Madrid autores de la carta, y hasta otra (Por cierto: Mejorad la ortografía porque todas las monjitas que yo conozco acentúan perfectamente).

Alberto Salvador (de Zaragoza) esconde, tras unos primeros párrafos adulatorios que me han hecho enrojecer, algunas preguntas de calibre pesado.

En el módulo 'La casa Brockford' (libro de reglas pp 87-90), repásate por favor las páginas, porque están explicadas todas las cámaras, desde la A que es la primera hasta la M, que es la última. La acción no se describe en detalle porque el desarrollo de la aventura dependerá de las acciones de los personajes, pero los elementos para el juego están todos allí.

El suplemento *Las tierras del Sueño* no se puede explicar porque perdería la gracia, y además lo verás publicado el verano que viene, pero como adelanto puedes leerle "Beyond the wall of Sleep" de Lovecraft, que supongo estará traducido como "Más

allá de los muros del sueño" o similar, y examinar el escenario "Los pozos de Bendal-Dolum" que aparece en *El Terror que vino de las estrellas*.

Los hechizos de expulsión funcionan exactamente igual que los de llamada, con idéntico coste en puntos de magia y COR, y suelen consistir en la entonación del cántico de llamada, al revés. Si el hechizo de llamada requiere sacrificios, el de expulsión no, pero es muy probable que la criatura se niegue a marcharse, lo cual exigirá una tirada de resistencia de su POD contra el de los personajes implicados, que se puede sumar para este propósito si es que todos están operativos en ese momento (Es decir, que un personaje que haya enloquecido no puede aportar su COR a la tirada).

El módulo *Sólo contra el Wendigo* es una aventura editorial multipropósito. Me explicaré: Mi intención al incluirlo en la serie tan al principio era brindar al guardián de los arcanos principiante una herramienta para aprender la mecánica del juego sin necesidad de pifiarla con los amigos. También permite al guardián iniciar a sus amigos uno a uno en el juego de forma paulatina, y por último, ya dije en alguna otra ocasión que si se quiere se puede jugar en grupo, repartiendo los PNJ a los jugadores para que éstos los dirijan como PJs.

El libro *Cthulhu monsters* es una guía ilustrada a todo color sobre las criaturas de los Mitos, con media página de descripción, en plan atlas, que por el momento está fuera de las posibilidades económicas de esta Editorial, y que no es material jugable puesto que no contiene aventura alguna. Sin embargo, nos corren las ganas de sacarlo en castellano, por lo absolutamente maravilloso de las ilustraciones, que todo fan lovecraftiano querría poseer en su biblioteca, y si los resultados económicos de la serie nos acompañan, es posible que hagamos el esfuerzo.

Por último, decir que la política editorial de Chaosium, fervientemente respaldada por el que esto escribe, es no sacar reglas nuevas a cada momento puesto que sería enmarañar el juego y convertirlo en algo aburrido y rígido. *Fragmentos de Terror* incorporaba la lista de hechizos aparecidos en los demás módulos y suplementos, pero reglas nuevas no hay. Lo mismo rige para LIDER, puesto que yo soy partidario de mantener el reglamento reducido al mínimo indispensable, y si se trata de inventarse cosas, se pueden inventar monstruos nuevos, o adaptar temas ya existentes, como el de los fantasmas (Ver más adelante el comentario que le hago a Andrés Ríaguas).

Hasta la próxima, un saludo, majete.

Carlos Reolid (de Madrid) me hace algunas consultas sobre materiales de próxima aparición, y en concreto quiere saber si 'Apple Lane' es un suplemento de *Runequest* (RQ) o de *La llamada de Cthulhu* (LLC); pues bien, es de RQ, y si los Profundos que tengo infiltrados en Glorantha no me mienten, no tardará muchos meses en salir. Cuando escribo estas líneas (Julio) ya han salido a la calle las dos pantallas, tanto la de RQ como la de LLC y no es por dar jabón a nadie, pero han quedado perfectas, con una calidad que ya querría para sí mucho material foráneo. Por último, el nuevo juego de rol de esta Editorial, *El Señor de los Anillos* (conocido por los fans como MERP) saldrá posiblemente con este Líder.

Carlos me recrimina el hecho de que los módulos de LLC salen demasiado deprisa para los recursos económicos del aficionado, y ésto me lleva a exponer brevemente nuestro razonamiento editorial sobre la línea de LLC: Al principio de plantearnos la edición de juegos de rol nos marcamos el irrenunciable objetivo de proporcionar a la afición material de calidad, bien presentado, a un precio asequible y con una periodicidad suficiente. La calidad o no del material es un tema subjetivo (a nosotros nos parece que lo que estamos publicando es pero que muy digno); en la presentación afinamos cada día más, y sólo mencionaré el hecho que Joc Internacional ha invertido entre 'hardware' y 'software' de autoedición unos cuantos kilos; el precio es el más ajustado que se puede dar para que la presentación sea 'profesional', y honradamente no creo que se pueda afinar más, y por último decir que nos marcamos para LLC el objetivo de publicar cada dos meses una aventura, suplemento, etc., pero conteniendo material jugable. Teniendo en cuenta que LIDER también sale cada dos meses, y que suele contener también algún módulo, tenemos una cobertura mensual que creemos es la oportuna para hacer despegar los juegos de rol, y éste en particular, en nuestro país. De esta manera, en tres años habremos editado todo el material acumulado de Chaosium y a la vez tendremos en el mercado un fondo editorial de consideración, de entre el cual los aficionados podrán escoger lo que mejor les convenga (y a partir de ese momento iremos siguiendo el ritmo de aparición de los americanos). No se pretende en absoluto que el aficionado se compre todo el material (¡qué más quisiera el Editor!), y además en cuanto salga a la calle, sino que esté disponible para cuando el ritmo de crecimiento de la afición lo requiera. No olvidemos tampoco que el material 'prêt-à-jouer' que se presenta quiere y debe ser un acicate para que

cada cuál cree sus propias aventuras, adapte las que lee por ahí, etc, además de ser un fondo jugable para aquellos días en los que se quiere jugar y no se tiene nada preparado. Aparte, en lo publicado y en lo que se va a publicar hay de todo, como en botica: Campañas largas y sanguinarias, pequeños misterios retorcidos, aventuras de medianas dimensiones, módulos en solitario, etc. para que cada cual escoja lo que más le interese.

Nunca podré olvidar mi desencanto (supongo que similar al de los aficionados) con la primera aparición en castellano de *Dungeons & Dragons*, allá por el 84, teniendo que esperar casi dos años para que hicieran su aparición los primeros tres módulos, que serían los únicos al abandonar Dalmau Carles Pla la comercialización del juego (Una de las muchas causas del hundimiento de D&D fue a mi juicio la tardanza en sacar material jugable). Una de nuestras prioridades en Joc Internacional es, por tanto, asegurarnos de que no nos ocurra nada parecido con nuestros juegos (salvo fuerza mayor, invasión de los Pólipos volantes o similar).

El mensaje es (y tranquilos, que ya se acaba el sermón): Tranquilos, no os dejaremos colgados y sin juegos. Si vuestra economía no puede seguir el ritmo de aparición (pese a lo moderado del precio), no corráis. El material estará en las tiendas a vuestra disposición para cuando juntéis unas perillas.

Andrés Riaguas (de Zaragoza) me lanza toda una serie de consultas técnicas.

Decirte en primer lugar que las erratas que me mencionas (págs. 115 y 117 de las reglas) fueron oportunamente detectadas después de la (apremurada) publicación del juego, y que junto con las demás que han ido apareciendo serán corregidas en la reedición que estamos preparando. Aclaro para los aficionados inquietos que se trata simplemente de una reedición del mismo original, puesto que estamos a punto de agotar los 4.500 ejemplares que hicimos, y que no va a incluirse ningún material nuevo. Tan sólo nos limitaremos a corregir las (¡ay de mí, numerosas!) erratas que se deslizaron entre sus páginas, fruto a partes iguales de la prisa con que se maquetoó y de la poca práctica del Editor con el programa de autoedición.

Después: Las pérdidas de COR por leer libros arcanos sólo causan locura si el personaje llega a 0 puntos, puesto que en los casos normales de pérdida de COR del juego, lo que se produce es un 'shock' repentino, desencadenado por la susodicha pérdida. Como tú bien indicas, al leer un li-

bro, ésta es gradual (pero pérdida a fin de cuentas).

Al superar el 90% en una habilidad por medio del estudio, sí se aplica la regla de recuperación de COR, pero ten en cuenta que el estudio consume mucho tiempo, y que si un investigador tiene que invertir a lo mejor treinta años de su vida para llegar a recuperar un máximo de 2D6 puntos de COR, maldita la gracia.

La habilidad de Esquivar puede utilizarse en combate a razón de una vez por asalto, y sin que simultáneamente pueda realizarse ninguna otra acción (disparar, etc.) ni utilizar habilidad alguna (Excepción: Se puede correr en zig-zag, con lo cual corres y esquivas, pero en ese caso has de tirar porcentaje por la habilidad más baja). Sólo se pueden esquivar objetos que se puedan ver, es decir, que se muevan a una velocidad razonable (una botella, una piedra, una persona corriendo o un animal no especialmente rápido), pero no proyectiles u otros móviles de gran velocidad (balas, flechas, trenes a 120 Km/h), etc.

Cuando la descripción de un hechizo menciona que en una tirada de resistencia se utiliza el POD o los puntos de magia, debéis interpretar siempre exactamente lo que pone. Me explicaré: Algunos autores de Chaosium confunden una cosa y otra, pero al traducir yo siempre pongo la magnitud que corresponde. Siempre que se hable de puntos de magia se entiende que se han restado los que se hayan gastado ese día, incluidos los necesarios para poner en marcha el hechizo, y no se hayan recuperado mediante descanso. Cuando se habla de POD es el valor de la característica (si el hechizo requiere invertir puntos de POD, la característica baja y es el nuevo valor el que hay que contrastar en la tirada de resistencia).

Para destruir un Portal hay que estar en el lugar de partida y borrar las líneas y símbolos cabalísticos que lo marcan. Si las marcas son de tiza, tinta o pintura, el borrado puede ser fácil. Si están grabadas o repujadas habrá que recurrir a medios más drásticos (incluidos los explosivos).

El lugar exacto de llegada de un Portal se puede precisar con cierta exactitud (1 ó 2 metros) si éste se ha explorado previamente, sea en persona sea mediante algún artificio de observación, mágico o no. No se puede crear un Portal a un lugar que nunca se ha visto.

Aquellos de vosotros que buscáis inútilmente la nueva hoja de personaje en LIDER 11, seguro que ya la habréis visto impresa por algún lugar de las páginas de este LIDER 12 (O ME VOY A CABREAR CON ALGUIEN). En cuanto al módulo que

también se anunciaba en el especial Cthulhu, y que no aparece por ninguna parte, se cayó del número 11 por la misma razón que la hoja de personaje: Muchas prisas a la hora de maquetar y mínima corrección de los originales maquetados. Espero, y esperemos todos, que con la reestructuración de la Redacción de la que os hablábamos, este tipo de despistes tiendan a desaparecer (O QUIENES DESAPARECERAN, Y SIN DEJAR RASTRO, SON QUIENES LOS COMETEN).

En fin, nada más por este mes, y me voy a preparar las maletas para irme a los Highlands de Escocia, que según me han dicho es un lugar muy tranquilo y en el que no saben lo que son los monstruos...

¡RIIIIIING, RIIIIING!

Yo.: ¡Jo, jopé, jopelines! ¡Ahora que ya tenía cargado el coche y estaba cerrando la puerta!

Cthulhu: ¿DONDE IBAS, INFORTUNADO MORTAL?

Y.: De vacaciones, tío. Que ya estoy harto de este manicomio y me toca descanso.

C.: LAMENTO MOLESTARTE PERO, ¿COMO TIENES LOS MATERIALES DE ESTE AÑO?

Y.: Fenómeno, mira: Hace un rato he entregado al Amable Editor la traducción de *La maldición de los Chthonians*, con lo cual ya he cumplido con el programa de traducciones de este año, y a la vuelta me pondré, con más calma, a mirarme las del año que viene, empezando incluso alguna.

C.: ¿Y DE LA COMPETENCIA, QUE?

Y.: He tenido que dejarlo porque no podía hacerme cargo de una cosa y de otra a la vez, y he preferido dedicarme por entero a *La llamada de Cthulhu*.

C.: POR FIN HAS VISTO CLARO. ME ALEGRO POR TI, PORQUE YA ESTABA CON EL PERRO DE TINDALOS, DIGO CON LA MOSCA TRAS LA OREJA. POR CIERTO, ¿DONDE VAS DE VACACIONES?

Y.: A Escocia, a estar tranquilo una temporada.

C.: ¡NO ME DIGAS! ¡PERO SI YO TAMBIEN VOY ALLI A VER A MI PRIMO, EL DEL LAGO NESS! OYE, HEMOS DE ENCONTRARNOS PARA COMENTAR AQUEL ASUNTO DE ...

Y.: ¡Oh cielos! Ahora que me acuerdo, tengo asuntos urgentes que despachar en la Patagonia Exterior y a lo mejor no nos vemos. Que te vaya bien. Ya te escribiré. Adiós.

C.: ¿OYE? ¿OYE? ¡CARAY, QUE TIO MAS RARO ...!

consultorio del orco francis

Estaba el otro día jugando una partida de D&D, con mi druida Panoramix, un ovate, y tras cepillarme un dragón verde y varios monstruos más, logre arrancarle al DM unos cuantos px con los cuales pasar de nivel; pero cual sería mi sorpresa al abrir el Líder 4 y percatarme de que sólo hay hechizos de segundo nivel, el arcano autor de ese articulillo me deja colgado y sin conjuros.

¿Qué pasa con los conjuros de tercer y superior niveles, para druidas?, ¿los vais a publicar?, ¿sino dónde los puedo conseguir, vamos, en que libro de ADD los puedo encontrar?.

A mis manos ha caído una copia de la caja de Companion de DD donde habla de los druidas como magos de 15º nivel o superior, ¿son éstos compatibles con los del ADD?

Espero ver pronto contestada esta carta o sobre tú maldito culo de orco posaré una orda de puerco espines controlados por un hechizo de 2º nivel. Agradecido por adelantado que leas esta carta, se despide. Santiago Antoñanzas Mejía.

P.D. a) ¿se sabe algo de la publicación de la caja Expert en España?

b) Lo de los puerco espines puede ser broma...

(Esta consulta ha sido respondida por Pepe Le Goblin, portabotijos excelso del Orco Francis, puesto que corría prisa y Francis estaba en la pelu)

Despreciable mortal: No has hecho bien los deberes (por lo cual tu Master ha sido instruido para que tu personaje sufra el castigo correspondiente, que consiste en la reducción de su Carisma a -1 durante el resto del semestre). Los druidas son una subclase de clérigos, lo cual hubiera sido para tí evidente si te hubieras tomado la molestia de leerte bien el artículo del Líder 3; por tanto, de magos de 15º nivel, nada. Además, el druida es una clase de personaje que no existe en el D&D básico (pero sí en el AD&D) y los artículos pretendían ser tan solo una introducción al tema, sin llegar a constituirse en enciclopedia alguna. Sin embargo, un jugador inteligente puede improvisar algunos hechizos de nivel superior consultando las reglas D&D Experto y adaptando los hechizos de clérigo (págs. 4 a 9) que tengan más relación con la Naturaleza, por supuesto con la aquiescencia de su Master, que es quien tiene la última palabra en todos los casos. Si bien es verdad que las reglas D&D Experto aún no se han publicado en castellano, parece ser que están próxi-

mas a publicarse (al menos cuando escribo estas líneas), y además en cualquiera de las tiendas especializadas de Madrid o Barcelona las puedes encontrar en inglés, o te las pueden hacer llegar contra reembolso. Otra posibilidad interesante es hacerse con el Player's Handbook del AD&D, donde encontrarás todos los hechizos de druida en ls págs. 54 a 64, también en inglés, por supuesto. Puestos a hacer una inversión en libros de AD&D, más vale (a mi modo de ver) pasarse por completo a este juego, en el cual no hay que hacer apañío alguno para jugar con clases de personajes diferentes y niveles más altos. Sin embargo, este año sale la 2ª edición del AD&D en inglés y quizá valga la pena ver si se edita en castellano de aquí a uno o dos años...

Esperando haber satisfecho tu (malsana) curiosidad, me despido maldiciéndote en nombre de Maglubiyet el Poderoso, Señor de las Profundidades y la Oscuridad, a quien desde hoy rezaré para que haga una visita a tu personaje (Total aguanta 350 pv y pega como un monstruo de 16 DV).

Pepe Le Goblin

Releyendo un número atrasado de Líder (exactamente el nueve), encontré tu sección en la que pedías que los interesados en jugar por correo te escribieran. Pues bien, no se como se me pudo pasar pero así fué, y te escribo esta carta para ver si todavía me podéis poner en contacto con alguien que esté enterado de este "mundillo" del juego por correo, porque aunque no tengo ninguna experiencia me gustaría jugar. Mi dirección es: Rubén Diestre Barón Avd. La Jota, 13, 4º A - 50014 Zaragoza.

Sirva esta consulta mensaje para anunciar desde aquí una interesante iniciativa del grupo SDG, de reciente formación. Se trata ni más ni menos que de organizar una partida de *Empires in Arms*, convenientemente adaptado, para jugarla por correo. Todos los que estén interesados (os aviso que entre ellos se encuentra nuestro terrorífico redactor-jefe) pueden escribir a:

Carlos A. Pérez -SDG-
c/ Santiago Rusiñol, 60. 4º 2ª
08330 Premiá de Mar (Barcelona)

Vi la respuesta sobre el nivel de Sauron en "El Señor de los Anillos", pero ¿cuál es el nivel de Morgoth?

¿Son compatibles los módulos de RQ y de MERP (El Señor de los Anillos) y viceversa?

Me entenece que alguien pregunte por el "abuelo" Morgoth. Aquí en Mordor todos le echamos de menos; y que nadie piense que Morgoth no volverá algún día a la Tierra Media a ocupar el lugar que le corresponde. Su nivel en el momento en que fue injustamente expulsado al vacío era 500. Tan sólo el infame Manwe podría equipararse con nuestro querido Morgoth, que por cierto creó nuestra espléndida raza orca a partir de los afeminados elfos.

En cuanto a compatibilidad de módulos, yo diría que los módulos que aparecerán de *El Señor de los Anillos* podrán adaptarse fácilmente a *RuneQuest* (de hecho, cada módulo de *El Señor de los Anillos* incluye información sobre como adaptar características y habilidades a otros sistemas de juego). La viceversa, adaptar por ejemplo *la Isla de los Grifos* al sistema de juego de *El Señor de los Anillos* requerirá un poco más de trabajo por parte del master, sea señor de las ruinas o director de juego.

Respuesta a la pregunta del número 11

Nuestra hábil consulta napoleónica ha provocado polémicas entre los eruditos del tema. Por fin se han puesto de acuerdo, requiriendo la opinión decisiva de Otto Von Pivka, máximo experto en el ejército de Baviera. La respuesta correcta era: 28 hombres. Se perdieron todos los cañones, todos los bagajes, todas las banderas, y se comieron todos los caballos (de hecho, alguien ha dado a entender que también se comieron al 50% de los tambores, que por su juventud estaban más tiernecitos). El afortunado ganador del raupenhelm es Onofre Schwartz, de Ceuta, a quien le estamos haciendo las necesarias reformas en el tocado para que pueda caber en él su augusta cabezota.

Concurso del Orco Francis Líder 12

Nuestro dossier sobre aviación cuenta con una extraña prolongación en el artículo que nuestro redactor jefe ha realizado sobre la aviación civil en los años 20. Ahora bien ¿quién fue el primer piloto que avistó un mi go en vuelo nocturno, sobre las estribaciones de las montañas Rocosas en el curso de un vuelo postal? ¿Qué avión pilotaba? Sortearemos entre los acertantes un bonito chaleco salvavidas que en su día perteneció a Charles Lindbergh.

silencio... se juega!

RUSSIAN CAMPAING POR CORREO

por A. Antoñano.

El conjunto de reglas que siguen os permitirán jugar "La campaña en Rusia" (The Russian Campaign de Avalon Hill) con vuestros amigos por correo. Con ligeras modificaciones la filosofía y principios aplicados son válidos para adaptar otros juegos, permitiendo jugarlos a distancia.

Fases del juego por correo

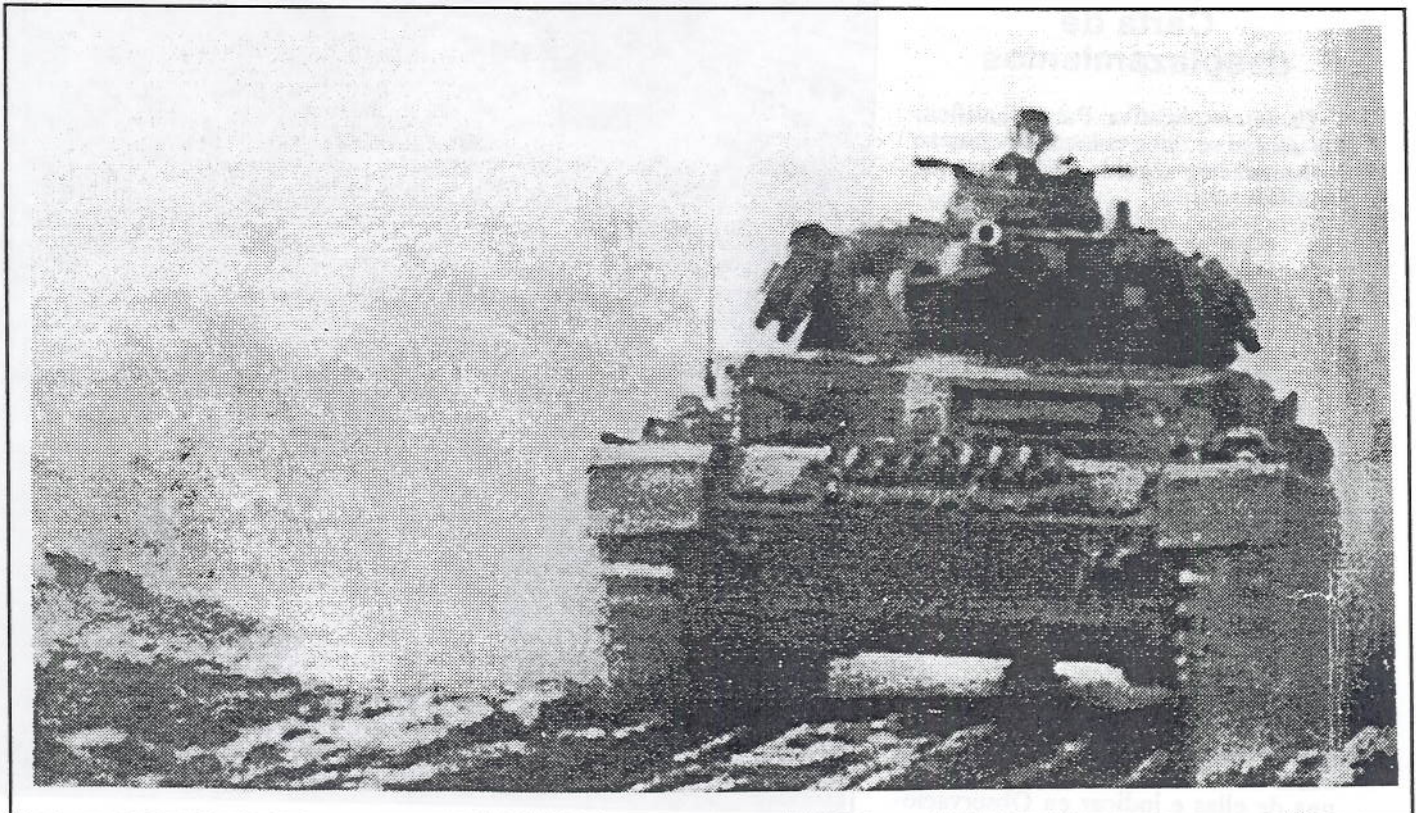
Fase previa: los jugadores deben ponerse de acuerdo acerca de si apli-

carán alguna o todas las reglas opcionales, así como la sección "Pero suponiendo que...". Hecho esto, el jugador ruso remite al alemán su despliegue inicial y las instrucciones para los supuestos de "EX" y "D1" que puedan afectar a las tropas rusas durante el turno MAY/JUN en la fase alemana.

Fase A. Lunes. El jugador alemán cumplimenta la carta de desplazamiento y la de combates para el primer impulso, informando además a qué unidades rusas les ha aplicado la regla 17.1; remitiéndolas al jugador ruso por correo ese mismo día (Atención a los matasellos!). **Miércoles.** De acuerdo con el índice de la Bolsa del martes, y tal y como se explica más abajo, se resuelven los combates. Acto seguido el jugador alemán cumplimenta

la carta de desplazamientos y la de combates para el segundo impulso. También escribe las instrucciones para los supuestos de "EX" y "D1" que afecten a las tropas alemanas durante la Fase C (rusa). Se remite todo por correo al jugador ruso. **Sábado.** Se resuelven los combates del segundo impulso según el índice bursátil del viernes.

Fase B. El jugador ruso recibe las cartas del jugador alemán, ejecuta los movimientos y resuelve los combates - como hizo el jugador alemán - comprobando que no hay movimiento o ataques incorrectos; si los hay, debe ponerse en contacto rápidamente con su oponente y aplicar las reglas a este respecto. No debe olvidarse de retirar las unidades sin suministros.



Fase C. El jugador ruso repite, en los mismos días, los pasos indicados en la Fase A para 1 jugador alemán.

Fase D. El jugador alemán efectúa las mismas actividades y comprobaciones de la Fase B.

Fin del Turno y vuelta a empezar.

Si no se remiten las instrucciones a las que se hace referencia en la Fase A (miércoles) se aplican las siguientes reglas para determinar qué unidades hay que retirar del tablero en los supuestos de "EX" y "D1" que afecten a las unidades defensoras:

Primero. Se eliminará a la unidad con menor factor de combate, si todas tienen el mismo se aplica

Segundo. Se elimina a la unidad de operarios (W), si no los hay a la de infantería, si no hay infantería a los "panzer grenadiere", si todas las unidades son del mismo tipo o de tipo distinto a los indicados se aplica.

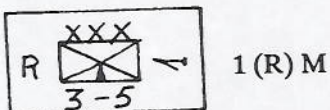
Tercero. Se elimina a la que tenga un número de designación más alto.

Ejemplo: si en un apilamiento hay una unidad de operarios y dos de infantería 4-3, se elimina la unidad de operarios; si es una unidad blindada 6-5 (Primer ejército) y otra unidad blindada 6-5 (4º ejército se elimina ésta última porque tiene el número de designación más alto.

Carta de desplazamientos

Es autoexplicativa. Para identificar una unidad se debe colocar su número de designación seguido de la letra que identifica su tipo:

I = Infantería
P = Paracaidistas
M = Tropa de montaña
G = Guerrilleros
C = Caballería
Gd = Guardias rusos
B = Blindados
PG = Panzargrenadiere
W = Operarios
L = "Luftwaffe"



Si varias unidades parten del mismo hex, siguen la misma ruta, y acaban su movimiento en el mismo hex, basta con indicar el movimiento de una de ellas e indicar en Observacio-

nes qué otras unidades hacen el mismo recorrido.

Se debe indicar en Observaciones si una unidad comienza el turno sin suministros.

En la sección Desplazamientos por ferrocarril sólo deben consignarse aquellos movimientos a los que se refiere la regla 9.1 de las instrucciones de juego.

Si una unidad entra en juego como refuerzo o reemplazo debe hacerse constar esta circunstancia en "Observaciones", junto con la ruta recorrida por ferrocarril (si procede).

Ejemplo:

Unidad	Hex inic.	Hex final	Observ.
2Gd	FF1	JJ23	Ref. Ruta: CC4/XB/II14/DD17
Stavka	R9	II7	Ruta: X8/HH13

Muy importante: las victorias automáticas se tratan como si de desplazamientos normales se tratara, indicando en Observaciones que se trata de un movimiento de victoria automática.

Carta de combates

Los combates se ordenan como desee el jugador atacante. Los desplazamientos por mar y las invasiones se tratan como combates a efectos de saber si han tenido éxito o no; si una unidad invasora tiene combate el turno en el que invade, se aplica a este combate el mismo resultado de "dado" que se usó para determinar si la invasión había tenido éxito.

En la columna de ratio debe reflejarse el "puntaje" que resulta de aplicar la regla 13.1 del manual de instrucciones.

En la columna EX y A1, el jugador ATACANTE debe consignar qué unidades PROPIAS deben eliminarse si del resultado del combate se derivase un "exchange" o "una unidad atacante eliminada". En los casos del Ex o D1 se procede de acuerdo con las instrucciones que nos envió nuestro contrinicate (ver Fases del juego por correo).

En la columna Retiradas se ha de indicar dónde se han de ubicar las unidades propias y las enemigas -esto es decisión del atacante según las reglas del juego- en caso de que como resultado del combate deban retirarse.



Tabla de Resultados de combates

Núm.Bolsa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	6	1	4	3	2	5	5	2	3	4	1	6
2	5	6	3	2	1	4	4	1	2	3	6	5
3 6 8	4	5	2	1	6	3	3	6	1	2	5	4
4 6 7	3	4	1	6	5	2	2	5	6	1	4	3
5 6 9	2	3	6	5	4	1	1	4	5	6	3	2
6	1	2	5	4	3	6	6	3	4	5	2	1

En Observaciones se debe hacer constar todo lo que pueda ser de interés: efectos del terreno, unidades sin aprovisionamientos...; en el caso de que dos unidades atacantes estén situadas en el mismo hex pero ataquen a unidades defensoras distintas, situadas en hexes diferentes, debe aclararse esta circunstancia en "Observaciones".

Movimientos y ataques ilegales

Incumplir la regla 7.2 implica que la unidad/es implicada/s son consideradas como "rendidas", esto es, no pueden volver a entrar en juego.

Cualquier otra infracción relativa al movimiento o que vulnere los límites de apilamiento, se sanciona considerando que las unidades afectadas no se han movido de su hex inicial -nunca recibieron las órdenes- aunque eso signifique su destrucción por falta de abastecimientos o por otras causas.

Si no se ha calculado correctamente el "ratio" o "puntaje" se calcula bien y se resuelve el combate de acuerdo con el ratio correcto; también se aplica esta regla si como consecuencia de un movimiento ilegal sancionado varía

la composición y fuerza de las unidades atacantes.

En el supuesto de que una unidad atacante se encuentre en la zona de control de una defensora que no esté siendo atacada, la primera es eliminada (¡OJO!: esta regla puede generar reacciones en cadena que acaben con medio ejército) y los ataques se llevan a cabo con el nuevo puntaje.

Condiciones de victoria

El juego por correo es mucho más equilibrado como consecuencia del sistema de resolución de combates. Por ello, se aplica junto a la regla 24.1, una variante que exponemos y que evita los empates; no se aplican las reglas 24.2 a la 24.8.

Al final del segundo impulso ruso del turno JAN/FEB de cada uno de los años indicados, si se controla alguno de los objetivos propuestos anótese 20 puntos; si se controlan todos y al menos uno de los del enemigo se ha ganado la partida. Los rusos ganan 25 puntos si conquistan Helsinki en cualquier momento aunque luego lo pierdan. En caso de que no gane nadie por aplicación de la regla 24.1 o la se-

ñalada antes, vence quién tenga más puntos.

Resolución de los combates

La misión de la tabla de Resultados de combates que hay en esta sección es sustituir de un modo aleatorio las tiradas del dado.

Primero hay que localizar el índice de la bolsa de Madrid/Barcelona/Bilbao/Valencia del día que nos sirve de referencia (p.ej., para el primer impulso es el del martes de esa semana que se publicará en los periódicos del miércoles) y reducirlo a un sólo número; supongamos que el índice fue 279,54 entonces, $2 + 7 + 9 + 5 + 4 = 27$ y $7 + 2 = 9$; luego de la tabla de arriba usaremos la fila "5 6 9".

En la Tabla de resultados de combates hay doce columnas numeradas que se corresponden con los doce ataques de la Carta de combate:

* Así al combate con el número 3 de la Carta de combates le corresponde un resultado de 6, al cruzar la columna 3 con la fila "5 6 9"; si el "ratio" del combate era 2-1 el resultado sería D1 (según la Tabla impresa en el Tablero de juego), por lo que habría que acudir a las instrucciones dadas por nuestro contrincante para saber qué unidad del apilamiento hay que eliminar (Fase A -miércoles_).

* El combate con el número 7 de la Carta de combates, obtendría un 1 como resultado, si el "ratio" era 1-1, el resultado es A1 según indica la Tabla del tablero de juego, con lo que habría que eliminar una unidad atacante de acuerdo con las instrucciones de la columna "EX A1" de la Carta de combates.

Tabla de victoria

	1942	1943	1944	1945
Alemán	Dnepropetrovsk Bryansk Leningrado	PP13 Kharlov Leningrado	Sebastopol Riga Kiev	Varsovia Lwow Stalin
Ruso	Sebastopol Kalinin Kharkov	Voronezh Moscú Stalingrado	Leningrado Rostov Kurst	Bucarest Berlín Hitler

El tiempo y los reemplazos de Archangel

terminar las condiciones meteorológicas del siguiente modo: tras reducir a un sólo número el índice de la bolsa que usemos como referencia para el segundo impulso alemán del turno anterior a aquél cuyo tiempo queremos determinar, lo usaremos como si del resultado del dado se tratase. Ejemplo: en el segundo impulso alemán del turno Julio/Agosto de 1941 el índice de la bolsa que se usó como referencia fué el 119,75 luego $1 + 1 + 9 + 7 + 5 = 23$ y $2 + 3 = 5$, el resultado de "tirar el dado" ha sido 5, por lo que en el turno Set./Octubre de

Para los reemplazos de Archangel se procede del mismo modo sólo que en el segundo impulso del jugador ruso.

Nota importante: Debeis guardar copia de todo lo que remitaís a vuestro contrincante.

¡Suerte con Correos!

16 LIDER

Turno:
Impulso:

CARTA DE COMBATES

ATAQUE	HEXES ATACAN.	HEXES OBJETI.	RATIO	EX. R1	RETIRADAS	OBSERVACIONES
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
ACLARACIONES:					STUKAS:	
					PARACAIDISTAS	

silencio... ¡se juega!

Cry Havoc **Expansión nº 1**

EL CASTILLO TEMPLARIO

por **Javier Gómez**

Si alguna vez deseas que tu máspreciado caballero quede a salvo de las iras de tus enemigos, mételo dentro del "Chateau templaire" junto con una buena guarnición y jamás lo verás siquiera stunned.

Esta primera ampliación para *Outremer*, consta de una gran fortificación típica de las cruzadas al puro estilo "Le krak des chevaliers".

Veamos sus líneas de defensa

La primera es el foso propiamente dicho (20 m. de foso, nada menos), a continuación la muralla exterior con una entrada, apoyada por dos torreones. La tercera es la muralla interior con un nuevo puente levadizo y troneas defensivas en varias posiciones. La cuarta línea defensiva la constituye la "Corte alta", un dungeon fortificado que tiene la entrada (o la salida) de un pasaje secreto, y por último la atalaya, donde se encuentra la bandera y tu noble máspreciado.

A la hora de utilizar esta magnífica posición deberemos tener en cuenta los siguientes factores:

1º La proporción entre atacantes y defensores debe ser un 3/1 como mínimo, teniendo en cuenta que no menos de 20 hombres debe defender el castillo.

2º Entre los defensores el número de arcos largos debe estar restringido, ya que de lo contrario los atacantes serán masacrados antes de llegar a las murallas exteriores.

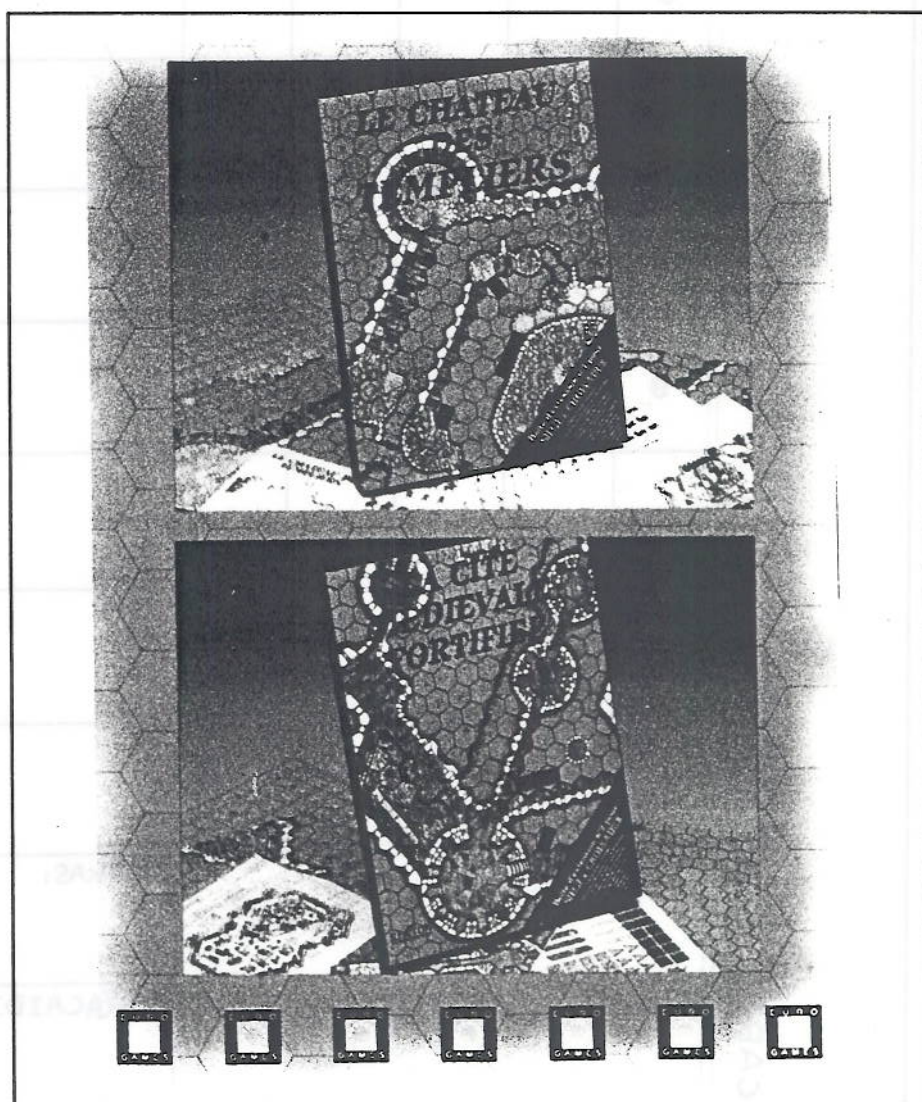
3º Hay una zona en "Corte alta" que da al exterior con lo que si solamente tenemos en cuenta un -1 como dice el reglamento, en lo que se refie-

re a lanzar piedras (o bombardear), posiblemente veamos como nuestra flamante posición se funde como la nieve al sol. Para evitar esto, personalmente considero dos posibilidades:

a/ Pocas armas de sitio (catapultas y mangonel)

b/ Añadir un -2 (como mínimo) a las tiradas contra esas posiciones.

Es una expansión indispensable a la hora de recrearse en la campaña de las cruzadas que nos propone el reglamento, además de ser una buena fuente para reproducir épicos asaltos de todo tipo...





Eurogames



silencio... ¡se juega!

LOS HONGOS DE YUGGOTH

por Jordi Zamarreño

Aviso para navegantes y/o habituales de ésta sección: Como quiera que nuestro Ilustre Redactor Jefe (slurp, slurp) está de vacaciones (y yo no), me ha caído el encargo de presentar yo mismo ésta nueva entrega de material cthulhoideo, con lo cual no podré alabar la traducción porque quedaría muy mal, al haberla hecho yo.

La línea editorial de *La llamada de Cthulhu* pretendía y pretende (como se comenta más extensamente en la sección "*Las llamadas de Cthulhu*") sacar al mercado un fuerte contingente de material jugable con predominio de aventuras cortas, para a continuación adentrarnos en las campañas y en los suplementos (sin contar con el material que va apareciendo en *LIDER*). Como véis, el "timing" se va cumpliendo y ha llegado el momento de presentar la primera campaña larga. *Los hongos de Yuggoth* es la primera de las que publicaremos, a la que seguirán a su debido tiempo *Las sombras de Yog-Sothoth* y *El rastro de Tsathogghua*, amén de otro material que publiquen los americanos y del material autóctono que, como habréis podido ver en el caso de la patalla y de *LIDER*, va aflorando.

A mi entender, *Los hongos de Yuggoth* es una de las entregas mejor logradas de todo el material cthulhoideo, y de la cual no pienso revelar ni tanto así puesto que hay que conservar la intriga, pero no revelo ningún secreto si digo que los investigadores tendrán que ocuparse de temas tan aparentemente inconexos entre sí como la desaparición de un médium de Nueva York y las excavaciones para encontrar una tumba egipcia de una dinastía olvidada. Mezclados en la trama hay desde innobles sectarios hasta gánsters, pasando por enigmáticos orientales, despiadados bandidos del desierto y (¡Sí, sí!) hasta un conde que

vive en cierto castillo de Transilvania...

Campaña, pues, viajera y trepidante, con excursiones a otros planetas y/o satélites, con abundantes sub-tramas argumentales que permiten recuperar el rastro si se pierde, o perderse del todo si se duda, y una pequeña pero selecta cantidad de libros, objetos mágicos y hechizos que ponen el contrapunto a la labor investigativa, pero sin convertirse nunca en un "Deus ex machina" que lo solucione todo sin que los investigadores tengan ni que despeinarse.

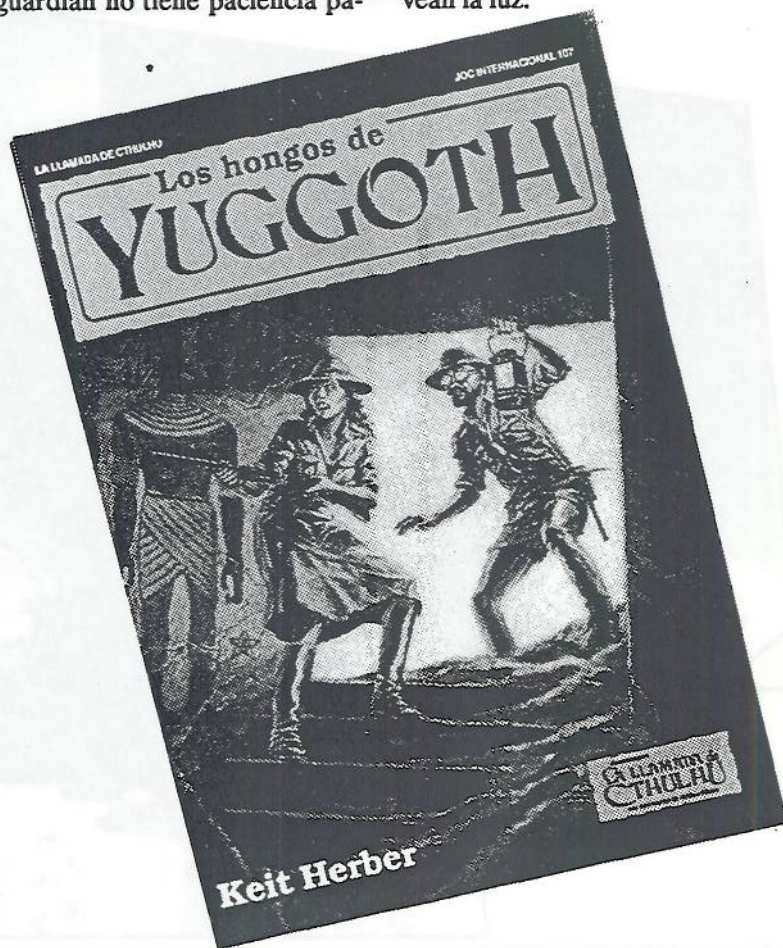
Campaña en fin que, como ya se apunta en la introducción, es muy moderna en contenido y se adapta muy bien a los años 80 (si se desea), por si algún guardián no tiene paciencia pa-

ra esperar que publiquemos en castellano el *Cthulhu now*.

Como quiera que es la primera campaña que publicamos, un consejo: La tasa de mortalidad no es desmesurada (para *LLC*), pero nunca está de más disponer de personajes de recambio, puesto que una tarde tonta la tiene cualquiera.

Otro consejo: Los idiomas van a ser muy útiles en esta campaña, y la habilidad Lingüística está pensada para poder entender cosas en varios idiomas sin dominarlos todos. A buen entendedor...

En fin, que ya podéis correr a vuestro suministrador habitual a por *Los hongos de Yuggoth*, que habrán salido a la calle para cuando estas líneas vean la luz.



silencio... ¡se juega!

LA ISLA DE LOS GRIFOS

por José Lopez Jara

La Isla de los Grifos es, seguramente, uno de los primeros módulos campaña que aparecieron en el tierno mundo del rol de fantasía, en los años en que Chaosium lanzó la primera edición de *RuneQuest*.

Vino después el momento en el que AH se hizo cargo del juego, y el equipo de creadores de este módulo lo retocó y reformó drásticamente. En él figuraban, además de Rudy Kraft y Paul Jaquays, los conocidos Greg Stafford y Sandy Petersen (inventores respectivamente de *RQ* y *La llamada de Cthulhu*).

La idea que en su momento animó a los diseñadores fue crear una isla en la que el master pudiese ambientar una verdadera campaña, dentro de la línea de la literatura clásica de aventuras. El grupo de aventureros seguramente llegará a alguno de los puertos de la isla con un mapa incompleto en el que, aparte de las regiones costeras, el interior puede definirse como un enorme signo de interrogación. Y ya se sabe que los esquemas clásicos nunca mueren. Creo que todos los que se adentren en la *Isla de los Grifos* con el ánimo de completar el mapa y descubrir los tesoros y misterios que encierra tendrán materia para meses de apasionante diversión.

Con un esquema que luego ha sido imitado en muchas ocasiones, *La isla de los Grifos* ofrece al master información de todo tipo: geográfica, política, cultural, etc., etc. La labor que se realizó en la segunda versión a la hora de completar planos y mapas, de hacer coincidir detalles y proporcionar un montón de tramas y argumentos para las aventuras fue francamente notoria. Incluso me atrevería a decir que el equipo de diseño de algunas casas como ICE, que publicó posteriormente toda la serie de módulos de *El Señor de los Anillos*, se miró con lupa esta "Isla de los Grifos" tomando buena nota de su organización.

La versión en castellano de este clásico del rol ha corrido a cargo del equipo habitual de "runequesters", Ana Utande y Luis Serrano, y respon-

de en calidad a lo que todos esperábamos: son 144 páginas llenas de información para los masters que quieran dirigir esta campaña y un gran mapa desplegable.

Como en todas las campañas extensas, recomiendo que el "Señor de las Runas" correspondiente se estudie con detenimiento todo el contenido antes de comenzar a meter a sus aventureros en materia; siempre es mucho más difícil hacer correcciones sobre la marcha de una campaña que sobre los módulos independientes. Y en *La isla de los Grifos* es muy importante saber bien cómo se comportan las diferentes culturas que habitan en la isla (no diré nada sobre ellas, es secreto de estado), cuáles son las relaciones entre las diferentes razas o incluso entre las diferentes ciudades, qué fauna predomina en cada zona de la isla, etc., etc. De esta manera, con un master bien empapado de la situación, el grupo de aventureros-exploradores sacará mucho más partido de las aventuras que vivirá en la isla de los Grifos. La coherencia es un condición esencial en todas estas campañas.



Como he dicho más arriba, también es importante que el master tenga siempre en cuenta la condición de "viaje de aventuras" con que los autores crearon *La Isla de los Grifos*. Es rememorar un poco la atmósfera de las mejores novelas de Melville o de R. L. Stevenson, por poner dos ejemplos clásicos: la sorpresa en cada recordo del camino y la sensación de estar pisando la isla de King Kong (tranquilos, que nadie ha visto todavía a Kong en esta isla).

Espero que durante esta temporada de otoño-invierno sean muchos los grupos de jugadores de *RuneQuest* a los que se vea pasear pensativos, con el famoso "mapa del jugador" lleno de anotaciones, correcciones y, por qué no, maldiciones y crucecitas (o símbolos religiosos apropiados) que marquen donde descansan para siempre los restos de los aventureros menos afortunados. (En realidad, los menos afortunados ni siquiera tendrán restos que dejar a descansar). Pero ya se sabe, así es la vida del aventurero de rol, más corta que una tirada de dados.

LA BATALLA DE SAN MARCIAL

(30-VIII-1813)

por Jesús M^a Cortés Meoqui

"El día 30, antes del amanecer, fuerzas considerables enemigas cruzaron el Bidasoa por los vados entre Andarra y el puente destruido de la carretera, y lanzaron un furioso ataque contra todo el frente de las posiciones ocupadas por las tropas españolas en las alturas de San Marcial. Las tropas españolas, cuya conducta estuvo a la altura de lo observado por cualquiera de las que hasta ahora he podido contemplar empeñadas en un combate, rechazaron el ataque con la mayor valentía, obligando a algunas de las tropas atacantes a cruzar el río, y los ataques que siguieron fueron rechazados con el mismo valor y determinación..."
WELLINGTON; LESACA,
2-IX-1813.

La obstinación de que hizo gala el comandante francés que estaba al frente de las tropas sitiadas en San Sebastian hizo que Soult considerase como una cuestión de honor levantar el sitio de aquella plaza; para ello preparó una operación de cruce por sorpresa del Bidasoa en San Marcial que, tras romper las líneas aliadas, avanzaría rápidamente poniendo fin al asedio. El mariscal francés ordenó atacar al amanecer, amparándose en la niebla para hacer avanzar sus columnas por vados y dos puentes tendidos por sus ingenieros, ya que el puente de Behobia estaba destruido. Las dos divisiones de Reille pronto se abrieron paso a través de los piquetes avanzados españoles, apoderándose del pequeño monte frente a la ermita de San Marcial. La superioridad artillera francesa hizo que las bajas fueran mínimas.

Reille desplegó una brigada de la 7ª División en dicho monte, mientras la restante y la 9ª División atacaban a

las tropas españolas, atrincheradas a media ladera. Lo abrupto del terreno pronto desorganiza el avance galo y a 100 metros de los defensores, éstos hacen una descarga a quemarropa contra las columnas francesas y a continuación cargan a la bayoneta en el más puro estilo "wellingtoniano". A las 10,00 am. San Marcial estaba limpio de franceses. Soult decide intentarlo de nuevo aprovechando los refuerzos que en ese momento cruzaban los puentes, así a las 12.00 a.m. las 7ª y 9ª divisiones, apoyadas por la división Villatte avanzan contra la línea española, ésta permanece firme excepto en el extremo izquierdo donde Villatte logra alcanzar la cima. Freyre ante el temor de verse flanqueado solicitó ayuda de Wellington, que observaba desde la altura el combate; ante tal demanda el general inglés, cediendo el catalajo al emisario, le responde

que "los españoles han derrotado ya a los franceses y si envío mis tropas, la victoria que justamente han obtenido, me será atribuida".

En efecto, por la ladera se veía al enemigo en desbandada perseguido de cerca por las tropas de Freyre, que llegaron hasta los puentes arrojando a los imperiales al Bidasoa.

Un último peligro amenazaba la línea aliada pues unos kilómetros más arriba, en Vera de Bidasoa, los franceses habían hecho retroceder a las tropas que custodiaban el puente y amenazaban el flanco derecho del dispositivo de San Marcial. La 4ª División inglesa logró detener en última instancia las columnas enemigas antes de materializarse la amenaza.

La batalla se prolongó con ataques esporádicos alcanzando un brusco final a las 4,00 p.m., cuando una torren-

Cuadro 1

ALIADOS: Wellington

4º Ejército de Freyre:

Divisiones	Porlier Losada Del Barco
Total	6000 hombres
División Longa	2000 hombres
12 cañones	

En apoyo:

1ª División inglesa:	7000 hombres
4ª División inglesa:	4000 hombres

FRANCESES: Soult

En Vera: Clausel:

4 divisiones	20000 hombres
	20 cañones

En San Marcial: Reille:

7ª División Maucune
9ª División La Martiniere
División Villatte en
Reserva

Total: 18000 hombres; 36 cañones;
una batería de costa, tres de pontones.

En apoyo: 1ª División de Foy

6 escuadrones de dragones
2 Regimientos de caballería
ligera
250 gendarmes.

Bajas:

Españoles: 1679
Franceses:
Lamartiniere: 1643
Maucune: 315
Villatte: 453

cial lluvia y la subida de la marea hicieron peligrar la retirada francesa al hacer intransitables los vados y amenazando arrancar los puentes tendidos; en el intento de alcanzar la otra orilla muchos soldados galos perecieron ahogados.

San Marcial en Wargame

a) tropas intervinientes y bajas:

Cuadro 1

b) terreno y clima:

Ambos factores tienen una importancia excepcional: la niebla permite a los franceses el tendido de puentes y cruce del río sin oposición; la tormenta y el cambio de marea les supone graves problemas a la hora de retirarse. Sugiero representar el primer elemento desplegando una división francesa en la ribera española, a partir de ese momento iremos contando los turnos hasta las 4 p.m., (en total unas 8 horas de batalla), hora a la que se desencadena el diluvio, si para entonces los imperiales no han vencido, todas las unidades que aún estén en los ale-

daños de San Marcial sufren una tirada de 1d6: 1 ó 2 la unidad queda prisionera por no poder regresar, 3 pérdida del 50% de la unidad ahogados.

En cuanto al terreno lo primero que debe tenerse en cuenta es la facilidad de las tropas de Soult para cruzar los vados, en la mesa se representará permitiendo señalar al jugador francés en secreto 4 puntos de cruce (2 puentes y 2 vados) a lo largo del río, que permanecen ignorados por el Aliado hasta que comience el ataque.

San Marcial está cubierto de monte bajo, con manchas de árboles que desorganizan a cualquier unidad que no se desplace por caminos; además su ladera queda a distancia larga a efectos del fuego artillero francés, y las tropas españolas gozan de protección media en sus atrincheramientos, pudiendo permanecer ocultos hasta que el enemigo se encuentre a 10 cm.

Un último detalle sobre la petición de ayuda a Wellington: podrá el jugador español solicitar el auxilio de su aliado en cualquier momento de la batalla, pero la 1ª División inglesa sólo intervendrá si con 1D6 sacamos un 1 o si los franceses se acercan a menos de 15 cm. de Irún. Si los ingleses entran en batalla, se permite al francés abuchear durante 3 minutos al español, y la moral de las tropas francesas desciende un grado.

No todo van a ser obstáculos para Soult, así al principio de cada turno se arrojará 1d10 y si sale un 1 podrán aparecer en batalla las divisiones de Clausel por la zona D. En este caso los ingleses son activados automáticamente.

Moral y condiciones de victoria

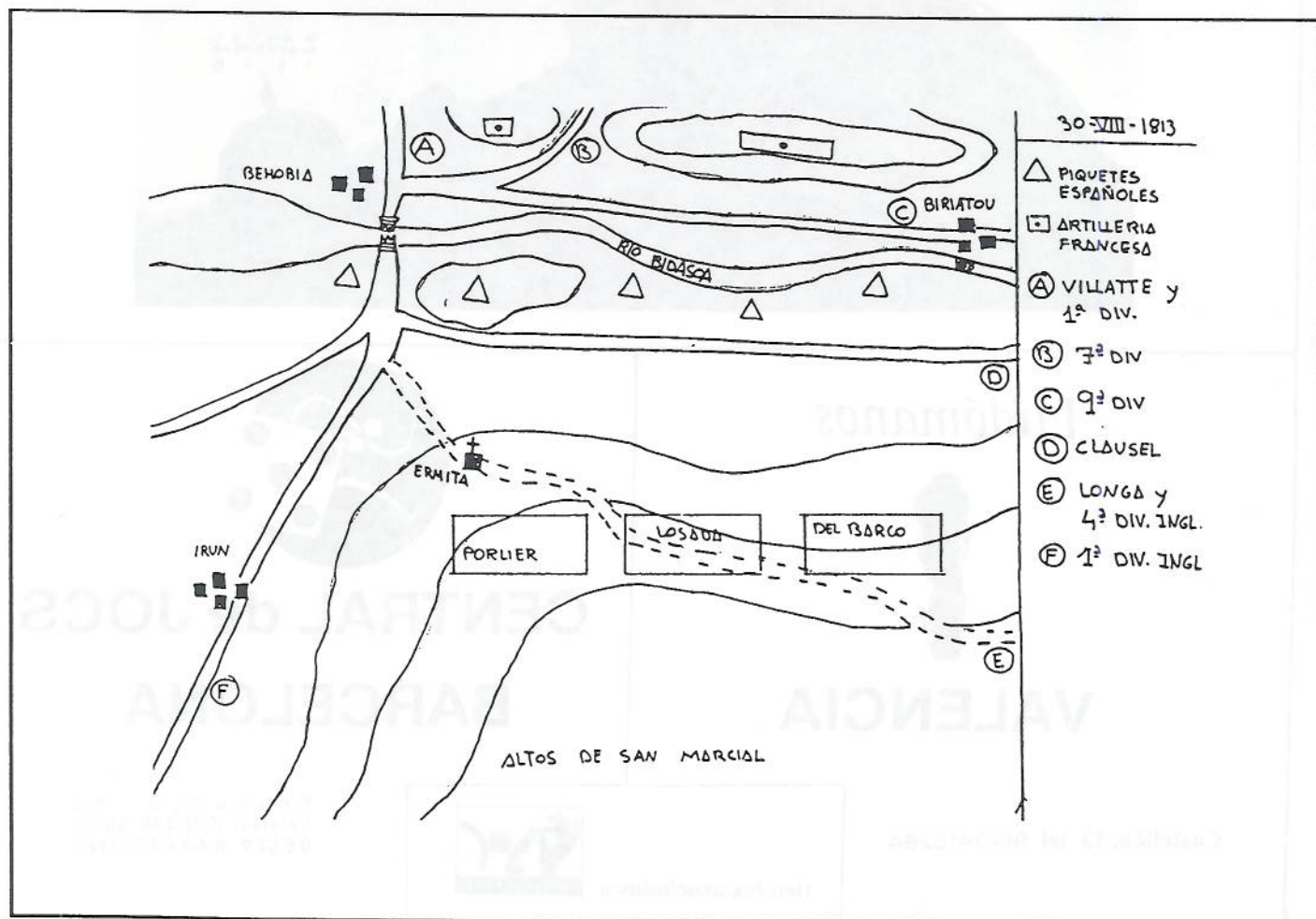
Moral según Newbury Fast Play:
Ingleses: B. Franceses: C. Españoles: C. Vencen los franceses si logran alcanzar y mantener Irún; la victoria española se produce al destruir los puentes franceses o limpiar su ribera de enemigos.

Reglas a utilizar

Recomiendo vivamente "In the grand manner" de Peter Gilder, también Newbury fast play o To sound of Guns de Tabletop Games.

Bibliografía

Battles for Wargamers": Wise
The Peninsular War": Oman
Wellington y España : Azcárate



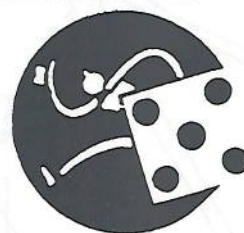


Ludómanos



VALENCIA

Castellón, 13 tel. 96/3415264



**CENTRAL de JOCS
BARCELONA**

Provença, 85
Telèfon (93) 239 58 53.
08029 BARCELONA

tiendas asociadas a



Air Force & Dauntless

Historia y Organización de las Fuerzas Aéreas Japonesas, en la II G.M.

por Andrés Asenjo

Las fuerzas aéreas japonesas datan de 1871, cuando a Japón con sus pilotos correspondientes en 1911, después de un entrenamiento en Francia. A estos siguieron unos cuantos oficiales más en 1912 y 1913. En 1919 la primera sección de aviación fué creada en el departamento de guerra, y en Febrero de ese mismo año, una comisión francesa de aviación dirigida por el coronel Faure y consistente en 60 oficiales y otro tipo de personal llegó a Japón para entrenar a más pilotos.

Sobre 1920 la 1ª escuela de aviación fué creada y abierta en Tokoyozawa cerca de Tokio donde fueron entrenados unos 100 hombres. En el año 1922 se abrieron otras dos escuelas, en Shimoshizu y Akenogahara. En 1924 la fuerza aérea terrestre japonesa pasó a tener el mismo estatus que la infantería, la caballería, o la artillería de campaña: y hacia 1930 la aviación tenía 26 escuadrones, 3 escuelas y 2 compañías de globos aerostáticos.

En Agosto de 1936, se creó el 1er. centro de mando fuera de la metrópoli bajo la directa responsabilidad del Emperador.

Las fuerzas aéreas de la marina imperial japonesa, son un poco más modernas. Vieron la luz en ideas surgidas en 1869 por un grupo de japoneses que vino del almirantazgo británico. Los primeros grupos de globos aerostáticos, y formación de sus grupos aéreos data de 1902. La primera escuela se abrió en Opeama cerca del puerto naval de Yokosuka. Desde esta fecha hasta 1921, la aviación naval japonesa sólo consistía de unos pocos aviones. En Abril de 1927, se abrió un departamento en el Ministerio de ma-

rina, y hacia 1931 las fuerzas aéreas de la marina imperial, consistían en 17 escuadrones con base en tierra con aviones del tipo embarcable en porta-hidroaviones o buques de guerra.

En 1929 tres inspectores británicos, fueron a Japón para instruir a

ciertos oficiales en el uso de tácticas de guerra aérea. Como resultado del tratado Naval de Londres de 1930. Cuando claramente la fuerza aérea naval se consideraba superior a la fuerza aérea terrestre.



Punto 2. Organización de la fuerza aérea japonesa

La fuerza aérea japonesa se divide, en cuerpos aéreos, de los cuales existían cinco.

1. Ocupaba Japón, Corea, Formosa.

2. Ocupaba Manchuria.

3. Ocupaba Borneo, Tailandia, Zona Sudasiática.

4. Ocupaba Filipinas, Celebes, Oeste de Nueva Guinea.

5. Ocupaba China.

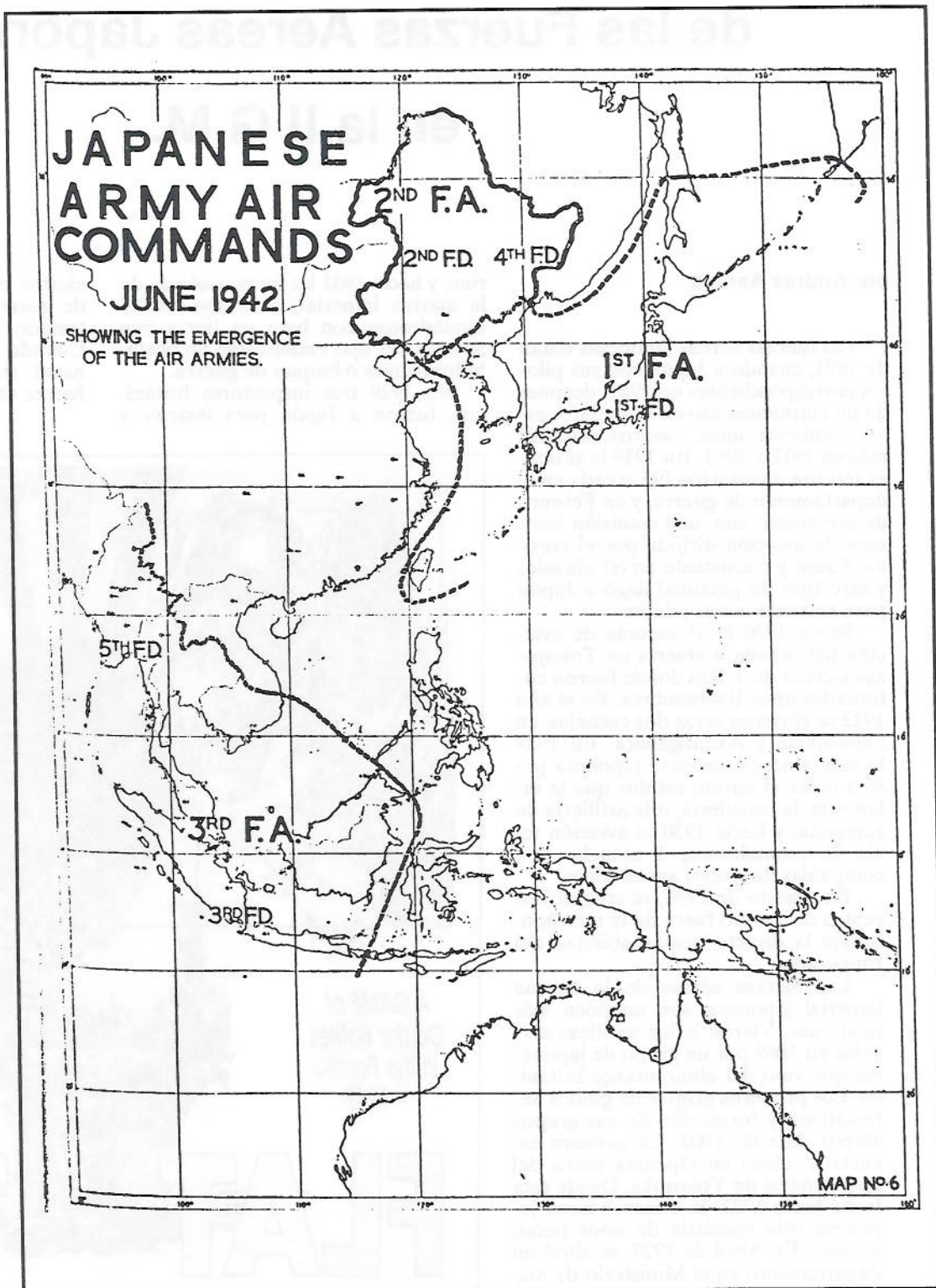
Estos cuerpos aéreos, se dividían a su vez, en dos o tres áreas, que estaban organizadas en divisiones aéreas. Estas divisiones aéreas, se sub-dividían a su vez, en Regimientos de vuelo. Solían tener una composición total, entre 27 y 49 aviones.

Los regimientos aéreos, solían tener una designación numeral y correlativa, excepto en el grupo del 1 al 98 que se omitieron. Estos regimientos, solían dividirse en cinco tipos, según la función de los aviones y del escenario de operaciones en el que se encontraban.

- 1er tipo Cazas de un motor.
- 2º tipo Cazas de dos motores.
- 3er tipo Bombarderos ligeros.
- 4º tipo Bombarderos medianos.
- 5º tipo Reconocimiento.

Tipo de aviones utilizados por la fuerza aérea japonesa.

Cazas	Reconocimiento	Bombard.	Trans.
Oscar	Sonia	Lili	Telma
Tojo	Inah	Sally	Topsy
Toni		Hellen	Thora
Frank		Peggy	Theresa
Nick			



Punto 3. Organización de las fuerzas aéreas navales japonesas

Estas fuerzas estaban divididas, en flotillas aéreas, y a su vez dichas flotillas aéreas solían aglutinar, entre 40 y 50 grupos aéreos. Los grupos aéreos o KOKUTAI llegaron a ser 90 sobre esta época (1943). Todos menos cinco estaban basados en tierra. Estas eran unidades capaces de autoabastecerse en un pequeño teatro de operaciones.

Cada grupo aéreo, solía estar equipado con un tipo distinto de avión. De esta forma había varios grupos aéreos que cooperaban unos con otros. La numeración de estos grupos aéreos por consiguiente, era correlativa, según el tipo de aviones que lo componía. Del 100 al 199 eran unidades logísticas o de pruebas. Del 200 al 299 estaban las unidades de cazas. Del 300 al 399 eran los cazas nocturnos o interceptores. Del 400 al 499 lo componían hidroaviones. Entre el 500 y 599 eran unidades de aviones de ataque. Del 700 al 799, eran bombarderos medianos. Entre el 800 y 899 se encontraban los hidroaviones de largo radio de acción (Emili, etc.). Del 900 al 999 se encontraban los aviones de reconocimiento, que no eran hidroaviones. Del 1000 en adelante, se encontraban las unidades de transporte.

Dichos grupos aéreos, venían a constar de unos 18 a 34 aviones de reconocimiento o ataque, y de unos 72 a 96 bombarderos del tipo Nell. En algunas ocasiones, los grupos aéreos se identificaban por nombres propios siendo estos, los de su lugar geográfico de origen; por ejemplo Yokosuka, etc.

Una flotilla aérea típica, podía constar de hasta 396 aviones. Constaría de tres grupos aéreos de caza, tres grupos aéreos de ataque, un grupo aé-

reo de observación, y un grupo aéreo de transporte.

Por último resaltaremos, la relación orgánica, de las fuerzas aéreas navales, con las fuerzas navales, que al fin y al cabo eran a las que solían apoyar en un teatro de operaciones cualquiera. De esta forma, siendo el poder aéreo embarcado el pilar de la flota, se organizaban las divisiones o grupos de superficie, alrededor de los portaaviones disponibles en cada caso.

En las divisiones anteriormente citadas, solía disponerse de dos o tres portaaviones, más una división de acorazados, formada por 2 ó 4 de ellos; si era posible una división de cruceros, con 6 a 12 distribuidos entre pesados y ligeros. Pudiendo ser los li-

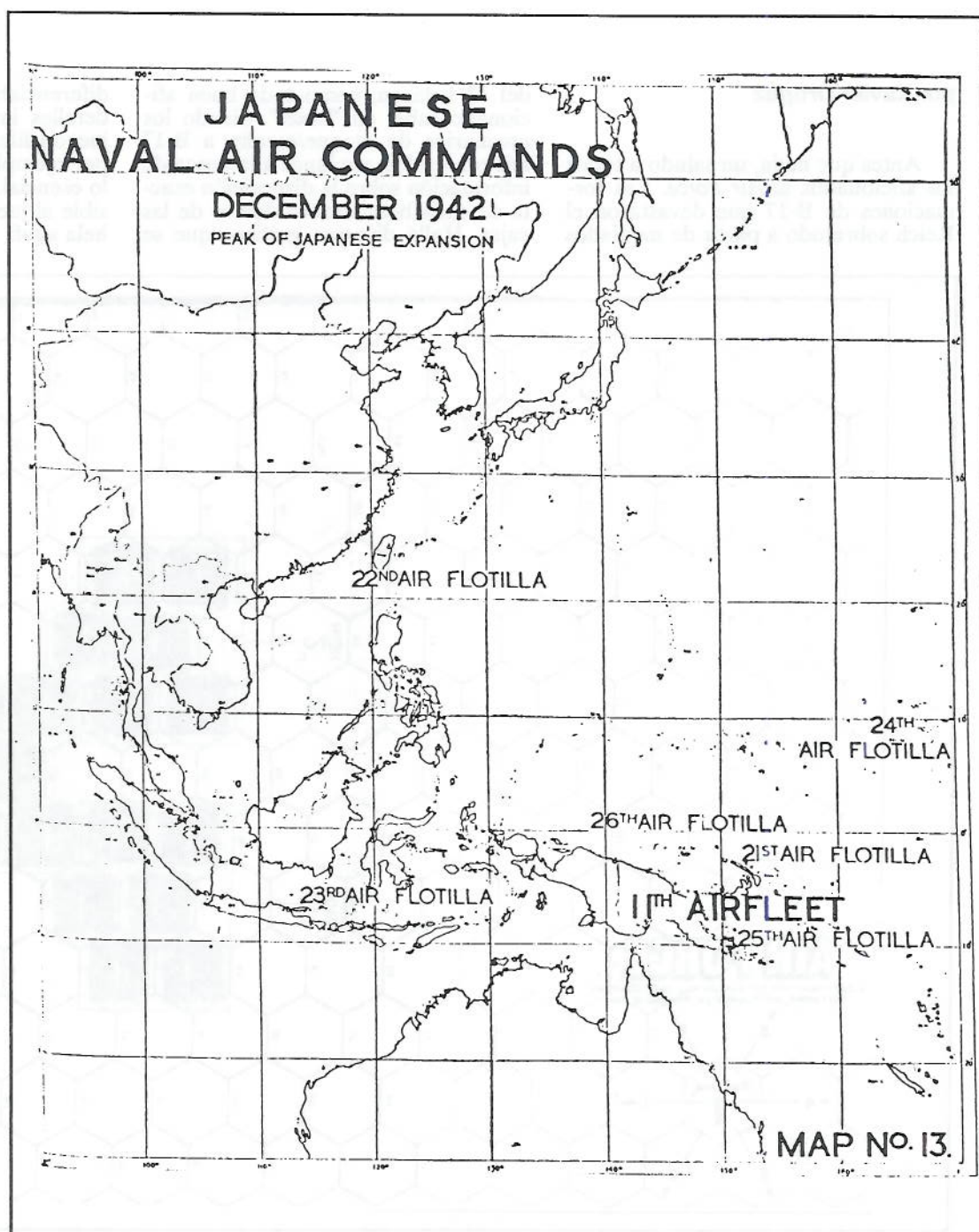
geros, puestos de mando para operaciones sencillas de destructores. A la vez, también existía una escolta de destructores que solía constar de unos 30.

En apoyo de esta división naval solían existir de 4 a 6 grupos basados en tierra.

A todo este grupo aeronaval, se le solían unir unas flotillas de entrenamiento, basadas en la metrópoli.

Espero que estas notas históricas, os puedan dar una idea, a la hora de realizar vuestros escenarios, bien sean de *Air Force*, o bien de otro tipo de juego. A continuación, os muestro un par de mapas, que espero también aclaren vuestras ideas.

Muchas gracias por todo, amigos.



Achtung! Dicke autos!

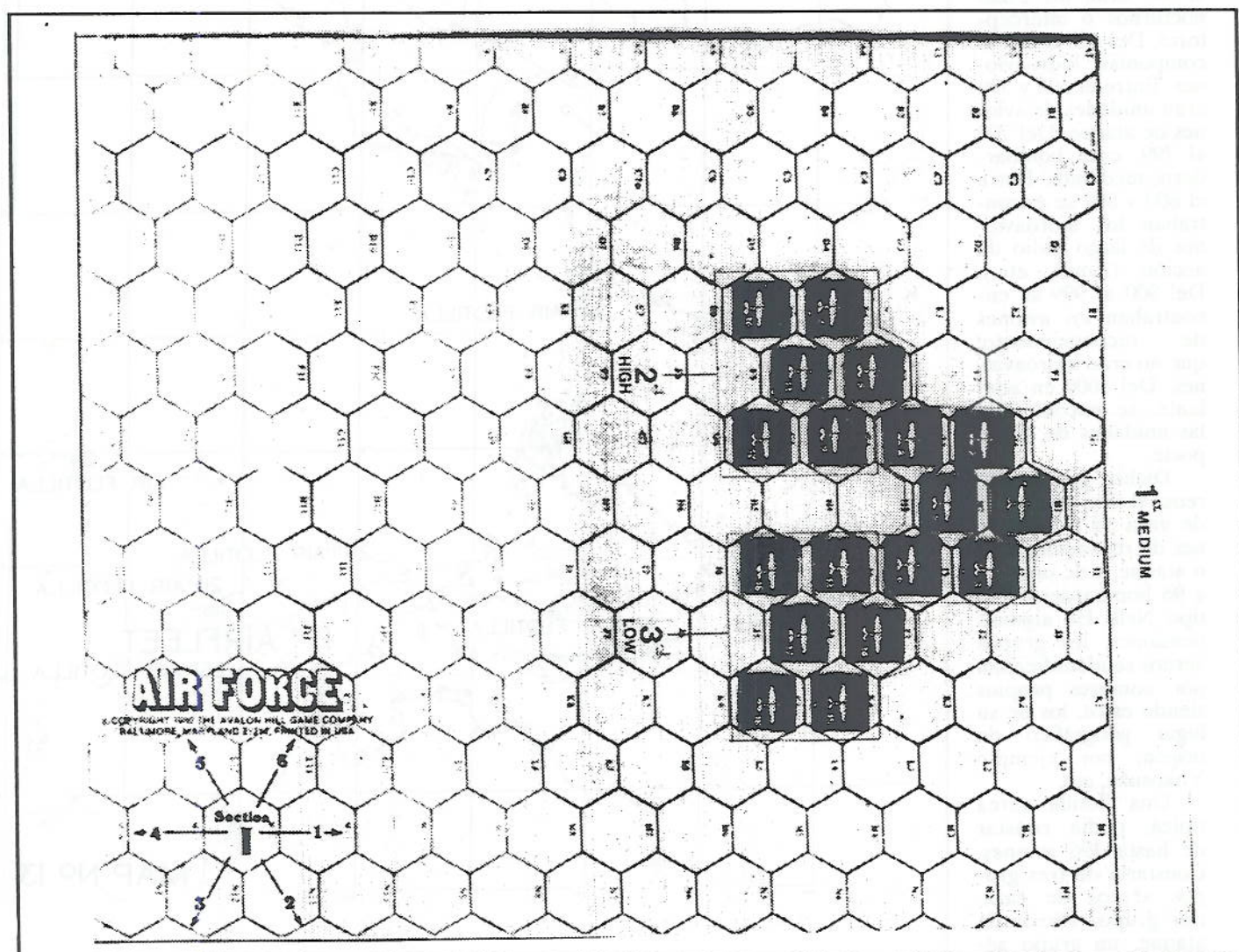
Formación de caja (box formation) de los B-17 en Air Force

por Xavier Dropez

Antes que nada, un saludo a todos los aficionados al *Air Force*. Las formaciones de B-17 que devastaron el Reich sobretodo a partir de mediados

del 43 volaban, como todo buen aficionado sabe, en "boxes". Siendo los escenarios de ataque/escolta a B-17 mis preferidos, me lancé a la busca de información sobre la disposición exacta de cada bombardero dentro de las cajas. Hallé diversos gráficos que se

diferenciaban entre sí por pequeños detalles imposibles de reflejar en el juego (diferencias de decenas de pies, por ejemplo) pero que coincidían en lo esencial. Adaptando en todo lo posible al juego la formación resultante, hela aquí:



Vemos como cada caja se encuentra formada por 18 fortalezas volantes, volando en tres escuadrones: medio, alto y bajo. En cuanto a las altitudes de cada avión, si "X" es la altitud del bombardero más bajo:

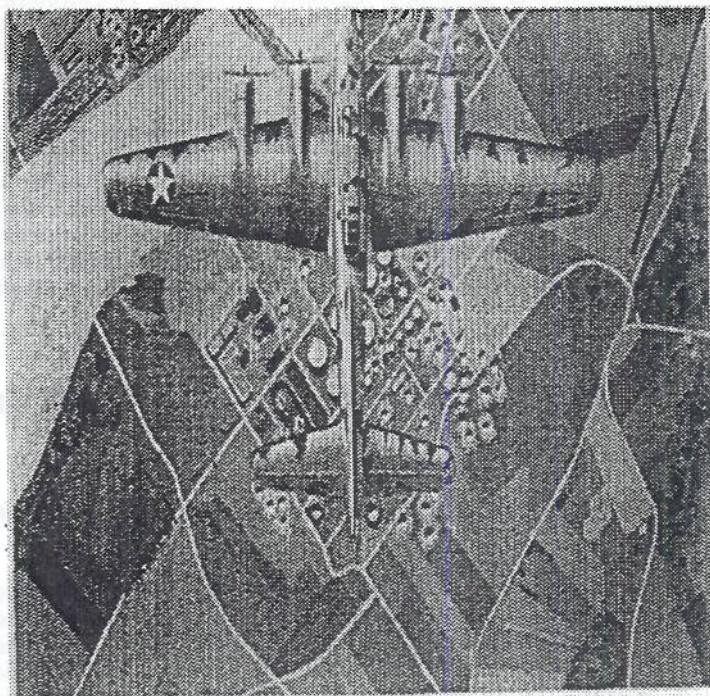
Altitudes	Bombarderos nº	
x=	16,17,18	3er. escuadrón (escuadrón bajo)
x+0,1=	13,14,15	
x+0,2=	4,5,6	
x+0,3=	1,2,3	1er. escuadrón (escuadrón medio)
x+0,4=	7,8,9	
x+0,5	10,11,12	
		2º escuadrón (escuadrón alto)

Si alguien se pregunta qué altitud es "X", diremos que normalmente los B-17 volaban a cotas entre 22.000 y 27.000 pies.

Os aconsejo colocar un plástico transparente bajo la caja para no tener que mover cada B-17 por separado.

Como nota final diremos que tres cajas de B-17 volando en formación escalonada en altitud formaban un ala de 54 aviones adoptando una caja el papel de "low hex", otra el "medium hex" y la otra el de "high hex".

Antes de despedirme, una aclaración: Para los que aún no se han enterado, la carta del P-38 L del *Dauntless* tiene un craso error: los factores de potencia deben ser de frenado y los de frenado deben ser potencias. (Esta rectificación está publicada en un *The General*). Lamento decepcionar a los pilotos yanquis enamorados de sus Luything, pero deben pensar que si la carta no estuviese equivocada, los americanos no habrían sustituido el P-38 por el Mustang y el Thunderbolt!





Europa-España

por Joan Parés i Marés

Iniciamos una nueva sección en nuestra revista, la cual va destinada a todos aquellos que están interesados en la serie Europa. Para los que desconozcan la serie, (os recordamos que en el Líder 10 aparecía un comentario y un escenario) podemos definirla como un proyecto en fase avanzada para simular la segunda guerra mundial en Europa a nivel regimental/Divisional. Con diversos juegos que cubren las diferentes campañas y operaciones, y un reglamento común que incorpora reglas terrestres, navales, aéreas, de logística y producción.

Los rumores sobre la finalización y desaparición de la serie son totalmente infundados, la serie creada por GDW está siendo cedida a GRD y en estos momentos se están ultimando los detalles de cesión. En el staff de GRD se encuentran ya los padres e impulsores de la serie: W. Hamilton, J. Astell, B. Knight, G. Stagliano, S.L. Stanton, C.C. Sharp, J. Millefoglie, J. Gee, D. Dubberley y otros.

Los títulos de la serie se encuentran según se indica en el cuadro adjunto.

Existen otros proyectos en marcha, entre ellos uno de los más interesantes será *For whom the bell tolls* o "Por quién doblan las campanas", el tema es obvio: la guerra civil española y será producido con la calidad habitual de la serie Europa. •

La serie ofrece además accesorios como los kits de ayuda que incluyen mapas reducidos, tablas de distancias aéreas y ferroviarias, tablas de refuerzos y reemplazos. En proyecto se encuentran troqueles de fichas de cuerpos y ejércitos, unidades adicionales y marcadores.

TEN "The Europa news" es la revista bimensual dedicada a la serie y en ella aparecen escenarios, nuevas reglas, proyectos, estudios, las erratas oficiales y demás artículos de interés para los aficionados a Europa.

Por último os informamos de la creación en España de la *Asociación Europa-España*. La *Asociación Europa* es una agrupación de jugadores o aficionados a la serie, que pagando una cuota anual reciben la revista *TEN*, accesorios y variantes solo para los asociados y descuentos en todos los productos de la serie. En la actualidad la *Asociación Europa* se encuentra en U.S.A., CANADA, AUSTRALIA, INGLATERRA, FRANCIA, NORUEGA, SUECIA y ALEMANIA.

Todos los que esteis interesados en recibir más información sobre la *Asociación España-Europa* escribid a "Central de Jocs" c/. Provença, 85, 08029 Barcelona.

Previsión publicación Serie Europa

Título	Tema	Situación actual
Case white	Invasión de Polonia	Reedición Febrero 1990
Narvik	Noruega	Reedición ??
The fall of France	Invasión de Francia	Reedición Junio 1990
Their finest hour	Batalla de Inglaterra	Reedición ??
Western desert	Norte de Africa Oriental	Reedición ? 1990
Torch	Norte de Africa Occidental	Reedición ? 1990
Marita merkur	Los balcanes	Reedición Nov. 1989
Fire in the east	Frente soviético 1941-1942	Reimpresión Agosto 1989
Sisrched earth	Frente soviético 1942-1944	
The urals	Industria bélica soviética	
Second front	Frente Occidental 1943-45	Edición Noviembre 1989
Spain & Portugal	Península Ibérica	Reimpresión ??
Near est	Oriente Próximo	Reimpresión ??

Reimpresión significa que el juego no será modificado.

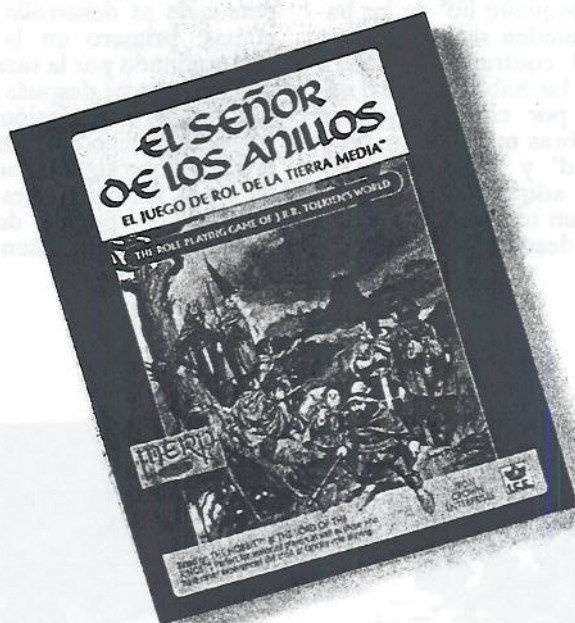
Reedición significa que habrán nuevas reglas, tablas, mapas y fichas es casi un nuevo juego.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El juego se rol de la Tierra Media

por J. López Jara

Para cuando este número de Líder esté en la calle, también estará disponible la versión en castellano del juego de rol "Middle Earth Role Playing", MERP para los amigos, "El Señor de los Anillos" para los hispano parlantes.



Pocos serán los que a estas alturas no hayan leído las obras de J.R.R. Tolkien. Nunca hubiera pensado este estudioso inglés que sus fantasías iban a influir tan poderosamente en la literatura, menos aún que se iba a crear un juego en torno a su famosa *Tierra Media*.

Mediante un pequeño rizo en el tiempo, podemos leer *El Señor de los Anillos* habiendo jugado antes a *RuneQuest* o a *Dragones y Mazmorras*, posteriores a la obra de Tolkien y muy influenciados por ésta. Entonces, nuestra aproximación al libro será la del jugador de rol, y todo jugador de rol desea fervientemente meter sus zarpas (perdón, pero ya nos conocemos) en la tierna *Tierra Media*, para vérselas con el Señor Oscuro o echarle un cable a los hobbits.

Y de hecho, los avispados chicos de I.C.E., la compañía americana que se llevó el gato (y la licencia) al agua para hacer de *Tierra Media* un juego, han visto como los ávidos aficionados al rol les pedían más y más material sobre el continente imaginario que Tolkien comenzó a vislumbrar en sus sueños allá por los años 20 (y juro que Nyarla no tuvo nada que ver en ello).

Por esto, llegado el momento de preparar la edición en castellano de *MERP*, nos encontramos con una cantidad ingente de material. Después del libro de reglās, teníamos ante nosotros aventuras cortas, aventuras un poco menos cortas, aventuras largas, módulos

los para realizar campañas en *Tierra Media*, un bestiario, una pequeña enciclopedia en tres volúmenes "Lords of Middle Earth", auténtico "who's who" de los personajes de las obras de Tolkien así como de los creados en los módulos de I.C.E.

Hemos pensado que lo mejor era comenzar con las aventuras cortas, para que los futuros Directores de Juego (DJs, como los disc jockeys) se fogueen y no queden sepultados bajo toneladas de papel explicando los ciclos de recolección del athelas, o los fastos deportivo-cirquenses de los orcos de Gundabad. Luego se irá publicando el resto de material que suele contener mucha más información, pe-

ro que exigirá mayor esfuerzo por parte de los DJs. Porque, avisamos, arbitrar *El Señor de los Anillos* no es tan fácil como podría parecer a simple vista.

Un sistema diferente

La primera cosa que salta a la vista es que, hasta la fecha, sólo conocíamos en castellano dos sistemas de juego de rol. Por un lado el *D&D* básico, en una traducción que ya en sí hacía de la interpretación de las reglas un módulo en solitario para el master. Por otro, *RuneQuest* y *La llamada de*

Cthulhu que, aunque de temática completamente diferente, comparten toda una serie de nociones y mecanismo de juego.

El Señor de los Anillos, aunque también se base en dados percentiles, usa un mecanismo diferente. Baste como botón de muestra, amigos investigadores de la sociedad Theron Marks, que en *MERP* hay que sacar "dados altos"; un 01 no es un impacto crítico, es una pifia, y las pifias en *MERP* suelen costar casi siempre la vida.

La creación del personaje es bastante más trabajosa que en los otros juegos. Hay que definir las características básicas del personaje (fuerza, agilidad, constitución, presencia, inteligencia e intuición), luego determinar su profesión y raza y a partir de ahí meterse en el "pequeño lío" de las habilidades, que pueden ser primarias y secundarias. Al contrario de *RQ* y *Cthulhu*, donde las habilidades se miden en tantos por ciento, aquí, en *MERP*, las palabras mágicas son "grado de habilidad" y "bonificaciones". Los personajes adquieren grados de habilidad para un tema dado (las habilidades van desde Movimiento y

Maniobra con los diferentes tipos de armadura, habilidades en el manejo de las armas, hasta cosas tan supuestamente ineficaces como cocinar o hacer flechas) y después deducen cuáles son las bonificaciones para cada habilidad. Estas bonificaciones pueden venir dadas por una característica básica del personaje, por una cualidad racial, por su grado en dicha habilidad, por algún objeto especial. Todo ello hace que la Hoja de Personaje le parezca al principiante un impreso de declaración de renta; no hay que preocuparse, con un poco de práctica (pongamos mirarla cariñosamente cinco minutos, una vez al día, durante una semana) nos familiarizaremos con ella y podremos seguir adelante.

Luego viene el hecho de que un personaje se desarrolla en diferentes etapas: primero en la adolescencia (determinado por la raza y cultura a la que pertenece) después en el aprendizaje (según la profesión a la que pertenezca) y luego cada vez que suba de nivel; porque aquí, como en el sistema de *D&D*, los personajes suben niveles adquiriendo puntos de experiencia. Pero que no se engañen los "dungone-

ros", pasar de primer a segundo nivel en *El Señor de los Anillos* tiene mérito.

Una vez se ha creado el personaje, el jugador llegará a un combate y verá que el DJ comienza a sacar tablas y tablas y tablas. Al ser éste un sistema de bonificaciones que se suman al resultado de los dados (y no un sistema percentil simple como *Cthulhu*) se deben aplicar todos estos resultados en determinadas tablas. He aquí uno de los puntos duros para todo DJ: manejar las tablas del juego sin confundirse, sin perderse ni ponerse nervioso, y con la celeridad suficiente como para que los jugadores no se mosqueen. Recomendamos ejercicios de combate antes de arbitrar una partida, si no, sereis abucheados como DJs novatos. Y si procedéis del campo del *D&D*, nueva advertencia, en *El Señor de los Anillos*, los enemigos e incluso los animales salvajes, son muy bestias. El oso de las cavernas que en *D&D* se saca para que el grupo entre en calor antes de meterse en el subterráneo de turno, en *El Señor de los Anillos* puede acabar con 6 aventureros antes de que nadie se dé cuenta de lo que está pa-



sando, así que, ojo al parche. Realmente, arbitrar bien y rápido un combate en este juego es una pequeña obra de arte, pero si lo conseguís, vuestros jugadores raramente olvidarán la experiencia y no querrán probar otros juegos de "fantasía medieval".

La ambientación

Llegamos aquí a un tema muy delicado. Tolkien se rompió los cuernos toda su vida para que su universo tuviera pies y cabeza. Como filólogo, los nombres, los lugares, las culturas y las razas tenían un significado especial. Todo ese trabajo merece que le tengamos un poco de cariño y respeto a la ambientación original; a la larga el juego será más divertido.

En este sentido, todos los módulos de I.C.E., incluso los más sencillos, están sumamente trabajados. El DJ deberá "empollarse" con cuidado muchas de estas páginas de información, especialmente si no quiere verse puesto en evidencia por el típico jugador que ha leído Tolkien de cabo a rabo. Y si de verdad se respeta la ambientación, entonces vale la pena seguir el consejo de los diseñadores y colocar nuestras aventuras y campañas en un momento adecuado. Si pretendéis jugar durante la Guerra del Anillo, las dificultades son muchas y evidentes: ¿qué pasa si el grupo se cepilla a Merry confundiéndolo con un orco? ¿qué haría un grupo de aventureros con el Anillo Único? Para no interferir con el argumento de la novela propiamente dicha, hay que situar las aventuras que ocurren simultáneamente a la Guerra del Anillo en lugares apartados geográficamente de la acción principal, o bien en las "candlejas" de la acción principal. Y aun así, queda el asunto de que durante la Guerra del Anillo, la densidad de orco furibundo por metro cuadrado es francamente enervante para el aventurero medio, que suele vivir poco y agitado.

Por ello, lo mejor es situar nuestras campañas, bien después de la Guerra del Anillo, en la Cuarta Edad, bien a mediados de la Tercera Edad (cosa que han hecho siempre los de I.C.E. en sus módulos), justo después de la Gran Plaga, es decir en el 1640 aproximadamente (recordemos que la Guerra del Anillo ocurre en el 3018-3019). Esta última situación en el tiempo es la que encuentro más atrayente: se posee todo el background histórico y político, la guerra no ha llegado todavía a su desenlace, con lo que Sauron está suelto, y siempre es bueno que haya un malo verdaderamente malo en la película. Además, para quienes hayan leído el libro, será más fácil crear un personaje y dibujar

sus motivaciones en la Tercera Edad que en la Cuarta, cuando, desaparecido Sauron, todo está mucho menos definido. Si quereis jugar a niveles mucho más altos, ya saldrán las extensiones en las que uno pueda hacer de escudero de Fingolfin enfrentándose a Morgoth, aunque personalmente no le encuentro demasiada gracia.

Un gran juego al fin y al cabo

Todo este comentario no quiere decir que debemos acercarnos a *El Señor de los Anillos* con ánimo acade-

micista. Si el DJ se empeña en que porque uno es enano, jamás olvidará la guerra contra los elfos, se priva a los jugadores de tener un grupo variopinto y multirracial que suele ser lo más divertido. Además, desde el momento en que los personajes son llevados por jugadores, su comportamiento no dejará de ser excéntrico (en el mejor de los casos; perdón de nuevo, pero los jugadores somos así).

En nuestro próximo número aparecerá un "Especial Señor de los Anillos" en el que os hablaremos mucho más detenidamente de todos estos aspectos del juego, pensando sobre todo en facilitaros la comprensión de un sistema de juego nuevo, muy rico pero por lo tanto, también complicado.



REINOS OLVIDADOS

Extensa colección que comprende varias trilogías y muchos títulos independientes, ambientados en diversos reinos fantásticos, poblados por gran número de razas, seres y monstruos inimaginables, que ponen en peligro el Equilibrio entre el Bien y el Mal.

En *Moonshaes*, la primera de las trilogías, las fuerzas de la Luz y la Oscuridad se enfrentan en una feroz batalla, y la amenaza de la destrucción cae sobre la isla Moonshaes.

Fuego mágico, primer volumen independiente, narra la vida de Shandril, una joven que decide ir en busca de aventuras y que se encontrará con la pesada carga de salvar a los Reinos olvidados.

Títulos publicados:

- **Trilogía de Moonshaes/Douglas Niles**
 - *El Pozo de las Tinieblas* (vol. I)

En preparación:

- *El dios de la Muerte* (vol. II)
- *Fuego mágico/Ed Greenwood*

Aventuras en la Tierra Media

Colección de libros-juego basados en sucesos narrados por el famoso J.R.R. Tolkien en *El Señor de los Anillos* y que se desarrollan en el mismo entorno.

El lector, mediante una serie de instrucciones con dos niveles de dificultad y provisto de dados que le proporcionarán más o menos suerte, participa en las aventuras más apasionantes del mundo tolkiniano.

Títulos publicados:

1. *Un espía en Isengard*
2. *El Abismo de Helm*

En preparación:

3. *Las minas de Moria*
4. *La búsqueda del palantir*

EL TAPIZ DE FIONAVAR

FUEGO ERRANTE

Fuego errante es el segundo libro de *El tapiz de Fionavar*, una trilogía de literatura fantástica de ambicioso contenido que sigue la trayectoria épica de *El Señor de los Anillos*.

Los cinco jóvenes canadienses, protagonistas de *El Árbol del Verano*, deben hacer de nuevo la travesía desde su mundo hasta Fionavar para luchar contra las fuerzas del Mal, capitaneadas por el dios Rakoth Maugrim.

En este segundo volumen, se ponen de manifiesto antiguas maldiciones y profecías, y son invocados poderes sobrenaturales mientras Fionavar reúne todas sus fuerzas para hacer frente al poder invasor de la Oscuridad.

Guy Gavriel Kay narra de manera magistral esta magnífica epopeya de carácter apocalíptico.

Títulos publicados:

- *El Árbol del Verano*
- *Fuego errante*

En preparación:

- *Sendero de tinieblas*

DE PRÓXIMA PUBLICACIÓN

CICLO PENDRAGON

Esta trilogía es una magnífica epopeya situada en la Britania romana teniendo como telón de fondo las leyendas de Arturo y las de la perdida Atlántida, extinguida para siempre en un espantoso paroxismo de la tierra y el mar.

Su autor, Stephen Lawhead, desarrolla una narración ágil, de un suspense escalofriante y un asombroso clímax.

Títulos:

- *Taliesin* (vol. 1)
- *Merlín* (vol. 2)
- *Arturo* (vol. 3)

EDITORIAL TIMUN MAS

CTHULHU AIRLINES

por J. López Jara

Los investigadores de La Llamada de Cthulhu no suelen hacer mucho caso de la casilla de "Pilotar avión" en sus hojas de personaje. Suelen pensar que lo del avión es otra trampa que les prepara el Guardián. Pero los aviones ya comenzaban a ser en los años veinte un útil medio de transporte, y uno no tiene por qué pilotarlos, puede ir tranquilamente de pasajero.

Después de la Gran Guerra, la aviación comenzó a desarrollarse en el campo civil y de transporte. Fueron los años de los vuelos en solitario, de los records, de los prototipos más o menos disparatados, pero también los años del servicio postal aéreo, de los primeros vuelos regulares para pasajeros y de los primeros aeroclubs privados.

¿De qué sirve todo esto para el investigador medio? Muchas veces me he encontrado que los investigadores, cuando piensan en el avión, piensan en la posibilidad de "cruzar el charco" desde USA a Europa o viceversa, cosa que -en los años veinte- estaba fuera de lugar a menos que fuese a finales de la década y en dirigible. Una vez denegado por el Guardián el billete para cruzar el Atlántico, los aviones dejan de existir para los investigadores.

Trayectos cortos

Y sin embargo, la aviación florecía como medio de transporte de pasajeros en las distancias cortas y medias: París-Londres, Budapest-Belgrado, Madrid-Larache son algunos de los itinerarios que, a partir de 1923 ó 24, estaban a disposición del investigador. Además, está siempre la posibilidad de alquilar un avión con piloto incluido y con capacidad para 4 a 6 pasajeros para trasladarse rápidamente de una ciudad a otra (o para salir rápida-

mente de un país, cosa que a veces conviene).

No quiero tratar en este artículo de la posibilidad de conseguir aviones mono o biplaza, porque la lista se haría interminable. Además el Guardián debe tener siempre cuidado de no dejar que sean asequibles a los investigadores aviones que sean un modelo del año en curso y de uso militar; el Cthulhu Now, a pesar de su bárbaro arsenal, no dice nada de F-14 Tomcats para abatir byakhees o mi go.

Las líneas aéreas

Durante la década de los veinte ya funcionaba alguna compañía que ha durado hasta nuestros días (la KLM holandesa, por poner un ejemplo) aunque la gran mayoría, con el transcurso del tiempo desaparecieron o cambiaron de nombre. El Guardián deberá hacer una pequeña investigación para descubrir la compañía o compañía que le interese, o sencillamente inventar una. Dudo que los investigadores pongan pegas a este tema.

De todos modos, ahí van algunos de los nombres:

Francia

Lignes Aeriennes Latécoere. Una de las primeras compañías francesas, que ya en 1918 tenía un vuelo que unía Tolouse con Barcelona, posteriormente extendido a Alicante, y finalmente a Rabat en Marruecos.

Compagnie des Messageries Aeriennes (CMA) otra empresa francesa que comenzó con vuelos a Lille y a Bruselas para luego realizar vuelos a Londres.

Compagnie des Transports Aeronautiques du SudOuest, que enlazaba Burdeos, Biarritz con San Sebastian y Bilbao.

Compagnie Franco-Roumaine de Navigation Aérienne, luego Compagnie International de Navigation Aérienne, que enlazaba Francia con los países balcánicos, llegando también a

Varsovia y Constantinopla y, a finales de los veinte, principios de los treinta, a Ankara, Bagdad y Teherán.

Inglaterra

Aircraft Transport and Travel. Vuelos entre París y Londres, pero desapareció en 1921.

Daimler Airways. Vuelos de enlace con el continente europeo.

British Marine Air Navigation. idem que la anterior.

Imperial Airways Ltd. Línea aérea inglesa que comenzó a funcionar con este nombre en 1924, siendo el resultado de la fusión de las cuatro compañías inglesas existentes en ese momento y que en los años treinta ya tendría, además de un breve servicio de dirigibles, vuelos trascontinentales que, con múltiples etapas, unían Inglaterra con la India.

Alemania

Danzinger Luft Reederei. Vuelos con Francia, Inglaterra y los Países Bálticos.

Junkers Luftverkehr y Deutsche Aero Lloyd. Estas dos compañías realizaban vuelos nacionales y a otros países europeos, uniéndose en 1926 para formar la Deutsche Lufthansa, que comenzando los treinta sería una de las primeras compañías mundiales.

Italia

La aviación civil no comenzó a contar con compañías italianas hasta 1926 cuando surgen las siguientes:

Transadriática, como su nombre indica, tenía vuelos como el Turín-Venecia-Trieste, o Roma-Venecia.

Aero Espresso, tenía un vuelo que unía Brindisi con Constantinopla.

Societa Aerea Mediterranea y Avio Linee Italiane, con vuelos a distintas ciudades europeas y mediterráneas.

Holanda

KLM, Reales Líneas Aéreas Holandesas, siempre usando los aviones fabricados por Fokker.

Boeing air Transport. Chicago-San Francisco a partir de 1927.

National Air Transport. Chicago-Nueva York también a partir de 1927.

Otras compañías americanas dedicadas a vuelos dentro de Estados Unidos, enlaces con Canadá o Centroamérica eran la *Colonial Air Transport*, la *Robertson Aircraft Corporation* y la *Western Air Express*. En 1928 se funda la *Transcontinental Air Transport*, con Charles Lindbergh como director técnico y con el aporte de un importante capital financiero.

España

Compañía de Líneas Aéreas Subvencionadas S.A. con trayectos Madrid-Barcelona, Madrid-Sevilla y Madrid-Biarritz.

Jorge Loring. Un único trayecto, Sevilla-Larache

Unión Aérea Española. Trayectos en el sur, como por ejemplo, Sevilla-Granada.

Las líneas aéreas en España comienzan a operar a mediados de los veinte.

Los precios

En el libro de reglas de *La Llamada de Cthulhu* se dan como ejemplos los precios de un viaje en avión París-Londres en 1919 y luego el precio por km y pasajero en 1930. No costará demasiado al Guardian calcular el precio de un determinado trayecto, teniendo en cuenta que cuanto más nos remontemos en la década de los veinte, más caro será el billete de avión. Tampoco hay que olvidar que los vuelos no eran demasiado numerosos, con la excepción de los trayectos muy cortos, tipo Londres-París.

Los aviones

Vickers F.B.28 Vimy C

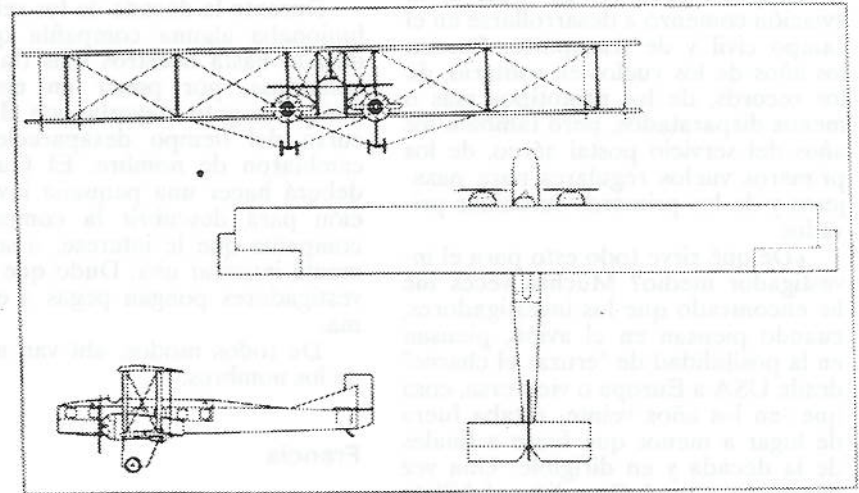
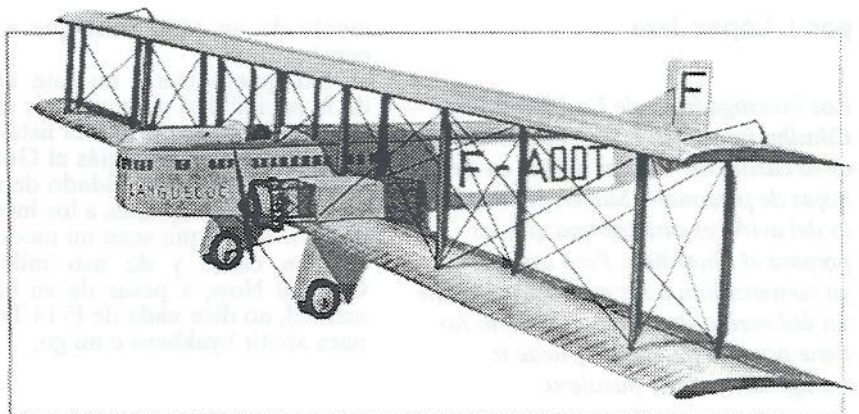
Construido a partir de 1920.
Capacidad para hasta 10 pasajeros
Velocidad de crucero: 135 km/h.
Techo operativo: 3200 metros.
Tripulación: 2 personas

Autonomía: 724 km.

A partir de 1920 fue utilizado por las líneas aéreas inglesas, enlazando Londres con Bruselas, París y Colonia. Se construyeron tres ejemplares, el último de los cuales fue cedido a la Imperial Air Ltd. en 1924

F

Farman F.60 Goliath - 1919



Farman F.60 Goliath

Construido en 1919

Capacidad para hasta 12 pasajeros

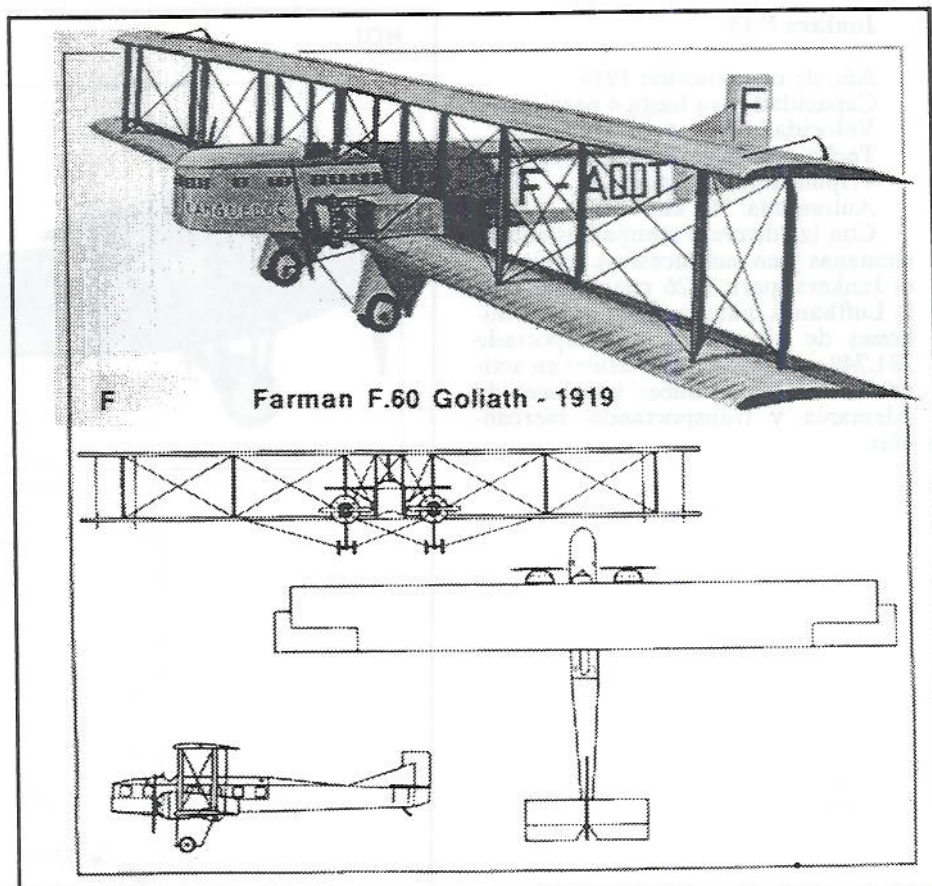
Velocidad de crucero: 120 km/h.

Techo operativo: 4.000 metros.

Tripulación: 2 personas

Autonomía: 400 km.

De fabricación francesa, este aparato sirvió a la Air Union, en la Cie Aerienne Française, en aerolíneas checoslovacas y rumanas. Tiene el honor de haber protagonizado la primera colisión en vuelo de aviones civiles, concretamente el 7 de abril de 1922 en Francia (lagarto, lagarto).



F

Farman F.60 Goliath - 1919

Handley Page W8b

Construido a partir de 1922

Capacidad para hasta 12 pasajeros

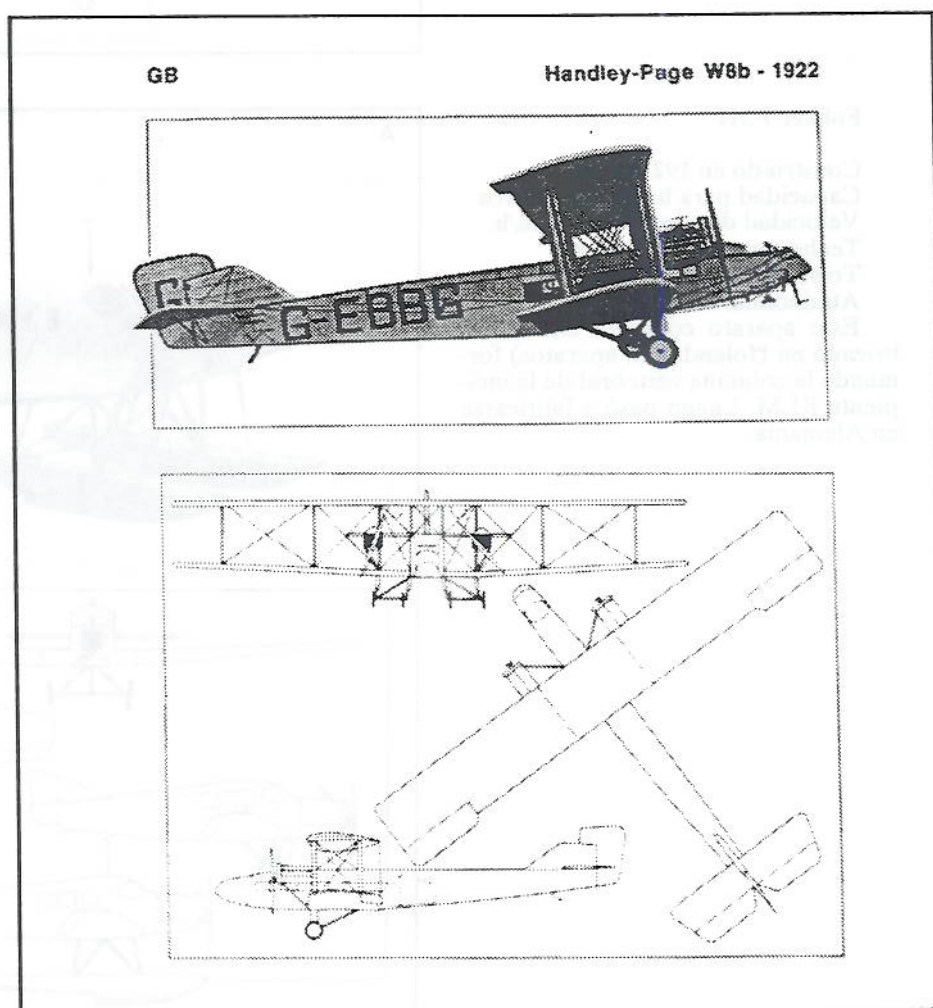
Velocidad de crucero: 145 km/h.

Techo operativo: 3.200 metros.

Tripulación: 2 personas

Autonomía: 644 km.

Estos aparatos sirvieron a la Handley-Page Transport Ltd. hasta 1924, cuando la compañía fue absorbida por la Imperial Air, realizando vuelos entre Londres París y Bruselas.



GB

Handley-Page W8b - 1922

Junkers F.13

Año de construcción 1919

Capacidad para hasta 4 pasajeros

Velocidad de crucero: 140 km/h.

Techo operativo: 4000 metros.

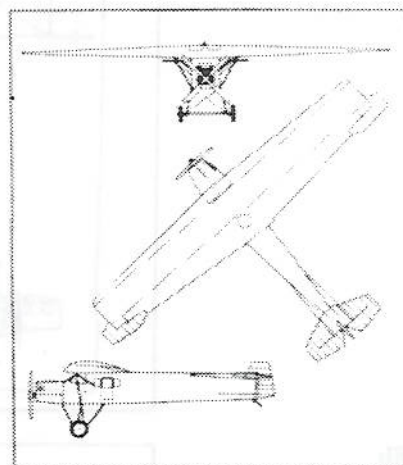
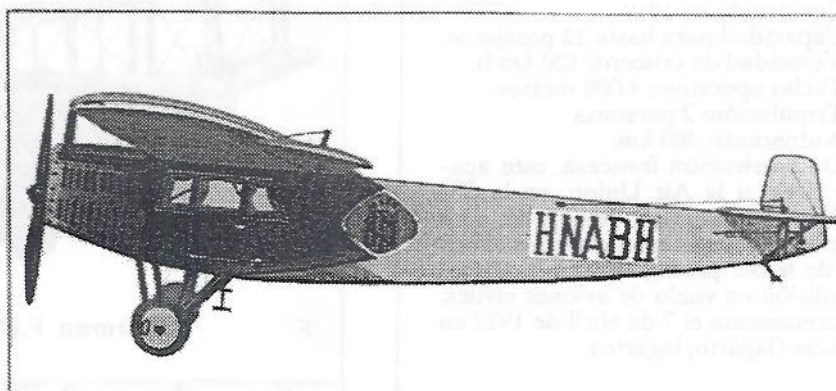
Tripulación: 2 personas

Autonomía: 560 km.

Con las diversas compañías aéreas alemanas y en sus sucesivas versiones, el Junkers, para 1926 cuando se crea la Lufthansa, había volado quince millones de kilómetros y transportado 281.748 pasajeros. Se mantuvo en activo hasta 1938 en líneas interiores de Alemania y transportando mercancías.

HOL

Fokker F.III - 1921



Fokker F.III

Construido en 1921

Capacidad para hasta 5 pasajeros

Velocidad de crucero: 135 km/h.

Techo operativo: -metros.

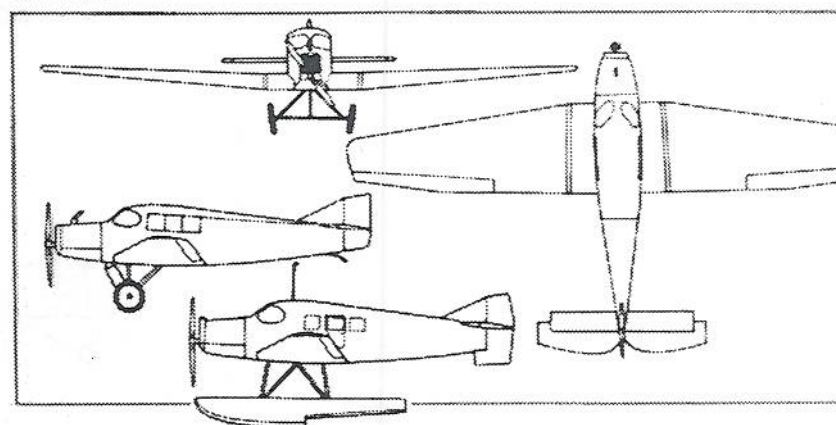
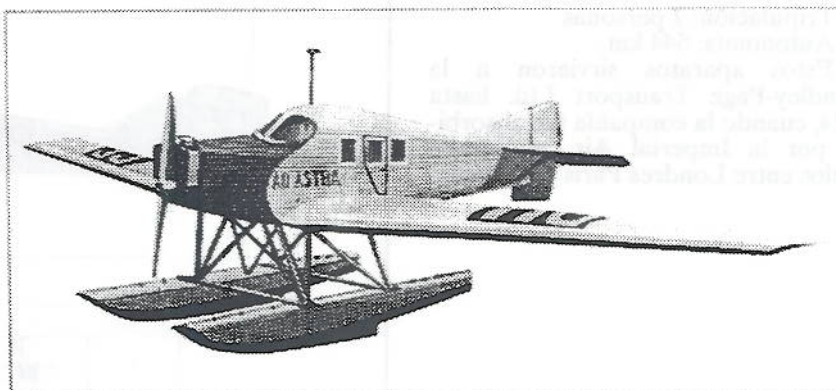
Tripulación: 1 personas

Autonomía: 675 km.

Este aparato comenzó siendo fabricado en Holanda (30 aparatos) formando la columna vertebral de la incipiente KLM. Luego pasó a fabricarse en Alemania.

A

Junkers F.13 - 1919



**IV JORNADAS DE JUEGOS DE ESTRATEGIA,
SIMULACION Y ROL
JESYR 89**

**Organizadas por LudoCentre
días 8, 9 y 10 de diciembre 1989
Centre Cívic de Sants - Casa del Mig**

**CONCURSO
DE CREACION DE MODULOS**

para los juegos

**La llamada de Cthulhu
RuneQuest**

**patrocinado por Joc Internacional - LIDER
premios para cada juego**

1º premio	25.000 Pts	por Joc Internacional por Ludómanos por Central de Jocs 1 suscripción anual a LIDER
2º premio	1 juego	
3º premio	1 juego	
A cada uno de los premiados		

Bases

Los originales se entregarán acompañados de diskette en procesador word, compatible PC.

Extensión entre 80.000 caracteres y un máximo de 130.000 caracteres (aparte mapas e ilustraciones). Cualquier dificultad referente al procesador de textos, contactar con Ludómanos o Central de Jocs.

Plazo de entrega el 15 de noviembre.

No se devolverán los originales. La propiedad de los módulos será de los patrocinadores.

Los primeros premios se destinarán como módulos oficiales (con autorización de Chaosium y AH) o a LIDER.

Los originales se enviarán certificados a LIDER, c/ Mallorca, 339,3º-2ª - 08037 Barcelona.

Los originales irán firmados con seudónimo, conteniendo en sobre cerrado el nombre y señas de su autor o autores.

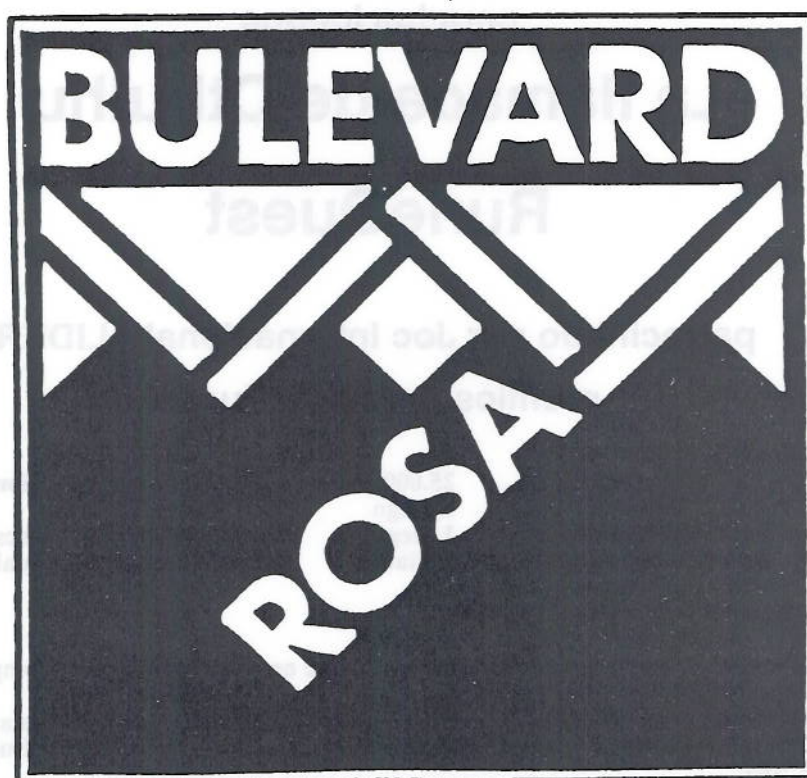
El jurado estará compuesto por un miembro de LudoCentre, el traductor de la respectiva versión del juego y el redactor jefe de LIDER. El fallo se dará a conocer en las jornadas.



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

ARMAS FLEXIBLES

por Gabriel Pérez Huertas

Boleadoras

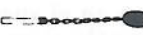
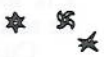
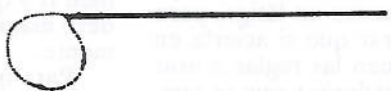
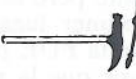
Si se acierta, realizar un segundo tiro de ataque:

Falla: el impacto causa D3 puntos de daño reducido.

Acierta: las boleadoras enredan al oponente. El efecto varia por la localización. Si en este segundo tiro acertó con un éxito especial, atrapa dos localizaciones. Un crítico significa que atrapa tres localizaciones al mismo tiempo.

Efectos:

Cabeza: tirar FUE vs FUE. Si gana el atacante, se inician las reglas de asfixia (CON en % o sufrir D6 puntos de daño a los puntos generales. Repetir cada asalto). En caso de que el atacado gane el tiro de FUE vs FUE, sufre solo D3 puntos de daño reducido (con posibilidad de aturdir, ya saben, este daño va al cuello (cabeza) y no a los puntos generales como ocurría en caso de asfixia.

Atlatl			Lanza de Torneo (acortada)
Arco Corto			Rapier
Arco Largo			Hoz
Arco Compuesto			Guadaña
Ballesta Pesada			Espada de Doble Puño
Cerbatana			Jabalina
Honda-Cayado			Pilum
Boleadoras			Gladius
Búmerang de Guerra			Garrote
Búmerang			Maza Campesina de Bola y Cadena
Lanza			Maza Campesina de Triple Cadena
Shuriken			Vara
Hacha Arrojadiza			Maza Pesada
Lazo con Palo			Gran Martillo
Hacha de Combate			Martillo Guerra

Brazo: tirar FUE vs FUE o el brazo queda paralizado. En cualquier caso, el brazo afectado no podrá usarse hasta el próximo asalto (ya sea para usarlo normalmente al pasar el tiro de FUE vs FUE o para intentar liberarse si se falló).

Pecho: considerense ambos brazos paralizados. Seguir las reglas de arriba.

Pierna: si una pierna es enrollada por las boleadoras, se considera que ambas han sido afectadas, quedan paralizadas. A diferencia del brazo, siempre son paralizadas, salvo en los casos más excepcionales.

Abdomen: el atacante tira sus dados de %. Si el resultado es menor o igual a su destreza por 5, uno de sus brazos es inmovilizado (ver reglas de brazo, arriba). Si el resultado era menor o igual a su destreza por 3, ningún brazo es afectado. Por último, si el resultado era mayor que su destreza por 5, ambos brazos son atrapados.

Látigo

Causa D3 puntos de daño reducido. Si se tiene un porcentaje de ataque mayor o igual al 80%, o se saca un especial (o crítico) el atacante puede elegir, en vez de tirar daño (y localización). Eso se tira después de hacer la elección) enrollar al oponente. Esto no paraliza al oponente, pero se puede tirar del látigo para hacerle caer y/o atraerle hacia uno mismo.

Para atraer a un oponente: tirar la FUE más destreza del atacante vs TAM más FUE del atacado. Si gana el atacante, el atacado realiza un tiro de DES por 3 o además caerá al suelo.

Efectos: si el atacante atrae hacia sí a su víctima, puede hacer un ataque de cuerpo a cuerpo oportunista, recibiendo además un bono al % de ataque si la víctima termina en el suelo. La víctima podrá atacar sólo si no se cayó y aun así, se considera ataque a la carrera.

Condición: para atraer a un oponente, se debe tener una FUE por 2 más 3 mayor o igual al TAM más FUE del objetivo.

Casos especiales: si al intentar tirar del látigo la localización acertada por el mismo era una Pierna: no se puede atraer al oponente pero es más fácil derribarlo. En primer lugar, la única condición es que la FUE por 2 más 8 (no 3) sea mayor que la suma

del TAM y la FUE del objetivo. El tiro a realizar para no caer es DES por 3 (no 5) y a dicho % se le resta la FUE del atacante (sólo si la FUE por 2 del atacante es mayor que el TAM más la FUE del atacado).

Para liberarse de un látigo o de unas boleadoras

- tirar FUE o DES por 5 (uno u otro, no ambos) si se están usando dos brazos.

- idem pero por 2 (no %) si en el forcejeo se usa un solo brazo.

Nota: un brazo paralizado no lo está a efectos de forcejeo para liberarse a sí mismo. Un tiro especial cuando se una la FUE causa 1 punto de daño a las boleadoras y un crítico lo destruye. No obstante, al usar la FUE en vez de la DES, una pifia tiene consecuencias negativas (como caerse, reducción provisional de velocidad por dañarse el tobillo, reducción de algunos percentiles de ataque por lastimarse la muñeca, etc...

En el caso del látigo hay algunas reglas extra:

Atacar al látigo, y destruir sus puntos.

Agarrar el látigo y tirar de él antes que el oponente (o después cuando ya ha fracasado. Eso lo determinan los momentos de reacción) si el que maneja el látigo quiere soltarlo para evitar sufrir las consecuencias de un tirón (con sus consecuentes efectos), hacerlo no le cuesta momento de reacción, pero debe decidirlo antes de que su oponente lance los dados para comprobar si logra atraerlo y derribarlo. Aún así debe tirar suerte (PER por 5) o destreza por 5 (depende del master) para soltarlo a tiempo.

Notas especiales para el uso de...

Cadena japonesa (manrikigusari)

En el suplemento *Land of Ninja* dicen que se usa como un látigo, pero debemos considerar que si acierta en el pecho o abdomen las reglas a usar son las de las boleadoras y que se puede enrollar a un oponente según las

reglas de boleadoras (ya saben, eso de hacer un segundo tiro de comprobación o un tiro especial o crítico que atrapan dos o tres localizaciones) esto se debe a que la cadena japonesa, aunque actúa como una boleadora, sólo tiene un peso en un extremo y además el usuario puede tirar de la misma para derribar al oponente. Los efectos de una cadena japonesa (manrikigusari (al atrapar una pierna o brazo) son como los del látigo por que la paralización sólo se reserva para las boleadoras, que con su radio de acción más amplio, pueden "atar" al miembro en cuestión al cuerpo del atacado (brazo) o al otro miembro gemelo (piernas).

Armas campesinas

A veces pueden enrollarse al arma enemiga si:

- dicha arma no es un escudo.

- el atacante tenía esa intención, atacaba al arma y su % de ataque es de 80 o más.

- el atacante logra un especial pero el defensor le para todo el daño con su arma. Esto ocurre aun en contra de la voluntad del atacante (pues ambos tienen el mismo derecho a intentar arrebatar el arma al contrario).

Cuando se trata de armas campesinas, sólo se pueden desenrollar las armas si uno de los dos saca su % de desenganchar un arma del empalamiento (si vamos, 40% de las posibilidades normales de ataque). No se puede atacar con las armas en semejante estado, a no ser que uno de ellos le arrebate el arma al otro, en cuyo caso se desenredan automáticamente.

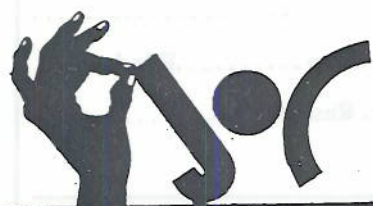
Para arrebatar el arma al contrario, un tiro de FUE vs FUE parece justo.

Notas finales

La partícula "vs" significa "contra" y la uso al hacer referencia a tiradas de resistencia.

Cuando hablamos de daño reducido nos referimos al daño descrito para combate desarmado en la revista LIDER 4, HEROES número 2 volumen II y que en la publicación "El caldero mágico" extienden muy acertadamente.

Para quien no posea dichas reglas, simplemente que no las aplique y que no se complique más la existencia.



INTERNACIONAL

F. MATAS GALLA

SERVICIO A LA AFICION



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



Metal Magic

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

LA BESTIA NO DEBE NACER

LOS ELEGIDOS DE YOG-SOTHOTH

1ª parte

por Ricard Ibáñez.

... Esto dice el que tiene los siete
Espíritus de Dios y las siete estrellas.
Conozco tu conducta: tienes nombre
como de quien vive, pero estás
muerto... (Apocalipsis 3,1)

Nota introductoria (extensa pero imprescindible) para el guardián

Este es el primero de cinco módulos que se enlazan formando una campaña un tanto especial. En ella los PJs no actúan movidos por el simple deseo altruista de salvar al mundo, sino porque la trama les atañe especialmente. Esta vez, es algo personal...

Para arbitrar este módulo el Guardián necesitará, aparte del Manual, el suplemento *Fragments de Terror*.

Los PJs, que no deben tener ninguna experiencia en los Mitos de Cthulhu, se generarán de la manera habitual, aunque su edad no superará los 40 años, ya que el módulo transcurre en la Francia de la I Guerra Mundial, y los PJs intervienen en ella como integrantes del ejército aliado. Los PJs que tengan la profesión de "Soldado" reciben automáticamente el grado de sargentos. Aquellos que tengan Educación 18 o más y saquen una tirada de "Suerte" reciben el grado de tenientes. Un médico será automáticamente teniente médico. Sería interesante que uno o más dominaran el francés.

El hecho de encontrarse en la guerra conlleva a los PJs beneficios y desventajas: Tienen una serie de puntos extra (los mismos que tengan en Destreza x 5) para repartir en las habilidades de: Camuflaje, Descubrir, Discreción, Escuchar, Lanzar, Ocultarse, Primeros Auxilios y Rifle.

La desventaja es que si no pasan una tirada de Suerte deberán hacer una tirada por la tabla de secuelas de heridas. (Tabla basada en las reglas

opcionales aparecidas en *Les annes folles*, suplemento para personajes franceses publicado por nuestros colegas de "Jeux Descartes").

En caso de PJs femeninos, sea cual sea su profesión se encontrarán sirviendo de enfermeras en el hospital donde se hallan los infortunados PJs. Podrán repartirse los puntos de "Poder" x 4 en las siguientes habilidades: Primeros Auxilios, Tratar y Diagnosticar enfermedades, Farmacología y Psicoanálisis.

Caso de que alguno de los PJs muera durante la campaña, el jugador podrá generarse otro PJs, que será siempre uno de sus 21 compañeros de armas (ver más adelante). Es importante, como se verá en el final de la campaña, que el Guardián haga respetar escrupulosamente este punto: esta fiesta está reservada para estos 21 "elegidos". En caso de que sea algún PJ femenino el que casque, habrá que recurrir al tan sobado recurso de sacarse de la manga a amigas, novias, hermanas... Entre los 21 elegidos hay sin embargo cuatro PNj, que serán importantes a lo largo de la campaña. Ellos son:

* Maurice Orelav, un emigrante polaco. Un hombre jovial, bajo y fuerte, con una eterna sonrisa debajo de su espeso bigote. Es famosa su increíble suerte. Se encuentra herido de una rodilla.

* Joe King. El sargento más veterano de la compañía. Es un Bostoniano de altura media, y muy musculoso, impopular para algunos por su agudo sentido de la disciplina. Sin embargo, es un buen soldado y mejor camarada. Lleva siempre encima, como amuleto, una foto de su novia, Elisabeth.

Tabla de secuelas

ID100	Localización (ID10)	Tipo de herida	Efectos
01-70	01-02 Rostro	Cicatriz	-1 APA
	03-06 Cuerpo		Sin Efecto
	07-08 Brazos		-1 DES
	09-10 Piernas		-1 Mov.
71-00	01-03 Rostro	Desfiguración Daños Internos B.Anquilosado Cojera	-5 APA
	04-06 Cuerpo		-3 CON
	07-08 Brazos		-4 DES
	09-10 Piernas		-3 Mov

* Francia Campos (Keeper). Californiano de ascendencia Mexicana, con aficiones esotéricas. Le llaman "Keeper" (Guardián) porque, según se dice, es imposible cogerlo por sorpresa, ni siquiera dormido.

* Richard Harper. Un individuo más o menos alto, con pelo y barba muy cortos. Es el único de los veintinueve que no despierta del coma.

Por cierto, el autor de esto se ha permitido la libertad de jugar un poco con los nombres y profesiones de los PNJs. Así pues, si algún conocido se ve retratado en los módulos de esta campaña, siento decir que NO es pura coincidencia. Pido disculpas a todo aquél que pudiera ofenderse.

Introducción 25 de Julio de 1918

Alguien comentó una vez que un buen módulo de Cthulhu debía ser como una pesadilla: le complaceremos.

El Guardián hará que cada jugador lance 1D6, haciéndole jugar (en privado y sin darle explicaciones) la pesadilla que corresponda. El PJ saldrá de ella (y del coma) gritando, perdiendo solamente 1D4 de puntos de Cordura si no pasan la consabida tirada, y 1 si la pasan. (Y no valen protestas):

1. El PJ forma parte de un pelotón que, al mando del capitán, avanza cautelosamente hacia una trinchera enemiga. De repente, de la trinchera sale "una cosa" un amasijo repugnante de tentáculos cubiertos de baba, que atrapa al capitán y lo despedaza ante los aterrorizados ojos de sus hombres. El engendro dice en ese momento "ahora yo soy vuestro capitán".

2. El PJ se despierta en una sala inmensa, encima de una mesa de piedra. La sala está llena de otras mesas, con otros cuerpos encima, entre los cuales el PJ reconoce a alguno de sus compañeros de armas. Todos están muertos, terriblemente despedazados y desfigurados, y el PJ se da cuenta de que él, también está muerto!. Algo empieza a moverse, entonces, en el interior de sus entrañas, como si quisiera salir...

3. El PJ se encuentra, junto con tres compañeros más, en un nido de ametralladoras. Alguien da la alarma, y una incontenible oleada de "boches" (alemanes) se lanza contra ellos. Las balas parecen no afectarles, y el PJ se da cuenta, de repente, de que no son humanos...

4. El PJ se encuentra escuchando misa. Debe ser un recuerdo, ya que se

ve a sí mismo como un niño de unos ocho años. Al recibir la comunión en su boca, sin embargo, nota algo extraño: escupe y ve que es, en realidad, un amasijo de carne podrida y sangrante. Parpadea y mira de nuevo a su alrededor. El y sus compañeros de compañía se encuentran devorando un cadáver semi-putrefacto...

5. El PJ se encuentra encadenado a la pared. Una figura, vestida con una túnica negra con capucha se acerca. El PJ descubre, aterrorizado, que es un esqueleto. Este alarga su descarnada mano y toca al PJ en el hombro derecho. Su contacto quema como si fuera fuego...

6. El PJ se encuentra en una fila, caminando hacia una luz. Hay niebla. Una voz apremia al grupo, haciéndoles acelerar la marcha. El PJ no quiere ir, pero no puede evitarlo. La angustia crece a medida que avanza, y cuando es tragado por la luz, cree oír a sus espaldas una burlona carcajada...

Los PJs despiertan en el hospital militar du Val de Grace, situado en el 227 de la rue de Saint Jacques, en París. Todos pertenecen a la 2ª compañía del I Regimiento de la 42 División (División Rainbow) del I Cuerpo Expedicionario de los Estados Unidos. En camas adyacentes se encuentra el resto de sus compañeros de armas, hasta sumar un total de 21. Al parecer, son lo único que queda de la I compañía. Según el jefe de la planta, doctor Alexander Scie de Villeville, todos presentan los mismos síntomas: han estado sumidos en un estado de coma, inexplicable en términos médicos, desde que llegaron al hospital, hace cinco días, procedentes de un hospital de campaña en las afueras de Reims, donde en un principio se creyó que podían ser víctimas de algún nuevo tipo de gas.

Todos, sin excepción, sufren una amnesia parcial: son incapaces de recordar nada de las dos últimas semanas. (Los últimos recuerdos de los PJs, en efecto, se refieren exclusivamente a la monotonía de la guerra de trincheras del frente americano, en los alrededores de Chaumont). Además, todos ellos tienen un extraño tatuaje en el hombro derecho. Nadie recuerda nunca haber visto nada igual... (fig.1).



El resto de sus camaradas (excepto uno) se recupera durante la siguiente hora.

A las pocas horas de recuperar el conocimiento, los PJs y sus compañeros son interrogados por el teniente de la Policía Militar Alan Xabier, un individuo agresivo, de gafas oscuras y enormes patillas, que se empeñará en que confiesen que desertaron, y sobre todo en que digan cómo consiguieron esfumarse de Chaumont para ir a tatuarse a Reims, sin que nadie les viera y atravesando campos de batalla. Cuando al ponerse pesado los PJs le envían, (con más o menos amabilidad) de paseo al fondo de las letrinas, o similar, insinuará que esta deserción les costará un Consejo de Guerra, y posiblemente una cita con el pelotón de ejecución. Una tirada exitosa de "Derecho" permitirá a los PJs darse cuenta de que esto no es tan evidente: las circunstancias que rodean el caso son lo suficientemente misteriosas como para exigir una investigación preliminar, de la cual dependerá en gran parte el Consejo de Guerra, suponiendo que lo hubiera. Teniendo en cuenta que el encargado de realizarla es el "amable" teniente Xabier, es más que probable que los PJs y sus compañeros deseen realizarla por su cuenta.

La investigación

Maurice Orelav tiene un amigo enchufado como oficinista en el Estado Mayor. Una llamada telefónica (en la que se pueden alternar promesas, alagos, sobornos o chantajes) hará que el muchacho se ponga a trabajar. La información que puede conseguir es la siguiente:

* El día 13 el Cuartel General recibió un mensaje de la 2ª cía, informando de un "extraño accidente" en el cual había muerto el capitán George Lombard. Se enviaron varios mensajes, que al parecer nunca llegaron, ya que pocas horas después se recibió un nuevo mensaje, según el cual ya había llegado el capitán sustituto, un tal Peter Stres. No existe ningún oficial en el ejército americano con ese nombre, ni se envió ningún capitán como sustituto. Las comunicaciones se cortaron. Cuando un pelotón consiguió llegar a la posición de la 2ª cía, lo encontró totalmente desierto, como si nunca hubieran estado allí...

* A raíz de la ofensiva alemana sobre Reims el 15 de Julio, y de la contra-ofensiva aliada del día 18, parte de los efectivos de la división Rainbow se trasladaron a dicha zona, descubriendo los cuerpos de los 21 soldados entre las ruinas de un viejo castillo. Estaban casi completamente desnudos. Se

desconoce el paradero del resto de la compañía.

* Del castillo en cuestión se desconoce el nombre, pero al parecer se encontraba en las cercanías de un villorio llamado Seizassons.

Al cabo de unos días (el 30 de Julio) los PJs son por fin dados de alta. Disponen de un permiso de convalecencia de dos semanas en la capital francesa. El resto de sus compañeros, sin embargo, aún debe guardar cama durante un tiempo.

En la Biblioteca Victor-Cousin, de la Sorbona, (la Universidad) los PJs encontrarán más información sobre el castillo en cuestión (para lo cual, por supuesto, deberán salvar la correspondiente tirada de "Biblioteca", y otra de "Leer francés").

El único castillo situado en las cercanías de Seizassons es el llamado "Tournoir". Al parecer, está situado sobre un emplazamiento celta, posiblemente un lugar sagrado de la religión druídica, ya que existen manuscritos del siglo VIII haciendo referencia a un extraño templo. En ellos la zona aparece denominada como "Tournoir" (agujero, y hoyo negro). Corren numerosas leyendas en torno a ese paraje, según la tradición popular, maldito. El castillo pertenecía a los Condes de Tournoir, hasta que hacia el año 1592 el último descendiente de la familia, Pierre Streé de Tournoir, fué acusado de brujería y quemado ante las mismas puertas de su castillo. Al parecer, había atraído a toda una compañía de soldados del rey hasta su castillo, donde los había torturado y asesinado...

En caso de que algún PJ quiera someterse a una sesión de hipnosis, consultar una vidente o similar, para in-

temtar averiguar qué sucedió durante las dos semanas, los resultados serán desalentadores: el subconsciente de los PJs no conserva más que fragmentos de recuerdos: una celda fría y oscura, cánticos incomprensibles, un sacerdote ataviado de una manera grotesca, dolor, gritos... y un recuerdo vívido: subir hacia una luz, penosamente, entre los truenos de una tormenta.

Llegados a este punto es más que probable que los PJs deseen trasladarse a Reims, para hacer una visita turística a cierto castillo. Trasladarse no es tan fácil. Su permiso de convalecencia se limita a París, y tienen que presentarse diariamente a las 9 h. ante el comandante médico Joseph Beltrie, un paranoico individuo responsable de los americanos del hospital. No hacerlo significaría ser acusados de desertores. Sin embargo, Reims se encuentra relativamente cerca de París: a cinco horas escasas en tren, y a 10 h. en automóvil (recordemos que la velocidad media de un automóvil era de 22,5 Km/h.). Así pues, tienen el tiempo justo para hacer una visita relámpago, siempre y cuando no tengan problemas con los puestos de vigilancia. El amigo de Orelav, sin embargo, puede conseguir unos pases de viaje a Reims si se le agobia lo suficiente.

El castillo

A raíz de la ofensiva alemana del 15 de Julio, y de la contraofensiva aliada del 18, toda la zona se halla fuertemente castigada por el bombardeo artillero. La zona, sin embargo, es ahora relativamente segura, ya que el enemigo ha sido expulsado más allá del Marne. El castillo es ahora un amasijo

de ruinas, después de que algunas piezas de artillería hicieran blanco sobre él. Apenas un lienzo de muralla y los restos de un torreón siguen en pie. Si los PJs han investigado y buscan un "agujero u hoyo negro" una tirada de "Descubrir" les permitirá fijarse en una grieta ancha, abierta en lo que era el patio de armas. Al parecer, debajo de éste se encuentra una vasta sala subterránea. De la grieta sale un ligero pero perceptible hedor a putrefacción...

Los PJs podrán bajar por la grieta con la ayuda de una cuerda de 25 m. como mínimo. Una vez abajo, y si han traído luz, descubrirán horrorizados un dantesco espectáculo: se encuentran en una gran sala, tallada en la roca viva, de la cual salen varios corredores. Las paredes de la sala se encuentran pintarrajeadas de símbolos extraños. Hay montañas de escombros (producto del bombardeo artillero) y los cadáveres mutilados y semi-putrefactos de más de 200 personas. Gracias a los restos de uniformes, podrán reconocer a sus compañeros de compañía. Hay asimismo mesas de piedra, extraños dibujos pintados en el suelo con lo que parece que es sangre y algún cadáver desnudo, en el cual es reconocible un tatuaje como el que tienen los PJs. La visita turística a esta salida de estar cuesta (of course) 1D6 si no pasan una tirada de COR y 1 si la pasan.

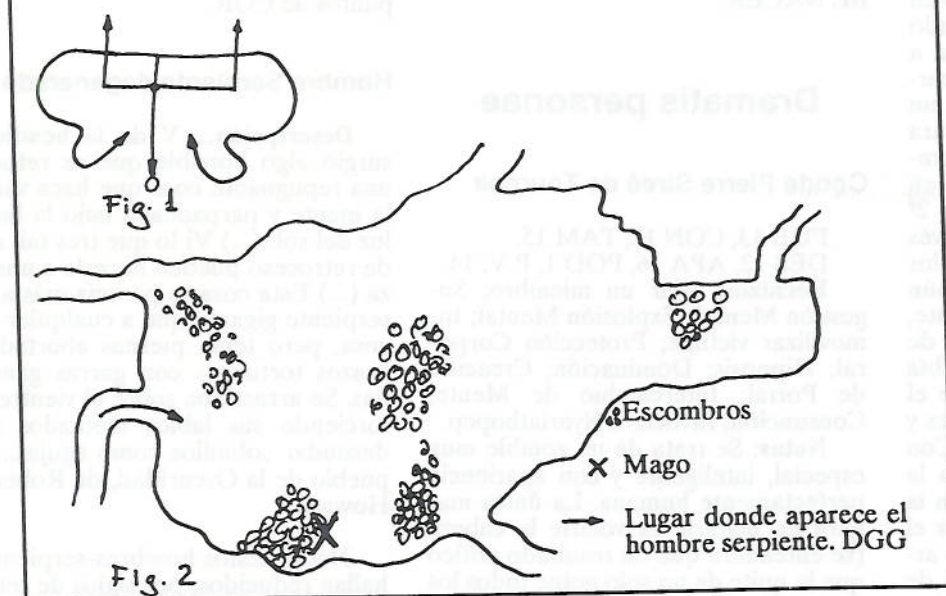
Una tirada de "Descubrir" exitosa hará que los PJs encuentren algunos cadáveres no humanos: son parecidos a serpientes antropomórficas, con cabeza y escamas de ofidio, dos brazos y dos piernas y cola. Visten ropas amplias. Hay cuatro de ellos, aplastados por los escombros, y su visión cuesta 1D4 de COR si no se pasa la tirada.

Los PJs se darán cuenta que, mientras que los cadáveres con uniforme han sido asesinados y torturados, los cadáveres con tatuaje y los Hombres-Serpiente han muerto aplastados o atrapados bajo los escombros.

Los corredores conducen a un laberinto aparentemente desierto de corredores y salas abandonadas.

A no ser que los PJs recalquen que no se separan, el caótico Guardián supondrá que se dispersan para registrar mejor el lugar. En este caso, el PJ que saque peor resultado en una tirada de "Suerte" descubrirá el cuerpo de un hombre, aplastado de cintura para abajo por un gigantesco bloque de piedra. (Una tirada de Idea conseguirá provocar la pérdida de 1D4 de COR si no se pasa la tirada, ya que cualquier hombre normal hubiera muerto en cuestión de horas con una herida así). El individuo, que se encuentra perfectamente consciente, va vestido con ropajes estrafalarios, como un sacerdote pagano. Se trata del mago Pierre Streé Tournoir, causante

Subterráneos del castillo



de todas las desventuras de los PJs. Junto a él se encuentra un Vampur, que le suministra puntos de Poder necesarios para sus hechizos. (ver *Dramatis Personae*). En caso de ser descubierto por sólo un PJ intentará hipnotizarlo, para que no diga a sus compañeros que lo ha visto y para que vuelva posteriormente, para cambiar su cuerpo por el suyo y poder así huir. En caso de ser descubierto por el grupo, procurará neutralizar o matar a todos menos a uno, al cual primero lanzará un hechizo de Inmovilización para luego Hipnotizarlo. Se protegerá creando un Hechizo de Protección Corporal de intensidad 20. El Vampur, mientras tanto, irá robando puntos de Poder a los PJs. En caso de que éste sea descubierto (con una tirada de "Descubrir" y eliminado, el mago intentará rendirse y negociar. De ser interrogado, dirá que pretendía realizar un rito para terminar la guerra, en el cual, lamentablemente, debían ser sacrificados los PJs. En caso de morir, su cuerpo se disolverá en un polvo gris-verdoso. En caso de que se arme mucho follón en la sala (como por ejemplo debido a una pelea, o por gritos) hay un 60% de posibilidades de que acuda desde los corredores, atraído por el ruido, un Hombre Serpiente Degenerado, (ver *Dramatis Personae*).

La realidad de los hechos

En el paraje de Trounoir existió, desde siempre, una colonia de Hombres-Serpiente, adorados y cuidados por los druidas locales primero, y por el linaje de los Tournoir después, a cambio de lo cual se convirtieron en poderosos brujos. El último de los Tournoir fué Pierre Streé de Tournoir, el cual fué quemado por brujo en 1592. Siglos más tarde fué resucitado por Nyarlathotep para que sirviera a sus oscuros fines. Nyarlathotep encargó a Pierre Streé que realizara un cierto rito con 30 hombres sanos. Para ayudarlo en su tarea le cedió un Vampur. Con su ayuda Pierre colocó en trance el día 13 de Julio a toda la 2ª compañía, a la cual hizo pasar a través de un portal dimensional hasta los subterráneos de su castillo, donde aún quedaban algunos hombre serpiente, junto con un ejemplar degenerado de la raza. Allí empezó el rito, que debía durar toda una semana, y durante el cual sacrificó a los hombre sobrantes y tatuó con el Signo a los elegidos. Con lo que no contaba Pierre fué con la ofensiva alemana del día 15, ni con la contraofensiva del día 18. Por error el castillo recibió varios impactos de artillería, que provocaron que parte de la antigua construcción se viniera aba-

jo. Los cuatro Hombres-Serpiente que asistían al mago fueron sepultados por los escombros, al ser un resucitado, no podía morir tan fácilmente.

De los 30 elegidos, 21 consiguieron escalar penosamente hasta llegar a la salida, donde volvieron a caer en el trance. El resto murió por culpa de los escombros.

Epílogo, recompensas y ¿final?

Si los PJs consiguen descubrir el misterio y neutralizar al mago (ya sea machacándolo ellos solos, dejándose de regalo al Hombre-Serpiente o sencillamente abandonándolo a su suerte); ganarán confianza en sí mismos (en términos prácticos, 1D8 de COR). Si se les enseña a las autoridades militares los subterráneos del castillo, junto con los cadáveres del resto de la Compañía, se retirarán los cargos presentados contra los PJs, y el caso será archivado con la conclusión de que la compañía fué secuestrada por una secta de fanáticos enloquecidos.

El 11 de Noviembre termina la guerra, y los PJs y sus compañeros son repatriados hacia Estados Unidos. Richard Harper, lamentablemente, no ha recuperado el conocimiento. Los supervivientes de la 2ª compañía se despiden, con la convicción de que no van a volverse a ver...

En el próximo número: ¿Cómo consiguieron los elegidos salir de los subterráneos si estaban en trance? ¿Es cierta la explicación de Pierre Streé? ¿Por qué sigue en coma Richard Harper? ¿Salvados los niños!, segunda parte de la Campaña, LA BESTIA NO DEBE NACER.

Dramatis personae

Conde Pierre Streé de Tournoir

FUE 13, CON 12, TAM 15, DES 12, APA 16, POD 1, P.V. 14.

Hechizos: Ajar un miembro; Su gestión Mental; Explosión Mental; Inmovilizar víctima; Protección Corporal; Hipnosis; Dominación; Creación de Portal; Intercambio de Mente; Consunción; Invocar a Nyarlathotep.

Notas: Se trata de un zombie muy especial, inteligente y con apariencia perfectamente humana. La única manera de matarle es volarle la cabeza (se entenderá que un resultado crítico que le quite de un solo golpe todos los puntos de vida le da en la cabeza). Ca-

rece de Puntos de poder, pero estos le son suministrados por el "Vampur".

Vampur (raza estelar independiente).

Descripción: Los Vampur son seres de otro planeta, pequeños, débiles, y ciegos. Tienen forma de una pequeña bola de pelo grisáceo sobre cuatro patas. De la bola sobresalen dos antenas grisáceas. Miden en su forma adulta unos 50 cm. Carecen de ojos y boca, teniendo como único órgano visible unas largas antenas retráctiles.

Notas: Los Vampur se alimentan exclusivamente de la energía de otros seres vivos, la cual son capaces de absorber gracias a sus antenas. Son muy útiles para los magos, ya que pueden enlazarse telepáticamente con ellos, usándolos como proveedores de energía. El Vampur, en efecto, es capaz de absorber el Poder de su víctima y pasárselo a su amo en el mismo turno.

Características

FUE	1D4	(3)
CON	1	(1)
TAM	1	(1)
INT	2D6	(7)
POF	5D6	(20)
DES	3D6 + 6	(16)
PV.	1	
Mov.	5	

Carece de armaduras y hechizos.

Arma: Absorción de Poder. El Vampur tiene que encontrarse a menos de 15 m. de su víctima. Si gana en una confrontación de Poder contra Poder en la tabla de Resistencia puede arrebatarle 1D6 de puntos de Poder NO RECUPERABLES.

COR: Ver un Vampur no cuesta puntos de COR.

Hombre Serpiente degenerado

Descripción... Y de la hendidura surgió algo horrible que se retorció, una repugnante cosa que hacía vacilar la mente y parpadeaba bajo la limpia luz del sol. (...) Vi lo que tres mil años de retroceso pueden hacerle a una raza (...) Esta cosa se parecía más a una serpiente gigante que a cualquier otra cosa, pero tenía piernas abortadas y brazos tortuosos con garras ganchudas. Se arrastraba sobre el vientre, retorciendo sus labios moteados para desnudar colmillos como agujas... (El pueblo de la Oscuridad, de Robert E. Howard).

Notas: Estos hombres-serpiente se hallan reducidos, por siglos de retraso cultural, aislamiento y endogamia, al

simple nivel de animales no inteligentes. Son, sin embargo, más grandes y más fuertes que un Hombre Serpiente normal. Estos los utilizan como bestias de carga.

Características

FUE	5D6	(20)
CON	4D6	(15)
TAM	5D6	(20)
INT	1D6	(4)
POD	1D6	(4)
DES	1D6	(4)

Arma: Mordisco 60% 2D8 + veneno de potencia igual a su Constitución.

Armadura: Escamas por valor de 3 puntos.

COR: Ver un Hombre Serpiente degenerado cuesta 1D8 de puntos de Cor si no se pasa la tirada.

libreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol



LÍDER



Diego Solitario

QUINTA DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y MÚLTIPLICA 300 PUNTOS

1

LÍDER



3

LÍDER



テレナナ

5

LÍDER



Diplomacia

QUINTA DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y MÚLTIPLICA 300 PUNTOS

2

LÍDER



LÍDER



QUINTA DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y MÚLTIPLICA 300 PUNTOS

6

BROO

por Joaquín Ruiz Castro.

Esta aventura para RuneQuest está pensada para ser jugada por un grupo de aventureros con bastante experiencia en armas y que dominen algún tipo de magia para aplicarla en combate. La historia está ambientada en Glorantha y sus principales protagonistas son los terribles broos.

Introducción

En el mundo de Glorantha coexisten y luchan multitud de razas y especies, algunas curiosas y pacíficas, otras por el contrario, malignas y mortales. Los Broo pertenecen a esas razas que resumen todo lo malo del mundo en forma de humanoide híbrido de ciervo, antilope o cabra. Son tan sucios como horribles y su crueldad desmesurada los hacen terribles para sus infortunadas víctimas.

Normalmente suelen rondar en grupos de 6 ó 7 individuos; el problema es mayor cuando la partida es más numerosa y sobre todo si está dirigida por un verdadero asesino como es Hal-Krag, un ogro mercenario con sed de poder y de sangre. El y su partida de unos 150 broos se encuentran escondidos en las montañas que separan Ralios de Borastor, al oeste del continente de Genartela.

Ralios.

En el continente de Genartela, la rica región de Ralios es una de las menos exploradas hacia su parte Noroeste. El río Idar desciende desde las montañas cercanas al Paso del Dragón hasta el lago Grande, en la región de Tanisor. Son las gentes del reino de Arolanit y de Tanisor las que remontando el Idar habitan en los frondosos

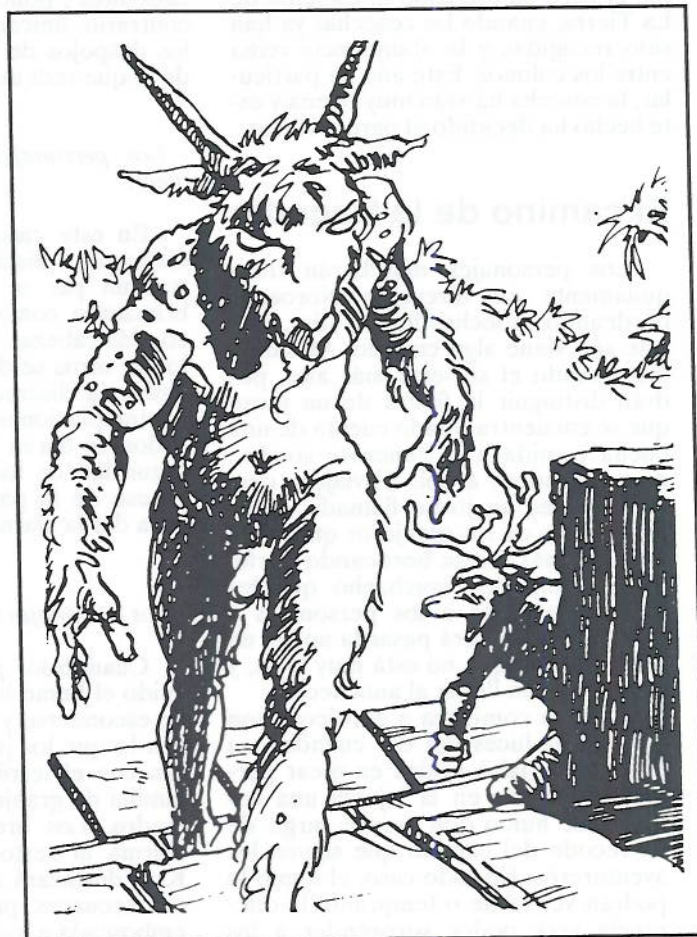
bosques al pie de las montañas en pequeñas granjas donde las ilusiones de estos colonos bárbaros esperan dar sus frutos con el trabajo y el tesón que les caracteriza.

La aventura comienza cuando los aventureros se dirigen hacia el Norte donde nace el río Idar, donde un solitario puesto militar de avanzada está siendo construido. El Fuerte servirá para proteger las granjas que se encuentran más alejadas de las poblaciones que les pudieran dar protección. Los motivos que puedan tener los personajes para visitar esta parte de Genartela pueden ser varios: negocios

(esta zona es muy rica en pieles y caza), o en busca de tierras salvajes donde encontrar emocionantes aventuras.

Para el Master

Hal-Krag el ogro, aprovechando que el puesto militar está todavía en construcción y que su guarnición está dedicada a ello, intenta saquear las granjas que se encuentran en las cercanías del río, en una acción sorpresa, contando con la ayuda de sus despiadados aliados, los broo. Para su fecho-



Broo
de RQ
versión
Francesa
Oriflam



ría, el ogro ha escogido la estación de La Tierra, cuando las cosechas ya han sido recogidas y la abundancia reina entre los colonos. Este año en particular, la cosecha ha sido muy buena y este hecho ha decidido al ogro a atacar.

El camino de la tragedia

Los personajes marcharán tranquilamente en dirección Noroeste, bordeando el lecho del río Idar, que este año viene algo crecido. Al medio día, cuando el sol está más alto, podrán distinguir la figura de un joven que se encuentra dando cuenta de una buena comida a la generosa sombra de un frondoso árbol. El viajero desconocido es un joven llamado Zifar, hijo de uno de los granjeros que viven un poco más arriba bordeando el río. Es un simpático muchacho que les ofrecerá a guiar a los personajes y además les ofrecerá pasar la noche en su propiedad que no está muy lejos, y donde podrán llegar al anochecer.

El cielo comienza a enrojecer con las últimas luces del día cuando una tirada especial o crítica en otear permitirá apreciar en la lejanía una columna de humo que parece surgir de un recodo del camino que siguen los aventureros. En todo caso, el humo lo podrán ver tarde o temprano, la diferencia será poder sorprender a los

causantes y ponerlos en fuga, o, por el contrario, únicamente encontrarse con los despojos de las primeras víctimas de lo que será una larga noche.

- Los personajes pasan la tirada de otear.

En este caso podrán acercarse y distinguir a distancia a 5 broos, mientras un par se divierten saltando y brincando con sus lanzas adornadas con las cabezas de algunos de los colonos, otros se dedican a otras atrocidades (a discreción del master y sin contemplaciones). Si los broos son atacados, se darán a la fuga buscando la seguridad de los bosques y unirse al grueso de la partida de saqueadores para dar la alarma.

- Los personajes no pasan las tiradas.

Cuando los personajes han distinguido el humo los broos tienen tiempo de esconderse y de huir sin ser vistos con lo que los jugadores se encontrarán con el terrible espectáculo de la familia de granjeros totalmente masacrados. Los broos fugitivos darán la alarma al resto de la partida. Hal-Krag destacará a una partida de 10 de sus secuaces para que tiendan una emboscada a los aventureros.

El joven Zifar reconocerá los restos de las víctimas como pertenecientes a unos vecinos suyos que se dirigían hacia alguno de los poblados al sur del Idar para vender su grano y comprar provisiones para el invierno. Una tirada por "buscar" revelará que una de las víctimas, que ha sido quemada viva atada a la rueda de un carrromato, ha escrito la palabra BROO antes de morir. Desde luego, Zifar se pondrá muy nervioso e intentará meterle prisa a los PJs para dar la alerta a las demás granjas de la zona, empezando por la del propio joven, ya que su propiedad es la más cercana siguiendo el curso del río. A estas alturas, los personajes tendrán ante ellos la decisión de seguir con el muchacho o por el contrario dar la vuelta y regresar por donde han venido. Si los jugadores optan por la segunda posibilidad Zifar les suplicará que al menos le acompañen a su cercana granja; si ni aún así quieren ayudar al muchacho este les dirá que les comprende y "...nos veremos en el infierno!". Así la partida se podrá dar por finalizada y días más tarde oirían la noticia de la brutal masacre de campesinos por parte de Hal-Krag y su banda de Broos.

Si los personajes deciden ayudar al muchacho, o simplemente acompañarlo a su propiedad, podrán distinguir al cabo de una hora de camino

cuando ya casi comienza a anochecer una oscura columna de humo que viene desde los bosques cercanos y que Zifar distingue como su casa.

La granja de los Harar

La oscuridad casi invade todo el bosque y el único sonido que se escucha es el crepitar de las llamas de la granja de la familia del pobre muchacho. El olor inconfundible y nauseabundo de la carne quemada y de la sangre rodean este tenso ambiente de destrucción y muerte. Realmente los broo son seres de pesadilla.

A primera vista toda parece quemado. Unicamente el granero, aunque un tanto dañado por el fuego, parece que no está totalmente destruido. Zifar, por su parte, intentará identificar los cadáveres de sus familiares, notando en falta a su hermano Alfar, un muchacho invidente de 12 años y a su inseparable perro lazarillo. Una tirada por escuchar permitirá oír un ligero ruido dentro del granero, si el resultado de la tirada es "especial" o "crítico" podrán reconocer el sonido como el sollozo de un niño.

Efectivamente, el hermano de Zifar está con vida, pero el estado en que se encuentra es deplorable. Al entrar en el granero, los personajes podrán ver una escena de pesadilla. En un rincón muy oscuro se encuentra acurrucado el niño con el cadáver todavía caliente de un broo a sus pies que tiene la garganta totalmente destrozada. Pero lo que más destaca de la escena son los terribles ojos rojos de odio del enorme mastín de las montañas que en posición de guardia defiende a la pobre criatura. Es evidente que el ejecutor del broo ha sido el perro y que éste está totalmente fuera de sí por el combate que acaba de librar (las características del perro se encuentran en el reglamento avanzado.), está claro que si los aventureros no logran pasar una tirada de conocimiento animal, la "bestia" atacará al PJ que se encuentre más cerca. Si quien lo intenta es Zifar tendrá un bonus de 50% para lograr que el perro le haga caso.

Cuando los personajes se encuentran de nuevo todos juntos para decidir qué es lo que van a hacer, un desgarrador grito romperá el silencio de la noche. Es el grito de guerra de los broo que señalan el inicio de la matanza. Pero hay también un puño que increpa en alto el poder de los dioses. Un puño solitario que clama venganza por su familia masacrada, una rabia contenida en silencio y un alma que no descansará hasta haber matado a los que han comenzado a matar. No habrá cuartel, no habrá piedad, los broo no piden ni conceden clemencia. La pesadilla ha comenzado.

Un camino de sangre y oscuridad.

Zifar, presto a actuar, les propondrá a los personajes que se queden con el niño y con el perro, mientras que él intenta dar la alarma al resto de las granjas de la orilla del río donde se encuentran en ese momento. También les informará de la existencia de un puente de madera río arriba y de otro de cuerdas un poco más al sur. Por el primero pueden pasar los caballos e incluso carros mientras que por el de cuerdas únicamente pueden pasar personajes desmontados y de uno en uno (también es mucho más fácil de cortar). Así pues, el muchacho partirá hacia las otras granjas en busca de los supervivientes, sobre todo insistirá en que no le acompañen y que protejan el puente y a su hermano ya que la mayoría de las granjas se encuentran al otro lado del río. Zifar les cita en el puente de madera donde intentará llevar a los granjeros que encuentre con vida.

La noche empezará a iluminarse por el fuego de los incendios y los gritos comenzarán a oírse por toda la zona. Los PJs que acompañen a Zifar se encontrarán con el terrible espectáculo de los cadáveres mutilados, de los niños sodomizados, en resumen, todas las calamidades y vejaciones que pueden sufrir un ser humano a manos de unas bestias inmundas y crueles. Los encuentros con los broo se dejan a gusto del master aunque los grupos que se encuentren no deberán pasar de 2D10 con un 50% de que se encuentren con el grupo que comanda el ogro Hal-Krag. Además existirá un 20% de que encuentren hasta 2D6 supervivientes. En el momento que comienzan a luchar los aventureros con los broo, éstos, al encontrar una resistencia no esperada, intentarán reunir a sus grupos y junto a su líder dar muerte a todos los personajes y tener paso franco al otro lado del río.

Si los PJs no pudieron sorprender a los broo al comienzo del módulo, cuando vieron a las primeras víctimas en medio del camino, sufrirán una emboscada en el camino que les lleva hacia el puente de madera, o bien si acompañan al joven.

El puente

La naturaleza boscosa de la zona protegerá tanto a los aventureros como a los broo, quedan a discreción del jefe de juego las tiradas oportunas sobre las habilidades de percepción y de sigilo, oportunamente modificadas por la nocturnidad y por lo tupido del terreno. También es muy importante el perro, que tendrá la oportunidad de

alertar a los jugadores de la proximidad de los broo, aunque evidentemente este hecho revelará a su vez la posición de los PJs.

Al llegar al puente de madera es posible que los aventureros tengan algunos minutos para prepararse en la defensa de tan estratégico lugar. El cielo sigue iluminado por el fuego arrasador de las bestias del caos, los dioses de bien parece que han desaparecido, en el ambiente se puede sentir el terror y oler el miedo, será una noche difícil de olvidar para aquellos que vivan para contarla.

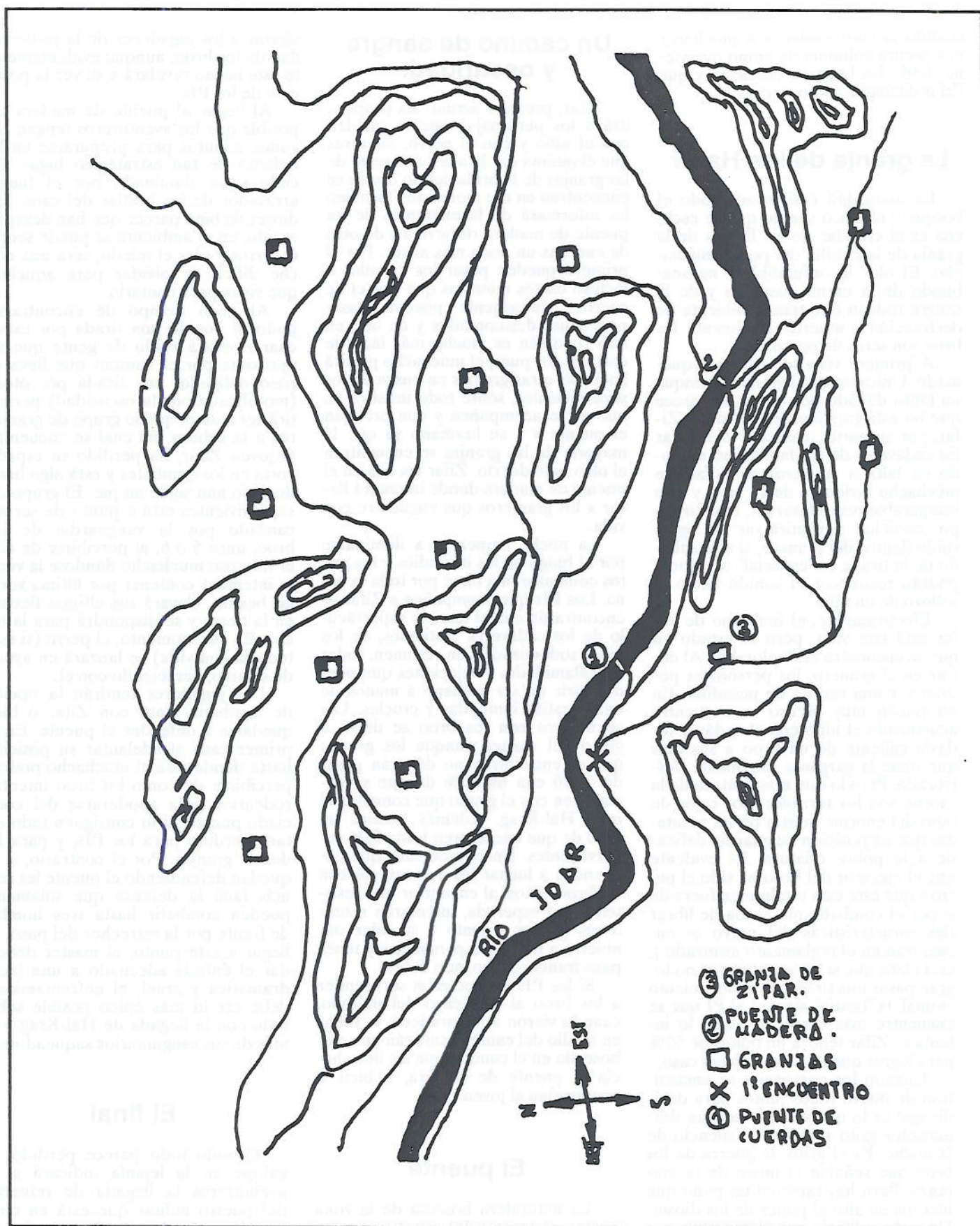
Al poco tiempo de encontrarse junto al puente una tirada por escuchar revelará ruido de gente que se aproxima por el camino que lleva al paso obligado, una tirada por oír (modificada por la oscuridad) permitirá ver a un pequeño grupo de granjeros a la cabeza del cual se encuentra el joven Zifar, ha perdido su espada corta en los combates y está algo herido pero aún sigue en pie. El grupo de supervivientes está a punto de ser alcanzado por la vanguardia de los broo, unos 5 ó 6, al percibirse de ello el valeroso muchacho dándose la vuelta intentará contener por última vez a las bestias, clavará sus últimas flechas en la tierra y se dispondrá para la lucha. En ese momento, el perro (si está todavía con vida) se lanzará en ayuda de su amo, pereciendo con él.

Los jugadores tendrán la opción de combatir junto con Zifar o bien quedarse a defender el puente. En el primer caso al adelantar su posición hasta donde está el muchacho podrán percibirse de como los broo intentan rodearlos para apoderarse del codiciado puente, si lo consiguen todo estará perdido para los PJs, y para las demás granjas. Por el contrario, si se quedan defendiendo el puente les será más fácil la defensa que solamente pueden combatir hasta tres hombres de frente por la estrechez del paso. Al llegar a este punto, el master deberá dar el énfasis adecuado a una lucha dramática y cruel, el enfrentamiento debe ser lo más épico posible sobre todo con la llegada de Hal-Krag y 20 más de sus sanguinarios saqueadores.

El final

Cuando todo parece perdido, un galope en la lejanía indicará a los aventureros la llegada de refuerzos del puesto militar que está en construcción más al norte. Se trata del oficial del puesto y de 15 soldados perfectamente armados y decididos a expulsar y perseguir a tan odiados enemigos.

Al ver la llegada de una inesperada fuerza de refresco los broo comenzarán una huida en desbandada perse-



guidos por los soldados que relevarán a los PJs en el puente.

Después de tan terrible combate, y si los personajes pudieron aguantar hasta la llegada de los refuerzos, serán

invitados a quedarse a descansar y a curarse las heridas así como para recibir una recompensa de 5000 peniques recogidos entre los granjeros a los que no pudieron saquear los broos, y que

además se han ofrecido a ayudar a reconstruir las propiedades de sus infortunados vecinos. Desde luego el final puede llegar a ser de película.

Hal-Kra (ogro)

FUE:	21	Mov.:	3
CON:	18	Pt. Golpe:	17
TAM:	16	Fatiga:	12
INT:	13	PM.:	
PER:	15	MR-Des.:	3
DES:	14		
ASP:	8		

Pierna D.:	7/6
Pierna I.:	7/6
Abdomen:	7/6
Pecho:	7/8
Brazo D.:	7/5
Brazo I.:	7/5
Cabeza:	7/6

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Det.	P.
Esp. Bastarda 2M	6	105%	1D10 + +1 + 1D6	95%	10
Daga	7	85%	1D6 + +1 + 1D6	70%	8
Arco largo	3 y 8	80%	1D8 + 1D3	35%	6

Magia: Flecha Ignea (20%), Curación 2 (20%). La espada bastarda tiene un hechizo de cuchilla afilada 3 (20%).

Habilidades: Montar (75%), Buscar (80%), Rastrear (70%), Otear (85%), Armadura, Cota de malla y armas.

Soldados

FUE:	14	Mov.:	3
CON:	13	Pt. Golpe:	13
TAM:	12	Fatiga:	14
INT:	13	PM.:	
PER:	10	MR-DES.:	3
DES:	12		
ASP:	12		

Pierna D.:	5/5
Pierna I.:	5/5
Abdomen:	5/5
Pecho:	5/6
Brazo D.:	5/4
Brazo I.:	5/4
Cabeza:	6/5

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Det.	P.
Espada ancha	7	70%	1D8 + 1 + 1D4	60%	10
Lanza Larga	6	60%	1D10 + 1 + 1D4	45%	10
Esc. de diana	9	20%	1D6 + 1D4	50%	12

Magia: Curación 2 (37%)

Habilidades: Montar (80%), Esquivar (32%), Buscar (50%), Rastrear (75%), Cota de anillos y armas indicadas.

ZIFAR

FUE:	15	Mov.:	3
CON:	14	Pt. Golpe:	14
TAM:	12	Fatiga:	19
INT:	12	PM.:	
PER:	13	MR-Des.:	2
ASP:	15		

Pierna D.:	3/5
Pierna I.:	3/5
Abdomen:	3/5
Pecho:	3/6
Brazo D.:	3/4
Cabeza:	3/5

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Det.	P.
Arco Largo	-	85%	1D8 + +1 + 1D2	40%	6
Espada Corta	6	65%	1D6 + 1 + 1D4	55%	10
Hebilla (escudo)	7	15%	1D4 + + 1D4	65%	8

Magia: Magia divina (90%): Curación (1), Magia espiritual (63%): Dardo veloz (1)

Habilidades: Esquivar (65%), Montar (30%), 1º auxilios (30%), Escuchar (75%), Otear (45%), Escuchar (50%), Desplazarse en silencio (60%).

Armadura de cuirbouilli y las armas indicadas.

BROOS

FUE:	13	Mov.:	4
CON:	15	Pt. Golpe:	16
TAM:	15	Fatiga:	29
INT:	13	PM.:	
PER:	10	MR-Des.:	3
DES:	12		
ASP:	7		

Pierna D.:	2/6
Pierna I.:	2/6
Abdomen:	3/6
Pecho:	3/8
Brazo D.:	2/5
Brazo I.:	2/5
Cabeza:	3/6

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Det.	P.
Cornada	9	46%	1D6 + 1D4	-	-
Maza	6	31%	1D10 + 1D4	28%	10
Lanza 1M.	6	35%	1D8 + + 1 + 1D4	30%	10
Esc. diana	-	15%	1D6 + 1D4	28%	12

Magia: Magia espiritual (41%): Disrupción (1), Curación (2).

Habilidades: Rastrear (25%), Trepas (30%), Deslizarse en silencio (20%), Escondarse (25%), Escuchar (40%), Buscar (35%).

Armas, protección en los brazos y cuirbouilli en el pecho.

ALFAR (el niño)

FUE:	8	Mov.:	3
CON:	12	P. Golpe:	10
TAM:	8	Fatiga:	20
INT:	12	PM.:	
PER:	10	MR-Des.:	
DES:	10		
ASP:	15		

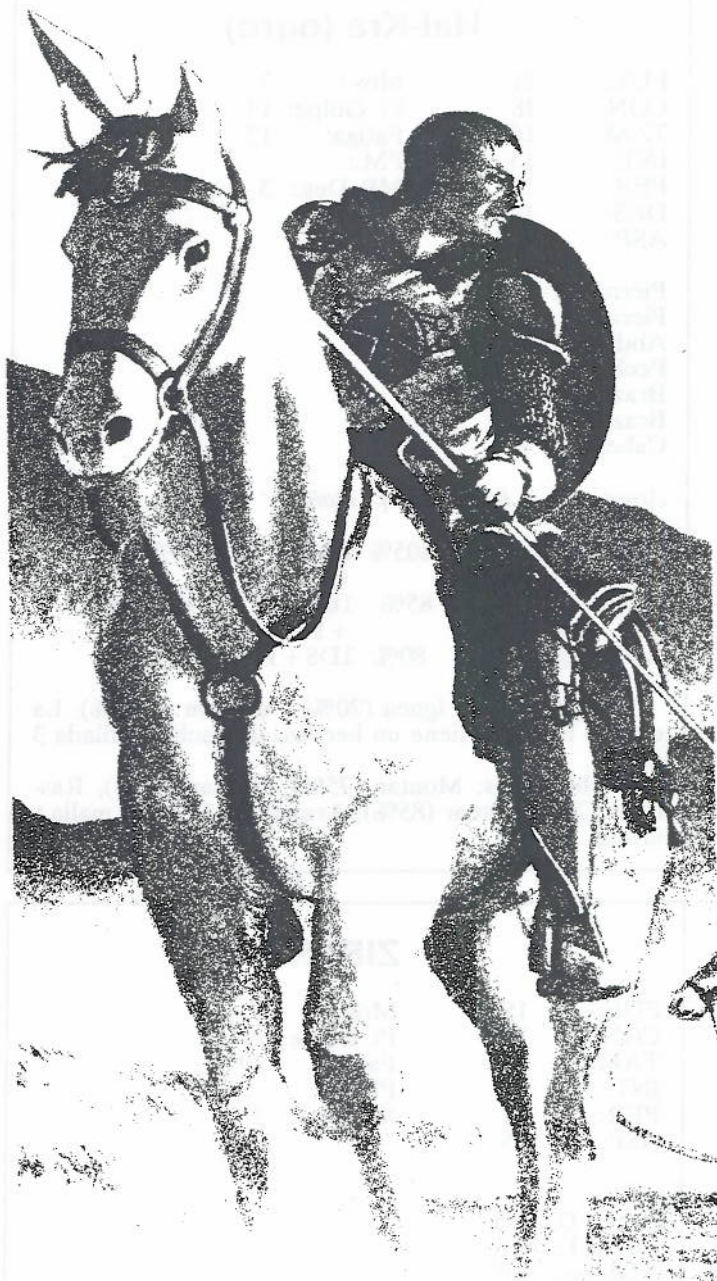
Pierna D.:	4
Pierna I.:	4
Abdomen:	4
Pecho:	5
Brazo D.:	3
Brazo I.:	3
Cabeza:	4

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P.
-	-	-	-	-	-

Magia: -

Habilidades: Escuchar (60%), Cantar (70%).

Su ceguera no le permite el manejo de armas ni el desplazamiento si no es con el perro o con un bastón.



MULTIJUEGOS

HERGAR ENTERPRISES, S.L.

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

TODO EN JUEGOS DE MESA Y SALON

**Tu tienda de rol
y wargame
en Zaragoza**



STANDARD GAMES



Metal Magic



AL SERVICIO DE LA AFICION

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

agosto-setiembre

LIDER 57

**IMPORTADOR
OFICIAL**

**PRIMERAS
MARCAS**

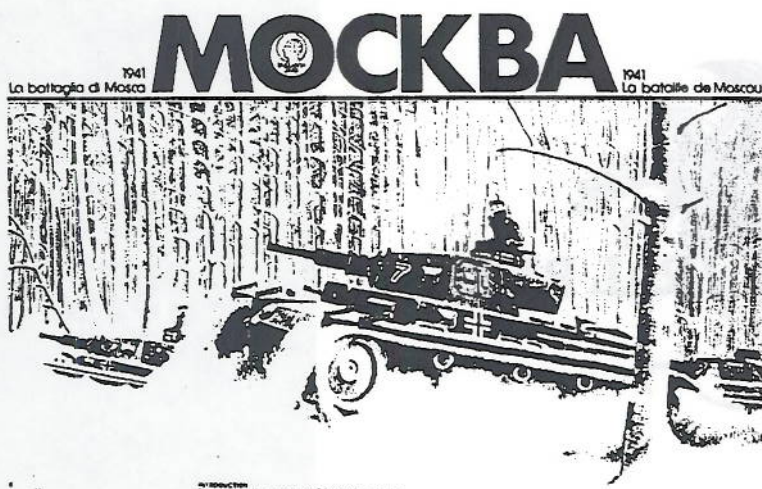
JUEGOS

**MINIATURAS
PLOMO**

CAMPAÑA 1.000 SUSCRIPTORES

LIDER ha superado los primeros quinientos suscriptores, ahora a conseguir los mil.

**Amigo lector, difunde LIDER entre tus amigos
¡suscríbelos, suscríbete!
Participa en el sorteo de
MOCKBA - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
entre todos los suscriptores**



YOM KIPPUR correspondió al suscriptor nº 518,
Javier Suarez y de Vivero de La Coruña.

..... 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, 2º, 08037 Barcelona

Nombre.....Edad.....

Dirección.....tel.....

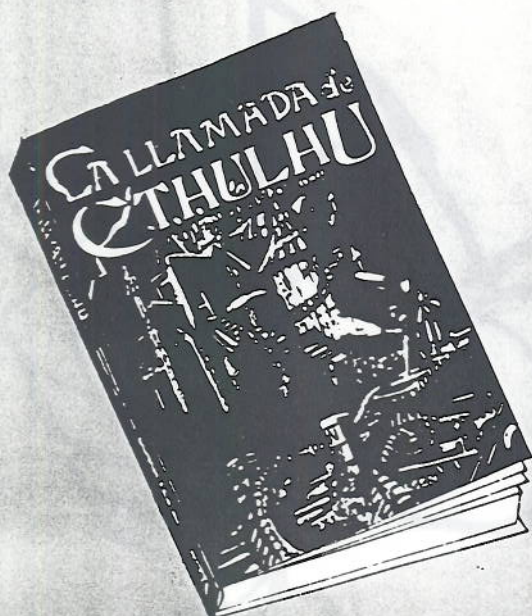
Localidad.....C.P.....

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

..... LIDER 1, LIDER 2, LIDER 3, LIDER 4, LIDER 5, LIDER 7, LIDER 8, LIDER 9
..... LIDER 10, LIDER 11.

LA LLAMADA de CTHULHU

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



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Este es el juego de rol de La Tierra Media, el mundo creado por Tolkien, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.

Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerías y
especialistas en juegos

Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona
t.: 93. 345 85 65

