

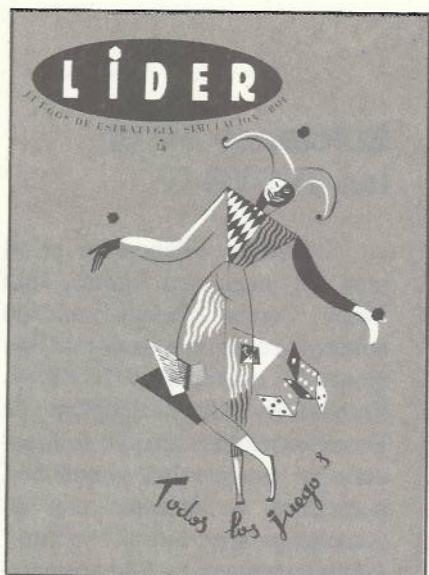
L I D E R

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

14



Todos los Juegos



Equipo Promotor
LÍDER ediciones.
Redactor jefe
Javier Hoyos.
Secretario de Redacción
Javier Gómez.
Responsable Delegación Madrid
José López Jara.
Redacción
Joan Parés, Xavier Salvador,
Ignasi Solé, Andrés Asenjo, Luis
Serrano y Jordi Zamarreño.
Portada
Arnau Ballester.
Colaboradora Especial
Lidia Ruiz.
Colaboradores
Amando Antóniano, Javier Pérez de la
Ossa, Pablo Pérez de la Ossa, Juan
Tena, Joaquín Ruiz Echauri,
Fernando Castañeda, Ricard Ibañez,
Francesc Escofet, Monty Trilobite y
Pericles y Agamenón.
Edita
F. Matas Salla.
Redacción, administración y
publicidad
Mallorca, 339 3º 2º
Tel. (93) 257 73 34
08037 Barcelona.
Composición y maquetación
J. Sebastià Herèdia.
Publicidad
Montserrat Vilà Planas.
Suscripciones
Paquita Mestres.
Imprime
Huope, S.A.
C/ Recared, 2. Barcelona.
D.L. B-8358-86
Tirada
2.000 ejemplares.
Nº Suscriptores
622

Líder 14	
Diciembre 1989 - Enero 1990	
Estado de la afición	Pág.
Clubs	4 - 6
Novedades	
Otros	
Comunicado 14	
Orco Francis	10 - 15
Las llamadas ...	
Rune Consultas	
Silencio ... ¡se juega!	17 - 34
Variante D - Day	
Robin Hood, escenario Cry Havoc	
MBT, ¿un Squad Leader contemporáneo?	
Tormenta roja sobre Islandia (escenarios MBT)	
Imperium Romanum II. 2º Guerra Púnica	
Serie Europa - España	
Plomo en las mesas	35 - 38
Hacia el rugir de los cañones	
El reglamento de figuras WRG	
(7ª edición). Antiguedad.	
Guerra Moderna. Tiempo atmosférico.	
Dossier	40 - 45
Panorama para jugar.	
La voz de su master	46 - 52
Dioses de Glorantha.	
¡Siga a ese coche !	
La maldición de los Cthonians	
Módulo La llamada de Cthulhu	54 - 59
La hora de la revelación.	
Módulo Rune Quest	61 - 63
Las minas de Mindolluin.	
Módulo El Señor de los Anillos	64 - 69
El sueño de los Ent.	
JESYR IV	70 - 73
Lista de Clubs (1ª parte).	

Noticias de Eurogames

Como la mayoría de los aficionados ya saben, la marca IT ha cerrado sus puertas. Aunque aún se pueden encontrar abundantes ejemplares de sus juegos en las tiendas especializadas como restos de existencias, algunos de sus diseños han sido reeditados por la casa francesa Eurogames. Duccio Vitale, "alma mater" de la desaparecida IT se ha encargado personalmente de remodelar varios de los mejores juegos de la marca italiana. Las reglas han sido revisadas y mejoradas como en el caso de Okinawa, Little Big Horn, Yom Kippur y Colonisor (antiguo Kroll and Pruni). En otros casos el juego ha experimentado una modificación mayor que ha afectado al tablero como en Fief 2. La remodelación más importante afecta a Zargos' Lords, ahora reducido su nombre a Zargos. Este juego incorpora hasta 6 jugadores y un nuevo tablero menos atractivo que el original y sin exágonos. Todos estos juegos irán apareciendo próximamente en nuestra piel de toro. Los "medievalistas" españoles estarán también de enhorabuena ya que Eurogames desembarcará pronto en España con toda la serie Cry Havoc bajo el brazo. ¿La novedad?, reglamentos corregidos y con traducciones al castellano incorporadas desde fábrica.

Shadowrun

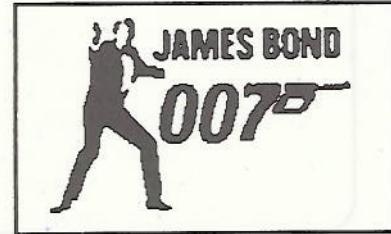
Así se llama el juego de rol de fantasía que está haciendo furor desde este pasado verano en USA, abalado por los parabienes de la crítica. Un reconocido editor de literatura fantástica de nuestro país se encuentra en estos momentos deshojando la margarita ante la tentación de irrumpir en el mundo del

rol con la traducción de este juego. Sus dudas las plantea la enorme tirada que la casa fabricante, FASA, ha pedido para la edición castellana.



Desde España con amor

Nuestros servicios criptográficos han logrado interceptar las comunicaciones de Joc International y descubrir que se prepara una operación de gran envergadura en España para marzo o abril de 1.990, cuyo protagonista principal será James Bond 007. El nombre clave de la operación es "edición castellana". En los mensajes referentes a la operación aparecen párrafos que todavía no hemos logrado interpretar en los que se habla de "las dudas entre publicarlo con fotos de las películas o con dibujos". La actividad de James Bond se ampliará rápidamente con "Panorama para matar", "Goldfinger" y "Manual Q".



Ediciones 3D en las JESYR IV

Nuestro colaborador en el área del juego con figuras, José María Cortés Meoqui, también conocido como responsable de Ediciones 3D, asistirá a las JESYR IV. En ellas, los amantes del plomo en las mesas tendréis ocasión de conocele e intercambiar opiniones, cuestiones o contactos con él. Además, podréis hojear "in situ" los reglamentos y los libros de escenarios de las que es autor. Os recomendamos especialmente "Batallas de la guerra de la Independencia", volumen 1, un documentado trabajo que se centra en recoger las acciones libradas en Navarra en las postimerías del conflicto, reuniendo los datos y mapas para su traslación a la mesa de juego. Para los aficionados a las guerras de la época moderna (s. XV-XVI-XVIII) os puede resultar de interés el reglamento "Laschkenet". Esperamos que Ediciones 3D y sus productos amplien en las JESYR lo que ya han logrado mediante la venta por correo. No olvideis que se trata de creaciones absolutamente autóctonas, lo que unido a su calidad, las hacen acreedoras de todo el apoyo que la afición pueda darle.

25 aniversario de General

Durante este año se celebra el 25 aniversario de la revista General, una auténtica revista sagrada para los más acerrimos aficionados a los juegos de AH y VG. El último número aparecido hará las delicias de los aficionados al blindaje ya que está dedicado al juego Patton's Best, incluyendo un artículo descriptivo sobre el mismo, el calendario de combate de la Cuarta División Acorazada canadiense para poder com-

batir entre sus filas, nuevas reglas para el juego y un artículo histórico sobre el carro de combate M-4 Sherman. Además, incluye la sección Squad Leader Clinic y los escenarios para ASL junto a un extenso comentario sobre las tácticas a emplear por el jugador alemán en GULGE y un escenario para Third Reich. En el próximo número el enemigo estará a la vista.

Traducciones de reglamentos para figuras

La séptima edición del reglamento para Antiguedad de WRG y el reglamento para la época napolónica "To the sound of guns" han sido traducidos al castellano por miembros del club Alpha de Barcelona. Ambos serán los reglamentos oficiales de los torneos con figuras de las JESYR IV. Uno de los traductores es nuestro entrañable Pepe Jara, lo cual ya es una garantía de calidad. Para adquirirlos habrá que ponerse en contacto con los "alpheños" en C/ Ali-Bey, 44, Entlo 2, 08013 Barcelona; o en Central de Jocs.

Ya está aquí el Traveller en castellano

TRAVELLER®

Ya tenemos Traveller en castellano, los aficionados al Rol ven por fin cubierta una área, la de ciencia ficción que permanecía desierta, siendo esta cobertura de gran calidad. Como nos tienen acostumbrados los editores españoles, la edición en castellano de Traveller está mucho mejor presentada que la que en su día tuvo la versión americana; por otro lado, la traducción, compaginación y

COMMUNIKADO 14

Ahora que llega la cuarta edición de las JESYR, esta Redacción no puede evitar el mirar atrás y reflexionar sobre el largo camino recorrido desde las primeras Jornadas. En el mismo lugar donde empezó todo, van a ocurrir los nuevos encuentros. Muchos de los veteranos del hobby recordarán aquella primera "convención" que fue posible gracias al entusiasmo de unos cuantos grupos de aficionados de toda España.

La edición actual supone la confirmación de la buena salud de que goza la ludomanía en este país. Hay juegos de rol editados en castellano para todos los gustos y tendencias, hay juegos de tablero para dar y tomar, la lista de clubs y grupos es apabullante, el wargame con figuras vuelve a resurgir, hay iniciativas de juego por correo que parecen prometer mucho y bueno...

Por todo eso dedicamos nuestro mensaje a las Jornadas. Esperamos que no sean sólo punto de encuentro para los aficionados más o menos veteranos, sino que los auténticos novatos tengan también la oportunidad de acercarse a los juegos que les interesan. Recordad que las Jornadas han de ser una puerta abierta para conseguir nueva gente que se una a la "movida". Tengamos eso en cuenta todos los que acudamos a las Jornadas, está muy bien saludar a los viejos amigos y ponerse a jugar, pero también hay que hacer caso de esa gente que se siente un poco como un pulpo en un garaje, que pregunta...y a la que nadie de la empedernida afición contesta.

Por eso también nuestro dossier vuelve a ser un "plan general de aproximación al juego" que esperamos sirva a estos recién llegados para dar sus primeros pasos sin demasiados tropiezos ni decepciones. ¡Que ustedes lo jueguen bien!.

Atentamente vuestro
La Redacción.

grafismo merecen la más alta nota. Traveller permite a los jugadores crear mundos, diseñar naves espaciales, generar animales alienígenas y jugar distintos ambientes. No hay límites, podeis ser humanos o no, podeis ser soldados o pilotos, luchar en un bando o en otro, investigar, descubrir, jugar en mundos prehistóricos o en planetas robotizados, saltar por el hipéríspacio, las aventuras surgen constantemente. El sistema de juego es fácilmente comprensible y asequible, se utilizan dados de 6 caras, tanto en los sistemas de generación, como en la mecánica de

juego. La publicación de módulos y suplementos, permite esperar una cobertura completa y periódica del juego. Además los jugadores también cuentan con el soporte que en inglés puede darle Megatraveller, que es la sofisticación de Traveller, con productos ya muy específicos ideales para aquellos jugadores que desean especializarse en ciertas áreas. En el próximo número de Líder os prometemos ya alguna sorpresa que os ayudará en vuestro andar con Traveller.

Programación Casa del Mig 1.989/90

Producciones 1.989:

Noviembre-Diciembre: "La compra y selección de Juguetes"
Duración: 1 de noviembre al 5 de enero.

Diciembre: JESYR 89
(8 al 10) IV Jornadas Nacionales de Estrategia, Simulación y Rol.

Producciones 1.990

Enero-Febrero: "Juguete popular en Cataluña". 16/01/89-24/02/90
Marzo: "Go y la cultura oriental". 01/03/90-31/03/90

Abril: "El Mecano". "Los espacios de Juego/ Las Ludotecas". Encuentro Nacional de Ludotecas. 03/04/90-28/04/90

Mayo: "Juegos populares y tradicionales". 01/05/90

Junio: "Ludoteca 90". 01/06/90

Julio-Septiembre: Actividades de verano

*Julio: "Muestra de la maqueta y el modelo reducido".

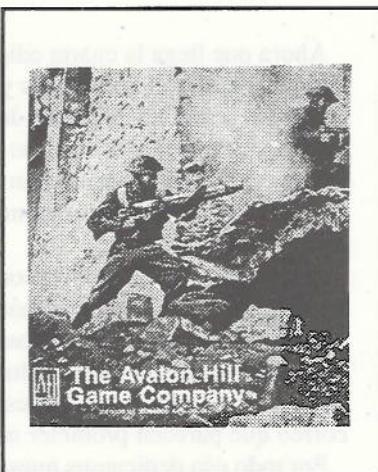
*Septiembre: "Juegos de exterior y deportivos".

Octubre "Juegos de Manos".

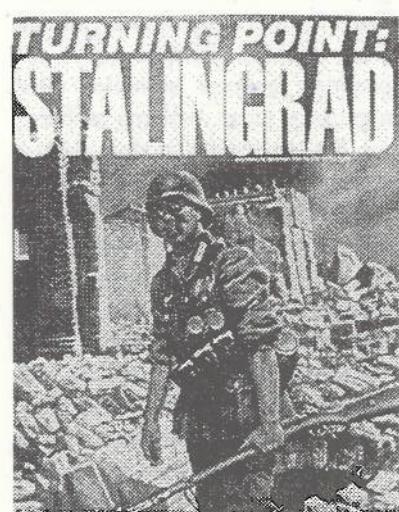
Noviembre: "La compra y selección de juguetes".

Diciembre: "JESYR'90".

Zona de combate: Stalingrad



La última novedad de Avalon Hill en España es Turning Point at Stalingrad, un juego con el mismo sistema zonal anteriormente utilizado por Don Greenwood en Storm Over Arhem y Thunder at Cassino. El mapa tiene un buen aspecto, pareciéndose mucho al de Thunder at Cassino. Las fichas representan a nivel batallón las unidades que uno y otro bando lanzaron al caldero de Stalingrado durante la primera fase de la famosa batalla. El juego es de complejidad media, con aptitudes muy altas para el juego en solitario. Las buenas críticas que le preceden auguran que se convertirá en éxito.



Devils & Hellhounds

Somos un nuevo club de fanáticos del rol de Murcia. De momento somos pocos y queríamos aparecer en "estado de la afición" para captar la atención de jugadores de Murcia.

Nos interesa conseguir nuevo material (únicamente de rol). Si queréis contactar o jugar (hasta la muerte) con nosotros, escribir a Oscar Pablo Palacios Garrido, Ronda de Levante 6, 6-D, 30008 Murcia. Nacho Moñino Salvador, Pza. Sta. Eulalia 11, 6-A, 30003 Murcia.



Nuevo club en Sabadell

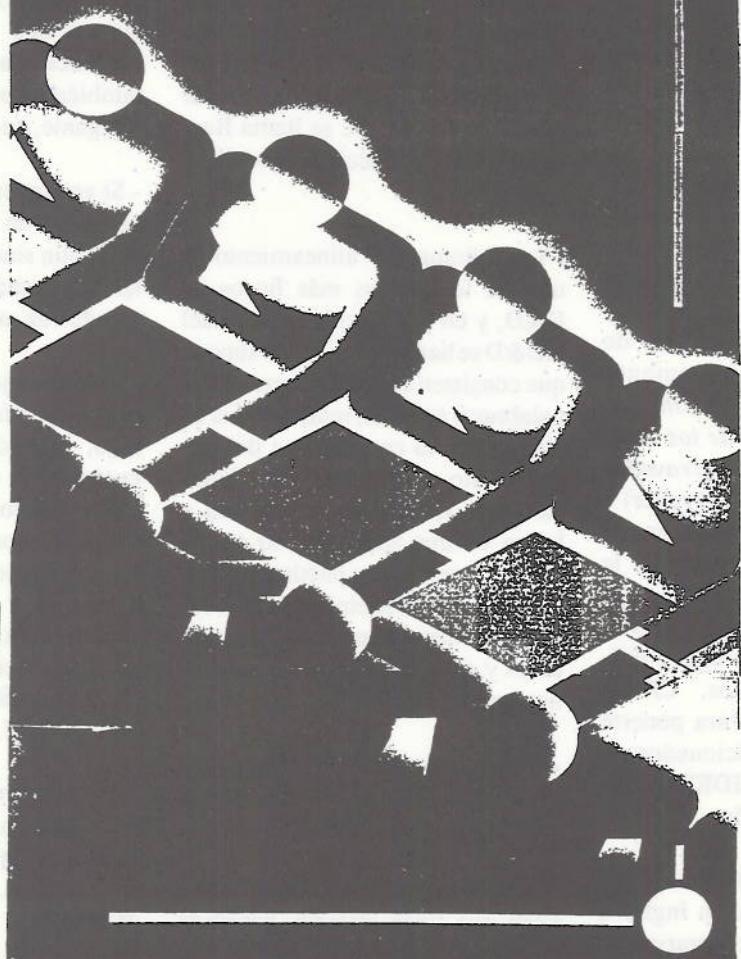
El 29 de octubre se inaugura en Sabadell el club TRELEC. A los pocos días de su existencia ya contaba con 30 socios afiliados. La cuota mensual es realmente asequible, sólo 500 pts., con el aliciente de que sus socios gozan de un 10% de descuento en sus compras de juegos. Su actividad prioritaria hasta ahora han sido las partidas de Runequest, la Llamada de Cthulhu y el Señor de los Anillos. También hacen incursiones en el wargame a través de War and Peace. Su local social está en C/ Las Ramblas 9, Sabadell. ■



D'ESTRATÈGIA
SIMULACIÓ I ROL

8-9-10 desembre 1989
COTXERES DE SANTS

JESIR IV



LIDER



CC CADENA CATALANA



Ajuntament de Barcelona



PROJECTE JOVENTUT



PROJETE JOVENT



CENTRE

por Pepe le Goblin

Daniel Verón, de Elda, nos lanza un auténtico aluvión de consultas, parte de las cuales se contestan aquí y las más específicas de *La llamada de Cthulhu* en su propio consultorio. Veamos:

- La serie D&D Básico-Expert-Companion etc. duerme el sueño de los justos y hasta el momento no hay nada definitivo sobre su reedición. Es posible que el año próximo haya alguna novedad, pero éste año lo dudo. Nosotros estábamos a la espera del acontecimiento para seguir sacando material, y de hecho seguirá saliendo, pero está claro que debemos dar prioridad a los juegos que funcionan, puesto que el sacar módulos de D&D corresponde a quien tiene la licencia de TSR.

- Tu pregunta sobre cuántos juegos de rol se pueden conseguir en español dependerá de cuándo salgan a la luz éstas líneas. De momento tenemos en la calle (por orden riguroso de aparición) los restos de *D&D Básico*, prácticamente agotados, *La llamada de Cthulhu*, *Runequest*, y *El Señor de los Anillos*. Están a punto de salir *Traveller* (el antiguo, no el MegaTraveller) y *James Bond*, con fuertes rumores de que el año que viene veremos la aparición de *Paranoia*, *Pendragón* y más. Lo que está ya editado lo puedes conseguir sin ninguna dificultad en *Ludómanos*, C/Castellón, 13, Valencia. Para ponerte en contacto con más aficionados, en algún otro lugar de LIDER publicamos vuestra dirección.

- Siempre que hablamos de un juego de rol, supón que está en inglés a menos que se diga lo contrario.

- Sobre lo de dejar un espacio en LIDER para partidas comentadas, se me hace que resultaría un poco como las historias de la mili, que sólo interesan a quien las ha pasado, pero a los demás bien poco.

- *Megatraveller* es una licencia que cuesta muchos millones, y que en buena lógica corresponderá publicar a quienes están ya liados con *Traveller*. Sin embargo, yo soy optimista y creo que si el primero funciona, el segundo vendrá detrás y más pronto de lo que nos pensamos.

- Actualmente funcionan en España 3 revistas/fanzines de aparición regular que son, por orden alfabético para que nadie se me cabree, Alea, LIDER y Troll.

- Para jugar con otra gente no hay nada mejor que introduzcáis a otros amigos de Elda al juego. ¡No pretenderéis que me crea que en una ciudad de 80.000 habitantes sólo hay cinco a los que les gusten los juegos de rol! (De hecho parece ser que hay un club que se llama Berserkers, cuya dirección apareció en LIDER 12).

- Los idiomas de alineamiento es uno de los puntos más liosos de D&D, y en la segunda edición del AD&D se han suprimido. Se supone que consisten en unas determinadas palabras o sonidos, relacionados de alguna forma con la ética del alineamiento, y que permiten intercambios de información básica y breve sin que nadie que no sea de dicho alineamiento pueda entender lo que se dice. Sin embargo, esta explicación hace aguas por bastantes sitios y conozco poca gente que los use porque es un follón.

- Cualquier usuario de hechizos, en un mismo asalto, sólo puede realizar o un ataque o un hechizo.

- La revista que tienes en tus manos tiene una larga historia, habiendo empezado como boletín del club Maquetismo y Simulación (M&S) de Barcelona (hace tantos años que ya no me acuerdo de cuándo exactamente), dedicado sobre todo a los wargames. Posteriormente se relanzó, ya con el título de LIDER, dirigida por un grupo de personas

que aún formaban parte de M&S, más otros independientes (entre los cuales estaba Pepe Jara), estando aún el énfasis en wargames, con algo de rol y alguna que otra incursión en los juegos de ordenador. Pero como quiera que todo cambia y evoluciona, hubo cambios en el control de la revista, y se inició la segunda época, en la cual el rol comenzó a tener más preponderancia, coincidiendo con la aparición de los primeros juegos en castellano. Posteriormente hubo aún más cambios, iniciándose la tercera, en la cual estamos (y por muchos años, espero), con la idea de establecer un equilibrio entre los aficionados a los wargames (que aún hay muchos y muy buenos) y las nuevas generaciones que llegan al juego de simulación a través del rol, y que también es bueno que conozcan el wargame, que no es ningún pecado.

- Si yo supiera cuántos aficionados al rol hay en España, no sería Pepe le Goblin sino el mago Merlin, pero no creo mentir si digo que muchos, y cada vez más.

- Sobre los juegos *Man, Myth and Magic* y *Timeship* creo recordar algo, pero diría que hace tres o cuatro años que dejaron de publicarse en los EEUU, donde las pequeñas compañías que se meten en el rol tienen una cierta tendencia a quebrar y desaparecer, a menos que den con un buen juego que les permita crecer y prosperar, como es el caso de Steve Jackson Games con *GURPS*.

- Yo no conozco ningún juego en castellano, que sea mitad wargame y mitad rol y que se pueda jugar a dos o a cuatro. La casa inglesa Games Workshop tiene algún juego de tablero con elementos de rol, por ejemplo *Talisman*, pero está en inglés (aunque las reglas no son complicadas). ¿Por qué no te pasas por *Ludómanos* y te lo miras?

- En *Runequest*, en efecto, la espada ancha es la más normal. En cuanto a

la ilustración de las armas, reclámese al maestro armero de Chaosium, que sólo creyó necesario poner los dibujos de las avanzadas.

- La mayoría de los LIDER atrasados están agotados (¡oh, la fama...!), pero si nuestro Amable Editor no puede reimprimir, no creo que te sea difícil contactar con alguien que tenga los que necesitas y te pase fotocopias de lo imprescindible.

Pasamos ahora a contestar a Francisco Aurelio Boix, de Elche (¿se han puesto de acuerdo aquéstos valensians, ché?).

- Sobre el rol en vivo, no es santo de la devoción de éste escritor, porque creo que aún existen demasiada ignorancia y prejuicios sobre los juegos de rol en este país, como para dar argumentos a la oposición yendo disfrazados y haciendo el burro. En Francia parece ser que les encanta, pero ya se sabe (la grandeur ... nature, vous savez), y en los EEUU hay auténticos tinglados comerciales montados para ello, pero en mi opinión aún nos falta bastante como para meternos en semejante berejinal.

- En D&D no hay nivel máximo, aunque llega un momento (*D&D Inmortales*) en que los personajes trascienden la realidad mundana y vuelven a empezar su carrera como semidioses. Sin embargo, hay que decir que el *D&D Básico* está pensado para niveles 1-3, el *Experto* para niveles 4-14, el *Companion* para niveles 15-25, el *Master* para niveles 26-36, y a continuación viene el *Inmortales*.

- En *D&D* un enano sólo puede ser enano (es decir, una especie de guerrero), puesto que allí las razas y las profesiones están mezcladas. Para poder escoger profesión tienes que irte al *AD&D*. ■

RANKING

por Montse Montané

Juegos de rol

Puntos Otorgados: 2.664

Juegos puntuados: 26

1º	El Señor de los Anillos	624 =
2º	La llamada de Cthulhu	562 =
3º	Runequest	352 =
4º	Traveller	276 +
5º	AD&D	224 -
6º	Star Wars	104 -
7º	James Bond	92 +
8º	Warhammer	86 =
9º	Flashing Blades	66 +
10º	Paranoia	48 -

Con ritmo de samba anda la clasificación de temáticos, si exceptuamos Civilization, el resto de juegos suben, bajan, entran o salen. A destacar la bajada de 50 puntos de Junta, y los ascensos de Empires in Arms (pronto estará ya la traducción) y Pax Britannica, vuelve Circus Maximus es de suponer que el hecho de ser juego oficial en las JESIR IV le ha dado cierta fuerza.

Wargames

Puntos otorgados: 1.085

Juegos puntuados: 41

1º	Third Reich	152 =
2º	Squad Leader	117 +
3º	Flat Top	112 =
4º	ASL	92 -
5º	Russian Campaign	76 +
6º	Serie Europa	68 -
7º	Platoon	66 +
8º	Air Force	62 +
9º	Cry Havoc	42 -
10º	Turning Point Staling.	32 +

Los cambios producidos en los wargames son más que nada reajustes, el único cambio gracioso, por decirlo de alguna manera, es el intercambio de lugar que hacen Squad Leader y Advance Squad Leader. La entrada de T. P. Stalingrad (novedad de octubre) hace marchar a Panzer Leader. Como ya dije en otro ranking, sigue siendo difícil desbancar a los 4 primeros clasificados y por lo que parece el Third Reich es el rey indiscutible. Recordad enviar vuestros votos, hasta la próxima. ■

Juegos temáticos

Puntos otorgados: 1.374

Juegos puntuados: 39

1º	Civilization	210 =
2º	Machiavelly	154 +
3º	Blood Bowl	142 -
4º	Pictionary	118 -
5º	Empires in Arms	74 +
6º	Pax Britannica	72 +
7º	Junta	56 -
8º	Trivial Pursuit	54 -
9º	Circus Maximus	52 +
10º	Scrabble	44 +

Las llamadas de Cthulhu

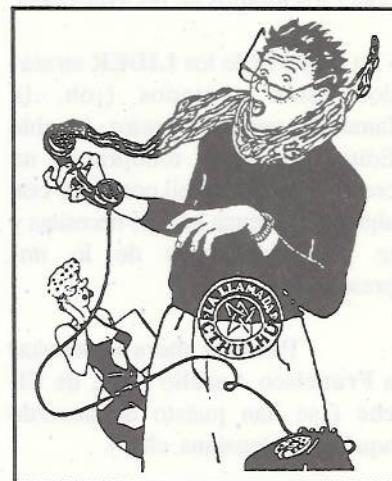
Diciembre es un mes particularmente nefasto para la salud mental puesto que, aparte contener la festividad pagana de Geohol o Yule (que coincide con el Solsticio de invierno, es decir sobre el 22 de Diciembre), implica una cantidad demencial de gastos en regalos, comida, etc, sólo parcialmente mitigados por el hecho de que hay pago doble. Aquí en el manicomio notamos el ambiente festivo por el hecho de que el aparato de electroshock es decorado con motivos navideños, y los días señalados nos dan doble ración de calmantes, regados con una copita de cava para que hagan más efecto (En ocasiones, mis compañeros y sin embargo amigos internos me han asegurado formalmente haber visto, en medio de un colocon navideño, aquéllo que no debe ser visto, y oido lo que no puede nadie atreverse a escuchar. La triste realidad es que les dejan una tele para ver partidos del Barça y claro, ¿cómo demonios quieren que no se pongan aún peor?)

En fin, este número concluye la transición, el relevo del mando, la entrega de poder, etc. etc. al frente de la revista y en este número, si algo falla, la responsabilidad será ya al cien por cien del nuevo redactor-jefe, a quien por cierto he visto en la sección de complementos de unos grandes almacenes, examinando con sumo interés una doncella de hierro, así como un surtido de hierros de los de poner al rojo, con diversas marcas. Desde el número anterior me dicen en la redacción que ya no se componen los textos artesanalmente con el Venture (áulico programa de autoedición que tanta diversión ha causado entre los lectores al ver cómo salían sobre todo los primeros números de la revista en esta tercera etapa, a la vez que provocaba sudores fríos a los autores de los artículos, que veían cómo los

párrafos se disponían al tresbolillo, haciendo caso omiso del orden marcado al escribirlos, por no hablar de las páginas que se extraviaban) sino que se encargan de ello unos profesionales (Demasiado bello para ser verdad). En fin, ya veremos. Por si acaso, propongo un sencillo 'test' consistente en contar cuántos párrafos de este artículo contienen alguna pifia de maquetación. Si son menos de 2D20 me lo podría creer.

La sección de noticias cthuloides es bastante breve esta vez puesto que de la más interesante, la publicación de *La maldición de los Chthonians*, hablaré más adelante. Tan sólo decir que ahora estoy traduciendo a buen ritmo *Las sombras de Yog-Sothoth*, cuya aparición está prevista para después de fiestas, y que después me meteré a fondo con *El rastro de Tsathoggua*, para proseguir con *Sólo contra la oscuridad*. Estas deberían ser las entregas del primer semestre del 90, para entrar en el segundo con los platos fuertes del año que son, como ya sabéis y por este orden *Las tierras del sueño*, *La semilla de Azathoth* y *Las máscaras de Nyarlathotep*. ¡No os quejaréis! Os veo ahorrando hasta la última peseta para poder conseguirlo todo pero honradamente creo que vale la pena.

Y vamos con el correo. Seguid en ésta línea que, aunque me de trabajo, me proporciona también ocasión de detectar los problemas más usuales de interpretación de las reglas, y así tomar medidas para corregirlos en futuras ediciones (Por cierto, es rigurosamente verídico que cuando reeditemos las reglas, es decir muy pronto, vamos a corregir algunas de las calamidades más estrepitosas, ocurridas sobre todo al maquetar con el ya citado Venture, a quien algún



traductor chusco bautizó acertadamente como Misadventure. Los que sepan inglés, que traduzcan para los que no sepan).

Daniel Verón de Elda, de quien ya habréis oido hablar si os habéis leido el consultorio del orco Francis, me hace una serie de consultas a las que respondo seguidamente:

- Las reglas de armas están pensadas para los años 20, por lo cual no se contemplan armas de repetición (Repito por enésima vez que la solución a los problemas en *La llamada de Cthulhu* no es aumentar la potencia de fuego, sino utilizar el cerebro). Sin embargo, piensa que para alguien entrenado en el uso del arma, la diferencia de tiempo entre la palanca y el cerrojo es mínima, y a efectos del juego se puede suponer que inexistente.

- Las cámaras fotográficas de la época eran todas de placa (con todo y flash de magnesio las de estudio, y de bombilla las de la prensa), y cierta empresa llamada Eastman acababa de lanzar una muy pequeña llamada Pathé Baby. Para el juego supón que se trata de las cámaras de la prensa, con todo y flash (en cualquier película de Bogart puedes hacerte una idea de cómo eran).

- Los magnetofones aún estaban en mantillas, pero se utilizaban y

mucho los fonógrafos, que funcionaban con cilindros de metal recubiertos de cera (fonogramas). Hay uno descrito en la página 171 de las reglas.

- La distancia a la que se puede lanzar dependerá en buena lógica de la habilidad del personaje en ello y de lo que se deseé lanzar. Por supuesto que también influirá el que se deseé lanzar lo más lejos posible o con cierta precisión. Si te refieres a granadas de mano, cuchillos o cartuchos de dinamita contra un enemigo, todo lo que vaya más allá de unos 10 m supondrá una penalización (Por ejemplo: Entre 10 y 15 m, Lanzar/2; Entre 15 y 20, Lanzar/3, etc.). Un fallo crítico supone la clásica maniobra (muy popular en la milí) de tirar una granada y que te caiga encima. Un fallo normal causará un desvío aleatorio (Tira 1D8 y atribuye el desvío según las direcciones del compás).

- Por supuesto que mediante el psicoanálisis no se puede curar la locura temporal y sí la indefinida, aunque en un caso y otro sirve para recuperar COR.

- Una 'recortada' resiste lo mismo que cuando estaba sin recortar (8 puntos la de galga 20 y 10 puntos la de galga 12). El 100 es el precio.

- En efecto, para destrabar un arma hay que tirar menor o igual que la mitad de la habilidad normal con ese arma.

- El título de *Chaat Aquadingen* no está traducido porque no he encontrado nunca una traducción satisfactoria en ninguno de los relatos en que se le menciona. A bote pronto se me ocurre que podría ser algo así como *Tratado de los seres que viven en el agua*, pero yo prefiero el título original.

- Sí es necesaria la tirada de INT para aprender hechizos que no estén en libros. ¡No estamos hablando de recetas de cocina sino de conocimientos arcanos!

Francisco Aurelio Boix, de Elche, pregunta cuántas partidas han sido las máximas que ha sobrevivido un investigador, y tengo que contestarle que en M&S de Barcelona, hubo personajes que sobrevivieron a toda la campaña de *Las sombras de Yog-Sothoth* (dirigida por un servidor), llevados por jugadores que no confundían *La llamada de Cthulhu* con excursiones campestres ni con partidas de *D&D Básico* del tipo 'garrotazo y tentetieso' (Permitásemel añadir que, puestos a ello, a mí me encanta el garrotazo y tentetieso, pero eso sí, en juegos que lo permitan).

- En cuanto a la producción literaria de H.P. Lovecraft, es inmenso puesto que el buen hombre no se limitaba a escribir novelas o cuentos con su nombre, sino que corregía material de otros y a veces publicaba cosas suyas bajo el nombre de otro. En cierta lista sobre material lovecraftiano, aparecida en el fanzine inglés DAGON se mencionan 169 títulos diferentes, ya sean del propio Lovecraft, de escritores de su círculo (Derleth, Bloch, ...) o que tengan una u otra relación con los Mitos. Por cierto, el año que viene se cumple el centenario de su nacimiento y tenemos la intención de celebrarlo por todo lo alto.

- El número de teléfono particular de Cthulhu comprenderás que no te lo puedo facilitar porque si le empiezan a despertar con el teléfono, ahora que estaba cogiendo otra vez el sueño, se puede poner como una moto. Sin embargo, y como quiera que yo hablo con él regularmente, cualquier pregunta que quieras hacerle me la envías y yo se la pasaré.

Carlos Royo, de Zaragoza, coincide en su consulta sobre las armas de repetición con lo que ya se ha explicado más arriba, por lo que no me extenderé más. En cuanto al *Cthulhu Now*, está previsto en principio para finales del 91, puesto

que vamos siguiendo más o menos el orden de publicación de Chao-sium, y éste material es de lo último.

Antonio Díaz, de Barcelona, me formula una pregunta sobre uso de material inflamable contra ciertos monstruos, ya contestada en LIDER 9. Si por alguna razón no puedes hacerte con un ejemplar, házmelo saber y te enviaré la información directamente, pero la cuestión es no repetirse. Puntualicemos tan solo que a efectos del juego no interesa hacer distinción entre los diversos tipos de líquidos inflamables ni entre los diversos tipos de fuego. El precio de la gasolina viene (equivocado) en las reglas, página 110, y (el bueno) es de 0'05 \$ por litro. Piensa que los demás líquidos inflamables (petróleo, queroseno, etc.) estarán por un estilo de precio, pero recuerda que el alcohol es ilegal. En cuanto a la electricidad sobre algún monstruo mojado, puedes suponer que ese hecho niega la posible protección de armadura que tenga. Si sigues con asiduidad ésta columna sabrás cómo está el programa de publicación de nuevo material, lo cual contesta tu última pregunta.

José Adroher, de Madrid, me envía un modelo de hoja de personaje corregida por él, y que coincide sustancialmente con la que (POR FIN) publicamos en LIDER 12 (y que estaba previsto hubiera salido en el 11). Como verás, lo más importante de tus propuestas ya estaba hecho, pero yo discrepo en cuanto a que considero necesaria la parte de atrás para anotar muchas cosas: Equipo, indicios, comentarios, croquis, etc. ¡No somos tan rácanos que vayamos a morirnos por tres pesetas más que vale una fotocopia a dos caras! De todas maneras, me quedo con el modelo de hoja y si hacemos modificaciones lo tendré en cuenta.

Rafael Gandía, de Valencia, me envía un módulo que estoy leyendo atentamente, y además me consulta sobre la costumbre de sus jugadores de protegerse con cepos loberos y otros artefactos presuntamente sonoros, y que permiten a los personajes recogerse a dormir confiando en que cualquier intruso, al acercarse, hará ruido despertándoles. Esta es una costumbre que estuvo en uso durante cierto tiempo en las campañas de *AD&D* que jugábamos en M&S, y que luego abandonamos puesto que si está escrito que te han de sorprender, te sorprenden con y sin ruido. Lo que no está de más es que alguien monte guardia, pero lo otro es claramente una exageración, susceptible de cabrear al guardián. ¿Estáis seguros de que os gustaría eso?

Por último, acuso recibo de la interesantísima carta de Alberto Molina, de Madrid, cuyas precisiones intentaré reproducir en algún otro rincón de este mismo número de *LIDER*, ya que no se trata de consultas en sí (y si no caben pasarán al próximo número).

Por cierto, los que me conocen personalmente saben que de eminente tengo más bien poca cosa, y que cuando alguien me trata de Usted me pongo más bien nervioso. Así que, por favor, dejáos de ceremonial en las cartas, y utilizad el mismo tipo de tratamiento que con un colega que, si bien es cierto que mis 33 tacos me ponen bastante por encima de la media de edad de los jugadores, todavía estoy en condiciones de hacer burradas.

Por cierto, si me queréis conocer en persona, buscadme en las Jornadas de Juegos, en Barcelona, los días 7, 8 y 9 de Diciembre próximo. Si mi mujer me deja, llevaré puesta una camiseta negra con

un escudo de la Universidad Miskatonic (recuerdo de mi estancia allí para seguir unos cursos de doctorado. Para los interesados, mi tesis doctoral llevaba el título de: "An study on cthulhoid theosophy, relating to Lovecraft's cosmic theogony or whatever". En castellano viene a ser algo así como: "Un estudio sobre teosofía cthulhoidea, en comparación con la cosmogonía mística lovecraftiana, y de los grandes expresos europeos" No la busquéis porque está agotada).

¡RIIIING, RIIIIIIING!

Yo: ¡J... teléfono, coñes ya; las tres de la p... madrugada ;la madre que lo p...!

Cthulhu: TE VEO EXCITADO, INFIMO MORTAL.

Y.: Si a tí te despierta algún julay cuando duermes también te cabreas, ¿no?

C.: LO MIO ES DIFERENTE, PEQUEÑO. YA SABES QUE "EN SU MORADA DE R'LYEH, CTHULHU SUEÑA..."

Y.: Sí, ya recuerdo cuando lo traduje. Y ahora, ¿qué tripa se te ha roto a estas horas?

C.: AQUI SON LAS CUATRO DE LA TARDE.

Y.: ¡Pues aquí no, cacho c...!

C.: ¿ACASO ME INSINUAS QUE TENGO ALGO QUE VER CON LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES? RECUERDA QUE LA ULTIMA VEZ QUE HICISTE UN COMENTARIO JOCOSO-FESTIVO SOBRE ESA ... SEÑORA Y YO TUVISTE QUE BATIR EL RECORD DE LOS 10000 M OBSTACULOS, PERSEGUITO POR MI ESCUADRON ESPECIAL DE VAGABUNDOS DIMENSIONALES, Y GRACIAS A QUE TE REFUGIASTE EN UN EDIFICIO MALDITO, CUBIERTO DE SIMBOLOS ARCANOS, QUE SI NO TE PILLAN.

Y.: Sí, pero el remedio fue peor que la enfermedad, porque el j... edificio era la Delegación de Hacienda, y cuando me vieron entrar me pusieron la alfombra roja y empezaron a afilar los bolígrafos. Menos mal que pude hacer un Portal y salir a la carrera.

C.: BUENO, MENOS COÑA Y ATIENDE. TU SABES QUE ESTOY HACIENDO EL POSGRADUADO EN MISKATONIC PERO A DISTANCIA, Y RESULTA QUE ME HAN PUESTO UN TRABAJO SOBRE LA CIUDAD SIN NOMBRE. COMO TU SABES, YO ME MUEVO MUY MAL FUERA DEL AGUA, Y HE PENSADO QUE ME PODRIAS ECHAR UNA MANO.

Y.: ¿Tú te crees que estoy loco?

C.: ¡AH NO?

Y.: Bueno sí, pero no es ese tipo de locura. Verás, a mí me pasa como a tí, que me deshidrato con mucha facilidad, y además, mis relaciones con Shudde M'ell no son precisamente de lo mejorcito.

C.: AH, PUES NO LO SABIA, NO.

Y.: Prefiero no hablar de ello. El caso es que no creo oportuno llegar hasta allí, pero te voy a dar una solución: Te compras el próximo módulo de Joc Internacional, *La maldición de los Chthonians* en el que sale una aventura ambientada allí, y con eso puedes sacar el trabajo, acompañándolo hasta con dibujos y mapas. ¿Qué te parece?

C.: ¡FENOMENO, OYE! ¿Y DONDE PUEDO CONSEGUIRLO?

Y.: Pues en las tiendas especializadas, o si no pidiéndolo por correo aquí a Barcelona.

C.: TE ESTOY PROFUNDAMENTE AGRADECIDO.

Y.: De nada, a mandar. ■

por Luis Serrano de Fumbler Dwarf

Más vale tarde que nunca, pero ¿es que no sabeis que para conseguir la experiencia de un soldado civilizado hay que dedicar el 90% del tiempo al ejército? Y gracias que no tenemos que dar dinero encima. Si además, el 10% del tiempo restante lo tiene que emplear uno en traducir (que si Grifos, que si Glorantha, que si Apple Lane), pues apenas queda algo para contactar con nuestros bienamados consultantes y transmitir sus cuestiones a nuestros personajes preferidos.

Vamos a intentar contestar a algunas de las preguntas acumuladas en nuestra mesa de trabajo, que son muchas, mientras seguimos sumando experiencia en la importante habilidad de *Desfilar Arriba y Abajo con Fusil de Asalto Sobre el Hombro* (ya voy por un 45%).

Tenemos, por ejemplo, a nuestro amigo Fernando Carton de San Sebastian, que nos hace varias preguntas. Para contestarlas, nadie mejor que Knutgrim, el vikingo de la mano de hierro, más conocido en Scani como "Kárate Knut".

¿De qué sirve marcar un golpe?

No siempre quieres matar a la gente con la que te pegas muchacho. Imagínate que intentas sólamente incapacitar a un amigo tuyo que está poseído por un espíritu maligno que domina su mente (a mí me ha pasado). Procuras no arrancarle la cabeza de cuajo haciendo tus 1D3 ptos. de daño más 1D6 de modificador más las artes marciales. Los combates no siempre son a vida o muerte; ¿qué opinarías de una pelea ritual a primera sangre en la que cada dos por tres se le fuera la mano a uno de los combatientes y le arrancara un brazo al otro? Hay veces que uno tiene que contenerse.

¿Qué ocurre si potencias el conjuro de (Arma) Auténtica?

No entiendo bien la pregunta. Si hablas de potenciar con PM para que pueda atravesar magia defensiva no tiene mucho sentido, ya que es dudoso que nadie quiera negarse a que le lancen sobre su arma este conjuro. En cuanto al conjuro en sí, por definición es No Apilable, lo que quiere decir que no se puede hacer más potente de lo que es, ni se pueden juntar varios.

¿Cómo se pueden aumentar permanentemente las características más allá del límite del entrenamiento o estudio?

Eso me gustaría a mi saber. En principio sólamente se me ocurren dos cosas para hacerlo de forma permanente: el uso de algún objeto mágico especial capaz de conferir tal propiedad (recuerdo una piel de oso que yo usaba que aumentaba tu FUE en dos ptos. cuando te la ponías, aunque tenía otras contrapartidas; en general, son objetos muy, muy, muy especiales, diseñados por seres superiores que algunos filósofos tienden a denominar Masters), o acudir a un hechicero poderoso capaz de lanzar sobre tí un conjuro de gran duración que aumente la característica en concreto durante un tiempo razonablemente largo (lo malo es que cobran, aunque no tanto; ver *El Señor de las Runas*). De todos modos, si te vale mi experiencia, yo me sabía el conjuro Fuerza-4, y antes de que hubiera tortas siempre lo lanzaba con éxito; de acuerdo que no es permanente, pero si estás sobre aviso es como si lo fuera por que siempre te lo puedes lanzar.

¿En qué consiste la habilidad de Leer Runas del Godi?

Los vikingos no tenían lenguaje

escrito; lo único que se parecía a una escritura eran las runas que usaban. *Leer Runas* equivale a *Leer el Propio Idioma* en otra cultura cualquiera.

Tras agradecer a "Kárate Knut" su gentil colaboración, leemos ahora las consultas de José Gomez Muñoz, de Madrid. ¡Pero hombre José! ¡Qué pregunta! En la pag. 47 de *RQb* dice que en los golpes críticos con armas, la armadura se ignora totalmente; una armadura nunca bloquea un golpe crítico. Y por supuesto que antes de ser PJ un aventurero puede ejercer otros oficios. Esto ya se ha comentado en numerosas ocasiones, y siempre que el Master vea que la trayectoria es lógica, se debe permitir. Efectivamente, un PJ de 21 años cuyos padres eran granjeros puede haberse alistado en el ejército a los 18 años, para acumular 3 años de experiencia como soldado (solo de pensarla se me pone la piel de gallina). Ahora, lo que no se puede admitir, es que un pescador primitivo se haga a los 17 años noble civilizado, y luego caudillo nómada. Está claro, ¿no? Siempre que la historia que el jugador se invente sea congruente con el mundo en que se juega se le debe permitir que juegue con el personaje que él desee. Yo ni siquiera soy partidario de tirar en las tablas aleatorias de profesión. ¡Que cada uno lleve el personaje que quiera! (Siempre dentro de los límites lógicos, claro).

Mi querido amigo Nacho Sanchez de Madrid me escribió nada menos que en Febrero, y aunque desde entonces ya habrá tenido ocasión de despejar todas sus dudas durante nuestras partidas habituales, las preguntas que hacía eran bastante lógicas y seguro que algunos se las han hecho también, por lo que paso a comentarlas.

Nacho dice que los PF de un aventurero medio son 21, y postula que si dicho aventurero va con una espada, un escudillo, una armadura de cuirbouilli y un equipo "standard" de aventurero (ver *El Señor de las Runas*), está ya en PF negativos antes de dar un solo paso. En líneas generales es cierto, pero tampoco es para poner el grito en el cielo. Primero, que da igual ir con -1, -2 o -10 de fatiga mientras se anda. Uno sólamente pierde otro PF por cada hora de viaje. Es lógico que en las excursiones vayamos cansados sobre todo si nos ponen una mochila un poco pesada. Para lo único que puede ser importante la cosa es para cuando llega el momento de la acción, y raro es el aventurero que se pega con mochilas, cantimploras, etc. Lo suelen dejar caer al suelo todo menos las armas y las armaduras. Y naturalmente, la cosa todavía se hace más llevadera si usamos ¡un caballo! ¡que idea!. No es tan grave tener PF negativos; al fin y al cabo, un equipo pesa.

Nacho preguntaba también cómo resucitar aventureros y reponer miembros amputados.

Creo que con la salida de *RQA* eso ya quedó claro. Se extrañaba asimismo de cómo se podía calificar a los martillos como "armas empalantes"; a quien se pregunte lo mismo yo le remitiría a la pag. 37 de *RQA*, donde están las siluetas de las armas dibujadas, para que observara la silueta del Gran Martillo y sacara sus propias conclusiones acerca de lo que le pasaría a una víctima golpeada con la zona puntiaguda del arma. Las armas que pueden usarse como cortantes/contundentes o empalantes a voluntad (cosa que no queda clara en el *RQb* debido a una de sus múltiples erratas) son la daga, la alabarda, los martillos, el rapier (Nacho sugirió la traducción de Rapier por Estoque), el gladius, la es-

pada ancha, y la cimitarra.

Respecto a la magia divina, Nacho se extrañaba de que los conjuros divinos se dijera en un lado que eran de un solo uso para los iniciados, mientras que en las descripciones todos ellos aparecieran como reutilizables. En dichas descripciones, el término reutilizable se refiere sólamente a los sacerdotes. Para los iniciados todos los conjuros son de un solo uso, mientras que para los sacerdotes son reutilizables o de un solo uso según lo que diga en la descripción en sí.

Alfonso Holguín, de Alcorcón, Madrid, pregunta en primer lugar quién declara primero en un asalto.

Según lo publicado en *El Señor de las Runas* hay dos métodos aceptados: hacerlo por orden de INT (los más tontos tienen menos elementos de juicio para decidir sus acciones y sus jugadores deben declarar antes) o por orden de DES (los más agiles, los que tienen más reflejos, reaccionan mejor y son capaces de decidir en pocas décimas de segundo que es lo que van a hacer los demás, por lo que sus jugadores declaran los últimos). Yo particularmente uso el primer sistema, y dejo el segundo para decidir posibles empates de INT.

Luego pregunta con qué PM hace un mago la tirada de PM-v-PM para que su conjuro afecte a su blanco, si con los suyos totales, con los que tenga ANTES de lanzar el conjuro, o con los que le queden DESPUÉS de lanzar el conjuro.

La respuesta es con los que posea ANTES de lanzar el conjuro, antes de gastar los necesarios para impulsar el hechizo, que pueden muy bien no ser los suyos totales porque haya gastado ya algunos con

anterioridad. Y luego, Alfonso, en la magia de hechicería cada PM usado sólamente sirve para aumentar UNA habilidad de hechicería concreta y no todas a la vez. Los hechiceros tienen que hacerse con sus buenas matrices de PM o con adecuados espíritus de PER.

Bernardo Miguel Nuñez, de Cádiz, nos dice que ha encontrado una errata (¡otra!) en *RQb*, en la pag. 31, que habla de las tiradas de aumento de PER. Dice que si hay que sacar (21-PER) x 5 o menos para aumentar la PER, los que tienen PER alta siempre lo conseguirán, que debería poner "más" en lugar de "menos". Yo creo que por una vez no hay tal errata. Piénsalo bien Bernardo. Si tienes PER 17 y tienes que hacer una tirada para ver si subes, tendrías que restar 17 de 21, lo que da 4, que multiplicado por 5 hacen 20. Tendrás que tirar 20 o menos en 1D100 para subir, ya que cuanta más PER tienes más difícil es subir; le es mucho más fácil a alguien con PER 8; 21-8=13, 13x5=65% o menos. Según vas teniendo más PER, va siendo más difícil subir. No hay error.

Sí hay errata en la pag. 18 en la tabla de MR-DES; la segunda edición de *RQb* saldrá sin una sola; lo prometo.

Pregunta Bernardo qué ocurre cuando un arma no empalante hace un éxito especial; consulta la pag. 46 de *RQb*, en el apartado de Empujón Especial. Las armas no empalantes hacen un Empujón Automático, independientemente del TAM del adversario y del daño realizado. Las tablas de precios, pesos, etc. que pides, se han publicado ya entre *RQA* y *El Señor de las Runas*, y todas las criaturas típicas de *RuneQuest* también se terminaron publicando en *RQA* (incluidas las serpientes de que se

habla en Lider-5).

También en RQA se da el conjuro de *Resurrección* (la tasa de mortalidad debe ser bastante alta) y se responde a tu pregunta de si se puede uno poner dos armaduras a la vez: sí, siempre que ambas no sean del tipo "duro" o "rígido", ya que si no, la CAR se triplica. Los rasgos caóticos publicados en *RQb* se les pueden colocar a ciertas criaturas caóticas; ¿que qué es una criatura caótica?; en general seres inmundos del tipo de los ogros, orcos, trolls de las cavernas, jack o'sos, pulpandantes, etc... El concepto de criatura caótica es típicamente gloranthono, y quedará mucho más claro cuando se empiecen a publicar los suplementos de este mundo de juego.

En cuanto a cómo crear esqueletos, en *RQb* ya se dan pistas de cuantos ptos. de PER tienen que sacrificarse y se dan bastantes datos; el conjuro concreto de *Crear Esqueleto*, que no aporta gran cosa a lo ya dicho, aparece en *Dioses de Glorantha*. Y sí, en magia espiritual cualquier objeto inscrito con las runas adecuadas y tratado por el shamán en cuestión vale como foco, aunque se prefiere que tenga algo que ver con el hechizo concreto. En el Lider-5, DM es Mod. Daño (todavía no se había traducido el término).

Guillermo Sanz, de Madrid, nos pregunta ahora si los cascos tienen PA básicos, o se deben al material del que están hechos. Pues en principio, Guillermo, se deben al material del que están hechos. Lo que pasa, es que no hay materiales duros o "rígidos" con 5 ptos. de armadura, y muchas veces, los usuarios de cota de anillos llevan cascos que se dice que "equivalen a una protección de 5 ptos." para simplificar. Contestando a tu otra cuestión, desgraciadamente solo

hay un modo de recuperar PER, y no es muy rápido: lanzar conjuros ofensivos para obtener comprobaciones de PER y poder hacer tiradas para aumentar tal habilidad.

I.L.T. (críticas iniciales), de Madrid, pregunta cómo podría elaborar una lista de la CAR y el precio de las distintas partes de una armadura. Bueno, eso está solucionado con *RQA* y *El Señor de las Runas*, querido I. Tomando tu propio ejemplo, una armadura de TAM 7, pesa 4 CAR y vale 20 p. ¿Cuanto pesaría la parte de los brazos sólamente y cuanto costaría? Los brazos, según la Tabla de CAR de la armadura por localización de golpe de la pag. 35 de *RQA*, suponen cada uno una décima parte del total de la armadura, por lo que una armadura de cuero para cada brazo costaría 2 p. y pesaría .4 CAR.

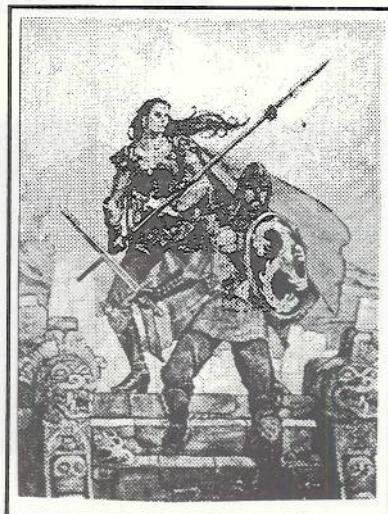
Por último, una pregunta inusual. La hace una tal Haslin, Princesa de las llanuras y desiertos de Cyrene y Garama. Pregunta: *Si un PJ femenino entrena el ASP, que es lo que se supone que hace para ello, si además no se puede cortar más el pelo, ni se lo puede dejar largo por que se lo impiden sus creencias religiosas?*

Esta es una pregunta que yo no debo contestar; dejemos que lo haga alguien que ha entrenado el ASP muchas veces a lo largo de su aventurera vida, incluso antes de hacerlo con FUE, DES, o CON. Me refiero, como no, a la excelsa Elen-vial Eleandil, princesa del Nuevo Imperio Elfico de Errinor, en Pamalelta. Elen, please:

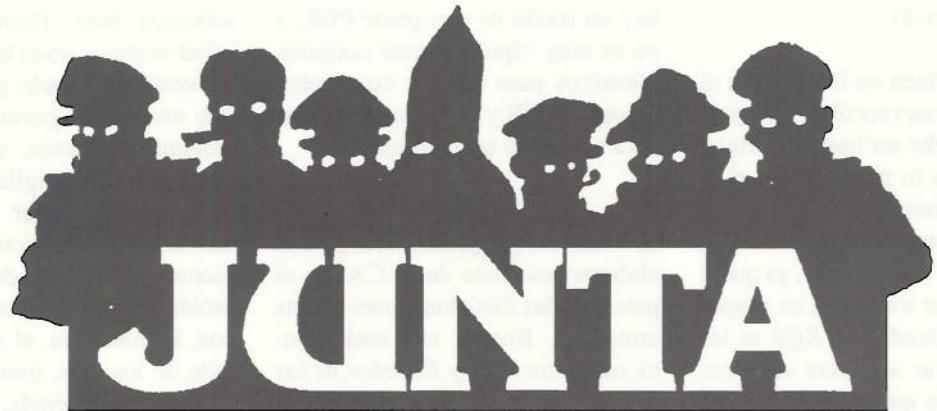
Noto una cierta falta de respeto en tu tono, humano. En fin, al grano. Hija, me dejas perpleja. Se pueden hacer montones y montones de cosas para estar guapa sin tener que tocarse el pelo, y eso las mujeres lo

sabemos bien. Primero hay que saber vestirse: no es lo mismo ir con un vestido holgado y largo, que ir con una faldita corta, abierta e insinuante. Además, una se puede poner en forma, vigilar su dieta para no engordar, hacer esgrimarobic, etc. Eso sin mencionar las depilaciones, el cuidado de las cejas, el teñido del pelo, el uso de cosméticos, la manicura, el adecuado pintado de los ojos, tomar el sol de la llanura, etc. Además, aunque lleves el pelo corto, siempre hay peinados y peinados. Y además, nunca está de más la ayuda mágica. Sin descartar una personalidad atractiva y excitante. Con franqueza colega, tu falta de imaginación es sorprendente hasta para una simple humana como tú. Las mujeres tenemos siempre fama de tener muchos recursos de esa clase. Hay algo que no encaja en todo esto. En fin, me despido. Tengo trabajo. ¿Dónde se habrá metido mi familiar espectro?

Gracias princesa, como siempre, por su desinteresada colaboración. Bueno, pues a pesar de que se quedan algunas cartas en el tintero, no hay espacio para más. Será hasta el próximo número. Cuidado no os corteis con los filos de vuestras armas. Que los dioses os sean propicios. ■



CAMPEONATO DE



Organizado por

BILLARES SOLER

Jocs i Coses



IV Jornadas de Juegos.
Del 8 al 10 de diciembre.

**Información e inscripciones en cualquiera de
las tiendas o en el propio stand.**



"PEDRALBES"
Tienda nº 26
Av. Diagonal, 609-615
08028 Barcelona

**Premios para los
primeros clasificados
y participantes**



Gran Via C.C., 519
08015 Barcelona
Tel. 254 67 50

VARIANTE D-DAY

por Amando Antoñano

Esta parte de la variante pretende reflejar el esfuerzo realizado por el ejército alemán al final de la 2^a Guerra Mundial, en la ofensiva que fué conocida como "La Batalla de las Ardenas". Tiene un carácter opcional, esto es, corresponde al jugador que comanda las tropas del Eje decidir si hace uso de ella o no.

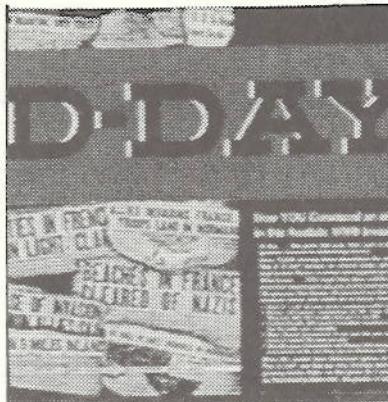
En cualquier caso, la variante presenta para el jugador alemán la ventaja de sustituir las débiles garniciones de costa 1-2-2 por potentes divisiones pero, a cambio, debe implicar lo mejor de sus tropas en una ofensiva que se prolonga durante varios turnos.

Personalmente, considero que favorece al jugador que maneja el ejército alemán en detrimento de su contrincante aliado, especialmente si la subsiguiente ofensiva es bien aprovechada para conseguir una línea de frente aceptable; hay que prestar especial atención a las operaciones apoyadas por unidades aero-transportadas alemanas si se aplica su regla opcional y a las siempre largas y frágiles líneas de abastecimiento del aliado.

En definitiva, el juego gana en aliciente para el jugador alemán que puede combinar líneas sucesivas de defensa y pequeños contragolpes, con la posibilidad de asestar un duro golpe a su contrincante, que le permita ganar la partida que no eliminarlo del tablero.

Reglas de la variante

OF.1. Al comienzo de la fase alemana del turno 20, el jugador del Eje escribe, en un papel, sin que lo vea su oponente, si va a hacer uso de la variante o no. Si no va a hacer uso de ella debe mostrar el papel al jugador aliado en el turno 34.



OF.2. Si va a hacer uso de la variante DEBE declararlo, mostrando el papel, entre el turno 24 y el 34, ambos inclusive.

OF.3.1. El turno en el que se declara la ofensiva, el jugador alemán RECUPERA todas las unidades SS destruidas y 20 puntos de combate (en factores de ataque) en unidades del eje eliminadas que puedan realizar el movimiento estratégico.

OF.3.2. Todas estas unidades son colocadas en los hexes de recepción de reemplazos (hexágonos con una estrella roja).

OF.3.3. Todas las unidades 1-2-2 eliminadas y las que lo sean a partir de este momento (de la declaración) quedan fuera de juego y no pueden ser recuperadas como reemplazos.

OF.3.4. Todas las unidades 6-3 entran en juego por los hexes de reemplazos en el turno siguiente al de la declaración de la ofensiva.

OF.3.4.1. En el turno de de-

claración y en los tres subsiguientes estas unidades (6-6-3) se pueden apilar entre sí y con otras unidades normalmente.

OF.3.4.2. Posteriormente estas unidades sólo podrán apilarse con una única ficha sea cuál sea su tipo.

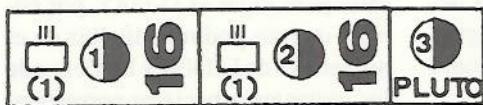
OF.3.4.3. Las unidades 6-6-3 destruidas pueden recuperarse como reemplazos normalmente como otra unidad cualquiera; no debe olvidarse que las divisiones estáticas 1-2-2 no pueden recuperarse.

OF.4. Los tres turnos subsiguientes a la declaración de la ofensiva, el jugador alemán debe realizar ataques durante su fase en los que se vean implicados, al menos, 50 puntos o factores de ataque propios.

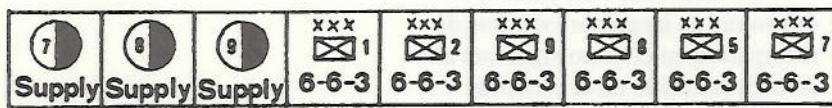
OF.5. Durante el turno en el que se declara la ofensiva y los tres subsiguientes el jugador alemán no recibe ningún punto de reemplazo; y durante el resto del juego sólo tiene tres puntos de reemplazo y no cinco como normalmente.

OF.6. Las condiciones de victoria del juego no varían se haga uso o no de la variante. ■

Nota: os adjuntamos la tabla necesaria para jugar al D-DAY por correo, que no podímos incluir en el número 13 de LÍDER y las fichas de las variantes especiales correspondientes. ¡Que os aproveche!



Fichas D - DAY , 1^a parte



Fichas D - DAY , 2^a parte

Robin Hood

Escenario Cry Havoc

por Javier Gómez del Club Sturmtruppen

(Para jugar este escenario es necesario tener *Siege y Outremer*)

Parte 1 Puesta en escena.

El sheriff de Nottingham llega al pueblo de Sherwood donde comienza a cobrar los impuestos. Los campesinos, alentados y arenados por los hombres de Robin Hood se niegan a pagar y comienza la lucha.

El Sheriff (Sir Fitzwaren). Alabarderos Fursa (con armadura), Bors, Cliff, Swan y Evans. Ballesteros Denis, Jordan. Arco corto Idris, Owen. Campesinos Mathew (Bilman), Roger, Harry, David, Jasper, Gawain, Wil'n, Jones, Baldric, Dai, Ivor, Geoffrey. Piqueros Aki, Stori, Bryn. Hombres de Robin Little John (Sgto. Morgen). (Todos del Siege).

Reglas de saqueo del Outremer (pag. 28 de la traducción).

Condiciones de victoria: Por cada casa saqueada: 5 pts. Herir a Little John: 3 pts (The Castle). Matar a Little John: 6 pts. Capturar a Little John: 12 pts. Cada hombre del sheriff herido: 3 pts. Cada hombre del sheriff muerto: 6 pts. 25 pts empate. 25 pts derrota del sheriff. 30 o más victoria del sheriff

Despliegue: Little John escondido en un edificio. Los campesinos en edificio. Los hombres del sheriff en "The Street".

La primera jugada es del sheriff. Cuando todos los campesinos mueren o Little John muere o todas las casas son saqueadas o las bajas del Sheriff son del 50% entre muertos y heridos, la primera parte acaba.

Parte 2

Si el sheriff consigue saquear algo en el pueblo y salir con vida, partirá con el botín hacia el castillo. Para ello cuenta con un carro y 2 nuevos soldados que se quedaron junto con el carro a una distancia prudente. Pero en el bosque está Robin con su partida ...

2	G
1 Olive Grove	F The Castle H
4	E

Grupo del Sheriff: Supervivientes de la parte 1. Piqueros Mordred y Hayden (Outremer). Si algún miembro del grupo del sheriff llega con vida al castillo, una fuerza de normandos acudirá en socorro del sheriff: Sir Huges, Sir Lacy, Sir Wulfric, Sir Clarence, Sir Mortimer.

Grupo de Robin: Robin Hood (Dylan Arco Largo), Scarlatted (Aylwin Siege arco largo), Fray Tuck (Claude). Arco largo (Outremer) Gwyn, Aylwin, Mathew. Sgt. Morgen (Little John) si está vivo y el resto de supervivientes de la primera parte. Los hombres de Robin despliegan en el tablero del bosque y los del sheriff salen por el hex K o U.

Condiciones de Victoria: El carro llega al mapa del castillo 10 pts para el sheriff. El carro no llega al mapa del castillo 10 pts para Robin. El combate termina con la muerte de Robin o del Sheriff.

Parte 3 y última

Mientras los anteriores hechos se desarrollaban, el perfido Príncipe Juan (Philip II) ha se-

cuestrado a Lady Marian (Blodwin). En caso de no haber muerto en la parte 2, Robin se dispone a salvarla. Mientras unos misteriosos caballeros se han unido a la partida de Robin.

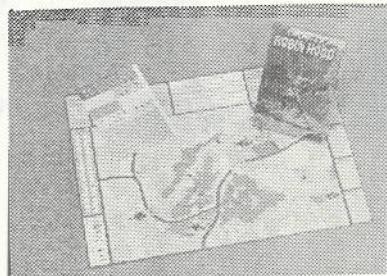
Grupo del príncipe Juan: Supervivientes de la parte 2. Príncipe Juan (Philip II). Set Puig (Outremer). Grupo de normandos de la parte 2. Arcos cortos Robert, Nicholas (Outremer). Ballestas Emlym (Outremer). Blodwin (prisionera). 5 barriles de aceite.

Grupo de Robin Hood: Supervivientes de la parte 2. Ricardo I, Sir Raymond, Sir Walter (todos a pie), David, Morris, Jasper, Ivor (Outremer), Dylan, Baldric, Jones, Dai (Outremer), Swahn Cliff (Alabarderos Outremer). 1 ariete, 6 escalas, 10 foso tapado, 1 torre.

Condiciones de victoria: (Si Robin murió en la parte 2 el jefe es Ricardo). Salvar a lady Marian y eliminar al príncipe Juan, 20 pts. De lo contrario Juan será el rey de Inglaterra, 20 pts.

The Castle

Cuando termine el asalto (15 turnos) se procederá al recuento de los puntos en las tres partes y se decidirá el vencedor general del escenario. ■





INTERNACIONAL

F. MATA SALLA

SERVICIO A LA AFICION

RAJ PARTHA

MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



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

MBT ¿Un Squad Leader contemporáneo?

por Javier Hoyos

Al leer este título a buen seguro que más de un jugador habrá frunciido escéptico el entrecejo. Precisamente para no parecer excesivamente lapidario he encerrado la frase en unos camaleónicos interrogantes que pueden ser interpretados tanto como gesto dubitativo, tanto como recurso retórico.

Mi opinión es que MBT es "casi" un Squad Leader contemporáneo y, cuidado, que aún así el piropo no es precisamente pequeño. MBT es una simulación a nivel táctico de hipotéticos combates entre tropas del U. S. ARMY, el Bundeswehr y el Ejército Rojo. El diseño escogido en MBT para representar esta situación es curioso e incluso atípico. Normalmente los juegos tácticos apostaban por lo realmente micro, vehículos individuales y escuadras de infantería; o por la representación pelotonar, pelotones de carros y de infantería simulados en las fichas del juego. Para la escala del terreno se escogía en el primer caso unos pocas decenas de metros por exágono y para el segundo cantidades rondando la centena de metros. MBT hace un ejercicio de eclecticismo. Las unidades representan vehículos, aviones helicópteros y escuadras de infantería, todo ello a escala individual. Sin embargo, cada exágono refleja 100 metros de terreno real. Por seguir con las comparaciones, más bien parece a primera vista una mezcla de las fichas de Squad Leader con los tableros de Panzer Leader. Este detalle de diseño de escalas choca inicialmente por lo heterodoxo pero no desvirtúa en absoluto el juego.

MBT es un producto de diseño altamente detallado. Hasta

tal punto esto es cierto que las paradigmáticas fichas de blindados de SL o ASL, repletas de información, quedan superadas. El volumen de datos que se ha tenido en cuenta en cada vehículo -y en el resto de las unidades del juego- es tal que las fichas sólo tienen dibujada su vista aérea, sus datos vienen en una tarjeta aparte repleta de números, abreviaturas y letra minúscula que recogen prácticamente cualquier característica de interés en combate. Para muestra un botón: ver Figura 1.

Los 4 tableros del juego recogen una amplia variedad de terrenos, desde llanuras a intrincadas zonas con colinas, bosques y áreas urbanas. Como en la mayoría de los juegos tácticos, los tableros pueden ensamblarse unos con otros en cualquier configuración imaginable, con el único límite que imponen las posibilidades de la combinatoria de 4 elementos. Como una opción posible, si algún jugador quiere profundizar más en el aprovechamiento táctico del terreno y los 100 metros por exágono le parecen excesivos, la solución es realmente fácil. Traslada tus escenarios y tus fichas a tableros de Squad Leader y ajusta las velocidades y alcances de la forma adecuada (multiplicar por 2 es lo más práctico). Este recurso es especialmente recomendable si se desea explorar las situaciones de combate urbano con armamento contemporáneo. ¿Qué tal un remedo de "Las calles de Stalingrado" pero con Lepard II en lugar de Stug III y misiles anticarro MILAN sustituyendo al Panzerfaust?.

La limitación en alcance práctico que imponen las zonas edi-

ficadas tampoco permitirá trabajar con distancias demasiado grandes y complicará la conversión.

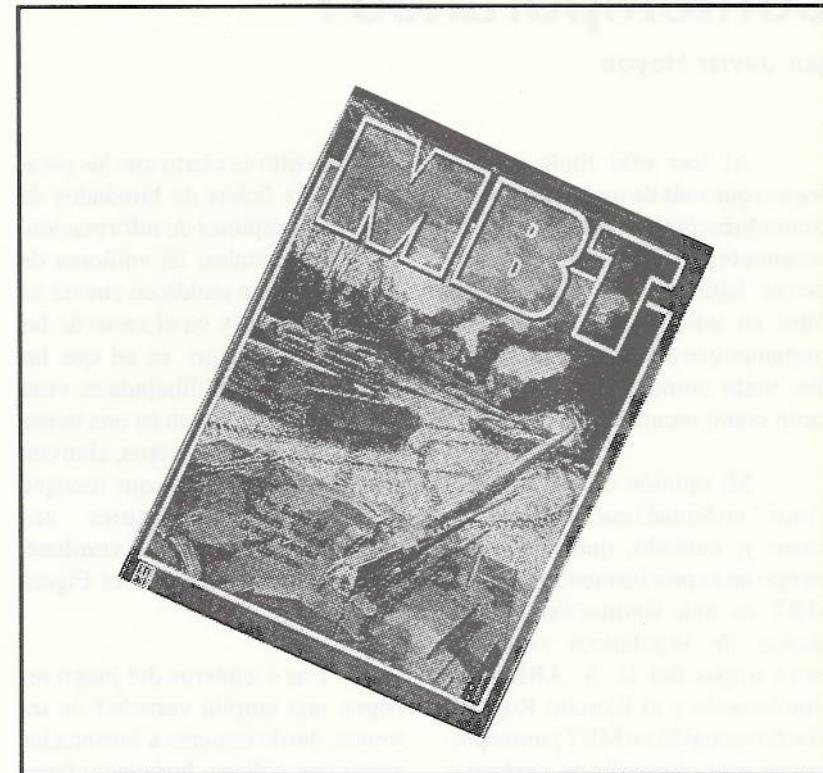
Las reglas de MBT no serán una gran sorpresa para los jugadores ya iniciados en los juegos tácticos especialmente para aquellos que tengan conocimiento del Squad Leader. Para las noveles, la presentación dosificada en reglas básicas, avanzadas y optionales permitirá una introducción sosegada y paulatina en el juego. Lo realmente nuevo en el apartado de reglas es el énfasis puesto en el central de mando de las unidades y el procedimiento utilizado para representarlo. Un sistema de puntos de mando en combinación con unas fichas de órdenes específicas permite a las unidades moverse y/o ejecutar determinadas acciones de combate. Una cuidadosa planificación es necesaria ya que sólo se pueden "activar" unidades en función a los puntos de mando disponibles. Aparte, hay que cuidar si la orden dada a la unidad permite hacer aquello que se planea.

El arsenal contemporáneo al completo se puede ver desfilar por MBT, desde misiles filoguiados anticarro, al blindaje reactivo pasando por la utilización de diferentes tipos de municiones, sistemas de visión laser o infrarrojo, infantería de élite y los abundantes tipos de misiones artilleras. La aviación y los helicópteros son dignos "partenaires" y adversarios de los blindados y tampoco se han escatimado esfuerzos en simular sus capacidades. Por fin te podrás sentir un Han Ulrich Rundel moderno y reventar carros de combate soviéticos pilotando tu único A-10 cargado de misiles, bombas guiadas por láser

y cohetes. Otra particularidad destacable es la regla de doctrina militar soviética, una especie de "todos a una", que está contemplado mediante una seria limitación de la flexibilidad operativa de las unidades rusas. Todas las unidades con doctrina mueven juntas cumpliendo la misma orden y atacarán juntas al mismo blanco. ¿Qué tiene de malo?, bien contestamos con otra pregunta, ¿De qué sirve verse obligado a disparar 4 veces contra el mismo tanque enemigo cuando el primer disparo ya lo destruyó?.

MBT ofrece 5 escenarios diferentes que, de hecho, se convierten en 17 debido a la posibilidad de jugar la misma situación básica con varios órdenes de batalla y nacionalidades diversas, en el caso del jugador que maneja la OTAN. Incluso este número se ve aumentado por la posibilidad de entrar por los lados del tablero nuevos en cada ocasión en que se juegue un escenario ya que este factor es de designación aleatoria y a elección del jugador que gana la iniciativa. Cuando menos los escenarios tardarán mucho más tiempo en hacerse repetitivos. Por otra parte, la posibilidad de autodiseño de escenarios es muy alta ya que el reglamento incluye una extensa lista de 400 formaciones militares tipo pelotón, compañía y batallón.

Aunque el nivel de complejidad del juego es ajustado por el jugador mediante el simple mecanismo de incluir o no determinadas reglas, no nos engañemos, MBT es relativamente complejo a partir del nivel avanzado. Las excelentes tablas de ayuda al jugador dulcifican enormemente la tarea, a veces irritante, de tener que estar pendientes de todos y cada uno de los modificadores a aplicar en un momento determinado. Gracias a ellas se pueden superar las fragosidades



iniciales de MBT. De todos modos, MBT es un juego exigente que requiere una habilidad mediana para desentrañar el significado y la utilidad correcta de los guarismos y siglas aparentemente caóticos de las tarjetas de datos de las fichas; además de una paciencia curtida para resistir la espera en tensión durante las tres tiradas de dados necesarias para saber si hemos logrado penetrar la piel de ese inquietante coloso de acero sobre orugas al que acabamos de disparar. Perderse entre una marabunta de cifras es fácil hasta que no se adquiere un poco de práctica y si no un ejemplo.

Mi primera partida de MBT. Mi pelotón de T-72M avanza decidido. De repente uno de mis carros recibe un impacto y queda detenido aunque todavía puede utilizar su cañón. Excitado por la posibilidad de hacer mi primer disparo en este juego no me lo pienso dos veces y... ¡fuego!. Impacto en un M-1 yankee pero nada ocurre. A toda

prisa otro de mis camaradas dispara. Nuevo blanco y de nuevo también nada sucede. Nervioso, mosqueado y confundido busco y rebusco entre filas de números la razón de la inexplicable inmunidad del tanque enemigo. ¡Kulturny! ahí está, sin darme cuenta, le estaba disparando munición sin suficiente poder de penetración como para atravesar su coraza. Las prisas, el entusiasmo y la novatada me han jugado una mala pasada. Para entonces ya sólo quedan los restos carbonizados de dos de mis flamantes carros. Mi futuro empieza a teñirse de nieve siberiana. Pero aún en el Gulag seguiré jugando a MBT. Como dice el comisario político: Squad Leader fué inicialmente sólo un juego táctico de infantería y luego se convirtió en el completo sistema integrado de simulación de combate táctico que todos conocemos a golpe de expansión, hasta culminar en el ASL. MBT ya es un sistema de simulación de combate táctico integrado desde el principio. ■

USSR-1A: T-80A Main Battle Tank (42.0 tons): 80-40-20 points.

MOVEMENT INFORMATION				MOVEMENT COSTS						
	Weather	MF	Road	Path	P	HASTY ENTRENCHMENT	b	SMOKE	+ 1	
	Normal	6	2/3	3/4	BRIDGE	+ 1	HILL HEXSIDE	+ 1	STREAM (FORD)	4
SPEEDS:	Snow	6	3/4	3/4	BUILDINGS	+ 1	HILL HEXSIDE (3LV1)	P	STREAM (NON-FORD)	P
	Mud	4	1	1	CLEAR	1	IMPROVED POSITION	1	WIRE	+ 1
TURN COSTS: 0-0-1/2-Tracked				DEPR HEXSIDE	+ 10	ROUGH	4	WOODS (HEAVY)	P	
STACKING POINTS: 2				DEST/DITCH/FIRE	P	SCRUB	2	WOODS (LIGHT)	3	
TRANSPORT VALUE: 2L				a: Per level. b: Use other terrain in hex. c: Eliminates wire.						

FIRING INFORMATION

TARGET INFORMATION

TARGET INFORMATION																	
HIT LOCATION CHARTS										ARMOR CHARTS							
ANGLE OF HIT	HIT LOCATION									AMMO USED	ELEVATION	FRONT-REAR		FRONT/SIDE-REAR/SIDE		ABOVE	
	TF	HF	HF°	TS	HS	HS°	TR	HR	HR°	TK°	GN	TTQ	HDG	TTA	HDA	TT	HD
FRONT	01-39-56- 38 55	04	—	—	—	—	—	—	—	95- 99	01- 00	38- 05	01- 43	38- 10	—	—	—
FRONT/SIDE	01-20-28-48-67- 18 27	47	66	74	94	—	—	—	—	95- 99	01- 00	20- 05	01- 24	20- 10	—	—	—
REAR/SIDE	—	—	—	01-20-28-48-67- 18 27	47	66	74	94	—	95- 99	01- 00	20- 05	01- 24	20- 10	—	—	—
REAR	—	—	—	—	—	—	01-39-56- 38 55	94	99	01- 00	39- 05	01- 43	39- 10	—	—	—	

NOTES: Has radio and NBC. Not amphibious. Songster missile may not be fired on the move. Carries an IR searchlight. Path restrictions on turret turns in building and woods hexes. May add heavy reactive armor to TF, TS and HF for 15 points (adds 2 tons to weight and reduces transport value to "0"—"CE" ammunition has no effect at TF, TS & HS locations). Increase gun's ammunition to 10 (1) if no Songsters carried. HMG and Bailed Out are small arms. One platoon may have a mine plow for 25 points—attacks minefields with 50 GP factors—if eliminated, "01-25" destroys the mine plow (D01217.5.2.3).

Figura 1

Tormenta roja sobre Islandia

Escenarios para MBT
por Javier Hoyos

La cara y la cruz

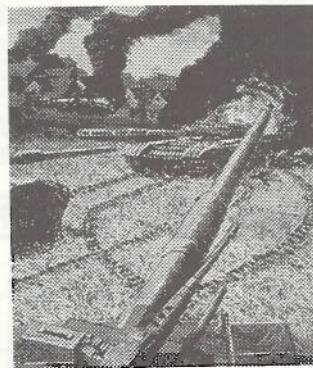
(escenario para MBT basados en la novela de Tom Clancy, *Tormenta Roja*)

La cara: Gloria Polar

Los soviéticos concibieron una audaz operación anfibia para neutralizar Islandia como avanzada de la OTAN en el Atlántico Norte durante la III Guerra Mundial: La Operación Gloria Polar.

Un cargero civil soviético, camuflado como buque de una compañía norteamericana, navegó durante los días previos al estallido de la guerra hacia Islandia. En sus bodegas transportaba un regimiento completo de paracaidistas soviéticos. El inicio de la operación fue un ataque masivo con misiles lanzados desde "Badger" y "Backfire" de la Aviación Aeronaval contra la base de la USAF en Keflavik. El ataque sembró el caos y la destrucción y uno de los misiles casualmente impactó en el centro de mando de los Marines. La defensa terrestre quedó totalmente desorganizada por este hecho, sin embargo, grupos de Marines, de policías militares y de personal de la Fuerza Aérea improvisaron una resistencia tenaz en el perímetro defensivo de la base aérea. Cuando la fuerza de paracaidistas soviéticos encargada de tomar Keflavik llegó a tierra a bordo de hovercrafts, fué recibida calurosamente por los enfurecidos norteamericanos.

Desenlace: Aunque los norteamericanos se batirieron desesperadamente, la superioridad soviética pronto se impuso y las posiciones defensivas fueron cayendo una a una. La base de Keflavik pasó a manos soviéticas solo con



pequeños desperfectos. La OTAN pronto sufrió los efectos de la pérdida de un enclave tan importante para su estrategia naval en el Atlántico Norte.

La cruz: Colina 914

Aproxidamente un mes después de su perdida, la OTAN volvió para reconquistar Islandia. Una división de Marines desembarcó en Stykkisholmur y desde allí se abrió hacia el interior de la isla. Los soviéticos fueron retirándose a medida que los norteamericanos avanzaban y solo combatieron en puntos escogidos. No obstante, el aplastante poder aeronaval de la US NAVY destruyó cualquier conato serio de resistencia. En la colina 914 se estableció la última posición defensiva soviética. Detrás de ella ya solo quedaba Reykjavich y el mar. Un batallón de paracaidistas soviéticos se atrincheró en la colina dispuestos a salvar el honor de la Rodina. La posición fué machacada por la artillería naval y terreste y por los aviones de la Marina pero los rusos siguieron desfiantes en la cima. En consecuencia los Marines pasaron a la siguiente fase del plan, asaltar la colina mediante la acción conjunta de los carros de combate y

de un asalto helitrasportado. Este fué el último acto de la III Guerra Mundial en Islandia.

Desenlace: A pesar de estar muy castigados, de no poder contar con ninguna clase de apoyo y de saber que no tenían ninguna posibilidad real de éxito, los soviéticos lucharon. Los Marines les aplastaron en un asalto al más puro estilo "Appocalipsys Now". Minutos después de que cesase el combate en la colina 914, el general Andreyev solicitaba un cese el fuego y aceptaba negociar las condiciones de rendición.

Advertencia

Ninguno de los siguientes escenarios es un enfrentamiento equilibrado. La superioridad numérica o táctica recae acusadamente en un bando concreto. Esto no quiere decir que sea imposible para el norteamericano vencer en Gloria Polar o para el soviético imponerse en Colina 914 pero, ciertamente, ambas tareas son complicadas. La gracia de estos escenarios está, por un lado, en que traducen en clave de juego dos interesantes fragmentos del best-seller "Tormenta Roja"; y por otro en que plantean dos situaciones tácticas sugerentes y diferentes a lo habitual en MBT, un juego en el que los blindados son los reyes, atribuyendo el protagonismo a la sufrida infantería. Por supuesto, para un mayor disfrute de estos dos escenarios recomiendo aplicar todos los niveles de reglas de MBT.

Gloria Polar

*Configuración del tablero (Figura 1)

*Despliegue soviético: Con cualquier exágono de las filas P, Q y R. Los medios exágonos también son utilizables.

*Despliegue norteamericano: En

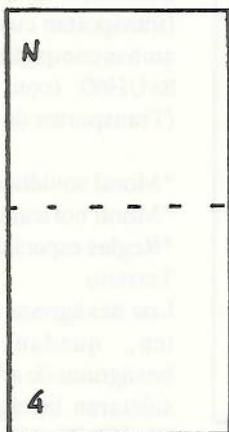


Figura 1

cualquier hexágono al norte de la fila X, está inclusive.

*Fuerzas soviéticas: Elementos del 243º Regimiento de infantería de asalto aerotransportada.

-Cuartel General de la Compañía A
1xBMD (con AT-4), 1xSLMRI (con RPG-18). Sin doctrina.

Compañía A reforzada

1º pelotón: 2xSLMRI (con RPG-18, "Squad Plus")

1xSLMRI (con RPG-18 & SA-14, "Squad Plus")

El CO con la SLMRI con RPG-18 & SA-14

2º pelotón: Idem primer pelotón

3º pelotón: Idem primer pelotón

Pelotón aerotransportado motorizado de la Compañía B

2º pelotón: 3xBMD (con AT-4)

2xSLMRI (con RPG-18, "Squad Plus")

1xSLMRI (con RPG-18 & SA-14, "Squad Plus")

El CO con la SLMRI con RPG-18 & SA-14

Sin doctrina.

*Fuerzas norteamericanas: Dos pelotones improvisados

-1º pelotón: 1xLMIS (con Dragon & AT-4)

2xSSI (con LAW)

1xTeam (con Dragon & LAW)

El CO con el Team

-2º pelotón: 1xSSI (con Dragon & AT-4)
2xSSI (con AT-4)

1xTeam (con Dragon & LAW & AT-4)
El CO con el Team

-5 posiciones mejoradas: Exágonos Y7, Z8, AA3, CC6 y CC7.

*Moral soviética: Crack

*Moral norteamericana: Crack

*Reglas especiales:

El río no existe. El puente no existe. Las carreteras no existen. El bosque no existe, es tratado como arbustos. Los exágonos de pista Y6, Z6 y AA7 si existen. Se considerarán pista también los hexágonos X1, Y3, BB7, CC8, DD7, EE7, FF8 y GG6 así como los hexágonos Y2, Z2, AA3, BB3, CC4, DD5 y DD6. El resto de tipos de terreno sigue existiendo.

*Duración: 12 turnos (1 hora de tiempo real)

*Condiciones de visibilidad: Día

*Variantes: Permitáse al jugador norteamericano colocar libremente las posiciones mejoradas. Las reglas de despliegue del escenario marcan las zonas posibles.

*Condiciones de victoria: Gana el bando que obtenga 95 PV de diferencia sobre el contrario. Concesión

de PV según condiciones normales más 10 PV por posición mejorada controlada, 3 PV por edificio de piedra controlado y 2 PV por edificio de madera controlado (el edificio en el hexágono T6 no será contabilizado).

Colina 914

*Configuración del tablero: (Figura 2).

*Despliegue soviético: En el tablero 2, entre las filas de hexágonos W y F en cualquier hexágono numerado del 4 al 10, ambos inclusive.

*Despliegue norteamericano: En el tablero 3, en cualquier hexágono numerado con un 7 o menos.

*Fuerzas soviéticas: 3º batallón reducido del 243º Regimiento de infantería de asalto aerotransportada.

-Cuartel General del 3º batallón
1xSLMRI (con RPG-18 & SA-14)
El CO con la SLMRI

-Cuartel General de la batería antiaérea aerotransportada

1xSSI (con RPG-18)

El CO con la SSI

-Pelotón antiaéreo aerotransportado

2xZU-23

El CO con un ZU-23

-Pelotón antitanque aerotransportado

2xSPG-9

El CO con un SPG-9

-Pelotón antitanque aerotransportado

2xTeam (con AT-4)

El CO con un Team

-Pelotón de ametralladoras

3xTeam (con MG)

El CO con un Team

-Cuartel General de la Compañía A

1xSLMRI (con RPG-18)

El CO con la SLMRI

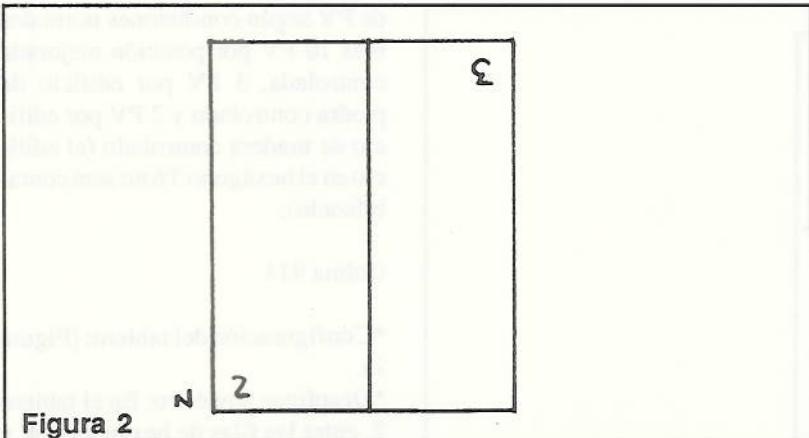


Figura 2

-Compañía A

1º pelotón: 2xSLMRI (con RPG-18, "Squad Plus")
 1xSLMRI (con RPG-18 & SA-14, "Squad Plus")
 El CO con la SLMRI con RPG-18 & SA-14.
 2º pelotón: Idem primer pelotón
 3º pelotón: 1xSLMRI (con RPG-18, "Squad Plus")
 El CO con la SLMRI.

-Cuartel General Compañía B
Idem Cuartel General Compañía A

-Compañía B
Idem Compañía A

-Cuartel General Compañía C
Idem Cuartel General Compañía A

- Compañía C (Muy reducida a causa de las bajas)
- 1ºpelotón: 1xSLMRI (con RPG-18, "Squad Plus")
- 1xSLMRI (con RPG-18 & SA-14, "Squad Plus")
- El CO con la SLMRI con RPG-18 & SA-14.

2ºpelotón: Idem primer pelotón.
3ºpelotón: Idem primer pelotón.

- 5 posiciones mejoradas
- 10 alambradas de 2GP DEF.

*Fuerzas norteamericanas: Elementos de la Fuerza Anfibia del Atlántico.

-Cuartel General Compañía
Blindada de los Marines
2xM60A3
1xM981 FISTV

- Compañía Blindada de los Marines
- 1ºpelotón: 4xM60A3
- 2ºpelotón: Idem primer pelotón.
- 3ºpelotón: Idem primer pelotón.

-Fuerza helitrasportada (dos compañías de Marines)

-Cuartel General de la Compañía C
1xSLMI(con LAW)
El CO con la SLMI.

- Compañía C de Marines
- 1ºpelotón: 3xSLMI(con Dragon & LAW)
- 1xTeam (con Dragon & AT-4)
- El CO con el Team.
- 2ºpelotón: Idem primer pelotón, excepto que el Team es (Dragon an LAW).
- 3ºpelotón: Idem primer pelotón, excepto que el Team es (MG).

-Cuartel General de la Compañía E
Idem Cuartel General Compañía C.

-Compañía E de Marines
Idem Compañía C

-Fuerza de helicópteros
Elementos de apoyo: 4xAH-1S
(con 8 rockets)

Elementos de transporte: 2xOH-58 (transportan cuarteles generales de ambas compañías)
8xUH60 (con 1/Side Miniguns) (Transportes de tropas).

*Moral soviética: Crack

*Moral norteamericana: Crack

*Reglas especiales:

Reglas

Los hexágonos de bosque no existen, quedan sustituidos por hexágonos de arbustos. Sólo se consideraran hexágonos con edificios F3, Y9, Z9, N4, V2 y DD8. Sólo se considerarán hexágonos de carretera Q1, Q2, R2, S3, T3, T4, V5, U5, W6, X6, X7, X8, Y9, Z9, Y10, I10, I9, I8, I7, I6, I5, I4, H3, I3, I3, I2 y I1. Los hexágonos de pista siguen existiendo.

Marcadores de doctrina

Los troqueles del juego no suministran suficientes fichas para representar todas las unidades contendientes de este escenario. Faltarán fichas de infantería para ambos bandos y helicópteros al norteamericano. Para representar a los Marines sugiero utilizar, además de las fichas propiamente norteamericanas, fichas alemanas. En el caso de los soviéticos esto no es posible. Así pues, ambos bandos tendrán que utilizar los marcadores de doctrina para completar sus cuadros. Estos marcadores actuarán como simples fichas indicadoras de número. Las reglas de doctrina no se utilizarán.

*Duración: 12 turnos (1 hora real).

*Condiciones de visibilidad: Día.

*Condiciones de victoria: Concesión de PV según reglas normales. Además, los hexágonos L7, O7, O8 y P7 valen 25 PV para el bando que tenga fichas en ellos al final del escenario. Gana el bando que sume 400 PV más que el contrario. ■

Imperium Romanum II

2ª Guerra Púnica

Por Pericles y Agamenón

Existen pocos wargames que reproduzcan las campañas de la antigüedad. Entre estos pocos destaca Imperium por su calidad y la extensión que abarca permitiéndonos reproducir las guerras que sacudieron al Imperio Romano a lo largo de más de 600 años.

Tras la derrota de Cartago Roma es la gran potencia occidental en el Mediterráneo, convirtiéndose poco después en árbitro de los reinos de Oriente tras derrotar a Macedonia y el Imperio Seleúcida, poderes helenísticos herederos de Alejandro Magno. Desde entonces y hasta los últimos días del Bajo Imperio el mayor enemigo de Roma será la propia Roma. Sin rivales, exceptuando a los Partos y Persas, sus únicos problemas exteriores provenían cuando, a causa de una de sus numerosas guerras civiles, los romanos estaban demasiado enfrascados en destrozarse mutuamente como para guarnecer las fronteras.

Estas guerras continuas, en su mayoría internas, son las representadas por los 33 escenarios de Imperium, desde las luchas entre optimates y populares del siglo I a.c. al intento reunificación del imperio de Justiniano en el VI d.c., pasando por la lucha entre César y Pompeyo, las invasiones godas y el terror de Atila.

Presentación

El juego incluye un libro de reglas, otro con los escenarios y un cuadernillo de tablas de ayuda. El mapa representa con detalle la totalidad del imperio en su máxima extensión, incluyendo a Persia y las tierras bárbaras del norte. Las costas han sido perfiladas realísticamente,

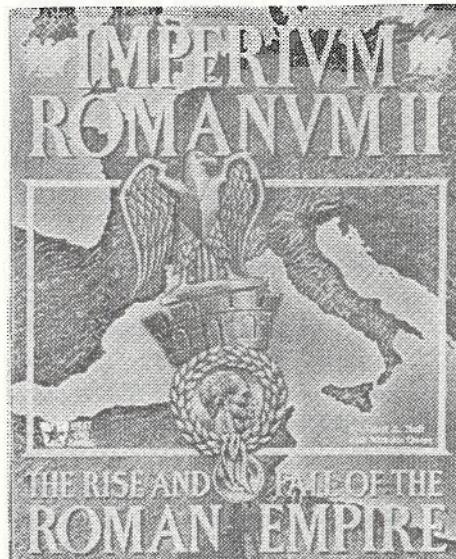
mientras que los ríos y montañas siguen la trama hexagonal, primando la claridad sobre la estética. Tiene unas dimensiones de 0.5m x 1.25m.

Hay un total de 800 fichas, contando marcadores, subdivididas en 10 colores. Cada facción en juego dispone de uno de estos colores para representar sus líderes y ejércitos. Estos están constituidos principalmente de infantería pesada (ya sean legiones por los romanos, falanges griegas u hordas bárbaras), auxiliares de infantería y caballería ligera o arqueros, flotas y, a partir del siglo III, caballería pesada, primeramente usada por los persas. Cada tipo de unidad viene representada por un dibujo de uno de los hombres que la componen, como un legionario, un lancero o un arquero. Vienen con un valor en cada una de las caras, usándose uno cuando son veteranos y el otro cuando se trata de inexperimentados reclutas.

Las reglas

Aunque de moderada dificultad, las reglas son de ágil manejo y realistas, y vienen bien explicadas y ordenadas, lo que facilita su comprensión. Aparte de las de movimiento y combate también se explica el manejo de aliados y países menores, las alianzas entre jugadores, la recaudación de impuestos y el reclutamiento de nuevas tropas, así como el efecto de las carreteras romanas, del invierno, de los saqueos, etc que detallan buena parte de los aspectos de las guerras antiguas.

De especial mención son las reglas de avituallamiento, que obligan a los grandes ejércitos a ir al



paso de sus carros de suministros, y que dan gran importancia al control de las costas y puertos.

Los turnos son mensuales con movimiento alternativo, pero la posibilidad del jugador atacado de interceptar las columnas enemigas, atrincherarse tras las murallas de las ciudades o incluso a veces de retirarse sin combatir le dan cierto grado de libertad de movimientos.

Trimestralmente se da la fase de recaudación y mobilización, a la que se puede añadir opcionalmente la de sucesos aleatorios, que sin enlentecer el juego le dan bastante emoción a la partida.

Escenarios

Las partidas se juegan por escenarios que tienen la variedad que puede darse a lo largo de 600 años de historia. En cada uno de ellos se dan las fuerzas de las que dispone cada jugador, junto a las provincias controladas, moral y tesorería, los países aliados o neutrales, despliegues alternativos si no se dispone del número de jugadores adecuados (desde 2 hasta 6 depen-

diendo del escenario) y condiciones de victoria. También se dan reglas opcionales, que pueden abarcar un periodo en general como la reforma de las legiones de Diocleciano, o particulares como el pacto entre César, Pompeyo y Craso que dio lugar al primer triumvirato.

Reglas adicionales

Caballería y arqueros: si se usa el modificador en combate por disponer del doble que el enemigo hacer que sólo se aplique si el total de caballeros o arqueros forma como mínimo una quinta parte de la fuerza, ya sea la propia o la del enemigo. En un ataque 50 contra 30 se necesitarían al menos 6 puntos. Así se evitan batallas decisivas en las que unos míseros arqueros desequilibran la balanza.

Pérdidas en combate: si unas unidades modifican su valor de combate, ya sea por encontrarse en ciudades o ser atacadas a través de río o estrecho, esta misma fuerza es la que se cuenta a la hora de calcular las pérdidas en combate. Hacer lo contrario es eliminar gran parte del poder que tenían estas fuertes posiciones defensivas de cara al obligar al enemigo a realizar largos asedios en vez de lanzarse al asalto, en el caso de las ciudades, o de realizar los cruces de los ríos por los flancos.

Reclutamiento: si en una provincia romana la facción que controla la capital no controla la mitad del resto de las ciudades todas las facciones que controlen ciudades en la provincia podrán reclutar en ella de la misma manera que en las zonas de reclutamiento de varias provincias que pertenecen a facciones diferentes.

Saqueo: cuando una provincia romana es saqueada todas las facciones romanas pierden la

moral correspondiente. Así se evita el que Italia o cualquier otra provincia sea saqueada sistemáticamente por las propias legiones que deberían defenderla.

Poderes inactivos: los países activados por invasión sólo podrán luchar contra sus invasores, con lo que se evita encontrarnos con partidas en los que se intercambian favores por "activar" países menores aliados, o en las que alguien manda una unidad a través de provincias neutrales que serán controladas por algún otro jugador amigable.

La 2^a Guerra Púnica

Los escenarios de Imperium Romanum comienzan con la guerra civil entre Mario y Sila en el 88 b.c. Aquí se dan dos escenarios en los que se desarrolla la invasión de Italia por Aníbal para aquellos que deseen manejar las legiones romanas en su lucha por la hegemonía en el Mediterráneo Occidental.

A. La invasión de Italia

Inicio: Octubre, 218 B.C. **Conclusión Histórica:** Octubre, 202 B.C. **Periodo:** 0. **Jugadores:** 2

Nota Histórica: El fin de la primera guerra púnica sólo supuso una tregua entre Roma y Cartago mientras recuperaban fuerzas. Así, mientras Roma se deshacía de los galos cisalpinos y de los piratas de la Iliria, Amílcar Barca conquistaba el sur de Hispania cuyas riquezas compensaban con creces la pérdida de las colonias de Sicilia y Cerdeña. Amílcar fue sucedido por Asdrúbal Janto, que fundó Cartago Nova y mediante la diplomacia extendió su influencia a los pueblos del interior. Los romanos, preocupados ante el rápido auge púnico, le hicieron suscribir el tratado del Ebro, por el

que se comprometía a no extenderse al norte de este. Al morir le sucedió el hijo de Amílcar, Aníbal, que volvió a la conquista militar, buscando pacificar la zona y entrenar a su ejército en vistas del inevitable conflicto, cuya declaración oficial llegó con el ataque a Sagunto, que aunque estaba al sur del Ebro se había aliado con Roma. Aníbal se movió rápidamente. Ante la supremacía marítima romana con la cual estos pensaban crear dos frentes, uno en Hispania y el otro en la propia África, decidió llevar la guerra a suelo italiano por la ruta terrestre esperando socavar la Liga Itálica y procurarse aliados. Ganó por velocidad a P. Cornelio Escipión, que desembarcó en Marsella cuando él ya había cruzado el Ródano. Luego cruzó los Alpes, aunque perdió casi la mitad de sus hombres, pero el Po se abría ante él. Un combate de caballería en el Tesino le resultó favorable y subió los ánimos. Escipión, que había mandado a parte de sus hombres ya al frente hispánico, esperó al cónsul Sempronio que mandaba el ejército de África. La irreflexión de este último permitió a Aníbal destrozarle en el Trebia, lo que le valió la llanura del Po y la posibilidad de engrosar su ejército con los galos.

Poderes mayores

Cártago

Rey: Aníbal, Asdrúbal

Tipo: civilizado no romano

Tesorería: 35 **Moral:** 95

Impuestos: 24

Provincias controladas: África Cesariensis (1), África Tingitana (1), África Proconsularis (8), Bética (5), Baleares (1), Tarracónensis (8)

Colocación: Iberos & flota (Marrón CER B)

2129W: 1*20-9, 1*18-30

2324W: 1*16-9, 1*4-12

2630W: 1*4-12
 3018W: 1*20-9, 2*4-12, 4*6-16
 3531W: 1*16-9, 1*4-12
 3628W: 1*16-9, 1*4-12, 2*6-16, 1*18-30
Mercenarios Númidas, Libios y Griegos (Naranja CER B)
 1531W: 1*16-9, 1*4-12
 2129W: Asdrúbal, 1*4-12, 2*15-16, 1 suministros
 2227W: 1*16-9, 1*4-12
 2324W: 0-16 #C, 1*16-9, 1*4-12, 2*6-16
 2626W: 0-16 #D, 1*(4)-12
 3018W: Aníbal, +1-16 #4, 2*20-9, 2*4-12, 5*(4)-12, 1*30-16, 8*6-16, 1 suministros
 3628W: +1-16 #3, 1*16-9, 1*4-12

Nota: Recluta por Mobilización Romana. El color marrón para reclutar fiberos en Hispania. En Italia sólo puede mobilizar 1*4-12 y en la Cisalpina galos (Azul CER C), 1*20-8 y 1*4-12, que no se descuentan del total de la zona. El precio de sus reclutas mercenarios es un 50% mayor que el normal excepto las flotas.

Roma

Tipo: Facción Romana
Tesorería: 10 **Moral:** 110
Impuestos: 22
Provincias controladas: Cisalpina (5), Corsica (1), Italia (13), Illyricum (2), Sardina (1)
Colocación: Verde (CER A)
 2522W: +1-16 #3, 2*20-10, 4*4-12, 1*36-30, 1 suministros
 3118W: +1-16 #4, 2*20-10, 1*16-10, 3*4-12, 1*6-16
 3217W: +1-16 #2, 3*20-10, 1*16-10, 5*4-12, 1*6-16
 3621W: 0-16 #A, 2*24-10, 2*(4)-12, 1*[8]-0, 1 suministros
 3826W: 2*20-10, 1*4-12
 3921W: 1*16-10, 1*4-12
 4124W: 2*36-30
 4418W: 1*16-10, 1*4-12, 1*6-16
Púrpura (CER B)
 3517W: +1-16 #3, 2*20-10, 2*4-12, 1*6-16, 1 suministros

Notas: controla Lilybaeum y Messina, pero no Sicilia.

Poderes menores activos

Marsella

Tipo: Civilizado no romano, cliente de Roma

Moral: 90 **Reemplazos:** 1

Provincias controladas: Massilia y Emporium. El resto de las ciudades de Narbonensis se consideran inexistentes.

Negro (CER B)

2522W: 1*4-12, 1*36-30

2821W: 0-16 #A, 1*16-9, 1*4-12

Poderes menores inactivos

Macedonia

Tipo: Civilizado no romano, neutral. **Moral:** 100 **Reemplazos:** 6.

Provincias controladas: Achaea & Epirus, Macedonia

Tan (CER B)

En Macedonia: 3*20-9, 2*16-9, 4*4-12, 1*36-30, 1 suministros

5022W: 1*16-9, 1*4-12, 1*18-30

Notas: Macedonia se activará si en una fase diplomática Cartago tiene 50 o más de moral que Roma

Numidia

Tipo: Civilizado no romano, neutral. **Moral:** 80 **Reemplazos:** 3

Provincias controladas: Numidia

Amarillo (CER B)

5*4-12, 6*6-16

Pérgamo: cliente de Roma, controla Asia. Se activará si unidades romanas entran en Macedonia

Siracusa

Tipo: Civilizada no romana, cliente de Cartago

Moral: 90 **Reemplazos:** 1

Provincias controladas: Sicilia Gris (CER B) En 4124W: 3*4-12, 2*(4)-12, 1*18-30

Notas: se activa igual que Macedonia. Debido al genio de Arquímedes Syracuse triplica en defensa a asaltos romanos

Rebeldes galos

Tipo: Bárbaros, clientes de Cartago

Moral: 60 **Reemplazos:** 0

Provincias controladas: ninguna

Azul (CER C)

Al norte del Po, 4*20-8, 4*4-12

Notas: Cartago puede activar 1*20-8 y 1*4-12 cada mes si el norte del Po se encuentra libre de legiones romanas pagando 5 talentos por pareja.

Rhodus

Tipo: Civilizado no romano, cliente de Roma **Moral:** 110

Reemplazos: 1. **Provincias controladas:** Rhodus

Amarillo (CER A)

4*(4)-12, 2*18-30

Notas: se activará si lo hace Macedonia

Reglas especiales

1) Roma y Cartago son las capitales.

El valor en moral de ambas es de 20

2) Ninguna necesita aprovisionarse de grano. 3) Aníbal, para acelerar su avance sobre Italia, prescindió de llevar equipo de asedio. Mientras no consiga traer unos carros de suministros desde Hispania o África los defensores romanos triplican en ciudades. 4) Las unidades de 30 y 15-16 representan elefantes. Estas últimas no pueden pasar a veteranas. Cuando luchen se tirará un dado, con un 1 se descontrolan y son eliminadas antes de la batalla.

Condiciones de victoria

La partida termina cuando uno de los dos jugadores logra cumplir sus condiciones de victoria. Cartago: controlar sus territorios

iniciales y todas las ciudades de Italia o hacer disolverse a Roma. Roma: controlar sus territorios iniciales (incluida toda Cisalpina) e Hispania, o hacer disolverse a Cartago.

B. Aníbal contra Escipión

Inicio: Diciembre, 211 B.C.

Conclusión Histórica: Octubre, 202 B.C. Periodo: 0. Jugadores: Máximo: 3. Mínimo: 2. Óptimo: 3
Nota histórica: Tras los primeros éxitos en el Tesina, Trebia y Lago Trasimeno Aníbal se dirigió al sur de Italia ante la falta de equipo y hombres para tomar Roma. Ante esto Fabio Máximo, experimentado general, le hizo una guerra de desgaste, apoyado por los enormes recursos humanos romanos. Pero el mando de Fabio llegó a su fin y recibieron el mando los dos nuevos cónsules. Uno de ellos, Varrón, se dejó llevar a una batalla campal en Cannas donde Aníbal le destrozó ocho legiones. Era agosto del 216. Capua se rebeló, y un año después la Macedonia de Filipo se aliaba con Cartago, seguida por Tarento y Siracusa en el 214. Pero Roma reaccionó con fuerza, logrando contener a Filipo y cercando Capua y Siracusa, que caerían en el 211. En ese mismo año Roma se aliaba con los Etolios y Pérgamo. Sin embargo la Fortuna sonrió a los cartagineses en Hispania y equilibró de nuevo la balanza: los hermanos Publio y Cneo Escipión fueron derrotados y muertos y los restos de su ejército empujados al norte del Ebro. Serían sustituidos por el hijo de Publio, brillante general de 24 años que llegaría a ser conocido como Escipión el Africano tras derrotar a Aníbal definitivamente en Zama en el 202.

Poderes mayores

Roma

Tipo: facción romana

Tesorería: 4 **Moral:** 75 **Impuestos:** 29. **Provincias controladas:** Cisalpina (6), Corsica (1), Italia (13), Illyricum (2), Sardinia (1), Sicilia (6)

Colocación: Verde (CER A)

2324W: +1-16 #3, 2*20-10, 1*4-12, 1*6-16
 3118W: Escipión, 1*20-10, 1*18-30
 3621W: [8]-0, 1*24-10, 2*20-10, 1 suministros
 3820W: [8]-0, 2*4-12
 3821W: [8]-0, 2*4-12
 3826W: 1*36-30
 3921W: [8]-0, +1-16 #2, 2*20-10, 1*16-10, 4*4-12, 1 suministros
 4017W: 2*4-12
 4218W: +1-16 #4, 2*20-10, 1*16-10, 1*6-16, 1 suministros
 4225W: 1*4-12
 4226W: 1*4-12
 4320W: 2*36-30
Púrpura (CER A)
 4320W: [8]-0, +1-16 #2, 2*20-10, 1*16-10, 2*4-12

Cartago

Rey: Aníbal, Asdrúbal. **Tipo:** Civilizado no romano. **Tesorería:** 12 **Moral:** 105. **Impuestos:** 24. **Provincias controladas:** África Proconsularis (8), Baetica (5), Baleares (1), Mauretania Cesariensis (1), Mauretania Tingitana (1), Tarragonensis (8)

Colocación: Iberos & flota (Marrón CER B)

1827W: 1*16-9, 2*4-12, 3*6-16, 1 suministros
 2129W: 1*4-12, 1*18-30
 2227W: 1*16-9, 1*4-12, 1*6-16
 3628W: 1*16-9, 2*4-12, 1*36-30
 4121W: 1*20-9, 1*4-12, 2*6-16, 1 suministros
Mercenarios Númidas, Libios y Griegos (Naranja CER B)
 1531W: +2-16 #1, 1*20-9, 2*4-12, 2*(4)-12, 2*15-16, 2*6-16
 1827W: Asdrúbal
 2626W: 0-16 #C, 1*(4)-12
 2630W: 1*4-12

3628W: +1-16 #3, 2*16-9, 2*4-12, 1*15-16, 1*6-16
 4121W: Aníbal, 1*20-9, 2*4-12, 4*6-16
 4220W: +1-16 #4, 3*(4)-12
Aliados Galos (Azul CER C)
 4121W: 3*20-8, 3*4-12
 4221W: 3*4-12

Notas: Recluta por Mobilización Romana. El color marrón para reclutar iberos en Hispania. En Italia sólo puede mobilizar 1*4-12 y en la Cisalpina galos (Azul CER C), 1*20-8 y 1*4-12, que no se descuentan del total de la zona. El precio de sus reclutas mercenarios es un 50% mayor que el normal excepto las flotas.

Macedonia

Rey: Filipo. **Tipo:** Civilizado no romano. **Tesorería:** 16 **Moral:** 90 **Impuestos:** 8. **Provincias controladas:** Macedonia (8).

Colocación: Tan (CER B)

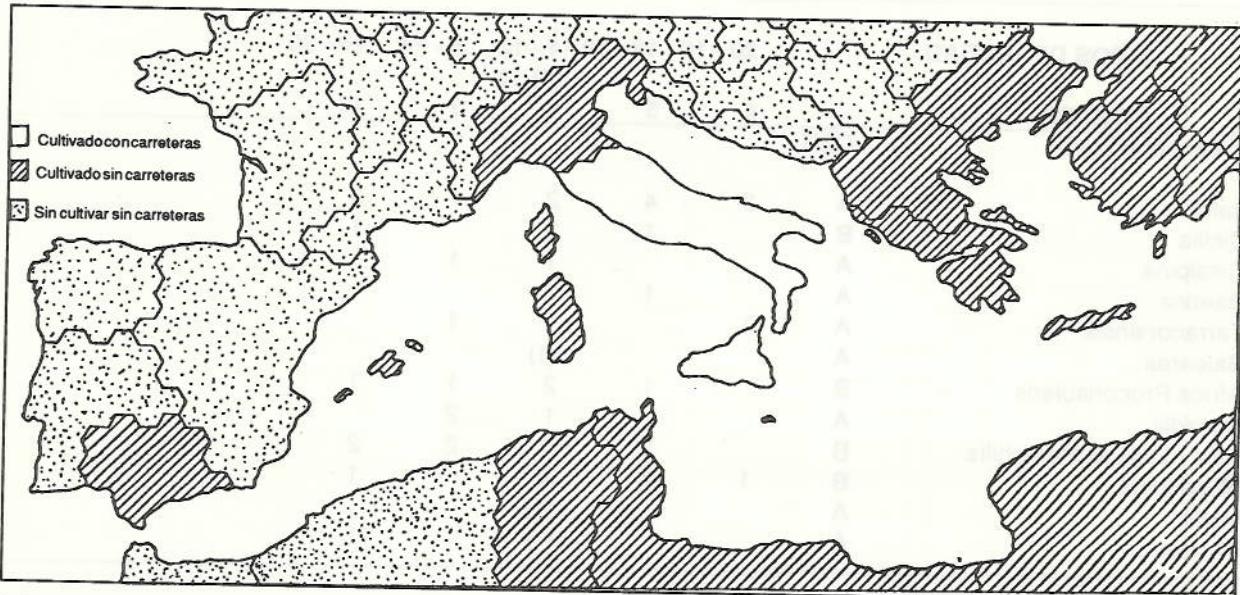
4418W: +1-16 #2, 2*20-9, 1*16-9, 2*4-12, 1*6-16
 4419W: 1*16-9, 1*4-12, 1 suministros
 4918W: Filipo, 1*20-9, 1*16-9, 1*4-12, 1*6-16, 2*36-30
 4920W: 1*16-9, 1*4-12
 5022W: +1-16 #3, 1*20-9, 1*36-30

Notas: las unidades reclutadas fuera de Macedonia le cuestan un 50% más. En Italia solo puede reclutar 1*4-12.

Poderes menores activos

Etolios y griegos

Tipo: Civilizado no romano, cliente de Roma. **Moral:** 90 **Reemplos:** 2. **Provincias controladas:** Achaea & Epirus **Rojo (CER B)**
 4721W: 0-16 #A, 4*4-12, 1*6-16
 4922W: 2*4-12
 5121W: 2*4-12

**Marsella**

Tipo: Civilizado no romano, cliente de Roma. **Moral:** 100
Reemplazos: 0. **Provincias controladas:** Massilia y Emporium. El resto de las ciudades de Narbonensis se consideran inexistentes.

Negro (CER B)

2821W: 0-16 #A, 1*16-9, 1*4-12, 1*18-30

Pérgamo

Tipo: Civilizado no romano, cliente de Roma. **Moral:** 100
Reemplazos: 2. **Provincias controladas:** Asia

Gris (CER B)

5418W: +1-16 #1, 2*16-9, 1*4-12, 1*6-16

5620W: 1*16-9, 2*4-12, 2*(4)-12, 1*36-30, 1 suministros

Rhodus

Tipo: Civilizado no romano, cliente de Roma. **Moral:** 110
Reemplazos: 1. **Provincias controladas:** Rhodus

Amarillo (CER A)
 4*(4)-12, 2*18-30

Poderos menores inactivos**Numidia**

Tipo: Civilizado no romano, neutral. **Moral:** 80 **Reemplazos:** 3
Provincias controladas: Numidia Amarillo (CER B) 5*4-12, 6*6-16

Reglas especiales

1) Roma, Cartago y Thesalónica son las capitales. Su valor en moral es de 20. 2) Ninguna necesita aprovisionarse de grano. 3) Aníbal, para acelerar su avance sobre Italia, prescindió de llevar equipo de asedio. Mientras no consiga traer unos carros de suministros desde Hispania o África los defensores romanos triplican en ciudades. 4) Las unidades de 15-16 representan elefantes. No pueden pasar a veteranas. Cuando luchen se tirará un dado, con un 1 se descontrolan y son eliminadas antes de la batalla.

Condiciones de victoria

La partida termina cuando Roma o Cartago cumplen sus condiciones de victoria.

Cartago: controlar sus territorios iniciales y todas las ciudades de Italia o hacer disolverse a Roma.

Roma: controlar sus territorios ini-

ciales (incluida toda Italia), Hispania y las ciudades de Lissos y Corinto (4418W y 5022W), o hacer disolverse a Cartago y Macedonia. **Macedonia:** controlar Macedonia, Achaea & Epirus, Illyricum y Asia.

Líderes

Debido a la falta de fichas para representar a los líderes en estos escenarios se pueden hacer las siguientes sustituciones: Belisarius por Aníbal, Tigranes por Asdrúbal, Majorian por Escipión, Mithradates por Filipo

Egipto y el Imperio Seleúcida

Se considera que Asia, exceptuando las provincias de Asia y Bithinia & Ponthus, más Aegyptus, la Cyrenaica y Cyprus pertenecen a los Lágidas y Seleúcidas y son imposibles de invadir.

Ciudades

Se usarán las mismas que en el primer periodo, con las siguientes excepciones: Narbo, Tolosa, Valentia, Verona y Aquileia se consideran inexistentes. Corinthus no ha sido arrasada. ■

TABLA DE MOBILIZACION. PERIODO 0

TIPOS DE UNIDAD COSTES	20 - 10 16 - 10 4 - 12 (4)-12					6 - 16 18 - 30
	4	3	1	2	13	
Area mobilización	CER					
Italia	A	3	4	2	1	3
Sicilia	B		1	2		1
Cisalpina	A			1	1	
Baetica	A		1	2		
Tarragonensis	A	1		1	1	
Baleares	A			(1)		
Africa Proconsularis	B		1	2	1	1
Numidia	A			1	2	
Asia / Licia et Pamphilia	B		2	3	2	2
Macedonia	B	1	2	4		1
Creta	A			(1)		
Rhodus	A			(1)		1

VALOR OPCIONAL DE LAS CIUDADES

NOMBRE	HEX	VALOR	NOMBRE	HEX	VALOR
Athenae	5121W	3/2	Byzantium	5415W	1/2
Carthago	3628W	4/6	Carthago N.	2129W	3/2
Corinthus	5022W	3/4	Ephesus	5620W	1/2
Hispalis	1530W	2/1	Mediolanum	3117W	1/1
Nicomedia	5615W	1/1	Philippolis	5016W	1/1
Ravenna	3517W	1/1	Rhodus	5821W	4/2
Roma	3621W	4/10	Salonae	4017W	1/1
Syracusae	4226W	4/3	Thessalonica	4919W	5/2
Utica	3527W	1/1			

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**

Serie Europa - España

por Joan Parés del club Alpha

Club Europa-España

Se presenta el Club Europa-España (C. E. E.), durante las JESIR IV en una cena solo apta para Euromaniacos y similares, según rumores la cerveza la pondrá gratuitamente el C. E. E. no la C. E. E. .

Oficialmente C. E. E. iniciará sus actividades en el próximo año (1990), ofreciendo a cambio de la cuota anual (en el momento de escribir este artículo la cantidad que se prevee es de entre 4.000 y 5.000 pts.), los servicios comunes al resto de asociaciones Europa extranjeras; es decir, suscripción a la revista TEN (The Europa News), 20% de descuento en la compra de productos Europa y recepción gratuita de suplementos especiales.

Se trabaja ya en la traducción de los reglamentos Europa al castellano. La primera traducción será la de los juegos "Fire in the East", "Scorched Earth" y "The Urals"; incluyendo las erratas oficiales aparecidas posteriormente.

Están disponibles en una cantidad limitada las revistas TEN números 6, 7, 8, 9 y 10 a 600 pts. cada número y "The Europa Almanac" a 700 pts. que es un com-

pendio de todas las ciudades fortificaciones y puertos que aparecen en toda la serie con su localización, tamaño y otras características de interés.

Otro servicio del C. E. E. será traer la otra revista que se dedica exclusivamente a la serie Europa; en efecto, se trata de E. T. O. la cual con una periodicidad mensual aporta nuevas reglas, modificaciones, escenarios y otros artículos imprescindibles para los Euromaniacos.

Nuestras revistas

"The Europa News" número 8 Julio/Agosto 89, 40 pgs.

Las noticias y novedades de cada número, en este caso un extenso reportaje sobre la primera Europafest celebrada en Eau Claire (Wisconsin), los comentarios de John Astell, la segunda parte del dossier sobre los Ingenieros de ferrocarril alemanes, con su orden de batalla completo para toda la serie Europa, el sistema de Wherkreise alemán adaptándolo para la activación de unidades especiales (entrenamiento, seguridad, etc.) cuando los aliados entren en Alemania, un estudio sobre la división

italiana "Superga", las respuestas a dudas sobre el reglamento y la interesante sección de Exchange, donde los Euromaniacos ponen de manifiesto sus opiniones y controversias.

"E.T.O." número 49 Octubre 89 32 pgs.

Este número está casi íntegramente dedicado al orden de batalla soviético desde Septiembre 39 hasta Junio 41, este OB permite realizar ataques anteriores a la fecha histórica. Un interesante artículo sobre los factores de la aviación, nos permite ver los desacuerdos entre Euromaniacos. Un punto de vista crítico sobre los Urales. La cuarta parte del capítulo de la Royal Navy, con la descripción completa de buques, incluyendo los posibles valores que tendrán en la serie. El Scorched Earth Postal, situándonos en este número en Oct. del 41, con los comentarios de los distintos jugadores. Por último, las preguntas y dudas sobre reglamento y la cronología de Octubre del 39.

Comentado

The Urals: Europa XIII, por Joaquin Ruiz Echauri.

No empecé a enamorarme de



En U.S.A. The Europa Association.
En AUSTRALIA Pacific Europa Players.
En GRAN BRETAÑA Europa Associations of the UK.
En CANADA Europa Associations of Canada.

Cuando queremos, estamos en primera línea.

AHORA EN ESPAÑA, "CLUB EUROPA - ESPAÑA" (C.E.E.)
CENTRAL DE JOCS C/ PROVENÇA, 85. 08029 BARCELONA

“Europa” por el frente del Este precisamente. “The Fall of France”, “Their Finest Hour” o posteriormente “Torch” fueron mis preferidos durante mucho tiempo. Pero el principio y el fin de un jugador de guerra, de guerra acorazada, es el frente del Este. Hace ya un año y medio, Kepa Bis (un abrazo, colega) me señalaba (en el curso de una partida de “Fall of France” en Irún) que el jugador de guerra suele preferir en la gran mayoría de los casos la segunda guerra mundial y en concreto el frente del Este.

No solo coincido con Joan Parés en su análisis del frente del Este en “Europa” (ver LIDER 10), sino que voy a completarlo ahora. Porque digamos la verdad: “Scorched Earth” nos proporcionó esas 3.840 fichas que deseábamos, pero le faltaron mapas. Un “Euromaniaco” que se precie, quería ver más.

“Los Urales” nos dá más.

a)Componentes de TU.

a1)Tres mapas de tamaño standard-Europa (Euromapas 28, 29 y 30) y un mapa de formato “Scorched” (Euromapa 31).

a2)Un conjunto de cartas-tablas necesarias para jugar conjuntamente FITE-SE-TU, de ellas varias se habían proporcionado ya en los kits de FITE y SE realizados por GRD, otras nos ofrecen novedades, como por ejemplo un mapa guía de los tres juegos juntos o una carta que señala la situación de los distritos militares soviéticos “off-mat” (ya se amenaza en las notas del diseñador de TU -D. Dubberley- con la publicación de “Soviet Asia”).

a3)La revisión de los ordenes de batalla soviéticos en 1941 y 1942, refuerzos incluidos. Era lógico, con la aparición de nuevos mapas muchas unidades están ya situadas

en ellos y además las fábricas evacuadas aparecerán detrás de los Urales.

a4)Unas reglas de combinación de FITE-SE-TU. No son una revisión compleja, el jugador de SE las coge fácilmente.

a5)Reducciones de los 4 mapas, GRD sigue portándose.

a6)La hoja de erratas unificadas para FITE-SE-TU.

A7)El escenario de 1943 y la gran campaña de 1943. Yo ya conocía “Zitadelle” la campaña del 43 no oficial; pero en TU el escenario empieza en Abril del 43, lo cual dá más flexibilidad y además ha sido creado por J. M. Astell.

a8)La caja de TU. Pués si, voy a hablar también de la caja y lo voy a hacer porque es muy buena. Gris, blanco, negro y rojo (efectivamente se parece mucho a Spain & Portugal) un título acongojante, “Los Urales: Corazón de la máquina de guerra Soviética”, y tanto la caja, como los mapas son igualitos, igualitos a los standard de GDW. Solo los créditos nos sacan de dudas.

b)Objetivo: Los Urales

Cuando recibimos en Pamplona TU, empezamos a preparar el ya típico duelo a muerte en el Este. Tras juntar metacrilato para parar un tren, conseguir una mesa de 250 por 190 (para los mapas) y otra de 125 por 100 (para las cartas), más corcho para poner más mapitas reducidos, y demás artículos de coña en las paredes, ...empezamos a pensar en la partida.

El bando del eje no tenía la típica sonrisa idiota que se pone en Junio del 41 frente a FITE-SE. Ahora con TU, Moscú está solo a la mitad de camino del borde E, Stalingrad parece un problema menor (y no hablemos de Sebastopol) e ir a Leningrado es solo una carrerilla. Todavía recuerdo cuando el coman-

dante del GES dijo aquello de “Esto es enorme!!!”. De todas formas el bando Soviético tampoco estaba muy convencido de la vida. Su planteamiento era: “OK, hay un montón de sitio para retirarse; pero a partir de Gorki ya no hay muchas ciudades, ¿Dónde nos paramos?. Mi pregunta personal (no revelaré donde estaba yo) era: ¿Cuál es el interés estratégico de TU?, es más ¿Sirve para algo este flamante Europa XIII?, en Agosto del 41 tuvimos respuesta a todas estas dudas. El OKW desencadenó “Radian IV”, operación dirigida a envolver Moscú por SE. Pletóricos de júbilo los ejércitos del eje tantearon las cuencas del Donets, y la vista del mapa 28 les perdió, se extendieron por todo el Sur, cancelando la “Radian IV” y no llegando a situarse ni a 300 Km. de la capital Soviética. A pesar de ciertos éxitos locales (caída de Stalingrad, Astrakhan y comienzo de un ataque serio a Leningrado), tuvieron un fracaso estrepitoso y abandonaron la partida en pleno invierno del 41-42.

¿Por que os he largado este rollo?. Porque quiero que vivais conmigo las inmensas posibilidades de TU. Esos nuevos mapas proporcionan, tanto al eje como al soviético un punto de apoyo a grandes líneas de ataque. Y es el GES alemán quien puede hacer auténticas maravillas.

En fin, lo dicho un 10 para GRD y que sigan así. ■

Hacia el rugir de los cañones.

por Javier y Pablo Pérez de la Ossa Perelló del club Alpha

Acaba de publicarse la traducción al castellano de este reglamento inglés de juego napoleónico con figuras. Esto significa, de por si, una noticia agradable para la afición, ya que facilita el acceso a este periodo fundamental del juego de guerra con figuras a todos aquellos de nosotros que no hablan inglés o que no lo hablan con la suficiente soltura. A partir de ahora, ya no tendrán que depender exclusivamente de ese amigo que estudió inglés en el colegio (¡y siempre le suspendían!).

El reglamento en cuestión está sujeto, como todo en esta vida, a críticas. Y, de hecho, ya ha sido fuertemente criticado. Es indudable, sin embargo, que reúne algunas características que lo hacen especialmente apto como sistema de juego básico. En primer lugar, sus mecanismos de juego son sencillos y fácilmente comprensibles; el desarrollo de la partida se agiliza rápidamente con la práctica. Tanto el cálculo y registro de bajas como las tablas de fuego, combate cuerpo a cuerpo y moral siguen reglas sencillas, contemplando -en general- sólo algunos casos fundamentales, de manera que, tras un par de partidas, son fácilmente memorizadas, con la consecuencia de reducir las constantes referencias al reglamento (gracias a Dios); y, en algunos casos, incluso a las tablas. Por lo demás, los mecanismos son razonablemente independientes, lo que facilita su adaptación a los gustos o investigaciones de los jugadores.

En segundo lugar, es un reglamento que se adapta bien a las



partidas de dimensiones moderadas. Será problemático jugar Borodino con estas reglas, pero quien tenga un par de cientos de figuras que mandar a la mesa verá (espero que con satisfacción) que puede verdaderamente jugar con ellas y no simplemente ver cómo caminan a la lucha como robots después de recibir sus órdenes iniciales. Para la mayoría de los jugadores que conozco tiene más interés un juego para sus diez, quince o hasta veinte unidades que grandes razonamientos sobre el funcionamiento de los grandes cuerpos de ejército.

En el debe, dos aspectos. Por un lado, las características nacionales están suficientemente reflejadas en las reglas. Para las jornadas de Barcelona se han adoptado unas adaptaciones que no hacen sino demostrar que hay espacio para otras que, en un momento dado pueden parecer mejores. Ningún reglamento es la Biblia y creo que esta traducción precisamente nace con vocación de adaptación. Por otro lado, el sistema de órdenes tampoco está establecido de forma definitiva. Yo he visto jugar durante años con distintos reglamentos

omitiendo absolutamente las más bonitas reglas sobre órdenes, y no he podido menos que concluir que cada jugador o cada grupo acaba eligiendo las suyas. Espero que esta traducción sea un punto de partida sólido para la afición y consiga animar a tanto indeciso como hay a ordenar (de una puñetera vez) o sus lanceros que salgan de la caja y carguen. Que para eso están. ■

El reglamento de figuras WRG (7^a edición). Una antiguedad en castellano.

por Juan Tena del club Alpha

La Séptima edición del reglamento de Wargames Research Group (WRG) para Antiguedad ha sido traducida y revisada por miembros del club Alpha de Barcelona. Recoge la edición de Febrero de 1986 con modificaciones posteriores aparecidas en sucesivas hojas adicionales publicadas por WRG. Aunque la simulación histórica de batallas antiguas es una parte de la afición a los juegos de simulación y rol relativamente poco desarrollada

en nuestro país en la actualidad, creemos que puede ser una de las vías de expansión en el futuro. La disponibilidad de reglamentos y otros materiales relacionados contribuye a facilitar el acceso de nuevos aficionados a este segmento de la afición y a crear nuevas oportunidades para los que ya son entusiastas de la Antigüedad. Este reglamento es una representación con un buen nivel de detalles de la guerra antigua. Las formaciones y uniformidad de las tropas, la composición de los ejércitos, las distancias recorridas en el movimiento o el alcance de las armas se ajustan a los valores históricos. Si a eso añadimos los sistemas de órdenes y de moral incorporados al reglamento, lo que resulta es una batalla antigua a escala reducida.

En este breve artículo de presentación mencionaremos algunas de sus principales características. Quizá la más significativa es su alcance: abarca desde el año 3.000 a. d. C. hasta 1.485 d. C., es decir, incluye todo tipo de combate hasta los inicios de la aparición de la pólvora. Esto da pie a una gran variedad de tipos de tropas, con distinta instrucción y moral, con armas y formaciones diferentes. Otra característica relevante es el nuevo sistema de mando, control y comunicaciones. Constituye el eje de acción, aunque interfiera poco con su desarrollo aparente de la misma. En efecto, el centro de interés de la simulación de la batalla con este reglamento es el papel del Comandante en Jefe del ejército en una batalla campal. Por lo tanto el sistema de órdenes y los procedimientos y riesgos de su transmisión a las unidades son determinantes del resultado. Esta componente de la simulación es el instrumento mediante el cual el General pone en práctica su plan.

REGLAS DE JUEGO DE GUERRA

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

WARGAMES RESEARCH GROUP
FEBRERO 1986
SEPTIMA EDICIÓN



El punto anterior se combina con el estado de las tropas, donde el reglamento que comentamos propone variaciones respecto a versiones anteriores que favorecen el realismo de la simulación junto con la simplicidad de la aplicación de las reglas. Se establecen diversos niveles de moral, cohesión y de fatiga, de modo que las tropas pasan por diversas situaciones que varían desde las más entusiastas en el cumplimiento de las órdenes recibidas, a la retirada e incluso la desintegración de la unidad, fuera del control de los mandos. Por otro lado, las bajas que las unidades reciben no se traducen en la necesidad de retirar figuras de las unidades, sino en puntos de fatiga que la unidad acumula durante la partida, con lo que las figuras se deterioran menos que en otro caso. El núcleo de las reglas, y el punto por el que los principiantes deberían comenzar, concierne a la secuencia movimiento-disparo-combate. Esta parte del reglamento está cubierta con suficiente nivel de detalle para permitir el grado de realismo adecuado, sin que se convierta en una larga y compleja tarea

que haga el juego excesivamente lento. A través de esta secuencia va cambiando la situación táctica y el estado de las tropas, en buena medida como consecuencia de las bajas y los resultados del combate. Una novedad en materia de movimiento es la posibilidad de que las unidades realicen marchas a una velocidad mayor que los movimientos tácticos cuando se encuentran relativamente alejadas del enemigo.

El reglamento incluye también una amplia sección de trabajos y fortificaciones de campaña así como de asalto a fortalezas, junto con algunas "originalidades" tales como los cerdos incendiarios o el ganado en estampida, históricos aunque poco frecuentes, y que añaden "color" a la batalla. Como ya se anunció en el anterior número de Líder, este reglamento se halla a la venta en Central de Jocs y puede adquirirse por correo. En este mismo lugar pueden consultarse las listas con los 180 ejércitos que se corresponden con el reglamento. Será oficial para la competición de este período en las JESYR'89. ■

Guerra Moderna

Reglas y sugerencias para tiempo atmosférico
por Andrés Asenjo del Club Héroe

En mi anterior artículo relataba un poco, las dificultades en las que puede verse metido un jugador que desee encadenar partidas, y a la vez obtenerlas más reales, para poder realizar pequeñas campañas. En el presente artículo, voy a exponer unas sugerencias, con motivo del tiempo atmosférico que en algunas ocasiones, es mirado con soslayo por algunos diseñadores de juegos.

En guerra moderna, uno de los puntos más aleatorios en una campaña sigue siendo el clima. Es sabido que en condiciones óptimas las armas modernas pueden alcanzar un alto de letalidad; esto unido a poder elegir entre gran cantidad de equipo, hace al soldado medio moderno, un predador muy capaz y competente, únicamente a merced de un enemigo hosco, o una climatología muy adversa (Noruega, Vietnam, etc...).

El clima ataca por igual al Este u Oeste, Norte o Sur, Tercer Mundo o Europa. También sus efectos se dejan sentir tanto en el mar como en tierra y aire. Un ejemplo de lo anteriormente citado es la imposibilidad de utilizar ciertas armas según el estado de la mar:

* Barcos lanzamisiles no pueden disparar sus misiles con un estado de la mar 5 (Escala de Beaufort) es decir con un viento de 20 Kts. y olas de unos 2 m.

* No es posible ningún tipo de combate en un estado de la mar 9, es decir 48 Kts. y olas de 7 m.

* Los hidrofoil no pueden permanecer en posición de hidrocanoa con un estado de la mar 5.

* Para que sean operativos aviones que no dispongan de capacidad todo tiempo, es necesario

que exista más de un 60% de visibilidad.

* En una gran nevada (digamos una disminución del orden de un 60% en la visibilidad) un submarino puede detectar a una fragata por vía periscópica (un buen sistema para no ser detectado con sonares pasivos) a tan solo 2'4 millas.

Estos ejemplos, dan una idea de lo importante que es elegir el momento idóneo en la mar a la hora de iniciar una acción militar.

El aire ofrece aún más problemas a la hora de elegir el lugar y el momento de un ataque. Muchos de los aeropuertos se cierran con gran facilidad por cuestiones atmosféricas y los militares suelen tener un poco más de margen, aunque este oscila en un 25% de los datos civiles.

La nieve entorpece mucho el despegue, no pudiendo realizarse con una capa de 38 mm. de nieve seca o de 13 mm. si está húmeda. En el aterrizaje se permite hasta 10 cm. de nieve seca. También aumenta el peligro a la hora de carretear sobre hielo o nieve, estando prohibido con vientos cruzados de unos 5 Kts. de esta forma es una cuestión a tener en cuenta, a la hora de llevar a cabo abastecimientos en zonas de latitudes extremas.

La niebla muy difundida en algunas épocas del año, es un problema en la mayoría de los aeropuertos sin tecnología avanzada. El aterrizaje automático no es posible si existen vientos cruzados de más de 15 Kts, en este caso el piloto debe fiarse de su experiencia para aterrizar el aparato.

Los helicópteros en algunas

ocasiones, tienen un margen superior a los aviones, a la hora de sus restricciones atmosféricas, lo que les posibilita ser un arma muy querida por sus dotaciones. El único problema grave para estos aparatos son los vientos cruzados.

Con lo anteriormente citado, quiero recalcar que aunque los aviones militares modernos pueden llegar a ver en plena noche, con niebla, nieve o granizo, son necesarios unos mínimos meteorológicos a la hora de llevar a casa a estos aparatos.

En tierra el efecto meteorológico es bien conocido, sus efectos bastante visibles, y solo con un poco de sentido común se puede saber lo que ocurre cuando nieve, llueve o graniza en abundancia.

En cualquier caso paso a mostráros la siguiente tabla, con la que espero tengáis una mayor referencia a la hora de pasar a singular las incidencias anteriormente citadas. Figura 1.

En esta tabla se representan zonas de clima templado y continental, como algunos lugares de Europa o América, la costa Sureste de Australia, etc...

Como ejemplo, baste señalar que Alemania Occidental tiene aproximadamente 4 días de niebla en verano, 30 días en otoño, 33 en invierno y 11 en primavera. La duración media de dicha niebla es de unas 3'2 horas en verano, 5 en otoño, 6 en invierno y 3 en primavera.

El último punto a señalar como curiosidad, pueden ser las tormentas verdaderos azotes, que

TABLA DE TIEMPO METEOROLÓGICO

	INVIERNO	PRIMAVERA	VERANO	OTOÑO
1	Despejado, helando	Cubierto, lluvia	Despejado	Despejado, calor
2	Despejado	Cubierto, lluvia y viento	Despejado	Despejado, calor
3	Nieve	Cubierto, lluvia y ríos desbordados	Despejado	Despejado
4	Cubierto, nieve y helando	Cubierto, lluvia	Calor y tormenta	Despejado
5	Cubierto, nieve y viento	Despejado, embarrado	Calor	Despejado
6	Cubierto y viento	Despejado y viento	Calor	Despejado
7	Cubierto y lluvia	Despejado	Tormenta	Despejado y viento
8	Cubierto, lluvia y viento	Niebla	Chubascos	Despejado
9	Cubierto y lluvia	Despejado	Cubierto y lluvia	Cubierto y lluvia
10	Cubierto y neblina	Neblina	Cubierto	Cubierto y chubascos
11	Cubierto y neblina	Despejado y calor	Niebla	Cubierto y lluvia
12	Cubierto y niebla	Cubierto	Despejado y viento	Cubierto, lluvia y viento

Niebla: La niebla aparece, normalmente, en los cauces de los ríos, o cerca del mar. Se pueden considerar dos tipos de niebla: una en altura, que perjudica el movimiento aéreo, y otra de superficie que puede ser muy densa (visibilidad no superior a 6 mts.). Si el escenario empieza con niebla, esta puede levantarse a razón de , como máximo, 50 mts. por cada 2 minutos.

Neblina: Suele ocurrir en combinación con la niebla, en microclimas muy específicos. Lleva mucha cantidad de humedad. Suele ser muy densa, y es mejor no abusar de ella. La visibilidad viene a ser del orden de 1500 mts.

Lluvia: En condición de lluvia normal, la visibilidad no excede de 500 mts. Puede dejar de caer a lo largo de la partida.

Nieve: La visibilidad en nieve, puede verse muy reducida, y el movimiento es normal que decrezca. Pocos aviones vuelan en zonas donde está nevando con insistencia.

dejan zonas totalmente aisladas sobre todo en caso de un abastecimiento por vía aérea. En las tormentas con gran aparato eléctrico, es normal que los rayos alcancen longitudes de unos 20 Kms. de largo y unos potenciales eléctricos del orden de hasta 100.000 voltios alrededor de objetos puntiagudos, pudiendo dar lugar a los famosos Fuegos de San Telmo. Las tormentas suelen iniciarse en lo

que se ha dado por llamar "Células de Tormenta", cada una de ellas con una duración media de unos 20 minutos y dentro de cada célula totalmente desarrollada, se encuentra el mecanismo que puede iniciar la siguiente fase tormentosa. Una célula madura, puede tener entre 6 y 8 Kms. de ancho, con una altura de hasta 10 Kms. pudiendo formarse conglomerados de hasta 25 células. Este meteoro suele ir acompañado

de fuertes aguaceros, incluso en algunas ocasiones de lluvias torrenciales.

Espero que este artículo os de algunas ideas, y obtengáis más realismo en vuestras partidas para de esta forma poder llegar a conclusiones parecidas a las de cualquier mando en una acción militar. ■



Ludómanos



VALENCIA

Castellón, 13 tel. 96/3415264

tiendas asociadas a



CENTRAL de JOCS
BARCELONA

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

Panorama para jugar

Juegos de iniciación

por Javier Hoyos y Pepe Jara de la Hermandad de Redactores Jefe

Ahora que ya estamos de nuevo inmersos en la vorágine y el acelerado trajín de las JESYR sería bueno congelar por un momento las tiradas de dados, los aspavientos victoriosos o las afligidas muecas de derrota para reflexionar sobre el mundo del juego y los jugadores. En las JESYR se suele reunir demasiado "experto" e incluso a veces uno puede oler un tufillo a elitismo que yo calificaría de fantasmagórico. Pensemos en el otro lado de la afición, en esos jugadores que paseaban un día por una calle y de repente vieron una vistosa caja en un escaparate; o en aquel otro que un día se vió sentado a una mesa por un amigo para jugar a no se que cosa de nombre impronunciable. Ellos también son afición. Estoy hablando, por supuesto, de los neófitos, de los jugadores que inician su largo, o a veces no tan largo, itinerario en la afición. A ellos Líder dedica su atención huyendo de tecnicismos o especializaciones, presentándoles un panorama para jugar.

Veamos, acabas de engancharte al vicio de los hexágonos o del rol y no tienes muy claro que hacer. A primera vista caben dos posibilidades, o vas a un club o agrupación similar o te lanzas a devorar este dossier. En un club

probablemente te machacarán al principio pero eso es mejor que los vicios solitarios, al menos conoce a gente. La solución óptima es un amigo fiel que te guie en tus primeros pasos. Tanto en un caso como en otro, el contenido de las siguientes páginas te ayudará a situarte en este nuevo mundo.

Líder ya había tratado el tema de los juegos de iniciación en el dossier del número 7 de la revista. Nuestro planteamiento ahora es ligeramente diferente, pretendemos actualizar aquella información adecuándola a las novedades que el mercado ha experimentado, a las tendencias del juego. Existe una regla no escrita en el mundillo del juego que dice que lo que más se juega son los mejores juegos. En principio, la pregunta más importante que un jugador a de contestarse es, ¿a que quiero jugar?. Los campos posibles son múltiples y aquí los iremos desgranando uno a uno. De todos modos yo recomiendo dejarse llevar al principio por las más oscuras pasiones y jugar a aquello que realmente os atraiga mucho. No hay nada como una fuerte motivación personal por un tema o época para relativizar o incluso olvidar por completo las dificultades que entrañan las primeras peleas con los reglamentos y con esas condenadas

fichas que siempre parecen empeñarse en estar en situación ilegal.

El Rol

Sin duda es este el sector señorío y más destacado de la afición al juego. En plena expansión y de momento sin ningún límite, el rol aglutina a legiones de nuevos jugadores que se dejan seducir por la mezcla de reflexión, fantasía y esenificación que caracteriza a este tipo de juegos. Ya no basta querer embauchar a una encantadora viejecita un poco sorda y maniática, hay que hacerlo realmente interpretando la conversación.

El rol es un terreno donde la figura del guía espiritual es imprescindible y obligatoria. De hecho, su papel está institucionalizado, llamándoseles en vez de Maestro, Master (a algunos incluso se les reconoce por la impulsiva manera en que dicen: "yo soy MÁSTER").

Del Máster, árbitro o director de juego, como quiera llamársele, depende el juego y no es necesario tener un conocimiento previo para sentarse a una mesa de rol. En todo caso, si el tema engancha, la lectura de las reglas del juego puede venir después.



El rol se dió a conocer a nivel general en nuestro país a raíz de la publicación del juego medieval-fantástico *Dungeons & Dragons* básico. De este ejercicio infiusto de traducción es difícil por no decir imposible encontrar ejemplares pero sirvió para reclutar una primera oleada de aficionados. Muchos maestros afamados hicieron sus primeras armas en el Dungeons. El *Advanced Dungeons & Dragons* es bastante jugado pero, eso sí, hay que dominar el inglés ya que no está traducido. El espaldarazo definitivo a la rolmania vino de la mano de Joc International, que inauguró una línea de ediciones en castellano de juegos extranjeros. Hasta el momento tres son los títulos aparecidos, *La Llamada de Cthulhu*, *RuneQuest* y *El Señor de los Anillos*.

Como introducción al rol la mejor opción probablemente es *La Llamada de Cthulhu* ya que logra un elegante equilibrio entre la complejidad y la jugabilidad. Por otro lado, los lóbregos ambientes de Lovecraft son un excelente caldo para las más inquietantes aventuras. *La Llamada de Cthulhu* ofrece, a parte, un interesante sistema de partida y una completa reformación para rolear.

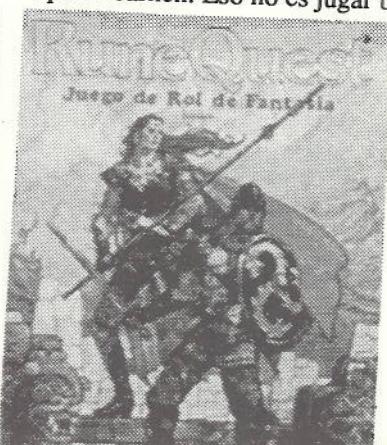
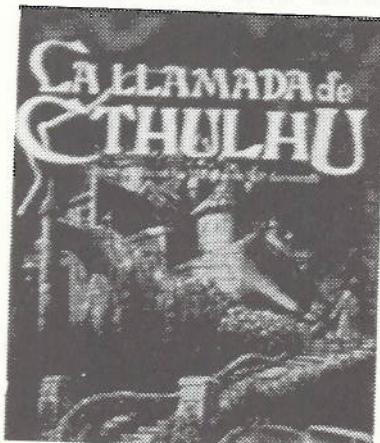
Asuntos menos terroríficos pero igualmente atractivos como la dura vida en el Chicago años 20 o las intrigas político-diplomáticas de la Europa de entreguerras. Siguiendo

una progresión, *RuneQuest* es un juego ya algo más complejo que el anterior y que requiere más tiempo de "empolle". La ventaja es que hará las delicias de los fanáticos de lo medieval-fantástico ya que pasa por ser uno de los juegos con más calidad y nivel de realismo.

El Señor de los Anillos vendría a ser la pieza de culto irrenunciable para todos los incondicionales del Tolkien y la Tierra Media. Sin embargo, no es un juego fácil, lo cual tampoco significa que sea difícil, simplemente es trabajoso, especialmente para una persona no iniciada. Demasiada minuciosidad y muchas tablas para consultar podrían indigestarse sino se toman con moderación. Ahora bien, si todos estos temas no os interesan, tranquilos, aún queda el último cartucho en castellano. Un recién llegado esta aposentándose en el mercado español, el *Traveller* de Diseños Orbitales. Se trata de un clásico en el mundo del rol y decano en la ciencia-ficción. Si lo que te atrae, son las profundas negruras del espacio interestelar insondable y la pléyade de soles y mundos que lo pueblan; y además quieras un juego serio y con una sólida base científica, *Traveller* es el apropiado. Diseñor Orbitales parece poseer también los derechos de *Megatraveller* por lo que no sería extraño poder jugar en castellano esta remodelación de *Traveller*.

No quiere decir esto que las posibilidades del rol se limiten a estas opciones. En nuestro país se juega a otras muchas cosas más como *Star Wars*, *Marvel*, *Paranoia*, *Trauma*, *Malefices* o incluso *Batman* (incluso el rol no queda a salvo de la batmanía o ¿debería decir la batmanía?) por citar sólo unos pocos ejemplos. Sin embargo todos ellos tienen un denominador común el marchamo de "sólo para políglotas" ya que no están traducidos y han de ser abordados en sus versiones francesa o inglesa.

Para acabar con el tema del rol, una serie de consideraciones finales sobre el mismo. El mundo de los adictos al rol se divide en dos grupos, los que están delante o detrás de la pantalla, es decir, los jugadores y los directores de juego. Como ya señalé anteriormente los conocimientos que necesita un jugador son mínimos, su principal preocupación deberá ser representar bien su "rol" que significa papel o, por extensión, representar un papel en el caso que nos ocupa. Por otro lado deberá preocuparse de renovar el grupo de juego dándole un carácter lo más abierto posible ya que no hay nada más aburrido que un grupo de jugadores de rol que tras muchas partidas se conozcan las reacciones de sus compañeros ante una situación prácticamente de memoria porque ellos juegan siempre igual encarnan al personaje que encarnen. Eso no es jugar bien



a rol. Aquellos que aspiren a mayores compromisos con lo oculto tras las pantallas no deben olvidar que el camino es largo y la tablas y la experiencia para poder improvisar sin pestañear ante las viperinas preguntas de los jugadores sólo se adquieren a golpe de partida y de tiempo. Un buen director de juego que guie vuestos pasos de pequeño saltamontes siempre se agraecerá, sino, se os puede atragantar algún manual de reglas o, lo que es peor, acabareis haciendo un magro beneficio al rol montando y arbitrando partidas sin chicha ni limoná pero con mucho ploma, sangre y visceras.

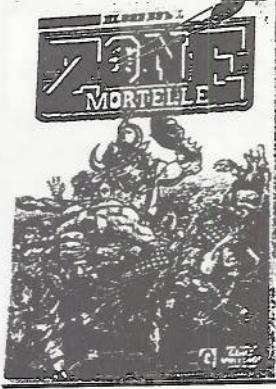
Los Juegos de Tablero

Venimos del terreno del rol y nos trasladamos hacia los dominios de su majestad el tablero. Para no hacer el cambio demasiado traumático comenzaré hablando de los juegos temáticos principalmente por dos razones. En primer lugar constituyen la tierra de nadie común que comparten "roleros" y "wargamers", dos familias emparentadas pero no siempre bien avenidas. En segundo lugar el temático suele ser el tipo de juego más apropiado para iniciar al novato en el mundo de los juegos de tablero. Especialmente hay una serie de temáticos que pueden servir de puente hacia juegos más serios: del

Risk al *Diplomacy* la distancia no es excesiva (¡Sacrilegio! gritan los irredentes puristas en la Redacción) y el trecho se acorta aún más si partimos del *Super-Risk*. Una vez introducido nuestro esforzado aprendiz en los mecanismos del clásico de los clásicos diplomáticos, desde el *Diplomacy* se puede iniciar una serie de encadenamientos que lo llevarán a recalcar en el *Machiavelli* (intrigas en la Italia renacentista a todo pasto), en el *Conquistador* (¡como organizar un imperio en el Nuevo Mundo!) o el juego que deberían conocer los miembros del comité del V Centenario para enterarse de que va la historia), de ahí a *Pax Britannica* (en el s. XV el Nuevo Mundo, en el s. XIX todo el mundo puede ser parcela imperial), para acabar en el soberbio *Empires in Arms* (la gran movida napoleónica). Siguiendo esta progresión quien no a mucho era un novato ahora estará jugando a uno de los mejores juegos que ofrece el mercado.

La familia de los temáticos no queda agotada con los juegos diplomáticos, el mundo de la economía y el deporte están excelentemente representados. Sin embargo los juegos económicos han caido en un cierto olvido probablemente porque los aspectos que tratan están reflejados de una forma más atractiva en otros juegos, especialmente en los diplomáticos. La lista enumerada arriba es un ejemplo e-

vidente de lo que digo. El *Monopoly*, el *Acquire*, el *Fortune*, el *Rail Baron*, el 1830 no tienen el "glamour" de la fase económica de *Empires in Arms* o un *Conquistador*. Los juegos deportivos también están relegados al ostracismo, más injustamente porque en su caso hay pocos o ningún sustituto salvo que el lanzamiento de dados se le considere deporte. Actualmente se está produciendo una relativa recuperación del "sillón-sport", en parte por la aparición de nuevos juegos deportivos con gancho, y en parte debido a la necesidad de poder jugar algo ágil, rápido y divertido que desengrasse de las mastodónticas juegos de tablero que monopolizan muchos clubs. La variedad es grande. Por citar sólo unos cuantos ejemplos se puede escoger entre correr en *Speed Circuit* con Fórmula 1 o navegar a toda vela con *Regatta*, jugar emocionantes *Play Off* con el juego del mismo nombre o introducirse en los malabarismos del fútbol americano con *Football Strategy*. *Blood Bowl* y su ampliación *Zone Mortelle* sustituyen la novedad exitosa de este año en el terreno de los deportivos. Su aceptación probablemente proviene de la mezcla de elementos que realiza, por un lado el fútbol americano y por otro lado la rudeza de los peculiares jugadores que componen los equipos que se enfrentan: orcos, trolls, zombies, etc. Un explosivo coctel sobre el césped que crea adicción con suma facilidad.



Aprovecho estas líneas finales sobre los deportivos para reivindicar juegos como el *Exin Basket* y el *Subbuteo*. Los más "profesionales" o los repudian o no confiesan los buenos ratos que han pasado con ellos. El juego es juego y la diversión no tiene porque ser sólo un ejercicio serio y de estadística.

He dejado a propósito para el final un grupo de juegos temáticos, que posiblemente los lectores más avezados ya habrían hechado en falta, y que yo calificaría de fuera de serie. El número uno, por excelencia, es el elogiado *Civilización*, un juego que conjuga lo lúdico con lo didáctico de manera admirable simulando el desarrollo de las grandes civilizaciones que tuvieron su cuna en el Mediterráneo Oriental. Un familiar cercano suyo es el *Britannia*, un juego que a pesar de su moedad ya ha cosechado cierto éxito. Difícil de catalogar, se mantiene a caballo entre lo temático puro y el diplomático, introduciéndonos en la turbulenta historia de Inglaterra desde el s. I al s. XI. Con un sonoro nombre y a ritmo de la Internacional, ha aparecido en España, el estreno más divertido de la presente temporada, me estoy refiriendo claro está, a *Kremlin*. Un alocado tratamiento de las intrigas por el poder en el seno del Politburo. Si ya se ha pasado por la antesala del temático o, simplemente, no os interesa esta clase de juegos, el tablero aún ofrece otra

gran posibilidad: el wargame.

Antes de proseguir sobre este tema me gustaría hacer algunas recomendaciones generales sobre la iniciación al wargame. Los wargames son tan espectaculares que muchas veces entran antes por los ojos que por la boca. Un *Pacific War* o un *Flat Top* resultan muy atractivos a primera vista pero requieren bastantes horas de "vuelo" y de experiencia para que no se conviertan en un endiablado caos en el que tus fichas te controlen a ti en vez de que ocurra justamente lo contrario. Dicho de otra manera, al principio hay que escoger juegos que se puedan jugar, todos tenemos nuestras "manías" o preferencias en cuanto a época o tipo de enfrentamiento pero es mejor ser cautos al principio. En la etapa heróica del wargame muchos entraron en el hobby con juegos sobredimensionados a sus capacidades reales y literalmente la letra entró a golpes. Ahora el panorama de los juegos es tan amplio que no son necesarias esas proezas. Vale más aprender los mecanismos y conceptos básicos del wargame para luego aterrizar en los juegos que realmente nos interesan.

En el campo del wargame podríamos dividirlo en dos categorías: el operacional y el táctico. Los wargames tratan todos los ámbitos en los que la guerra se desarrolla, tierra, mar y aire. Sin embargo los juegos sobre guerra aerea y naval

son lo suficientemente complejos como para recomendarlos para una segunda fase en la que ya se sea un iniciado y no un neófito. De esto ya hablaré algo más adelante.

El rey del wargame sigue siendo el tema terrestre y aquí podrás encontrar varios juegos clásicos introductorios. *Russian Campaign* figura entre los favoritos de todos los tiempos y muy pocas personas no han jugado con él. Desde esta simulación estratégica del Frente del Este se puede llevar al novel jugador hasta los abismos insondables de *Fire in the East* y *Scorched Earth* de la Serie Europa. Hay otros juegos estratégicos de otras épocas como el *War and Peace* que pueden servir igualmente de iniciación para el periodo napoleónico. Ambos son bastante digeribles y manejan los conceptos clásicos que luego se encontrarán, más desarrollados, en otros wargames.

Como novedad destacar *Tacair*, un juego que de una sola tacada y sin abandonar un mismo juego (hay que mirar también la economía) permite la iniciación y la revalida en el arte del wargame a la vez que, introduce al jugador en el siempre inquietante mundo de los conflictos hipotéticos entre OTAN y Pacto de Varsovia. En el diseño de wargames ha surgido una nueva tendencia que rompe los manidos esquemas del campo de batalla exa-



gonado, se trata de los juegos zonales. La afición se haya dividida sobre su ortodoxia pero yo me defino como defensor de cualquier innovación en el diseño de juegos y recomiendo probarlo. El sistema zonal tiene la ventaja de que descarga al jugador de las tareas más pesadas y mecánicas del juego enfatizando la faceta estratégica y de planificación de operaciones. *Turning Point at Stalingrad* es la última novedad en esta línea de diseño. La bondad del juego da idea que a la semana de ser puesto a la venta en España ya había entrado en el ranking de juegos de Líder. Por su parte revistas tan prestigiosas como Game le dan su más alta calificación.

A nivel táctico, la serie *Cry Havoc* constituye uno de los mejores sueños para atrapar nuevos jugadores; se puede acabar, además, jugando con figuras y pasando a los reglamentos pensados específicamente para el plomo en las mesas. Otro juego de un gran potencial de captación es *Platoon*, desde cuyas junglas vietnamitas un avisado novato podría pasar a la serie *Squad Leader* o incluso al *Advanced Squad Leader*.

Hablabía anteriormente de los juegos más complejos sólo para expertos o muy fanáticos de un tema. Los wargames sobre guerra aerea entrarían en esta categoría. *Flight Leader* sería una opción in-

teresante para el combate aereo moderno aunque yo recomiendo el *Air Superiority*, etiquetado como el mejor juego de su clase. Para los aprendices de "as" de las guerras mundiales las posibilidades son dos: el *Richtoffen War* para la I G. M. y la serie *Air Force* para la II G.M..

Con la guerra naval ocurría lo mismo que con los wargames aereos, hasta la aparición de la serie "Fleet" de Victory Games que permite introducirse desde una perspectiva operacional en el huracan aeronaval contemporaneo. Para los románticos, un título igualmente romántico, *Wooden Ships & Iron Men* la simulación de los épicos combates navales de los castillos flotantes de la época de la vela. Aunque los amantes del detalle sólo disfrutarán con *Amirauté* o con *Harpoon*, sobre ellos me extenderé más en el apartado sobre juego con figuras.

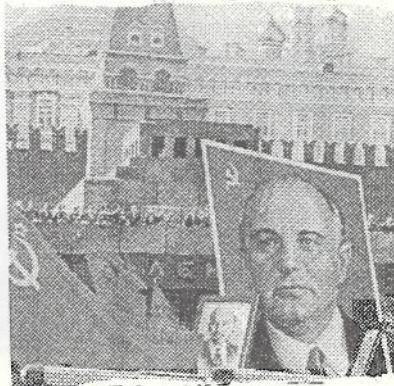
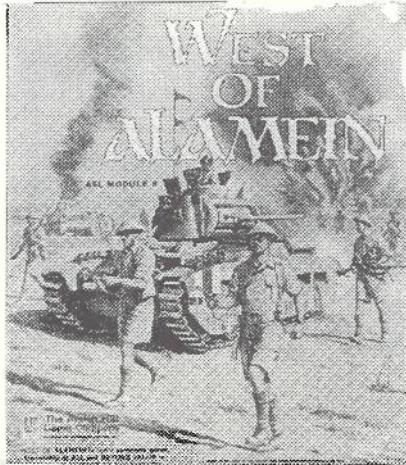
Los enamorados de las masas y de lo realmente macro descubrirán juegos hechos a su medida en la Serie *Europa* o en mastodontes como el *Pacific War* (quizás algún día Pepe y yo logremos acabar una gran campaña o siquiera iniciarla).

Los entusiastas de lo muy detallista y, también de lo muy complejo, tienen su wargame en la Serie *Advanced Squad Leader*, en pleno proceso de expansión, del que dan testimonio los módulos *West of*

Alamein, *Last Hurrah* y *Hollow Legions* aparecidos este año. *MBT* es un recien llegado al campo táctico que merece ser tenido muy en cuenta si se es aficionado a los artillugios bélicos contemporaneos.

Aquellos jugadores con vocación de ermitaño, o que no encuentran un contendiente por más que lo buscan, que no disponen de demasiado tiempo, o simplemente que su idiosincrasia es el individualismo visceral, también tienen su hueco en el mundo del tablero. Los juegos en solitario son sus solución. En muchos casos no se juega en solitario forzado por las circunstancias sino porque los juegos disponibles en el mercado tiene una calidad tal que hacen muy atractiva esta especialización de la actividad lúdica.

Las experiencias que se ofrecen son variadas. Desde comandar una fortaleza volante en *B-17*, hasta verse inmerso en la violencia del combate táctico blindado con *Open Fire* o *Patton's Best*, pasando por participar en la gallarda Operación "chariot" que simula *Raid on St. Nazaire* o cabalgar en defensa del Viejo Sur con *Mosby's Raiders*. Quizás el juego en solitario más extendido sea la serie *Ambush* que se basa en el combate hombre a hombre tanto en el Segundo Frente (*Ambush*, *Morelont*, *Purple Heart*) como en el Pacífico (expansiones *Battle Hyn* y *Leatherneck*).



Las figuras

Para los jugadores con afanes artísticos, el cartón o el plástico puede resultar demasiado deslucido. Por otra parte, un tablero obliga a jugar siempre en la misma superficie y con las mismas fichas.

Los aficionados a la investigación y a la historia también suelen desear huir del constreñimiento físico y creativo del tablero. Tanto unos como otros encuentran satisfacción en la variedad casi sin fin y en el goce estético e histórico que acuna el wargame con figuras. El plomo en las mesas es, por lo tanto, una variedad del wargame que tiene mucho de juego de autor. El primer paso es escoger el reglamento de juego adecuado a vuestras inquietudes. Como en el caso del rol, muchos son los llamados pero pocos los elegidos, por dos motivos, el periodo que cubren y el idioma. En esta ocasión comentaré únicamente aquellos traducidos o de mucho predicamento en nuestro país.

Planteemos un orden cronológico y comenzemos por los reglamentos de antiguedad y medievales. La séptima edición de *Wargame Research Group* es el más común como iniciación. *Charge* es un reglamento francés para el mismo periodo y por proximidad geográfica esta empezando a introducirse tímidamente en nuestro

país. El combate medieval (con figuras a escala 1:1) tiene un buen exponente en el nuevo juego de *Jeux Descartes Guet Apens*, mucho más fino y realista que el *Cry Havoc*. Con *Guet Apens* se acabó el combate de masas anónimas, ahora ha llegado la hora del duelo personal.

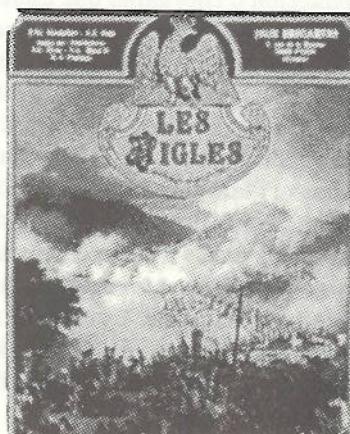
Las vistosas armaduras y el estruendo del acero contra el acero desde la época del Imperio Romano hasta la revolución de la pólvora es un terreno muy atractivo para el wargamer "plomizo" pero hay otro igualmente espectacular y sugerente por el que se decantan muchos neófitos: el grito de "Ça ira" retumbando en el aire, la Guardia Imperial napoleónica avanzando en puestas columnas hacia la delgada linea roja británica... en fin, la emoción me embarga, estoy hablando de las batallas revolucionarias y napoleónicas.

Desde este punto de vista *Les Aigles* ha aparecido recientemente en España. Como peculiaridad citar su reglamento bilingüe en francés e inglés, sus listas de ejércitos y sus escenarios, la mayoría de la Guerra de Independencia. El *Newbury* napoleónico está traducido y es buen comienzo en el tema aunque si se desea más verismo, marchad a toda prisa "Hacia el rugir de los cañones", el título de la traducción castellana del *To the Sounds of Guns*. El *Napoleon's* de AH es esperado como agua

de mayo. Los comentarios de la crítica extranjera no han sido excesivos, y aunque aún no se tienen copias en España, se sabe que el juego enfatiza la visión de la batalla desde la perspectiva de Comandante en jefe y en base a unidades tipo brigada. Como detalle curioso, la posibilidad de comenzar a jugar aún sin tener figuras de plomo ya que el reglamento incluye fichas de cartón para tal fin (al igual que hace *Les Aigles*).

Cerrando filas y sólo para muy maniáticos señalar la existencia del *Amirauté*, juego con figuras naval centrado en la II G. M. y el *Harpoon*, para mí el mejor juego naval contemporáneo del momento y del cual hablaremos con más calma en otro número de Líder. En fin, el espacio no dá para más y como supongo que el lector estará ya agotado, cierra este dossier, convocando a todos para uno próximo sobre el mismo tema el año que viene.

Salud y buen inicio en el vicio lúdico.■



Dioses de Glorantha

Por Luis Serrano de Fumbler Dwarf.

Tras *El señor de las Runas* y *La Isla de los Grifos* ya está aquí el último de la ya larga serie de suplementos que Joc Internacional ha editado para *RuneQuest*: *Dioses de Glorantha*.

Y no sólamente es el último sino quizás uno de los más esperados, ya que una vez satisfechas todas las necesidades básicas de publicación, que pasaban por editar en primer lugar todas las reglas indispensables para el juego y alguna campaña y/o escenarios en los que los jugadores novatos pudieran comenzar a llevar a cabo sus aventuras, tenemos que empezar a desarrollar ya en serio el mundo de juego en el que *RuneQuest* puede llevarse a cabo de un modo más satisfactorio. Antes de ponernos a publicar aventuras, campañas y módulos, era necesario publicar las versiones básica y avanzada del juego, y el suplemento del *Señor de las Runas*.

RuneQuest es un juego que originariamente vio la luz en su tercera edición en una versión *De Luxe* que era muy difícil dividir en porciones si uno quería tener una visión global del juego. Había que editar primero todo ese material original para poder luego dar forma por completo al mundo de Glorantha.

Para usar *Dioses de Glorantha* no es estrictamente necesario tener un ejemplar de la versión avanzada del juego, ni el suplemento del Master *El Señor de las Runas*, pero la verdad es que gran parte de los conceptos que se manejan se describen en estos dos suplementos, y si no se dispone de

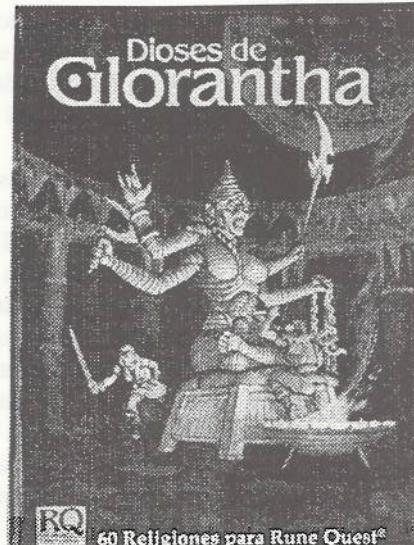
ellos, el jugador y el director de juego pueden perder muchos interesantes matices descritos en el nuevo trabajo.

Dioses de Glorantha es un suplemento muy extenso, creo que el más extenso publicado hasta la fecha, y como casi siempre, se ha expandido considerablemente en su versión castellana con respecto a la versión original.

Para empezar, al principio del libro hemos intentado dar una visión de conjunto de la geografía y de la historia de Glorantha, extraídas de un pequeño *Libro de Introducción a Glorantha* que estaba incluido en el viejo *RQ De Luxe*. Así, jugadores y Masters pueden empezar a hacerse una idea de este fabuloso mundo y de los acontecimientos más importantes que jalónaron su desarrollo. Cómo se mide el tiempo en Glorantha, el paso de las estaciones, el ciclo lunar, las runas de poder, los sucesos que hicieron historia, etc. Todos ellos se hallan en esta primera parte del libro, no incluida en la versión

original. Para entender el mundo de Glorantha, es importante darse cuenta de sus inherentes características mágicas.

En Glorantha la magia es algo esencial. No ocurre así en la Tierra Alternativa ni en otros mundos fantásticos. En dicha Tierra Alternativa, los magos son cosa de leyenda incluso dentro de la propia fantasía del tema, y rara es la persona que puede llamar en su ayuda a las fuerzas de lo oculto. En la Tierra Media, sólamente los magos y algunos otros seres pueden utilizar la magia, y en Kryn, solo nuestro amigo Raist y sus camaradas (que no amigos) hechiceros la pueden invocar. Pero Glorantha fue creado como resultado de una serie de acontecimientos estrictamente místicos. Desde el principio, una serie de seres superiores, héroes, dioses y semidioses, interaccionaron en el plano mundial; ello culminó en la llamada Guerra de los Dioses que dio lugar a la Oscuridad Menor, y que fue el detonante de la entrada del Caos en el mundo.



Por ello, en Glorantha la magia es moneda de uso común. Es tan habitual, que todo el mundo es capaz de invocar algún poder espiritual (en nuestro mundo serían poderes de tipo parapsicológicos). No se considera que hacer magia sea algo extraño; lo que marca la diferencia es el poder de la magia que uno es capaz de esgrimir. Hasta el más estúpido granjero es probable que pueda hacer crecer sus cosechas y curar a sus animales con la utilización de algunos poderes mágicos.

Pero los grandes personajes son capaces de someter a poderosas criaturas espirituales, y de conseguir conjuros de gran efecto. Si tenemos en cuenta que gran parte de la magia esgrimida en Glorantha procede del plano divino (los dioses controlan, evidentemente, toda la magia divina, pero también gran parte de la espiritual y de la hechicería; incluso algunos poseen otro tipo de sistemas de magia alternativos), llegamos a la conclusión de que conocer a fondo los dioses de este mundo, sus motivaciones, sus odios, y la influencia política que ejercen sobre sus fieles, son indispensables para entender no solo la historia del planeta (que se describe en gran extensión en el suplemento), sino las motivaciones que empujan a los seres inteligentes que lo habitan.

Cualquiera que no conozca Glorantha pensaría que hubiera sido más útil hacer una descripción más amplia de la geografía y de los habitantes del mundo en este primer suplemento para poder centrar bien las aventuras, y luego proceder a describir sus religiones. Se equivocaría de medio a medio. Para jugar

en Glorantha es más importante conocer a qué religión perteneces, cuales son tus creencias básicas, que saber el lugar donde te hallas o tu procedencia.

Quien se ocupe de leerse la historia de Glorantha se dará cuenta inmediatamente que todos los acontecimientos que han sucedido en el mundo son achacables a la intervención directa de los propios dioses, los cuales no son algo lejano y distante, sino algo cotidiano y que forma parte del paisaje como los ríos, los árboles y la sucesión del día y la noche.

En el suplemento se manejan en profundidad conceptos que ya se dejaron a medio describir en *La Isla de los Grifos*. Los acólitos, los espíritus aliados, y los señores de las runas son ya figuras importantes dentro del panorama gloranthano.

Los dioses se dividen en panteones, los cuales pueden ser amigos, neutrales o enemigos entre sí; los dioses más importantes (60 religiones en concreto), se describen con toda profusión de detalles, así como los nuevos conjuros de todo tipo y las nuevas habilidades que son capaces de proporcionar a sus creyentes. Sobre todo el capítulo de conjuros divinos se expande de un modo considerable: docenas y docenas de nuevos conjuros rúnicos expanden radicalmente las listas de magia divina hasta lo impensable.

Pero aunque sólamente se describan en profundidad las 60 religiones más importantes, en la *Prosopedia* se habla prácticamente de todas las criaturas divinas y semidivinas que han hollado la superficie mundana o espiritual de

Glorantha, y su papel en los más importantes acontecimientos históricos.

Por último se da una visión de conjunto sobre cómo se ven entre sí las principales fuerzas religiosas del mundo. Se saca a la luz la intolerancia élfica y enana, el misticismo prepotente oriental, la lucha por la supervivencia de los nómadas de Prax en una tierra hostil, el primitivismo pamaltelano, la tormentosa actitud insatisfecha de los seguidores de los dioses del viento, la alienígena filosofía troll, la vena científica de la cultura occidental, y el maternal (aunque firme) eclecticismo lunar.

Dioses de Glorantha es el primero de una larga lista de suplementos de Glorantha y es indispensable para comenzar nuestras aventuras en este maravilloso mundo de fantasía perfectamente diseñado por Greg Stafford. Os lo aconsejo de todo corazón. Que lo disfruteis.

P.D.: Si alguien se hace con *Dioses de Glorantha* antes de jugar en la *Isla de los Grifos*, aconsejo encarecidamente que sitúeis la isla en Glorantha, bien como tal isla en alguno de sus mares, cerca de Genertela, bien no ya como isla, sino como territorio situado en el Paso del Dragón. Naturalmente habrá que hacer cambios y ajustes (Aeolus=Orlanth, Hilme=Yelm, etc...), pero las situaciones e intrigas políticas que jalonan la campaña seguirán siendo, básicamente, las mismas. Si os interesa el tema, hacédmelo saber y profundizaré más sobre el particular en algún artículo posterior.■

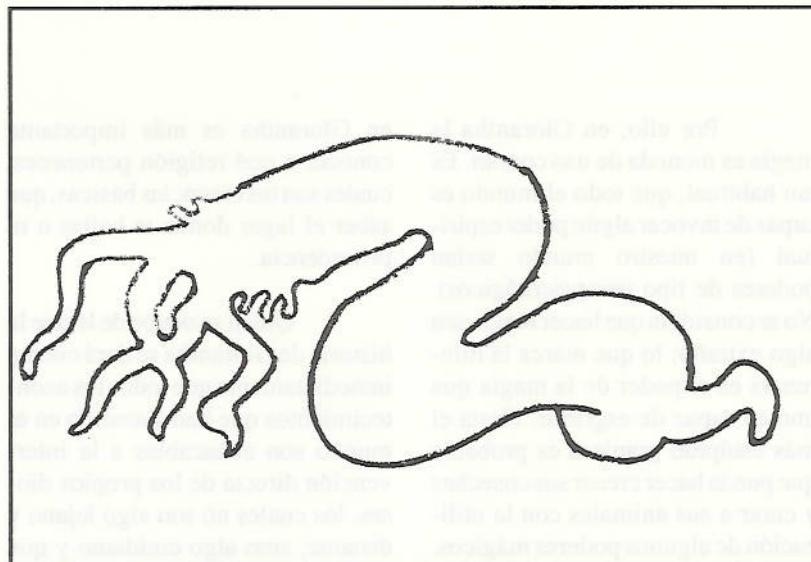
La maldición de los Chthonians

por Jordi Zamarreño

(Nuevamente, y por exceso de trabajo de nuestro experto cthulhoideo Pepe Jara, le toca al traductor y columnista Jordi Zamarreño comentar su última aportación al universo lovecraftiano en nuestro idioma. Que os sea leve)

Me he puesto bastante pensado en la columna de Las llamadas de Cthulhu comentando la línea editorial de Joc Internacional sobre este juego, y creo bastante explicado el porqué de alternar campañas largas con módulos cortos. Ahora toca una colección de módulos, cuatro en total, de longitud tirando a media, dos de los cuales son continuación uno del otro, pudiéndose jugar por separado si interesa. Con ello proporcionamos versatilidad al juego, pudiendo cada guardián componer el tipo de partidas que más se ajuste a su estilo de juego y al de los jugadores. Dicho esto, pasemos al meollo del asunto.

Aunque se mencione su nombre en la portada, el libro no está dedicado en exclusiva a los Chthonians, si bien es verdad que aparecen en dos de las aventuras (y podrían aparecer en las demás si hiciera falta). Abrimos el volumen con *La feria de las tinieblas*, aventura que transcurre en las cercanías de Providence, Rhode Island (lugar de insinias memorias lovecraftianas), y donde nuestros osados investigadores deberán desentrañar una serie de desapariciones de personas y de hechos macabros, que pueden estar o no relacionados con el parque de atracciones Estrella del Norte. Aquí hay potencial para bastantes sesiones de juego puesto que el lugar es extenso, y el reparto de PNJs, abundante. Cambiamos de decorado para ir a Nueva York, y asistir a una compleja intriga bajo el sugerente título



de *La maldición de Chaugnar Faugn*, en torno a una siniestra estatua de procedencia asiática. Aquí harán falta jugadores que valoren el elemento interpretativo sobre el puramente aventuresco, o al menos uno. Sin embargo, las bofetadas finales requerirán del grupo que se emplee a fondo. ¿Os véis capaces? Hay romance, situaciones macabras, acción ... ¿qué más se puede pedir?

Después de las dos aventuras americanas, se impone un cambio de decoración que viene de la mano de *La daga de Thoth*, en donde partimos de Boston para dirigirnos hacia El Cairo, buscando desesperadamente la solución a un angustioso problema. Los investigadores harán bien en explorar todas las posibles fuentes de información, puesto que muchos indicios apuntan a uno de los Primigenios. ¿Habrá confrontación directa? ¡Nodens no lo quiera! Como continuación de la aventura anterior, y aprovechando que los personajes ya están en Oriente Medio, se les brinda la ocasión de visitar la Ciudad Santa, Jerusalén, para llevar un mensaje. Ello desencadena una

nueva aventura denominada *La ciudad sin nombre*, en donde habrá ocasión de viajar hasta el desierto de Rhub al-Khali en busca de una de las leyendas más peligrosas de que se tiene conocimiento, y de paso poder explorar los diversos medios de transporte disponibles, así como los entretenimientos que cada uno de ellos lleva aparejado. Como propina, y dado que en la solución correcta del último módulo juega una parte importante la ciencia cabalística, se incluye un apéndice de dos páginas en el que se hace una exposición sumamente interesante de dicha disciplina, expuesta de forma muy asequible. En conjunto se trata de un paquete de material jugable muy equilibrado, con dosis muy medidas de misterio, terror, acción y aventura, que os garantizan tardes y tar-des de juego y de distracción. ¿Qué mejor para las frías tardes-noches navideñas que una buena partida de *La llamada de Cthulhu* en una habitación a media luz, con la calefacción apagada y sin música alguna de fondo, para que todos y cada uno de los ruidos de la casa os parezcan siniestros o meramente sospechosos? ■

PARANOIA

por Paco Pepe Campos de Warmice.

Imagina el "Mundo Feliz" de Huxley visto por Frank Kafka. Añádele un ordenador tipo "El Gran Hermano te vigila" en el más puro estilo 1984 de Orwell.

Un poco de pesimismo a lo Arthur C. Clarke y la desinteresada colaboración de los Hermanos Marx. Agítalo bien y está listo para servir. Es Paranoia, el juego de rol en un futuro en clave de humor negro.

West End Games ha aportado a la historia de los juegos muchas ideas, pero ninguna tan divertida como Paranoia. Comparado con otros juegos de rol, este es precisamente su antítesis. ¿Y qué es lo que hace distinto a Paranoia? Aparte de la genial mano de Greg Costikyan (Toon, Ghostbusters, Star Wars...), la filosofía de estas reglas es muy particular. Se ha adoptado un sistema de juego que, basado en la simplicidad, procura resultados muy flexibles y la posibilidad de actuar incluso al margen de las reglas si es necesario. La meta final del juego es pasárselo bien, y no vamos a permitir que un montón de estúpidas reglas nos lo arruinen. No señor. Ni hablar.

A pesar de esta sana intención, la primera edición de Paranoia pecaba de una generación de personaje bastante enrevesada, un pequeño lío a la hora de tirar porcentajes y tres o cuatro aspectos sobre las armas a utilizar no demasiado pulidos. Aún así, este es el Paranoia clásico que ha dado más de una pesadilla a los incautos jugadores. Jeux Descartes se encargó de traducir esta versión al idioma galo, presentación en tres libretos (Jugadores, Master y de Aventura) en caja.



Pero la gente de West End Games no quiso que la cosa siguiera así. Tras la aparición de suplementos tales como "Acute Paranoia" (Paranoia Aguda) y aventuras tan entrañables como "Vapours don't shoot back" (Los desintegrados no disparan), Costikyan y sus colaboradores decidieron reorganizar las reglas en aras de una mayor claridad. Fruto de este esfuerzo nace Paranoia 2a. Edición.

Los cambios más notables son la erradicación de las tiradas de porcentaje. Nuestro querido dado de 20 caras toma el relevo para todo. Los personajes se generan en un periquete, y el sistema de combate se transforma en Sistema de Combate Táctico-Dramático (lo que viene a ser: nada de reglas complejas; tiros a mansalva, mucha acción, sangre y espectáculo). Aquellos pequeños fallos que os comentaba quedan ampliamente subsanados. La presentación es la de un libro de tapas duras cuyas ilustraciones rezuman humor negro a mansalva. Disponemos de Sección del Jugador (con aventura en solitario incluida), del Master, Equipamiento, Tablas - impresas en hojas de cartulina listas para ser separadas del libro-, un

abundante "background" con la historia, vida y milagros del complejo Alpha, y una preciosa aventura introductoria: "In the Outdoors with gun and camera" (En el Exterior con pistola y cámara de fotos).

Jeux Descartes pretendió no perderse este explosivo material, y desde hace unos meses, Paranoia 2a. Edición queda anexionado a la lengua de Molière y a disposición de aquellos cuyo fuerte nunca fué el inglés.

Al margen de las controversias que la práctica de este juego suscita (no es adecuado para sádicos, cardíacos, neófitos o románticos), si teneis ocasión de echarle la vista encima, no lo dudeis. Al contrario que otros reglamentos, Paranoia es divertido aun solo leyéndolo. Arbitrarlo es fácil técnicamente. Solo es preciso meterse en el ambiente...

A tu servicio, ciudadano. El Ordenador es tu amigo. Sirve al Ordenador. ■

¡Siga a ese coche!

La llamada de Cthulhu

por Fernando Castañeda de Perros de Tilsfort

“Veis que los tres fanáticos saltan de la escalera de incendios y toman un turismo Hudson 1915”.

“Los dos gansters, que nos esperaban abajo, les persiguen con el Bentley disparándoles a la vez”.

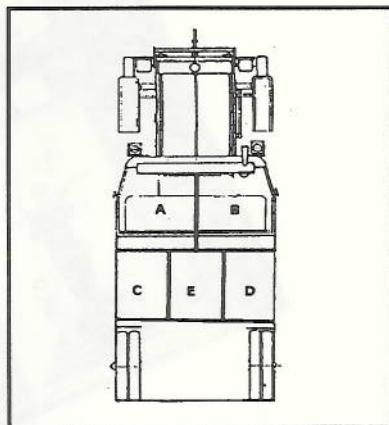
El guardián arqueó las cejas y repasó brevemente el índice de reglas. Como se temía, esa situación no estaba prevista.

Una carretera vecinal, de noche, ¡qué excelente lugar para deshacerse del grupo de investigadores molestos! Aunque las velocidades de los coches de la época nos parecen risibles, también es cierto que circulaban por caminos sin pavimentar y las frágiles carrocerías no prestaban apenas protección al pasajero. Un accidente en los años 20 puede ser tan mortal como un buen golpe de tentáculo.

Reglas

Como jugador señala la posición en el vehículo escogiendo una letra o situando una figura. Si sólo hay dos pasajeros de atrás, siempre son C y D. El guardián hace lo mismo con los abominables culturistas.

La distancia inicial, en metros, es por comodidad siempre un múltiplo de 30. La persecución transcurre en secuencias de 10 segundos durante las cuales se recorren treinta metros. Se supone que ambos vehículos van a velocidad punta. Un retraso en una secuencia supone que el vehículo ha estado detenido o se ha visto obligado a desacelerar para poder salvar un obstáculo. Esto implica una variación en la distancia entre perseguidor y perseguido.



Una secuencia consta de dos pasos. Cada paso debe completarse para ambos vehículos antes de pasar al siguiente, empezando por perseguido. Los pasos son:

1.-Obstáculos. Demoras y accidentes. Distancia.

Tirar una sola vez en la tabla de obstáculos. El resultado es común a ambos vehículos. Para cualquier resultado excepto “carretera recta”, el conductor (perseguido primero) debe pasar una tirada de “conducir”. Si falla ocurren estas cosas:

-La distancia respecto al otro vehículo aumenta (si falla el perseguidor) o disminuye (si falla el perseguido) según se señala, en metros, en “demora”.

-Los ocupantes de ese vehículo no pueden disparar con efectividad ese round (sólo se tienen en cuenta resultados de 98-00 y con sus consecuencias particulares).

-Si el conductor falla por más del doble de su competencia (o 95-00), el vehículo tiene un accidente, no puede seguir circulando y sufre las consecuencias señaladas en la tabla. El vehículo perseguidor

hace la misma tirada, su conductor, en realidad, y si ambos continúan rodando se compensan las demoras y se añade el resultado a la distancia inicial (sumar números negativos es igual que restarlos) para saber la distancia actual. Si es superior a 1000 mts. en carretera o a 200 en ciudad, el perseguido ha despistado al perseguidor. Si es 0 ó negativa, ambos coches están pegados. El perseguidor puede adelantar, sin esperar al round siguiente, pasando un “conducir” con la misma habilidad del perseguido restada a la propia. Si le adelanta podrá obligarle a parar en dos rounds, siempre que no resulte a su vez adelantado en ese tiempo, sin embargo esto ya sucedería en otro round y las nuevas tiradas de “obstáculos” pueden hacer, a discrección del Guardián, imposible un nuevo adelantamiento.

2.-Disparar por orden de destreza. Localizar el impacto y sus consecuencias.

Todos los perseguidores excepto el conductor pueden disparar. De los perseguidos sólo quien esté en el asiento trasero. Si un tirador logra su porcentaje o menos, tirar en la tabla de impactos. Si empata puede escogerlo. Las consecuencias, si hay, se aplican inmediatamente. Un coche inmovilizado puede seguir disparando hasta que pierda de vista al contrario. ■

TABLA 1A. OBSTACULOS EN LA CARRETERA

1D100	OBSTACULO	DEMORA/DAÑO	ACCIDENTE
01-23	Carretera recta.	--/--	--/--
24-41	Vehículo lento delante (adelant.).	1D3x30/1D6	1. Chocais con un vehículo que venía de frente. AB:2D8. CDE:2D4 2-6. Chocais con el coche que pretendiais adelantar. AB: 1D6. CDE: 1D4.
42-51	Cruce.	60/1D4	1. Choque frontal. AB: 2D8. CDE: 2D4 2. Choque lat. derecho. BD: 2D8. E: 2D6. AC:2D4. 3. Choque lat. izquierdo. AC: 2D8. E: 2D6. BD: 2D4. 4. Choque trasero. CDE: 2D8. AB: 2D6.
52-60	Curva peligrosa.	30/--	El coche se sale de la carretera y da una vuelta de campana. Todos: 1D6.
61-69	Badén pronunciado.	30/--	El coche golpea demasiado fuerte el adoquinado. Un eje se parte y dos ruedas se pierden. Todos: 1 pto. de daño.
70-78	Gran estrechamiento de la calzada.	30/--	Os estrellais contra un muro lateral. AB:2D8. CDE: 2D4.
79-82	Carro cargado con vigas.	90/Cualquiera.	Una viga entra por el parabrisas del coche. Si par A: 1D20; C: 1D10. Si impar B: 1D20; D: 1D10. Si el conductor muere o se desmaya, aplicar Consecuencia 1 de la Tabla 2.
83-86	Carro cargado con paja.	90/--	El carro sale disparado a la cuneta. Conductor, animal, ruedas y astillas se mezclan con vuestro coche y la paja. El motor se detiene con un silbido.
87-90	Piedras en el camino.	30/--	Una rueda se rompe. El coche se sale de la ruta fuera de control y acaba estrellándose contra un promontorio. Todos: 1D6.
91-93	Ganado.	120/--	El apilamiento de cadáveres de animal termina por deteneros.
94-98	Tronco caido.	1D2x30/--	Choque. AB: 1D10; CDE: 1D4.
99-00	Vehículo de frente.	60/--	Choque. AB: 2D8; CDE: 2D4.

TABLA 1B. OBSTACULOS EN CIUDAD

1D100	OBSTACULO	DEMORA/DAÑO	ACCIDENTE
01-40	Carretera recta.	--/--	--/--
41-60	Cruce.	60/1D4	1. Choque frontal. AB: 2D4; CDE: 1D4. 2. Choque lateral derecho. BD: 2D4; ACE: 1D4. 3. Choque lateral izquierdo. AC: 2D4; BDE: 1d4. 4. Choque trasero. CDE: 2D4; AB: 1D4.
61-80	Vehículo lento delante (adelantamiento)	1D6x30/1D4	1-2. Choque con el vehículo. AB: 1D6; CDE: 1D4. 3-4. Choque con el bordillo y vuelta de campana. Todos: 1D6.
81-90	Se cruza un peatón. Si el conductor escoge atropellar al peatón, no hay demora ... de momento.	30/1D4	1. Choque con el bordillo y vuelta de campana. Todos: 1D6. 2-3. Frenazo y topetazo por atrás. 4. Giro brusco e irrupción en una tienda de porcelana.
91-94	Vehículo en doble fila.	60/1D4	1-2. Choque con el vehículo. AB: 1D6. 3-4. Choque por atrás. CDE: 1D6.
95-98	Ciclista o jinete.	60/1D4	Como el peatón.
99	Mudanza.	120/--	Dos rampas guían vuestro coche al fondo del camión de mudanzas. Desafortunadamente todavía estaba lleno. Todos: 1D8.
00	Otro vehículo de frente.	90/--	Choque frontal AB: 2D8; CDE: 2D4.

Dado se refiere a los posibles accidentes distintos en un mismo obstáculo.

Las notaciones del estilo de "AB: 2D8" se refieren al daño que sufre un ocupante según su lugar en el coche.

En todos los casos, quien no pase un tiro de suerte sufrirá, además, 2D6 puntos de daño.

TABLA 2: LOCALIZACION DE IMPACTOS

AUTO PERSEGUIDO			AUTO PERSEGUIDOR		
1D100	IMPACTO	CONSECUENCIA	1D100	IMPACTO	CONSECUENCIA
01-09	A	1	01-10	A	1
10-18	B (Parabrisas)	--	11-20	B (D)	--
19-28	C (Parabrisas)	--	21-29	C (Luneta trasera)	--
29-38	D (B)	--	30-39	D (Luneta trasera)	--
39-50	E (Parabrisas)	--	40-49	E (Luneta trasera)	--
51-56	Rueda trasera izq.	2	50-55	Rueda delantera der.	2
57-62	Rueda trasera der.	2	56-61	Rueda delantera izq.	2
63-73	Parabrisas	--	62-66	Faro derecho	3
74-00	Otra parte sin import.	--	67-71	Faro izquierdo	3
			72-83	Motor	4
			84-85	Depósito gasolina	5
			86-00	Otra parte sin imp.	--

(Entre paréntesis el impacto alternativo si el asiento reclamado está vacío.)

CONSECUENCIAS:

- Si el conductor muere o se desmaya, el coche se estrella y todos sufren 1D8 de daño. Si no, pierde tantos percentiles en "Conducir" como ptos. de vida restados x 4.
- Pasar un "Conducir" para controlar el coche. Si se falla, el coche se estrella y todos pierden 1D8 de daño.
- El faro se apaga. Si el conductor va a ciegas se estrellará en 1D6 secuencias (rounds). Aplicar consecuencia 1.
- El coche queda inmóvil entre una nube de humo.
- El depósito explota. Todos sufren 1D20 + 10 ptos. de daño.



lorenzana, 44 - tel. 214315 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIÓ**

wargames

temàtics

i rol

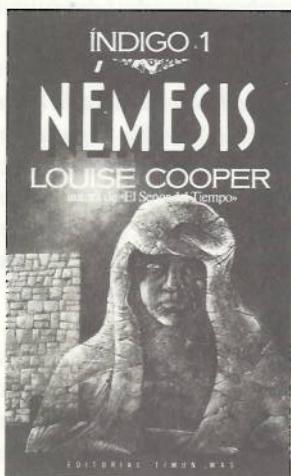
NOVEDADES FANTÁSTICAS

Crónicas de Belgarath



La senda de la profecía es el primer volumen de **Crónicas de Belgarath**, espléndida epopeya en cinco volúmenes que se inserta en la historia de siete mil años de luchas entre dioses, reyes y hombres, de tierras extrañas y sucesos misteriosos, de destinos y profecías que deben cumplirse irremisiblemente.

David Eddings, autor de reconocido prestigio en el género de novela fantástica, ha sabido crear una magna narración épica de ambiciosas proporciones.



ÍNDIGO

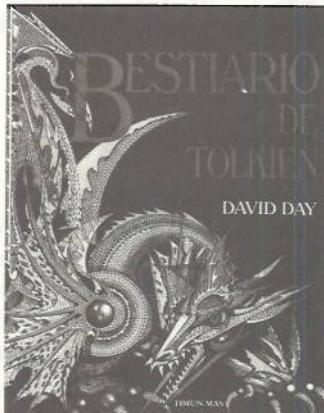
Némesis inicia una apasionante colección, en la que se narran las vicisitudes de la princesa Anghara, hija del rey de Carn Caille, quien, llevada por la curiosidad, penetró en la prohibida Torre de los Pesares y liberó a siete demonios que llevarían la destrucción a la Tierra.

Louise Cooper, autora de **Espejismo** y **El Señor del Tiempo**, consigue mantener vivo el interés del lector a lo largo de los ocho libros que forman **Índigo**.

BESTIARIO DE TOLKIEN

¡Una guía definitiva del mundo tolkiniano!

Compendio que reúne los nombres de las criaturas y monstruos tolkinianos, así como una exhaustiva relación de razas, deidades, reinos y acontecimientos diversos que tuvieron lugar en la Tierra Media, con magníficas ilustraciones en color y en blanco y negro que reflejan el mundo creado por J.R.R. Tolkien.



EDITORIAL TIMUN MAS

Castillejos, 294 - 08025 Barcelona

Tel: 347 72 33 - Fax: 235 74 70

La bestia no debe nacer

3^a parte: La hora de la revelación

por Ricard Ibañez

...He aquí que una puerta estaba abierta (...) y aquella voz que había oído antes, cómo voz de trompeta hablara conmigo, me decía: "Sube acá, que te voy a enseñar lo que ha de suceder después" ... Apocalipsis, 4, 1.

Resumen de lo publicado

Mediante un poderoso ritual mágico, han sido secuestrados los primogénitos de los 21 únicos supervivientes de la 2. cia. Las averiguaciones de los Pj les han permitido descubrir a los autores del hecho, pero no el paradero de los niños.

Introducción

Abri 1922. Tras sus aventuras en la Costa Oeste, es más probable que los Pj y sus amigos se sientan desconcertados: en efecto, no había en San Mateo ninguna pista sobre el paradero actual de sus hijos. Será entonces cuando se ponga en contacto con ellos, nuevamente, el profesor Michael Olive (ver. n.º anterior): ha recibido una carta de España, y cree que su contenido puede tener gran interés para los Pj...

La carta

La carta tiene remitente de Sevilla, e iba dirigida en un principio al responsable del departamento de Historia Antigua de la Univ. de Miskatónic. Este, tras hojearla, se la ha pasado a Michael Olive, consciente de la preocupación que éste siente por el paradero de su amigo:

Estimado señor: Mi nombre es Jordi



Cabo, y soy profesor de Historia Antigua de la Universidad de Barcelona. Conocí al profesor Georges Zamañorre hace unos años, en Oxford, durante un ciclo de conferencias al cual asistimos ambos. Pronto congeniamos, ya que descubrimos que teníamos una obsesión común: La búsqueda de Tartessos, esa mítica ciudad-imperio de la que nos hablan Isaías, Hesíodo y Estrabón. Ambos decidimos dedicarnos a su búsqueda, buscando pistas de su localización en la influencia cultural, que por fuerza debía haberse reflejado en las civilizaciones vecinas. Personalmente me concentré en la búsqueda de su literatura, (según Estrabón tan hermosa y abundante), y de la que al parecer todavía podían encontrarse fragmentos cien años antes de Jesucristo. El profesor Zamañorre, en cambio, investigó los posibles restos de su religión, diseminados por el Mediterráneo. Estuvimos carteandonos durante unos años. En Noviembre del año pasado recibí su última carta, en la cual me hablaba de que por fin había encontrado la "llave" que nos desvelaría el misterio de Tartessos. Insinuaba en su

carta que la religión turdetana (nombre de los habitantes de Tartessos) podía tener aún seguidores. Decía que era de suma importancia llegar a Tartessos "antes de que fuera demasiado tarde". No daba más explicaciones. Parecía insinuar que algo estuviera a punto de ocurrir... Yo debía encontrarme con él en Sevilla en Enero, cuando arreglara mis asuntos en Barcelona. Sin embargo, no estuve libre hasta mediado de Febrero. Para entonces Zamañorre ya había partido, sólo, hacia un pueblo situado en la desembocadura del Guadalquivir, llamado "Bonanza". Fuí tras su pista pero no lo encontré. Parecía como si se lo hubiera tragado la tierra. He vuelto a Sevilla. Sigo los pasos de Zamorreño, intentando descubrir la pista que lo llevó a Bonanza. No estoy trnaquilo, sin embargo. Tengo la sensación de que me vigilan. Si George Zamañorre tenía amigos capaces de venir a este país a resolver el misterio les aguardaré. En caso contrario le ruego que lo comunique, ya que entonces volveré a Barcelona olvidando para siempre este asunto.

Muy excitado, Michael Olive propondrá a los Pj que el viajar hasta España al rescate de su amigo: es posible que allí encuentren la respuesta a sus preguntas...

La leyenda de Tartessos

Seguramente los Pj querrán estudiar, en algún momento de la partida, algo sobre la ciudad de Tartessos. El Guardián puede pasárselas entonces parte de esta información o toda integra, según donde la busquen. El nombre semita de la ciudad-imperio era Tarschisch. Los fenicios la llamaban Tarsis, y los

griegos Tartessos. El mismo nombre designaba a la capital, al río junto al que se encontraba y al imperio, que comprendía las actuales Murcia y Andalucía, siendo sus límites geográficos el Guadiana y el Júcar. Fue contemporáneo de los faraones egipcios y los mesopotámicos, desconociéndose a ciencia cierta el origen de los turdetanos, sus habitantes. Según el griego Poseidonio, "habían llegado al valle del Guadalquivir más tarde los Iberos, quizás desde el mar". Fuera como fuere, se hicieron los amos del Mediterráneo antiguo. En tiempos del rey Salomón (1000 a JC.) ya existía un comercio regular entre Tartessos e Israel. Al parecer, sostuvieron luchas contra los fenicios y los griegos, de las cuales siempre salieron más o menos victoriosos, hasta que en el 535 los Cartagineses asaltan la ciudad. A partir de allí el nombre de Tartessos se esfuma. Se conocen el nombre de algunos de sus reyes, como Gerión y Argantonio, gracias Herodoto. Igualmente se conocen algunas de sus ciudades importantes, como Menace (posiblemente, hoy Torre del Mar, cerca de Málaga) y Mástia (hoy Cartagena). Se conocen asimismo algunos detalles de su civilización. Eran muy cultos, poseyendo unas leyes escritas en verso que tenían más de 6.000 años de antigüedad (en la época de Estrabón!). Eran asimismo expertos en la metalurgia, siendo su país rico en oro, plata y cobre, así mismo como de otros muchos metales. Poseían también una próspera agricultura. Eran igualmente buenos navegantes, llegando incluso a comerciar con las islas británicas. Parece ser que tenían como dioses las estrellas. De su físico poco se nos dice, excepto que eran extraordinariamente longevos, teniendo un

gran respeto hacia la vejez. Isaías tiene en la Biblia un curioso párrafo referente a la ciudad: "Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza (...) Levantaron las torres de asalto, demolieron sus alcázares, la convirtieron en ruinas. Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza..." (Isaías 23).

Andalucía en 1922

La prosperidad económica producida en la 1. Guerra Mundial hace tiempo que se ha desvanecido. Las empresas nacionales no pueden competir con las Europeas y Americanas, una vez libradas éstas del peso de la guerra. Como secuela de la guerra hay una fuerte inflación, (los productos doblaron sus precios de 1914 a 1922), lo cual provoca constantes reivindicaciones salariales por parte de los obreros, unificados sindicalmente en torno al anarquista "Sindicato Único". Este hundimiento económico se agrava con la rebelión de Abd-el Krim el 5 de Junio de 1921. Marruecos se convierte en una sangría de dinero y soldados. La inflación afecta especialmente al campo, empobreciendo a los pequeños propietarios, y provocando una migración interna del campo a la ciudad. (Sólo Sevilla pasa de tener 148.315 habitantes censados en 1900 a tener 228.729 en 1931). En el campo el ambiente es básicamente de atraso, superstición y pobreza. Los pueblos están controlados por los terratenientes locales, los "señoritos", auténticos señores feudales. La posesión de armas de fuego está rigurosamente prohibida, a no ser que sean armas de caza y la Guardia Civil redacte el correspondiente permiso. Además, y en el caso concreto de los PJ, existe todavía un fuerte senti-

miento de xenofobia hacia los Norteamericanos "que nos robaron Cuba y Filipinas..." (Si el Guardián desea ampliar información sobre el viaje hasta la península, o sobre cómo conseguir equipo, le remito al módulo "El Signo de la Serpiente", de Francisco José Campos, aparecido en Lider 11).

Investigaciones en Sevilla

Una vez en Sevilla Michael Olive insistirá en ponerse en contacto inmediatamente con Jordi Cabó. Este se encuentra alojado en un buen hotel, en el centro de la ciudad, e insistirá en que el grupo se aloje igualmente allí, por motivos de seguridad. Acompañan a Jordi su hermana, Montserrat, y un joven americano llamado Ernest Urdisch, un diletante de Providence que conocieron en el tren, camino de Sevilla, y que lleva ya cerca de un año, como él dice, "recorriendo Europa de vacaciones". Encuentra excitante la idea de buscar una ciudad perdida, por lo cual se ha unido incondicionalmente al profesor. Sin embargo, y ha juzgar por las apariencias, parece que también muestra "un cierto interés" hacia Montserrat. El profesor Jordi Cabó es un hombre de mediana edad, pelo escaso y aspecto de cura de pueblo que nunca alza la voz. Tal y como dice en su carta, se siente vigilado por desconocidos. No existe ninguna evidencia del hecho, sin embargo, motivo por el cual tanto su hermana como Ernest no se lo toman en serio. Es posible que los PJ le hagan más caso, ya que, cuando dejen sus habitaciones solas un par de horas (al ir a comer, por ejemplo) se las encontrarán de regreso patas arriba. Si guardaban en ellas algún objeto ilegal (como por ejemplo, ar-

mas) el grupo será denunciado por una llamada anónima a la Guardia Civil. El personal del hotel no sabe aparentemente nada...sólo si los Pj pasan una tirada de "Psicología" se darán cuenta de que el recepcionista parece ocultar algo. De ser soscado terminará confesando que un hombre muy amable preguntó por ellos cuando se inscribieron en el hotel. Afirmó que creía haber reconocido en uno de ellos a un viejo conocido. Le pagó una generosa propina al recepcionista para que éste le dijera sus nombres y las habitaciones en las que se alojaban. Durante los próximos días, los Pj más avisados podrán darse cuenta de que son seguidos, normalmente por un individuo a pie. En caso de que hagan algún viaje a las afueras, será un Ford "T" negro matrícula de Barcelona el que vaya tras sus pasos (lo cual llama bastante la atención en Sevilla, ya que esta época casi no hay coches).

Nota para el Guardian. Mientras arreglaba sus asuntos en la universidad, el Profesor Jordi Cabó no pudo evitar cometer una indiscrección, vanagloriándose de que iba a descubrir la auténtica Tartessos. Por motivos turbios que sólo el autor de esta descomunal parida conoce, el asunto llegó a oídos de tres aventureros sin escrúpulos: Emeterio Fra-gué, Carlos Vlancos, y Fernando Arbor (ver *Dramatis Personae*). Su intención, por supuesto, es dejar que Cabó les lleve hasta Tartessos para apoderarse de los tesoros que toda ciudad perdida debe tener. Por eso no les hace ninguna gracia que el grupo de Pj se haya unido al profesor, e intentan librarse de ellos.

No emplearán la violencia en Sevilla, si pueden evitarlo, limitándose a seguir al grupo a distancia. En caso de que los Pj se enfrenten con ellos con decisión, hiriendo o matando a alguno de ellos, to-

marán las de Villadiego de vuelta a Barcelona. Es posible que los muy paranoicos Pj sospechen de Ernest Urdisch, y decidan realizar un par de averiguaciones. Lo más sencillo en este caso es hacer una llamada telefónica a uno de los compañeros que se haya quedado en Estados Unidos, para que investigue sobre el muchacho en cuestión. Los resultados serán reveladores: Ernest Urdisch no es natural de Providence, sino de un pueblecito llamado Insmouth, y no lleva un año recorriendo Europa: muy al contrario, partió de Insmouth a principios de Enero, en dirección a España.

Nota para el Guardian. En realidad Ernest Urdisch es un Profundo con apariencia humana, que ha viajado hasta España para realizar una misión muy concreta: Los orgullosos turdetanos de Tarsis no eran otra cosa que Profundos, que se separaron de sus hermanos por motivos religiosos: al parecer, adoraban a Yog-Sothoth por encima de Dagón. La desembocadura del Guadalquivir formaba en ese tiempo un gran puerto natural. Con el paso de los años, sin embargo, la zona se fué desecando paulatinamente (al retirarse las aguas) y la ciudad entró en decadencia. Los pocos descendientes de Profundos que podían quedar en la ciudad fueron exterminados por los cartagineses.

Las ruinas de la ciudad fueron evitadas por los humanos durante más de mil años, ya que las consideraban malditas, hasta que los agentes de los Mi-Go descubrieron unos ricos yacimientos de mineral en las cercanías de la ciudad. Desde entonces se han dedicado a una explotación minera sistemática de la zona. Esto no gustó nada a los Profundos, ya que consideran sagradas sus ciudades. Sin embargo, pese a que tuvieron noticias del saqueo de

los Mi-Go, desconocían el emplazamiento exacto de Tartessos. Por eso, al enterarse por medio de un espía de la universidad del viaje de Zamañorre, enviaron al joven Ernest con órdenes de encontrar las ruinas y limpiarlas de profanadores. Ernest en el fondo es un buen chico, y si los Pj no lo linchan al grito de "Muere merluza con patas", intentará hacer un trato con ellos: él les ayudará a rescatar al profesor Zamañorre si ellos le ayudan a llegar a la ciudad y a realizar un hechizo que aniquilará a todos los Mi-Go de Tartessos (es posible que este último apartado les guste). No les dirá todo lo que sabe de golpe, sin embargo, por miedo a que se asusten y abandonen la empresa. Si los Pj le preguntan sobre el famoso tatuaje, les explicará que es el sello de Yog-Sothoth, un ser de enormes poderes, que vive en el espacio exterior, y que tiene la facultad de viajar por los diversos planos de la realidad, o hacer que otros viajen. Sin embargo, no pueden instalarse de manera definitiva en la Tierra. Afirmará muy convencido que el hecho de que los Pj estén marcados con su sello significa que son propiedad suya. Por su parte, el profesor Jordi Cabó se encuentra en un punto muerto: sabe que Georges Zamañorre pasó buena parte del tiempo que estuvo en Sevilla encerrado en la Biblioteca de la Universidad, pero aunque ha consultado casi todos los libros no ha encontrado la referencia al pueblo de Bonanza que puso a Zamañorre sobre la pista definitiva de la supuesta localización de Tartessos. Caso de que alguno de los Pj se ofrezca a ayudarle en su investigación, y si pasan una tirada de "Descubrir", podrán fijarse en un viejo cuadro colgado en una de las paredes de la biblioteca. Dicho cuadro presenta la fachada de una minúscula ermita... Encima de la puerta, borroso pero reconocible, los Pj encontrarán re-

producido por el pincel del artista el famoso signo. La ermita, evidentemente, se encuentra en el pueblo de Bonanza...

Un lugar llamado Bonanza

Para ir hasta Bonanza los Pj deberán seguir la carretera hacia Sanlúcar de Barrameda. Alquilar un coche será virtualmente imposible, por lo cual tendrán que contentarse con coches de caballos, o con el servicio de diligencias. En ambos casos serán seguidos más o menos discretamente por Emeterio Fragué y sus secuaces, a bordo del Ford "T" de color negro (suponiendo que no hayan tenido un encuentro más o menos funesto para ellos con los Pj). Bonanza es un pueblecito pequeño, de casitas blancas y gentes silenciosas. La ermita se encuentra en un paraje algo alejado del pueblo en si, y se encuentra cerrada con llave, ya que está en desuso. Los Pj pueden pedir dicha llave en la rectoría de la iglesia del pueblo (donde todo serán pegas y deberán hacer una buena tirada de Charlantanería o similar con el vicario) o bien entrar por las buenas, forzando la cerra-dura (cosa por lo demás no demasiado difícil). La historia de la ermita (caso de que los Pj se tomen la molestia de investigarla en Sevilla o en el archivo parroquial de la misma iglesia de Bonanza) es poco menos que curiosa: los visigodos la levantaron sobre los restos de un antiguo templo romano. Con la llegada de los musulmanes fué purificada y consagrada al culto a Alá, siendo tras la Reconquista consagrada de nuevo. Fué casi destruida por un incendio en 1592, siendo reconstruida con bastante poco acierto. Actualmente su valor artístico es casi nulo, a excepción de unos bajorrelieves de la época visigótica que milagrosamente todavía adornan una

de las paredes. Dichos bajorrelieves representan a Jesús descendiendo de a los Infiernos para salvar las almas de los primeros Padres. La imagen hace referencia al Evangelio Apócrifo de San Pedro, escrito hacia el siglo II. La ermita en verdad no vale gran cosa. Ya en su interior, y si los Pj pasan una tirada por "Descubrir" (o de manera automática si han investigado sobre la ermita), se fijarán en un borroso bajorrelieve en el cual puede distinguirse la figura de un ser alto, de cuerpo bien formado, con un extraño velo en el rostro (los Pj pueden relacionarlo con la estatuilla que encontraron en el templo de la Asociación de la Puerta y de la Llave, en el núm. anterior). El Ser se encamina hacia una ciudad de extraña belleza, donde viven unas criaturas extrañas y deformes (N. para el G.: Profundos). Una tirada de Idea/2 permitirá darse cuenta de que el paisaje montañoso que sirve de fondo a la escena está reproducido con una minuciosidad asombrosa. El artista debió sin duda copiarlo de la realidad. Si la ciudad representa Tarte-ssos, los Pj sólo deben pués buscar desde qué punto de las marismas pueden verse esas montañas para encontrar la ciudad. Hacer que los aldeanos hablen será muy difícil, encontrar un guía imposible. Sin embargo, invitar a unas rondas a los lugareños en la taberna del pueblo, mostrarse amistoso y cordial, y sobre todo pasar una tirada de Hablar Castellano (en caso de que nadie del grupo sepa pueden dejar enrollarse a Jordi o a Montserrat); hará que el grupo pueda (más o menos) orientarse con respecto a la localización de la ciudad. Asimismo se enterarán de un par de rumores interesantes: *Aquél lugar es la puerta al Infierno. Ninguno de los hombres o animales que se han internado en esos parajes ha vuelto jamás. *De vez en cuando, cuando el viento sopla ha favor, trae ecos de

ruidos extraños, sin duda producidos por las fraguas de Satanás. *Algunas veces alguno de los ángeles caídos sale de noche, emprendiendo el vuelo. Tienen forma de crustáceos, con alas membranosas, y muchas patas (todo aquél Pj que haya sobrevivido al módulo anterior y oiga esto deberá tirar por Cor (0/1D4), ya que está describiendo perfectamente a la raza de los Mi-Go, con la cual ya han tenido un tropiezo). A los Pj sólo les restará prepararse lo mejor posible para hacer una visita a Tartessos... la puerta del Infierno.

Tartessos la grande

Si Ernest acompaña al grupo no habrá ninguna dificultad en encontrar el paraje reproducido por los bajorrelieves; en caso contrario deberán superar una tirada de Suerte/2. Para desilusión de los Pj, al pie de las montañas tan minuciosamente representadas en la ermita no hay aparentemente nada: tan sólo marismas y vegetación enmarañada... Sin embargo, si avanzan un trecho en dirección a las montañas, superarán el hechizo de enmascaramiento colocado por los Mi-Go, encontrándose de repente con que el paisaje se desvanece: se encuentran ahora en una pequeña loma, extendiéndose ante ellos las ruinas de una ciudad barroca y fantástica, en la cual arrastran y vuelan seres de apariencia inhumana. Esta repentina visión de Tartessos la grande merece una tirada de Cor: (1/1D6). Desde su puesto de observación, (y si los Pj llevan prismáticos o similar, o afilan sus tiradas de "Descubrir") los Pj podrán darse cuenta de que, mientras que la parte izquierda de la ciudad se conserva razonablemente intacta, la parte derecha está casi totalmente derruida. En dicha parte se encuentran dos altos edificios (3/8 y 2) de una especie de metal negro, de

construcción claramente muy posterior al resto de la ciudad, y de arquitectura totalmente diferente. Hay asimismo dos grandes pozos que se hunden en el suelo, con una serie de complicados aparatos alrededor. Una tirada de Idea permitirá identificarlos como las entradas de una mina. La actividad de las diversas criaturas de la ciudad se centra en esta parte. Al fondo de una gran y ancha avenida se encuentra un edificio muy parecido al templo de Quetzalcoatl, en Teotihuacán. (Una pirámide truncada adornada con cabezas de seres grotescos en sus paredes). Muy excitado, Ernest dirá que ese es el templo donde deben realizar la ceremonia. Sobrevuelan la ciudad extrañas criaturas. (Byakhees).

Nota para el Guardian: La colonia minera está habitada por tres tipos diferentes de criaturas: *Por un lado los Mi-Go, que se encargan de la administración y dirección del complejo. Hay cerca de una docena. *Hay igualmente unos 20 Byakhees, que se encargan de realizar los trabajos pesados, que requieren su gran fuerza física. *Asimismo hay casi un centenar de humanos que han sido tratados quirúrgicamente: se les ha extraído el cerebro, el cual ha sido reemplazado por un pequeño ingenio electrónico. Ahora son zombies sin inteligencia ni voluntad, que obedecen al pie de la letra a sus amos, y que trabajan infatigablemente en la mina. Este ha sido el destino del cuerpo del profesor Zamaflor, mientras que su cerebro, introducido en un tubo metálico, sigue vivo y consciente, en el edificio 2, en espera de ser llevado a Yuggoth con el próximo cargamento.

Los Pj tienen a partir de aquí varias opciones: pueden lanzarse en épica carga colina abajo contra estos bichos sin Dios (animáticos) pueden

intentar introducirse en alguno de los edificios, o en la mina, para investigar (en cuyo caso serán casi automáticamente detectados). También pueden dar media vuelta y olvidarse del asunto, pero en ese caso el módulo (y la campaña) se terminará para ellos. Asimismo pueden seguir a Ernest (si no lo han pasado a cuchillo) hasta el templo, ya que al fin y al cabo parece estar bastante enterado de la movida, por el momento es un aliado. Desplazarse por la ciudad sin ser detectados por Byakhees es guardianes no es fácil. Si los Pj especifican que avanzan tomando precauciones (pegarse a la pared, detenerse cuando pasan los Byakhees, aprovechar las sombras, etc) deberán tirar por Suerte o Discreción (lo que tenga más alto) cada vez que crucen una calle. (No deberán hacerlo si se limitan a seguir la manzana). En caso que avancen por la gran avenida deberán tirar por Suerte/2 (o Discreción/2) al cruzar las Calles. En caso de que pasen por la zona derecha de la ciudad (las ruinas) deberán tirar por Poder x 2, en caso de que su camino pase por alguno de los edificios usados por los seres su porcentaje se limitará a su Poder en %. En caso de que algún Pj falle la tirada todo el grupo deberá hacer una tirada de Ocultarse, o serán detectados por Byakhees. El grupo será atacado al siguiente asalto por dos Byakhees. Al siguiente asalto de combate tiraremos 1D6, para ver que refuerzos se suman a la lucha:

1. Nada (hay suerte)
2. Nada (sigue habiendo suerte)
3. 1D4 Mi-Gos
4. 1D6 Byakhees
5. 1D10 Humanos alterados
6. 2D10 Humanos alterados

En el siguiente asalto lanzaremos 1D6 para ver cuantos asaltos tarda en llegar el segundo grupo

de bichos, que elegiremos del mismo modo, y así sucesivamente. En caso (bastante improbable) que los Pj lleven las de ganar en esta batalla, los Mi-Go empezarán a invocar a Retoños Oscuros de Shub-Niggurath, para animar la fiesta. En caso de combate Ernest se lanzará a la carrera al interior del templo, sin que ningún monstruo pueda pararlo (aunque alguno lo intentará). Tanto si hay combate como si no, Michael Olive se escabullirá al primer descuido de los Pj, para ir en busca de su amigo (esto es amistad!). Las criaturas no perseguirán a los Pj al interior del templo, limitándose a mantener vigilada la puerta. Detectan el enorme poder mágico del templo, y confían en poder rendir a los Pj por el hambre, o por la desesperación. Además ¿dónde van a ir?

El templo

El templo consta en su interior de una única sala, enorme y desnuda, sembrada de ciclopéas columnas que sostienen el techo. Pese a que no hay ventanas, se desprende de los muros una suave fosforescencia que permite ver con bastante claridad una vez los ojos se han habituado a ella. En el centro de la sala se alza un altar negro, enorme, sobre una especie de tarima del mismo color. Ernest se subirá a ella de un salto y rogará al grupo que no hable, para no perder la concentración. Seguidamente, derramará el contenido de dos pequeños frascos (que lleva en el bolsillo) sobre el altar y se sumirá en trance, empezando a murmurar una letanía. Mientras Ernest está ocupado, hay algo que interesaría sobremodo a los Pj. Se trata de los grabados que adornan las paredes. Parecen narrar una historia... Una tirada de Idea/2 permitirá descubrir su orden correcto: 1) 30 hombres, todos ellos con el Signo de Yog-Sothoth en el

pecho, agrupados como ovejas por una figura más alta, con un cayado como de pastor. 2) Los 30 hombres están acostados en altares de piedra, una lluvia como de globos, o pomadas de jabón, cae sobre ellos, posándose justo a la altura de su bajo vientre. 3) 29 de los 30 hombres están de pie, casi todos llevan un niño en los brazos. 4) Los niños se elevan por los aires encima de las cabezas de los hombres, atraídos al parecer por una masa de globos, o esferas que se encuentra sobre sus cabezas. 5) El hombre acostado es elevado igualmente. Los niños giran entre las esferas. 6) Los niños y el hombre giran juntos entre las esferas. 7) Los niños y el hombre han desaparecido. De las esferas baja un Hombre, que en lugar de cabeza lleva una masa informe de esferas. Diversas criaturas se humillan ante él y le rinden culto.

Si los jugadores recuerdan que en un principio eran 30, y no 21 (ver primera parte: "Los elegidos de Y.S."), que uno de los supervivientes aún se encuentra en estado de coma tumbado, y de las palabras finales del Mi-Go (ver segunda parte "¡Salvad a los niños!"):...el nuevo Dios nacerá, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros...; es posible que se pongan algo nerviosos. Más o menos en ese momento Ernest lanzará un grito agudo, y el templo empezará a temblar. Una mirada hacia el exterior mostrará que las bestias corren de un lado para otro, despavoridas. Rápidamente, Ernest conjurará un hechizo de Portal, diciendo al grupo que pase por él. El debe quedarse, sin embargo, para cerrarlo una vez hayan huido los Pj. "Ningún mortal volverá jamás a Tartessos", dirá un poco entristecido. Si alguno de los Pj no le hace caso e intenta salir del templo por la puerta, es lamentable decir que se acabó su existencia en el reino de los vivos: Ernest ha usado

parte del poder innato de Yog-Sothoth (que impregna aún hoy su templo) para situar la ciudad en un plano de la realidad diferente al terrestre. Y el hechizo es irreversible. En el último momento una última figura traspasará el portal. Se trata de Michael Olive. Tiene la ropa desgarrada, y está completamente loco. Pero aferra entre sus manos un tubo de metal, donde está grabado toscamente el nombre de Zamañorre. Zamañorre está totalmente loco, y sólo dice incoherencias con su aparato de vocalización. A veces, simula que sus aparatos para ver u oír no funcionan (ver manual, pag. 50). Sin embargo, posee un 40% de Mito de Cthulhu, por lo cual puede ser una buena ayuda para los jugadores, si el Guardián los considera oportuno. Para conseguir que diga algo positivo, de todos modos, los Pj deberán superar una tirada de Psicoanálisis. Sea como fuere, Zamañorre divagará un buen rato hasta que por fin dirá, con una voz totalmente normal: "Id a la ciudad en el desierto, siguiendo los pasos del viejo loco. Encontrareis a vuestros hijos detrás de la Puerta". Lo dirá una sola vez. Luego volverá a decir tonterías. Tras el umbral del Portal (que se desvanece a su espalda) los Pj pueden contemplar el cielo azul y el sol de Andalucía. La hierba está verde, y a lo lejos, el Guadalquivir brilla como si fuera de oro...

Epílogo, recompensas y un enigma que resolver...

Si la colonia minera de Tartessos es destruida los Pj ganarán 2D6 de Cor. Si asimismo lo han hecho colaborando con Ernest Urdich ganarán igualmente 1D4 de Mitos de Cthulhu, en concepto de explicaciones varias que haya podido darles.

En el próximo número

¿Qué ha querido decir Zamañorre con su enigma? ¿Dónde, en definitiva, están los niños? ¿Cuál es, exactamente, el papel de Richard Harper en esta aventura? LA CIUDAD DE LOS PILARES, cuarta parte de la Campaña, LA BESTIA NO DEBE NACER.

Dramatis personae

* Michael Olive

Fue 8 Con 12 Tam 10 Int 15 Des 10 Apa 12 Pod 13 Edu 19 Cor 65% P. Vida 11.

Hab. Buscar libros 40%; Hablar alemán 80%; Leer/escribir alemán 75%; Lingüística 70%; Conducir automóvil 21% Patada 50%.

Nota: Profesor de Filología alemana en la Miskatónic, amigo de profesor Georges Zamañorre.

* Jordi Cabó

Fue 11 Con 12 Tam 13 Int 14 Des 12 Apa 10 Pod 11 Edu 20 Cor 55% P. Vida 13.

Hab. Arqueología 60%; Buscar libros 55%; Ciencias Ocultas 35%; Historia 90%; Hablar inglés 60%; Leer latín 75%; Teología 60%.

Notas: Profesor de Historia de la Univ. de Barcelona, en busca de la mítica ciudad de Tartessos. Es vital para la continuación de la campaña que salga vivo y cuerdo del módulo.

* Montserrat Cabó

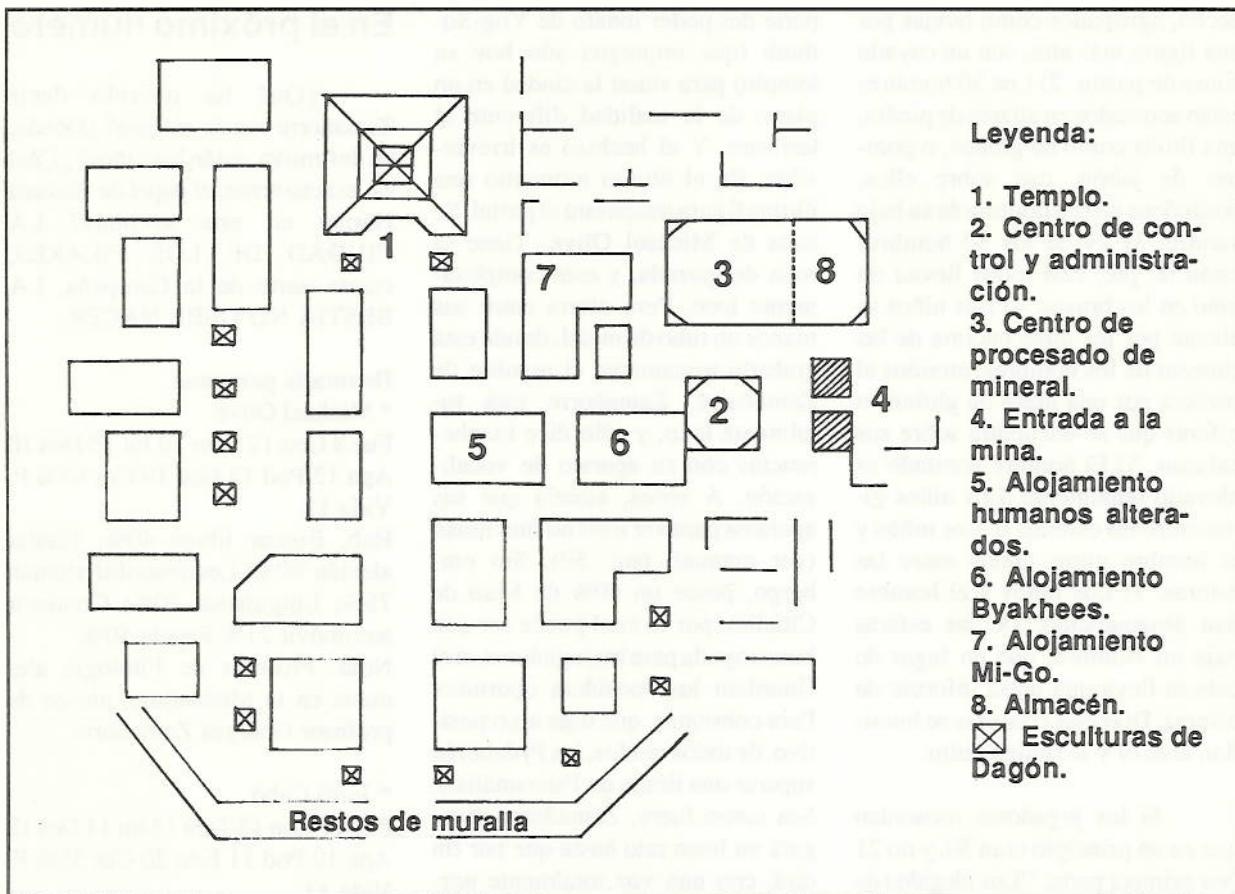
Fue 10 Con 13 Tam 9 Int 14 Des 15 Apa 14 Pod 12 Edu 15 Cor 60% P. Vida 11.

Hab. Elocuencia 45%; Hablar inglés 40%; Equitación 75%; Psicología 30%; Primeros auxilios 50%

Notas: Hermana de Jordi Cabó.

* Ernest Urdisch

Fue 13 Con 15 Tam 12 Int 17 Des 12 Apa 11 Pod 18 Edu 20 Cor 0% P. Vida 14.



Hab. Arqueología 60%; Buscar libros 75%; Charlatanería 35%; Equitación 80%; Hablar español 40%; Mitos de Cthulhu 45%; Nadar 100%; Ocultarse 80%; Psicología 40%; Resolver 38 35%
Hechizos: Inducir al pánico, Consunción, Nube mental, Creación de Portal.

Nota: Se trata de un Profundo con apariencia humana, enviado por los suyos para liberar a Tartessos de los profanadores Mi-Go.

* Emeterio Frague
Fue 12 Con 13 Tam 10 Int 15 Des 13
Apa 13 Pod 10 Edu 14 Cor 50% P. Vida 12.
Hab. Conducir automóvil 40%; Charlatanería 65%; Descubrir 40%; Pistola 38 65%

Notas: Ganster bercelonés que sigue a Jordi Cabó con la intención de saquear Tartessos.

* Carlos Vlancos
Fue 15 Con 14 Tam 16 Int 12 Des 17
Apa 15 Pod 7 Edu 12 Cor 35% P. Vida 15.
Hab. Descubrir 60%; Escuchar 70%; Saltar 45%; Trepar 60%; Cuchillo 80%; Revolver 45 35%
Notas: Compañero de Emeterio Frague.

* Fernando Arbos
Fue 10 Con 12 Tam 12 Int 8 Des 10
Apa 10 Pod 12 Edu 7 Cor 60% P. Vida 12.

Hab. Conducir automóvil 60%; Charlatanería 45%; Regatear 75%; Escopeta recortada 100%
Notas: Compañero de Emeterio Frague

* Mi-Gos
Fue 13 Con 1 Tam 10 Int 13 Des 14
Pod 13 Mov. 7/9 (volando) P. Vida 11.

Armas: Pinzas: 45% (Daño 1D6)
Tubo lanza-rayos 40% (Daño 2D6)
Armadura: Todas las armas que empalan le hacen el mínimo daño.
Cor: 1D6, si no se pasa la tirada.
Notas: Aguno de ellos sabe invocar Retos oscuros Shub-Niggurath.

* Byakhees
Fue 18 Con 12 Tam 17 Int 10 Des 15
Pod 12 Mov. 5/20 (volando) P. Vida 15.
Armas: Garra: 40 % (Daños 2D6); Mordisco 35% (2D6 + Succión).
Armadura: 2 puntos por pelaje y piel dura. Cor: 1/1D6.

* Humanos alterados
Fue 18 Con 12 TAm 12 INT 0 Des 8
Apa 1 Pod 0 Edu 0 Mov. 6 P. Vida 12. Armas: Herramienta de minero (especie de pico) 45% (Daño 2D8).
Armadura: Ninguna.
Cor: 1D4, si no pasan la tirada.■

Las minas de Mindolluin

3er. nivel: Luna roja llena

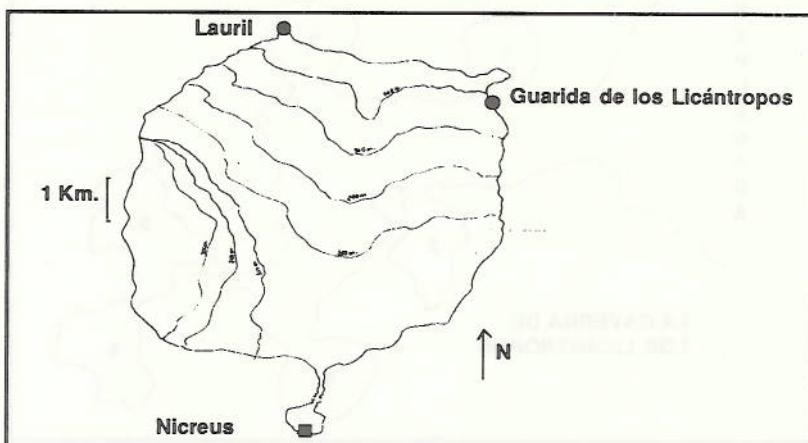
Nuestros valientes PJ han atravesado ya los dos primeros niveles y ahora se hallan descansando a la mágica luz de Nicreus, la puerta verde cuadrada. Más allá de Nicreus se abre un portal que da a un camino envuelto en tinieblas y que sigue ascendiendo por las entrañas de Mindolluin. El sendero es semejante al recorrido para llegar al segundo nivel, estrecho (unos 3 m. de anchura), pedregoso y empinado, de unos 2 km. de longitud. No se asciende en menos de 2 horas y cuando los PJ llegan arriba han perdido 4 PF. Cuando la ascensión termina, los PJ se enfrentan a una visión impresionante...

El Panorama

Es como si una montaña entera estuviera hueca. Ante los PJ se extiende una caverna gigantesca. Cuando se acostumbran a la incierta luminiscencia lechosa-rojiza, ante ellos pueden ver como la enorme cueva posee unos 7-8 kms. de diámetro y unos 500 m. de altura. Todo el paisaje está bañado por una luz rojiza. Cuando los PJ levantan la vista, ven en el centro del techo de la caverna una visión increíble: ¡una luna roja llena semejante en todo a la auténtica, que ilumina el paisaje!.

El terreno de la cueva es pedregoso y sus paredes están llenas de recovecos. Hay dos pequeñas elevaciones, una a la izquierda y otra al frente, que ascienden hasta muy cerca del techo. En la elevación frontal, al norte, se halla Lauril, la puerta roja circular, aunque es imposible de ver desde el extremo sur de la caverna.

En este tercer nivel viven gran cantidad de licántropos, enanos-lobo, permanentemente



convertidos en su forma animal por el influjo de la extraña luna que hay en el techo de la caverna. En realidad, toda la cueva está consagrada a la diosa roja, la diosa lunar, por medio de potentes ritos llevados a cabo por varios iluminados que llegaron hasta aquí en los tiempos en los que el Imperio aún se hallaba en embrión. A todos los efectos, la caverna es como una parte más de la Línea Brillante, la frontera mágica del Imperio Lunar, por dentro de la cual siempre hay luna roja llena. La explicación de todo el fenómeno es que en el centro del techo hay un acúmulo de 120 CAR de rocas lunares a las cuales se halla ligada una Luna, un elemento lunar, de 20 m. cúbicos, que es quien ilumina el lugar con su pulsaril e inmóvil luz roja.

La Luna posee FUE 70, PER 106, y 120 PG. Las Lunas se comportan en combate como las sombras, solo que en vez de causar la pérdida de 1 PG por asalto, hacen que se pierda 1 PM, y en lugar de atacar con el terror, atacan por medio de la Locura (ver conjuro del mismo nombre en la sección de magia divina de *RQA*).

En el valle interior viven unos 100 enanos-lobo, además de

pequeños roedores y otros animales menores, los cuales les sirven de sustento. Al tiempo que los aventureros ascienden por la caverna, son constantemente vigilados por los licántropos, los cuales en principio les temen. Pero su ansia de sangre y su hambre pueden terminar haciendo que venzan su miedo, sobre todo si los PJ llevan consigo sabrosos animales de carga. Por cada hora de juego hay un 30% de posibilidades de que 1D10 licántropos ataquen a los aventureros, mientras que un número igual de monstruos acechan en la oscuridad circundante el desenlace del combate. Si los PJ logran neutralizar a la mitad de sus atacantes, el resto se retira.

Se ha de contabilizar el número de licántropos eliminados. Ese será el porcentaje que habrá que restar del 30% de posibilidades anteriormente citado de que los PJ sean atacados de nuevo cada hora a partir de entonces. Ej: los PJ logran eliminar a 33 licántropos en sucesivos combates, que hace un 33% del total; un 33% de 30 son aproximadamente 10, por lo que las posibilidades de que los PJ vuelvan a ser atacados bajan a 20%. Dicho porcentaje aumenta en un 10% por cada aventurero eliminado o incapacitado por los licántropos. Natu-



ralmente, la llave de Lauril la lleva el jefe de los enanos-lobo colgada del cuello, y él se halla en lo más profundo de la cueva en la que viven dichos monstruos.

Si los PJ hacen tiradas de *Rastrear*, podrán llegar sin problemas hasta la guarida de los licántropos; si se limitan a vagar por la caverna tardarán más en localizarla, aunque tiradas de *Otear* pueden ayudar. Por el suelo de la gran caverna crecen algunas plantas débiles y el camino es pedregoso, por lo que los PJ no podrán recorrer más de 3 km. en una hora.

La Guarida de los Licántropos

A la entrada de la caverna hay una gran explanada de más de 100 m. de diámetro en la que siempre se pueden encontrar un 50% de los enanos-lobo que quedan vivos. Dentro de la guarida, en cada una de las estancias 1, 2, 3, 4 y 5, siempre hay un número de licántropos igual al 10% de los que quedan. En la estancia 6 se halla siempre el jefe de los monstruos rodeado de un número de secuaces igual al número de aventureros que lleguen hasta ella, los cuales luchan hasta la

muerte. El resto de licántropos huyen si se les causan bajas del 75% o más. El jefe lleva la llave circular de Lauril al cuello. Si se hacen tiradas de *Buscar* en su estancia, se pueden descubrir en distintos recovecos de las paredes llenos de suciedad:

- 620 p. en monedas.
- Un dardo encantado enganchado en una cadena de bronce.

Es una matriz de magia espiritual que permite lanzar conjuros de *Disrupción* que hacen 1D10 PD en lugar de los típicos 1D3, pero que cuestan 4 PM. El objeto tiene potencia para lanzar hasta 10 conjuros de este tipo; una vez agotada su fuerza mágica, su dueño deberá sacrificar 1 pto. de PER para obtener otras 10 recargas. Un nuevo poseedor siempre deberá gastar 1 pto. de PER para que el objeto quede sintonizado mágicamente con él, y para poder empezar a usarlo. Sólo una persona puede ser su dueña a un tiempo. Si alguien gasta PER para sincronizarse con el colmillo, su anterior dueño ya no podrá usarlo de nuevo sin gastar PER otra vez.

- Una pequeña redoma de cristal llena de una poción capaz de curar hasta 18 PG a quien la beba; su ingestión se puede dividir hasta en

tres sorbos (que curarían 6 PG cada uno). Tarda media hora en actuar.

En el resto de las estancias no se encuentra nada de provecho salvo pieles sucias, escombros y huesos mordisqueados.

Posibilidades

¿Qué hacer? Las posibilidades son variadas.

--**El Viejo y Típico Ataque Frontal:** Si el grupo tiene fe en sus propias posibilidades y ha derrotado ya en el camino a muchos enanos-lobo, quizás considere un plan de este tipo como plausible. En ese caso, la batalla principal se llevaría a cabo en la explanada. Esta solución es simple, pero es también una locura. Hasta para un grupo tremadamente fuerte es extremadamente peligrosa, sin considerar lo aburrida que puede llegar a ser si los jugadores son wargamers convencidos.

--**Escurrirse Dentro de la Caverna y Capturar la Llave:** Ello requiere grandes dosis de sigilo. Se deberán hacer varias tiradas combinadas de *Esconderse* y *Deslizarse en Silencio* (una al acercarse a la explanada, otra para cruzarla, y otra para evitar ser visto al pasar junto a la entrada de cada una de las estancias en el interior de la guarida). Un fallo simplemente hace que los licántropos oigan o vean algo raro y estén más atentos, lo cual restará un 15% a las tiradas subsiguientes. Un segundo fallo implica el descubrimiento automático del intruso, lo cual puede resultar, quiérase o no, en una batalla. Recuérdese que, si bien la explanada es terreno más o menos abierto, con solo unos cuantos matorrales para ocultarse, la luz es bastante incierta; si el PJ se agacha y finja andar de manera parecida a los extraños seres, el truco puede funcionar (naturalmente, no si va vestido con una armadura abrillantada,

mide 1'80, y camina erguido con su enorme espada de doble puño en la mano).

--Parlamentar es Complicado. Los licántropos solo entienden el enano y no son muy inteligentes. Para que tal cosa tuviera posibilidades de tener éxito, tendría que ocurrir que los PJ inspirasen auténtico terror a los enanos-lobo (por que hubieran eliminado ya a gran cantidad de ellos, o por que fueran evidentemente capaces de hacerlo). En este caso, las habilidades *Habla Fluida* y *Oratoria* podrían conseguir que el jefe licántropo se aviniera a razones e hiciera un trato ventajoso para ambas partes.

--Destruir la Luna que Ilumina la Caverna. Quiza sea la mejor de las soluciones. Si alguno de los PJ fuera capaz de volar (alas, montura alada, conjuros, etc..), podría intentar llegar arriba y combatirla, en combate cuerpo a cuerpo o, mejor aún, con armas arrojadizas, ya que la Luna no se mueve: está ligada a su sitio en el techo de la caverna y no podría defenderse de una táctica de ataque a base de proyectiles (si entre los PJ hubiera algún iniciado de algún culto lunar, habría que ver hasta que punto esta decisión podría ser moralmente adecuada, a pesar de la permisividad típica de la filosofía lunar).

Si es destruida, la oscuridad más absoluta se cernirá sobre la caverna, y los enanos-lobo, desprovistos de su poder, recuperarán su forma normal, en la cual no son más que enanos muy primitivos, confusos y asustados, que se hallan desarmados y que en ningún caso atacarán al grupo, sino que huirán a la menor oportunidad. La llave les será entregada a los PJ sin lucha e incondicionalmente si éstos la exijen.

Lauril

La apertura de Lauril no se diferencia en absoluto de la de las anteriores puertas mágicas. El mismo brillo, la misma explanada iluminada al otro lado, el mismo umbral, etc... Sólo las palabras que oyen en sus mentes cuando la puerta se abre son diferentes, y les proporcionan una nueva pieza del puzzle de las minas:

*Y tras Parkinor se entra en el cuarto reino,
La ciudad de los minotauros,
Donde los viajeros caen y las esperanzas mueren,
Más allá de donde ningún hombre ha pisado jamás
Se halla custodiada Ventor, la antigua Liposil,
La puerta anaranjada triangular.*

Notas: Su táctica favorita es intentar tirar al suelo a su víctima por medio de un Empujón, para atacarla luego más fácilmente.

Recordar que los licántropos son inmunes a todo arma que no sea mágica (recibiendo entonces solo el daño mágico del arma), o de un material rúnico o puro.

El jefe de los licántropos tiene TAM 10, por lo que ataca en el MR-8. Sus posibilidades de Ataque y de Esquiva son de 80% y 70% respectivamente.■

Los Enanos-Lobo

Características Atributos

FUE 28	CON 16	TAM 7	INT 7
PER 10	MRDES 3	DES 11	ASP 6
Mov.: 6	Pt.Golpe: 12	Pt.Fatiga: 44	Pt.Mágicos: 10

Localización del golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/3
Pata TI	03-04	03-04	1/3
Cuartos T	05-07	05-09	1/5
Cuartos D	08-10	10-14	1/5
Pata DD	11-13	15-16	1/3
Pata DI	14-16	17-18	1/3
Cabeza	17-20	19-20	1/4
Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	55	1D8+1D6
Habilidades			
Buscar 50%, Esquivar 40%, Otear 50%, Rastrear 50%.			

El sueño de los Ents

por Francesc Escofet y Monty Trilobyte de Uruloki

Módulo de iniciación al juego de rol de "El Señor de los Anillos". Demostrándose que el juego no está cerrado a las obras de J.R.R. Tolkien.

Información general

Pasada la Guerra del Anillo, los Ents volvieron a adormecerse por causa de un extraño, poder, originado por el resto de las sombras de Mordor.

Información para el máster

La partida debe ser jugada con 5 ó 6 jugadores, recomendándose que cada jugador tenga una profesión diferente.

Inicio de la partida

Cada personaje deberá recibir una citación, una nota traída por un aguila por ejemplo, la cual tendrá el siguiente texto: *tu espíritu me rebela un afán de aventuras y de peligros. Tus deseos podrían verse realizados si acudes el 5 del mes Invanneth (septiembre) en el claro del Arbol de la Sombra Gris.*

Recomendamos que a cada jugador se le envie la misma citación por correo, eso si, citándolos en el lugar y fecha de la partida. Una vez hallan llegado al lugar, encontrarán al primer personaje no jugador, Iderel. Este les informará de su misión, despertar a los Ents, para lo cual deberán superar cinco misiones. Iderel les conduce al interior del árbol, apareciendo en el salón de los cinco caminos (ver descripción 1). Los jugadores tendrán que decidir a que círculo desean ir (elijan lo que elijan, la partida

tendrá que ser la misma por problemas de espacio, si ellos no lo saben, la partida no pierde interés). Una vez superada la prueba, el círculo correspondiente se coloreará de blanco.

Primera prueba

Información para el jugador

Lorien, antiguo reino elfo, pasada la Tercera Edad, quedó completamente abandonado siendo después repoblado por los descendientes de Legolas y Gimli, los cuales fundaron una nueva ciudad comercial, en el límite de la antigua Lorien con las Montañas Nubladas. Dicha ciudad es hoy una mezcla racial de Enanos, Elfos, Hombres, Semienanos y Medioelfos. La ciudad, Cadafavari, está dedicada a la elaboración de todo tipo de armas y armaduras, así como a su comercio.

Información para el master

Iderel les puede contar a los jugadores que él fué, el embajador del antiguo rey de Gondor con los Ents, y que murió por la herida causada por una espada de mordedura de hielo, pero que debido a la pureza de su corazón su espíritu es gris.

Este PNj es muy útil para controlar a los personajes, ya que por su condición permite una gran espectro de comportamientos. Iderel, el guía, les comunicará a los personajes que están delante de las puertas de Cadafavari. Su misión consistirá en encontrar el espejo Galadriel (ver descripción) y contemplar en él el objeto necesario para el sueño de los Ents.

Aventuras en Cadafavari

Entrada en la ciudad, encuentro con los guardias. Estos no deberían dejarles pasar tan fácilmente. (Siendo recomendable el uso de sobornos, falsificación de documentos, la fuerza, etc...).

La taberna

Los personajes, una vez hallan conseguido entrar, encontrarán una taberna en su camino (¡cualesquiera que este sea!). En la taberna, llamada "Sotalachepa", los personajes serán invitados a hidromiel (la taberna posee además cerveza y vino caliente).

Recomendamos dar un ambiente alegre, distendido y charlatán (estilo plaza de mercado).

Los personajes deberán pasar una tirada de resistencia contra el alcohol, teniendo 20% de probabilidad por cada jarra ingerida de emborracharse, menos la bonificación por constitución (Ej: 2 vasos = 40%-10 (por constitución) = 30% de probabilidad de borrachera). Si algún personaje se emborracharse (mirar descripciones), y fuese encontrado por la guardia (cosa muy probable) debería pagar un multa de 20 piezas de oro. En el caso de no disponer de la cantidad suficiente el personaje deberá permanecer tantos días en la cárcel como monedas de oro le faltasen.

Compras en Cadafavari

Los personajes al salir de la taberna oirán las voces de ávidos vendedores, es la hora del mercado en Cadafavari. Este se encuentra dividido en: Armas ligeras (armas de una mano y arcos); Armas pesadas (armas de dos manos), de poste (jabalinas, lanzas), ballestas;

Armas por encargo y caballos (ver mercado).

En el apartado de descripciones podrán ser encontradas algunos tipos de armas convencionales así como algunas armas mágicas, el resto recomendamos al master que sean inventadas por él o bien extraídas de la sección de equipos y tablas de precio de MERP.

En busca del mapa

Los personajes deberán enterarse que existe alguien en la ciudad que sabe dónde se encuentra el espejo de Galadriel (el resto de la población no debería conocer la existencia del espejo).

El máster dará una serie de pistas a los jugadores con el fin de que estos encuentren el mapa. Pista 1: En el pueblo tan sólo existe una tienda de mapas. Pista 2: En la tienda les informarán que alguien posee un mapa en la espalda, en el cual aparecen las letras E G. Pista 3: El hombre que posee un mapa en la espalda es Yui el tabernero, de la posada Sotalacheapa. A los personajes les resultará muy caro una mirada al mapa (eso si; deben poder verlo).

Ante el espejo

Una vez hallan encontrado el espejo contemplarán el agua oscura que forma el espejo Galadriel, y nada más. Siendo dicha agua el objeto necesario para paliar el sueño de los Ents.

El espejo se encuentra dentro del lago, en la casa del noble Enrolt, tiene forma de tinaja y se distingue porque su agua, es negra y no se mezcla con el resto del agua del lago.

Traición

En esta parte los personajes sufrirán la traición de su guía, Inderel. Este, en un arrebato de su parte maligna, lo vendió a ciertos mercaderes, traficantes de esclavos. Así pues los personajes deberían encontrarse con estos, los cuales a su vez los invitarán a compartir campamento y cena con ellos. La cena contendrá una poción soporífera (nivel 15), por la cual los jugadores tirarán un percentil de resistencia a venenos. (Si el máster quisiera acabar aquí la partida no tendría más que cambiar la poción por el veneno "Gardeme" (nivel 20)). (QUE DANDO ASÍ DEMOSTRADO LA CAPACIDAD PUTEATIVA DE CUALQUIER MASTER CABRO...)

Los personajes al despertar podrán darse cuenta que se encuentran suspendidos de la rama de un gigantesco árbol, en el interior de una red. Debajo de ellos dos orcos montan guardia dentro de una barcaza. Son las cienagas de los muertos, terribles y nauseabundos gases surgen de ella. Tan solo algunos árboles consiguen sobrevivir en tan desolado paisaje. Sólo la presencia de una torre rompe la soledad de tan maligno lugar. El sol tan siquiera se atreve a emitir su luz. Todo está entre tinieblas. No hay sonido, tan sólo olor y barro.

A los pobres personajes, por supuesto, se les ha sustraído todo el equipo, incluidas las armas. Si alguno de los personajes hiciese un percentil de percepción, podría darse cuenta que una de las cuerdas que sujetan la red está vieja y desgastada, algunos zarandeados podrían bastar para romperla. Cuando los personajes se liberan (se supone que

no serán tan socas como para pasarse toda la tarde colgados esperando ayuda divina), serán de inmediato atacados por los guardias. Estos, en el caso de resultar vencidos, no deberían llegar a morir debiendo permanecer uno de ellos con vida para contarles lo siguiente (después puede morir):

"Yo junto con mi grupo asaltamos la caravana de mercaderes robándolo todo". - "Os vimos durmiendo y decidimos lleváros a Mordor para utilizaros como esclavos". - "Vuestro equipo junto con todo lo robado se encuentra en la torre".

(El orco no dará la información completa, o exacta, a menos que sea torturado convenientemente). (Si los personajes no consiguiesen escapar irían a parar a las minas mercurianas de Mordor, donde la posibilidad de supervivencia es ínfima).

Aquí el máster debería hacer un percentil al 25% de probabilidad cada hora que el resto de orcos, que se hallan en la torre (6), se dán cuenta de la desaparición de sus compañeros. Si llegasen a darse cuenta, estos montarán guardia. La guardia estará formada por dos orcos, uno en cada lado de la torre. El relevo de la guardia se efectuará cada dos horas. En cada cambio de guardia, podrá apreciarse como de la garita de vigilancia sale una antorcha que avanza en horizontal hasta desaparecer, pasados cinco minutos surge de nuevo y retorna a la garita.

En el caso de que los personajes no quisieran tomar la torre, una extraña y poderosa fuerza debería atraerlos hacia ella (dinero,

joyas, armas, etc...).

La torre

A: mide aproximadamente 30 metros de altura y 100 metros de radio. B: se encuentra en estado de semiruinas. C: Posee diez pisos.

Cuando los personajes entren en la torre esta se cerrará mágicamente. La torre comenzará además a hundirse en el pantano a la velocidad de 1 metro por minuto, siendo la única salida subir por las escaleras (la forma de la torre la dejamos al libre albedrio del máster).

En las escaleras

Las escaleras poseen numerosas características tales como: falta de algunos escalones, de pasamanos, escalones que se rompen con suma facilidad (30%) etc... Además contamos con seis orcos que por supuesto intentarán impedirles la escalada. Cuando los personajes lleguen al último piso encontrarán la habitación del mago y la torre dejará de hundirse.

Habitación del mago

En ella se halla el mago "Munlipaeth", el cual nada más ver a los personajes se refugiará en el centro de la habitación. En ese momento el suelo de la habitación desaparecerá, quedando el vacío, excepto en la zona, ocupada por el mago (junto con el equipo). Tan sólo aparecerán algunas baldosas aleatoriamente cuya duración no deberá exceder de los 20 segundos desapareciendo acto seguido. (Nota: Cuando una baldosa (1x1m de superficie) desaparece, otras cuatro aparecen a su alrededor, junto a ella (1-50) (50%), a una baldosa de distancia (51-90) (10%). Si los personajes llegasen al mago,

por una remota casualidad, el mago desaparecería y la sala volvería a la normalidad, apareciendo todo su equipo y la mercancía robada. Cuando los personajes encuentren el agua del espejo de Galadriel (Esta se encuentra junto con todo lo robado por los orcos a los mercaderes), reaparecerán en el salón inicial. Fin del primer módulo.

Anejo

Tesoro de la torre

Dinero y joyas: 2 p. mith, 530 p. oro, 850 p. p., 1 joya (600 p.d.), 1 gema (300 p. o.), 200 p. b. y 17.500 p. hojalata.

Objetos: Estos dependerán de cada máster, siendo normales, poderosos, o muy poderosos, según como quiera enfocar su mundo el máster, según quiera que sean, los jugadores, más fuertes o menos fuertes.

Descripción de monstruos

Murcielagos cazadores: grandes murcielagos carnívoros que se ven atraídos por el olor de la sangre. Son portadores de enfermedades muy frecuentemente. Atacan a las víctimas en las cercanías de las grutas en las que habitan. Se abalanzan sobre ella y con sus afilados dientes, les arrancan la carne de los huesos.

Cocodrilos de los pantanos: estos cocodrilos viven por toda la Tierra Media en todas las zonas pantanosas con las condiciones necesarias. Usualmente indiferentes, pueden ser muy agresivos si se ven en peligro o se encuentran en ayuno prolongado. Pasan las noches descansando plácidamente en las aguas, y durante el día acechan desde las orillas.

Lobos grises: son los lobos más

comunes en la Tierra Media y los podríamos identificar con los lobos europeos. Suelen ser engañosos por su coloración, muy amplia, que va desde el negro azabache hasta el blanco, pero su tamaño es menor que el del resto de las especies. Con una buena estructura social, viven en manadas y eligen una pareja permanente. Comen principalmente ganado, pero no desdenan otros nimales, e incluso en época de grandes hambres o en el invierno ataca al hombre.

Esqueletos menores: son cuerpos humanos muertos, despojados de la carne y de los órganos, y devueltos a la vida por alguna fuerza maligna, su visión es estremecedora.

Arañas rey: son un tipo de arañas gigantes, que construyen nidos subterráneos en forma de túnel fuertemente inclinado, al que disimulan la entrada con una trampilla de hierbas y tierra con hilos de seda. Esta trampa es muy difícil de localizar (-30) y todo aquel que caiga dentro recibirá entre 1 y 3 ataques de espada corta +25 por lo afilado de los hilos que hay por el interior de la cueva. La araña entonces inyectará su veneno (Kennesank) y la víctima deberá hacer un tiro de salvación. Si este falla por un margen de 1-50 la víctima quedará paralizada y dará con sus huesos en la despensa, pero si el fallo es de 51 o más el personaje morirá disuelto internamente. Es posible que en la madriguera halla de 6-12 huevos.

Armas especiales

Estas armas son aquellas con propiedades fuera de lo común, que podrán ser hallada en el mercado de armas de la ciudad. En este mercado se podrán encontrar desde armas con bonificaciones de +2, +5 e incluso +10 con bastante facilidad, y con unos precios que no difieren

mucho de los normales, por otra parte se podrán conseguir armas especiales como las aquí descritas eso si el precio de estas será notablemente superior a las demás.

Túnica (Soldair): +10 MM, +10 DB. Permite utilizar el conjuro Volar (nvl 7), de la lista "Grandes Puentes".

Cuero ligero (Siruaunz): +5 MM, +15 DB. Esta armadura mantiene el cuerpo del usuario incorrompible durante los 7 días posteriores a su muerte, "Canalización Directa" (nivel 7).

Cuero rígido (Sihernaukha): +15 MM, 5*día el conjuro "Camino de la Esencia" (nvl 5).

Cota de malla (Polimur): +20 DB. Esta cota al estar chapada en plata y muy bien pulida, produce unos reflejos que proporcionan +20 DB contra ataques de proyectil.

Cota negra "Filo de la noche": Durante la noche (o con condiciones similares) se obtiene un bono de +10 en todas las habilidades de subterfugio. +20 MM.

Coraza de fuego (Pifsair): +5 MM, +5 DB. Esta coraza añade un bono de +25 a todos los tiros de resistencia relacionados con el fuego, incluidos los de origen mágico.

Coraza bendita (Zamkheesar): +15 DB. La presencia de un ser maligno en un radio de 3 metros, hará que la coloración de la armadura cambie de un plata brillante a un rojo cobrizo.

Hacha de guerra (M) Kar-Thedam: +15. Debido a su afilada hoja suma un +3 a todos los críticos realizados.

Espada bastarda (IMF): Esta espada mágica produce un crítico A de



fuego al conseguirse un crítico E. +15.

Dagas malditas (L): Por cada nivel de crítico conseguido estas dagas restan un -5 en sus bonificaciones, en el siguiente orden; DB y MM. Despues de hacer su función desaparecerán.

Maza (IMG): +10. Al golpear intencionadamente la maza en el suelo, lanzará una bola de shock en la dirección hacia la que apunta. Esto funcionará una vez diaria.

Lanza de montar mágica (AP): +10. Con esta lanza la posibilidad de fallo se ve reducida en un -4 y queda en 3%.

Flechas igneas (PR): +5. A través de un mecanismo construido en su punta consiguen un crítico C de calor al hacer impacto.

Pivotes desgarradores (PR): +10. Por la forma en su punta realizan un crítico A de corte al impactar.

Borrachera: Indicamos a continuación la penalización que sufren los bonos en estado de embriaguez: FU -5, CO +5, IN o PR o AG -15, IT -15.

Nota a los lectores: Las abreviaturas utilizadas por nosotros, deberán ser adaptadas a las utilizadas en la versión castellana de "El Señor de los Anillos".

Descripción "2"

Amo de la posada

NIV APR VEL P.V ARM BD
AT TAM CRIT
3 1 M 50 NO 20 25AR AM
M

Abreviaturas

P.O: Piezas de oro, P.M: Piezas mithril, P.B: Piezas de bronce, NIV: Nivel, APR: Aparación, VEL: Velocidad, P.V: Puntos de vida, ARM: Armadura, BD: Bonos defensivos, AT: Ataque, AR: Arma, Tam: Tamaño, CRIT: Crítico, CO: Cota malla, CR: Cuero rígido, CL: Cuero ligero, MR: Muy rápido, R: Rápido, M: Medio, G: Grande, PE: Pequeño, P: Pinchazo, picadura, incisión, MO: Morde-dura, G: Garra, VEN: Veneno, BR: Baja rapidez, FU: Fuerza, CO: Constitución, IN: Intuición, IT: Inteligencia, PR: Personalidad, AG: Agilidad, ESE: Esencia, CHN: Chanding.■

Ficha 1

	NVL	#APR	VEL	P.V	ARM	DB	AT	TAM	CRIT
Murciélagos caz.	2	10-30	MR	20	NO	50	50MO	Pe	P
Cocodrilo agua	3	1-5	MD	120	CL	10	80MO/80	G	G
Cocodrilo tierra	3	1-5	L	120	CL	0	80MO/60	G	G
Lobo gris	3	2-12	R	110	CL	30	55MO/30	M	Mo
Araña rey	3	1	M/BR	55	CO	20	40/VEN	Pe	Mo
Esqueleto mem.	1	2-20	L/M	25	NO	0	25AR/40	M	M

Nota: Los seres descritos anteriormente han sido incluidos para que puedan ser utilizados si el Master lo encuentra oportuno.

Ficha 2: Caracteres no jugadores

	NVL	#APR	VEL	P.V	ARM	DB	AT	TAM	CRIT
Iderel	7	1	L/MR	77	NO	35	75 AR	M	G
Orco capitán	5	1	BR	85	CO	30	75 AR	M	M
Orco sargento	3	1	BR	60	CR	30	60 AR	M	M
Orco soldado	1	6	BR	35	NO	25	35 AR	M	M
Guardias	3	1-10	BR	65	CR	30	65 AR	M	M
Mercader jefe	4	1	M	70	NO	10	20 AR	M	M
Guardaespalda	2	3	BR	65	CO	30	70 AR	M	M
Mercaderes	1	8	BR	55	CL	20	40 AR	M	M

Notas: (*) El jefe de los mercaderes dispone de las siguientes listas de magia y de 12 pts. de Poder: "Camino de los Organos", niv. 3. "Creaciones", niv. 3. "Maestria con los animales", niv. 2. "Camino de la Sangre", niv. 2. "Camino de la Superficie", niv. 1. Anillo mágico, 3xdia. "Conocimiento de los Objetos", niv. 2.

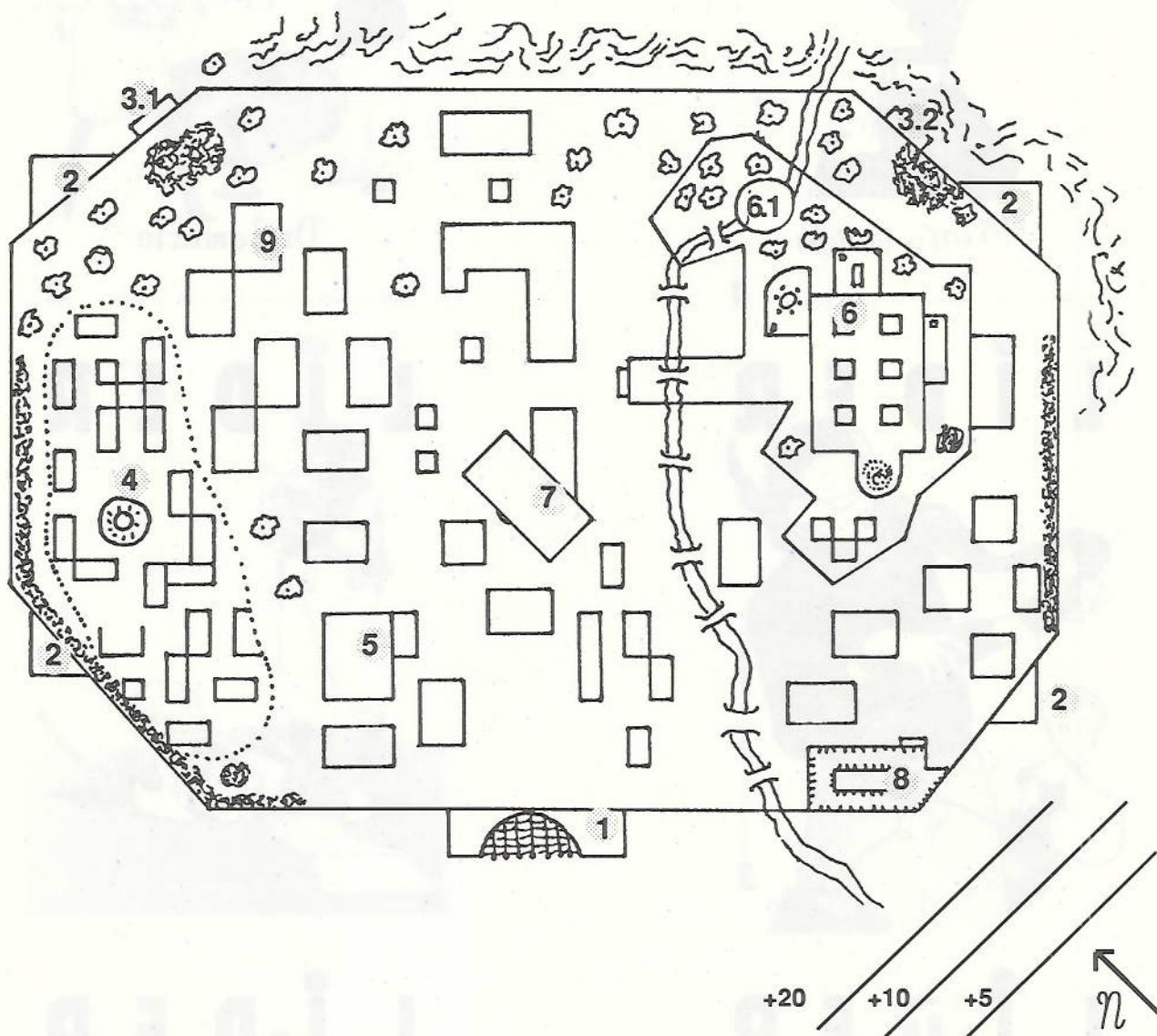
HERGAR ENTERPRISES, S.L.

Avda. de Valencia, 22
Teléf. (976) - 55.76.76
50005 ZARAGOZA

TODO EN JUEGOS DE MESA Y SALÓN

Tu tienda de rol
y wargame
en Zaragoza

KHADAZARAM



1. Puerta principal (puerta del Oeste).
2. Garitas de vigilancia.
3. Puertas secundarias (3.1 puerta del Norte, 3.2 puerta del Este).
4. Mercado.
5. Taberna "Sotala Chepa".
6. Casa del Noble Enrolt (6.1 Lago; espejo Galazared).
7. Prisión.
8. Caballerizas.
9. Casas.

LÍDER



VIE GOS EN SOLITARIO

MARASMAS

1

LÍDER



Diplomacia

MINISTERIO DE JUEGOS DE ESTRATEGIA • VOL. 2 • EDICIÓN 200 PESOS

2

LÍDER



3

LÍDER



4

LÍDER



アレハナナ

5

LÍDER



Runquest

6

Los primeros 150 clubs ¡envianos el tuyo!

ACIES Francisco Navarro 976.642624 Pl. Mártires, 17 50510 NOVALLAS ZARAGOZA	DIRLEWANGER Damián Moragues Garcia .214364 Ps.Reding,21,3º dch 29016 MALAGA	91.1429958 Marques Camp Sagrat,12,1º,3º 08015 BARCELONA	29009 MALAGA
ALPHA-ARES Joan Parés Marés 91.3393220 Ali Bey,44 entr.2º 08013 BARCELONA	ESTRATEGICA Carlos Peydro Garcia 9655867246 Cuenca,11,2ºC 03500 BENIDORM ALICANTE	ANILLO,EL CLUB DEL Juan C.Garcia de Salas Urb.Miraflores,torre 7,9,2 29600 MARBELLA MALAGA	GORRO GRIS,C.E. Fernando Fernandez Flore Caspe,3,5ºdch. 32002 HUESCA
AQUELARRE Alejandro Zarzalejos A. 91.4765394 Av.Manzanares,200,8ºE 28026 MADRID	DRAC VERMELL David Badosa 972.235318 Empuries,20 17005 GIRONA	FUEGO DEL DRAGON,EL David Reyes Puerta 956.225711 Campo del Sur,38,8º,3º 11002 CADIZ	MURCIA,GRUPO Luis Sanchez Aldeguer 968.241900 Triunfo.Ed.Triunfo,2.esc. 30003 MURCIA
AFA Ricardo Martinez Lacal Camino de las Torres,19,12ºA 50008 ZARAGOZA	DRAGON Hermógenes Sainz Burillo 91.4355040 Pl.Ntra.Sra.Pilar,1,2ºIzd 28002 MADRID	GANDALF Jorge Morera Mainar 924.232327 Urb.Universitaria,17 06006 BADAJOZ	ONTENIENTE,GRUPO Pablo Cambra Brow Martinez Valls,14,3º 46870 ONTENIENTE VALENCIA
AURYN Ernesto Urdi Quesada 93.3513426 Alloza,8,1º,1º 08016 BARCELONA	DRAGON MASTER Jr Luis M.Monzón de la Flor 91.6410100 Olímpico Fco.Ochoa,11,5ºC,EscA 28923 ALCORCON MADRID	GAWG Andres Cano Gonzalez 976.434195 Ms.Andres Vicente,32,7ºB 50010 ZARAGOZA	VALLADOLID,GRUPO Jesús M.Herrero Alvarez Porvenir,4,1ºD 47005 VALLADOLID
AVALON Jesús Caraballo Bautista Orfebres Santalinea,21 12005 CASTELLON	DRAGON NEGRO José Felix Sanchez Pañés 956.221236 Martinez Campos,1,4º G 11004 CADIZ	GCE Fernando Vargas Zuñiga 924.233538 Adealndo Covarsi,14 06005 BADAJOZ	VITORIA,GRUPO F.Sans Sampietro Ps.de Cervantes,7F,3ºIzd 01007 VITORIA ALAVA
AVRES-BREST Kepa Bis Lladó 94.4432360 Juan de Garay,21,6º dch C 48003 BILBAO VIZCAYA	DRAGONES ROJOS José A.Rodriguez Santana 91.2753702 Dr.Castelo,19,1º 28009 MADRID	CADIZ,GRUPO Carlos J.Perez Corval Duque Nájera,2,3º,6º 11002 CADIZ	ROL DE PTO.REAL,GRUPO Antonio Chaves Puente Esparaguera "Los Palacios",s/n 11510 PUERTO REAL. CADIZ
BILLARES SOLER Ignasi Sole Vidal 93.2312217 Sicilia,212,5º,1º 08013 BARCELONA	DRAGONS LAIR Alberto Martinez Ruiz Av.Ramón Menendez Pidal,34 02005 ALBACETE	VILANOVA,GRUP Carles Campozano 93.8932792 Caputxins,28 08800 VILANOVA I LA G. BARCELONA	HEROE Carlos Martin Pineda Av.de la Independencia,26,5ºC 28700 S.SEBASTIAN REYES MADRID
ATLANTES SCJE Antonio Nolasco León Urb.Las Torres,B.16,1ºA3 35010 LAS PALMAS DE G.C.	DRAGONS PRAT-AV.LLEVANT Jesús Martinez Escobedo 93.3790951 Pj.Pintor Pau Picasso,bx,53 08820 EL PRAT DE LLOBRE. BARCELONA	CORDOBA,GRUPO Miguel Varona Villar 957.297781 Pl.Profesor Neyra,3,2º 14003 CORDOBA	HISTOREX Alberto Cordón Alvarez 987.511329 Apartado de Correos,26 BEMBIBRE LEON
COMPÀNIA BLANCA Angel Guitarte Bulla 96.3417861 Dr.Serrano,11p4 46006 VALENCIA	DREADNOUGHT Gerardo Rodas Cordon 96.3419584 Albacete,35,p21 46007 VALENCIA	PALMA,GRUP Sergi Cubells Roselló i Caçador,17 bx.dr. 07004 PALMA DE MALLORCA	KNIGHTMARE Melchor Prats Gonzalez Av.Cayetano del Toro,5,7ºB 11010 CADIZ
COMPÀNIA FRANCA Emilio Muñiz Muñiz 985.356960 Fuerte Viejo,7,5ºIzd. 33201 GIJON ASTURIAS	DUNGEONS CLUB BARCE- LONA Marc Muñoz	ESTRATEGIA Y SIMULACION Jesús M.Villegas F. 957.230656 Maestro Prieto López,8,4º,4º 14004 CORDOBA	HOBBYT Fernando Castañeda A. Sociedad,12 30004 MURCIA
	MALAGA,GRUPO Fernando Iglesias C. Sevilla,30,1ºC		HOME FLEET Fernando Garcia Llaneras 987.250444 Modesto Lafuente,6,5ºdch 24004 LEON
			INSEL DUNGEONS & DRAGON Tomeu Cassasayas Berstar

.232949 Ps.Ecuador,6 07014 PALMA DE MALLORCA	MINIATURAS Y MAQUET.M. Francisco J.Zorrilla Y. Francisco Guillón,14,3º,2º 29017 MIRAFLORES DEL PAL MALAGA	93.6747931 Dos de Maig,30,3º,1º S.CUGAT DEL VALLES BARCELONA	ARANJUEZ,GRUPO Gustavo A.Calleja B. 91.8914866 De la Concha,38,2ºA 28300 ARANJUEZ MADRID
JOLLY ROGER Cesar Soria S.(Eduardo) 976.271204 Lobez Pueyo,8,1ºIz 50007 ZARAGOZA	MORDOR Joaquín M.Ruiz Echauri Vuelta del Castillo,9,7ºIzd 31007 PAMPLONA NAVARRA	STURMTRUPPEN Javier Gomez 93.3086106 Selva de Mar,215 08020 BARCELONA	CELTIBERIA,CLUB Daniel Garcia Rios Blasco Ibañez,15,4ºDch 02004 ALBACETE
KYBALION Fernando Moreno Serrano 91.2564643 Ps.Marques de Zafra,21,2ºIzd 28029 MADRID	ORION J.A.Juan Balada 964.453196 Av.Pio XII,16,12º,2º 12500 VINAROS CASTELLON	WALHALLA José J.Sarria Garcia Vicente Blasco Ibañez,1,27 29600 MARBELLA MALAGA	GUARIDA DEL GLOBO,LA CARLOS LUPIÑEZ LOPEZ AV.FCO.GARCIA LORCA, 175 04008 ALMERIA
GUARIDA DEL GLOBO,LA Carlos Lupiñez Lopez Av.Fco.Garcia Lorca,175 04008 ALMERIA	PATA-PALO Dario Garcia Aznar 91.2412850 San Pol de Mar,10,3ºB 28018 MADRID	SULTAN OF DUNGEONS Jordi Montané Balaguer 93..2001227 Via Augusta,121,6º 08006 BARCELONA	HADES REALM DRAGON, CLUB Carlos Anores Perez 941.236907 Vara del Rey,51 4ºA 26002 LOGROÑO
PEÑA,LA Pablo Cervera Ferri 96.3517530 Ximenez de Sandoval,8 46003 VALENCIA	MAGIC WARRIORS Ramón Guillamat Rubio 93.3476870 Mallorca,609 08026 BARCELONA	TOTENKOPF Ramón Real Bernál 956.813166 Recadero,2,3ºB 11520 ROTA CADIZ	HEROES Carlos Martín Pineda A. De la Independencia 26 5ºC 28700 SAN SEBASTIAN DE LOS REYES MADRID
HADES REALM DRAGON CLUB Carlos Andres Perez Vara del Rey,51,4ºA 26002 LOGROÑO	PERROS DE TILFORST José M.Fernandez Román 942.373642 Cisneros,5 4ºIzd 39007 SANTANDER	SANT ANDREU,GRUP Francesc Berrueto G. 93.3462267 Ps.Torres i Bages,78, A, Ent 4º 08030 BARCELONA	HEROE CLUB Antonio del Campo Ruiz Anillas 34. Apartado 59.052 28080 MADRID
HEROE,CLUB Antonio del Campo Ruiz 91.7477703 Barrio Aeropuerto,B114,1 28042 MADRID	ROLE PLAYING CLUB Julio Alonso Alcaide 91.2018332 Cd.Periodistas,Camba 3,16ºA 28034 MADRID	TARRACO Manuel Lillo Quijano Lopez Pelaez,10,2º,1º 43002 TARRAGONA	HISTOREX Alberto Cordón Alvarez 987.511329 Apartado de correos 26 24000 BEMBIBRE LEON
MADRID-DRAGONS & WAR Julian Garcia Mayordomo P Esteban Villegas,14,8ºesc dc 28014 MADRID	SCHWARZKÜNSTLERISCH MSL Luis F.de Castro Mejuto Pi y Margall,72,4ºD 36202 VIGO	FUMBLER DWARF,THE Luis Serrano Cogollar 91.8566026 Urb.El Picazo,7 HOYO DE MANZANARES MADRID	HOME FLEET Fernando Garcia Llerena 987.250444 Modesto Lafuente, 6 5º 24004 LEON
MACHINA BELLII José Alvarez Alonso 985.221317 33008 OVIEDO ASTURIAS	PONTEVEDRA SANT JORDI Amando Suríacs 972.214315 Bisbe Lorenzana,44 17002 GIRONA	THOR Carlos Frías Castro 965.161920 Ingeniero Sanchis Pujalte,17,4ºIzd 03010 ALICANTE	INGEL DUNGEONS & DRAGONS Tomeu Cassanyer Bastaró 971.232943 Ps.Ecuador,6 07014 PALMA DE MALLORCA
MAGIC & WAR Moises Cabrera Ramos Rector Esperabé,49-65 37008 SALAMANCA	SPETNATZ Vicente Mayor Cano 965.850625 La Parra,7,4ºB 03500 BENIDORM ALICANTE	TRILLAMS Rafael del Pino Clavijo 954.415038 Aceituno,9,6º 41003 SEVILLA	JOLLY ROGER Cesar Boria San Eduardo 976.271204 Lopez Puello ,8 1º 50087 ZARAGOZA
MAQUETISMO Y SIMULACION Rupert Macho 93.3013921 Principe Jorge,21,esc.B,entl,1º 08014 BARCELONA	PELOTAS DUNGEON C.,LOS Alex de la Iglesia 94.4316495 Alameda de Urquijo,51,5º 48011 BILBAO	WARGAME'S CLUB David Bajona Carrera Tenerife,34 08190 S.CUGAT DEL VALLES BARCELONA	KNIGHTMARE CLUB Melchor Prada Gonzalez Av. Cayetano del Toro, 5 7ºB 11610 CADIZ
MILITARIA DAOIZ,A.J.S. Manuel Romero Bullejos 954.374212 INSS.c/Sanchez Perrier,2 SEVILLA	SQUAD LEADER Jesús Pié Batlle	WAR AT HOME Luis Hurtado de Mendoza Amado Nervo,15 2800 MADRID	RYBALION Fernando Moreno Barrano

91.2564643 P. Marqués de Zafra, 21 2º izq. 28029 MADRID	PANZERDIVISION NIVE- LUNGEN LUIS R. SANCHEZ ALDEGUER C/ TRIUNFO ED. TRIUNFO 2º 4º 30003 MURCIA	RAISTLIN JOSE BELTRAN ESCAVY 967.222348 AV. ESPAÑA 41 11F ED. COVIRGO 03002 ALBACETE	CASAL INFANTIL XALET DEL CLOT JOSEP ALUJA DEL BARRI PL. VALENTI ALMIRALL S/N 08026 BARCELONA
LIDER 93.3458565 c/Mallorca 339 3º 2º 08037 BARCELONA	LANCELOT CRISTIAN BAIG SCHREIWEIES JUAN RIPOLL TRUBAT 23 7º 07003 MALLORCA	TARANTELA EDUARD GARCIA CASTRO 2137255 TORRENT DE LES FLORS 149 08024 BARCELONA	
TROLL LLUIS D'ESTREES PASEO URRUTIA 133-135,6 D 08031 BARCELONA	BLOOD & STEEL JESUS GARCIA DIAZ 311402 CTRA. DE SAN JUAN 16 3º 15404 EL FERROL LA CORUÑA	TOTTHITHBAR EDUARDO SAEZ DE CABEZON 941.225129 GONZALO DE BERCEO 8 2ºA 26005 LOGROÑO	
WARMICE CLUB DE ROL Francisco J. Campos Romera Paris 69 1º 1º 08904 HOSPITALET DE LLO- BREGAT BARCELONA	TITAN MIGUEL R. SOOPENA HU- MANAL 96.3313155 G.V.FERRAN EL CATOLIC 74 A 19 46008 VALENCIA	ALTER EGO LUIS LOPEZ LA FUENTE PEDRAFORCA 27 3º 1º 08033 BARCELONA	
GOBLINS CLUBS RAUL HIDALGO GARRIDO 238352 AV. NAVARRA 8-10 26001 LOGROÑO	OPERACION MERCUR 924.318056 AV. JUAN CARLOS I, ED. ROMA A 5º1º 06800 MERIDA BADAJOZ	DARK ELF MIGUEL A. MENDEZ RO- DRIGUEZ 256851 POETA MUHAMMAD IQBAL, 1, 6ºD 1410 CORDOBA	
APWRYM JAIME MAÑAS RUIZ 4629865 AV. CARLOS III 17 7º dch. 48920 PORTUGALETE VIZCAYA	ALMOGAVERS ALBERT BOADA ABAD 3514940 PS. MARAGALL 199 2º2º 08026 BARCELONA	BALARAUKO RAFAEL PEREZ 91.2439000 C.M.D.C. SENECA S/N 28040 MADRID	
LOS INMORTALES, CLUB JUAN J. RODRIGEZ VALDES 981.248645 ANGEL SENDRE 30 6º izq. 15007 LA CORUÑA	SCION WARRIORS JAVIER BRARO ETXEZURI III bloque 4º 3ºC 03500 BENIDORM ALICANTE	KOBOLDS NOIS ,CASAL JOVES SANT MARTI PEP BROSSA 3089793 SELVA DE MAR 215 08020 BARCELONA	
OSCAR ROVIRA PEDROSA 204845 A. GARRIGUES BL 1, bjos 25001 LLEIDA	GLAUCO CLUB BENICALO 29 1º P.8 46020 VALENCIA	LOS 7 MAGNIFICOS DEL ROL GOLKO JUSTO 943.283884 VIRGEN DEL CARMEN 14 3ºD 20012 SAN SEBASTIAN GUIPUZCOA	
NIVEL 36 JESUS CORDOBA MARTINEZ ALGECIRAS 7 4ºC 14013 CORDOBA	LOS LOCOS DE RIVENDEL LUIS MARIANO CABRIADA MONTE IKEA 12 1ºG 48940 LEIOA BIZCAIA	COMPAÑIA LIBRE,LA EMILIO MUÑIZ MUÑIZ 985.356960 ACABAL Y RATO, 6 1º dch. 33201 GIJON ASTURIAS	
LEGEND PEDRO O. ESPINOSA BREEN 201080 S. VICENTE DE PAUL 13 7ºB 15002 LA CORUÑA	LA TUMBA DEL DRAGON NEGRO JUAN A. MAUCERA MEDINA AV. CAYETANO DEL MORO 8 2º H 11010 CADIZ	ALEA XAVIER ROTLLAN APARTADO CORREOS 47 08190 VALDOREIX (SANT CUGAT) BARCELONA	
GRUMOLL JORDI FALGUERAS GONZALEZ 4320527 C/ALMERIA 52 ent 3º 08014 BARCELONA	CROMLECH CARLOS DIAZ SANDOVAL 415727 AV. BARCELONA 15 4ºizq. 36203 VIGO	PONTEVEDRA	
ARIOCH SEGI CUBELLS 460294 ROSELLO I CAÇADOR 17 bj.1º 07004 MALLORCA			

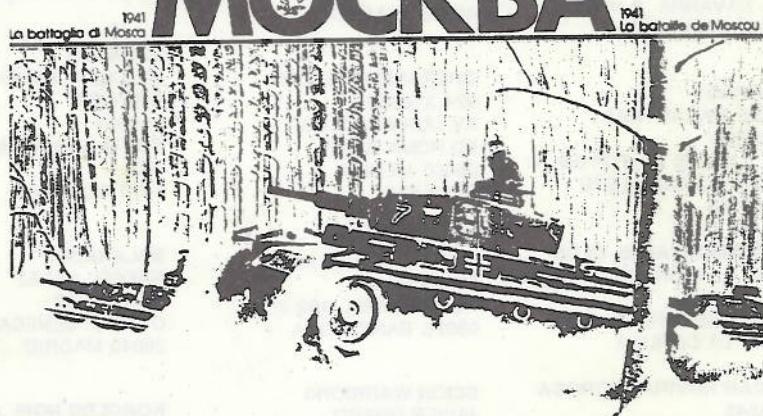
CAMPAÑA 1.000 SUSCRIPTORES

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

Amigo lector, difunde LÍDER entre tus amigos
¡suscríbelos, suscríbete!

Participa en el sorteo de
MOCKBA - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
entre todos los suscriptores.

MOCKBA



..... BOLETIN DE SUSCRIPCION

Suscripción anual a LÍDER, seis números, desde el número recibiendo el primero a contrarrembolsa (1.800 .- ptas. más gastos de envío).

Envía este boletín a LÍDER c/ Mallorca, 339, 3º - 2º, 08037 Barcelona.

Nombre: _____

Edad: _____

Dirección: _____

Tel.: _____

Localidad: _____

C.P.: _____

Deseo recibir, también a contrarrembolsa, los siguientes números anteriores:

LÍDER 1
LÍDER 5
LÍDER 9
LÍDER 13

LÍDER 2
LÍDER 6
LÍDER 10
LÍDER 14

LÍDER 3
LÍDER 7
LÍDER 11

LÍDER 4
LÍDER 8
LÍDER 12