

LÍDER

15

AIR FORCE
por correo
pág. 38

JUEGOS

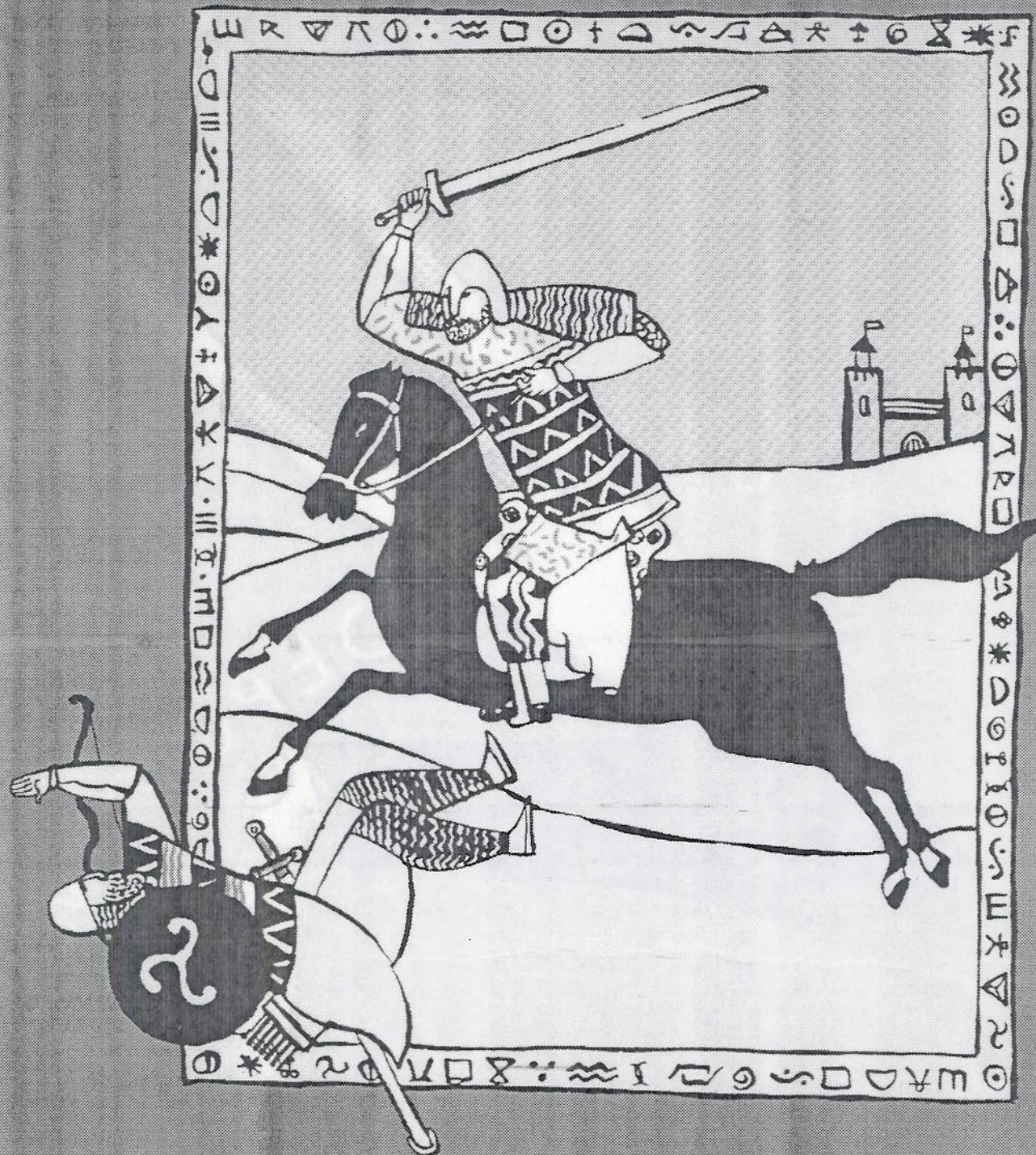
DEPORTIVOS

Módulo Cthulhu : La Ciudad de los Pilares, pág. 50

BIMESTRAL ■ 300 Ptas.

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía



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





Equipo Promotor
 LÍDER ediciones.
 Redactor jefe
 Javier Hoyos.
 Secretario de Redacción
 Javier Gómez.
 Responsable Delegación Madrid
 Pepe.
 Redacción
 Joan Parés, Xavier Salvador,
 Ignasi Solé, Andrés Asenjo, Luis
 Serrano y Jordi Zamarreño.
 Portada
 Arnall Ballester.
 Dibujos
 Manuel Sánchez.
 Javier Hoyos.
 Colaboradores
 Amando Antofiano, Ricard Ibañez,
 J.M. Díaz, Jesús María Cortés
 Meoqui, Sergio García Roldán, José
 Ramón Gallo, José Tomás Balaguer y
 Paco Pepe Campos.
 Edita
 Joc Internacional S.A.
 Redacción, administración y
 publicidad
 Mallorca, 339 3ª 2ª
 Tel. (93) 257 73 34
 08037 Barcelona.
 Composición y maquetación
 J. Sebastià Herèdia.
 Publicidad
 Montserrat Vilà Planas.
 Suscripciones
 Paquita Mestres.
 Imprime
 Hurope, S.A.
 C/ Recared, 2. Barcelona.
 D.L. B-8358-86
 Tirada
 2.000 ejemplares.
 Nº Suscriptores
 688

Líder 15 Febrero 1990 - Marzo 1990

Estado de la afición

Clubs
 Novedades
 Otros
 Comunicado 15

Jesy IV

Orco Francis

Las llamadas ...

Rune Consultas

Silencio ... ¡se juega!

Junta

Third Reich: conflictos locales
y limitados

Más expansiones para B-17

Plomo en las mesas

La batalla de Cocherel (1364)

El Correo del Zar

Air Force por correo

Dossier

Juegos deportivos

La voz de su master

Stormbringer

El concilio se divierte

Módulo La llamada de Cthulhu

La ciudad de los pilares

Módulo Rune Quest

Las minas de Mindolluin

Módulo RoleMaster

El retorno de la maldad (1ª parte)

Pág.
 4 - 8

10 - 11

13 - 21

23 - 33

34 - 36

38 - 40

42 - 46

47 - 49

50 - 55

56 - 58

59 - 65

Era Hyboria: juego de rol por correo

El club Golen de Logroño pondrá en marcha un juego de rol por correo enmarcado en el fantástico mundo creado por R.E. Howard para su personaje Conan. El juego recrea de forma simple pero imaginativa todo el ambiente de la obra original. Ahora, cualquiera desde su casa, podrá sumergirse en la aventura, y al igual que el famoso cimmerico, podrá decidir su vida, llevándole a ser guerrero, ladrón, mercenario, pirata, general o rey. Se puede jugar en solitario, acompañado o por clubs y asociaciones. Los jugadores dispondrán de total libertad de movimientos y acciones. Las ayudas incluirán amplia información, mapas, dossiers y alguna que otra sorpresa. Realizado sin afán de lucro su único coste serán los imprescindibles sellos. Los interesados en inscribirse o recibir mayor información, escribir a: José Luis Rabanos García, c/ Villamediana, 20, 4º B, 26003 Logroño.

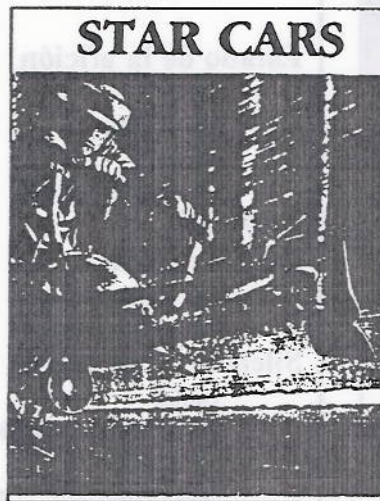
Play Again S. A. M.



Bajo el título de Sistema Ambivalente Multitemporal se presenta en juego de rol de factura íntegramente autóctona. Se trata de un

sistema de juego polivalente apto para ser utilizado en cualquier época con modificaciones mínimas. En tan sólo 21 páginas se nos promete saltar desde lo fantástico medieval a la ciencia ficción, previo paso por el siglo XX. La idea es buena aunque del terceto de épocas adaptables sólo lo medieval-fantástico parece suficientemente detallada en las reglas. Su precio son 550 pesetas y se puede adquirir solicitándolo al club M&S de Barcelona.

Star Cars

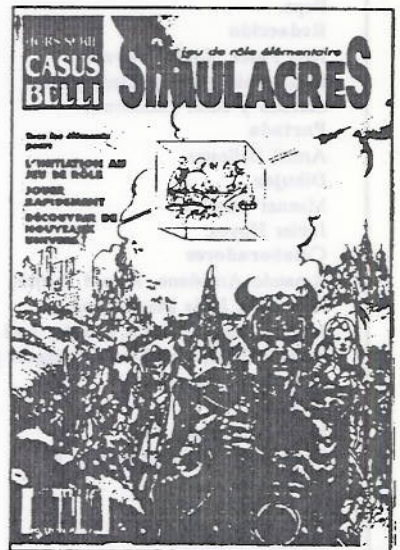


¿Recordais la persecución en grav-bike en el planeta Endor durante "El Retorno del Jedi"? Star Cars es un librito de reglas que simula ese mismo tipo de persecuciones. Se puede jugar como un juego aparte utilizando un tablero adecuado, "canibalizado" de cualquier otro juego en las JESYR IV las demostraciones se hicieron sobre tableros de Squad Leader, o como complemento del juego de rol Star Wars. Como en el caso anterior, las peticiones han de dirigirse al club M&S. El precio es igualmente 550 pesetas y desde luego el juego las vale.

Simulacres

El tema de los juegos de rol universales parece haberse puesto de moda en la recta final de 1989. La prestigiosa revista francesa Casus

Belli, publica en diciembre un número "hors-série" que recogía un juego de rol elemental multiépoca llamado Simulacres. El corazón del juego lo constituyen 6 páginas de reglas comunes, que se complementan con un par de páginas de ampliaciones y modificaciones de reglas para cada apartado temático. La amplitud de temas que permite jugar Simulacres es apabullante: Medieval fantástico, Aventuras, Terror, Space Opera, Histórico, Espionaje y Séries televisivas. El juego suministra una aventura lista para jugar correspondiente a cada uno de estos tópicos, amén de varios apartados dedicados a la creación de personajes, el diseño de aventuras propias, reglas opcionales y las hojas de personaje de todos los protagonistas, de las aventuras incluidas en el juego. ¿Quien da más en 95 páginas? La impresión que da este Simulacres es la de algo hecho con mucho estilo.



El Caldero Mágico sigue bullendo

El cuarto número del fanzine "El Caldero Mágico", editada en Madrid, ha aparecido. En su anterior contiene artículos muy recomendables sobre el Flat Top con árbitro, dos escenarios para Fligh Leader, tácticas para jugar "Caesar" y un divertido resumen de lo que dió de sí la partida de rol en vivo

el Caldero Mágico

Feminas de la estrategia, la simbiótica y, el rol
2 época año I número 6

150 PTAS



1970

COMMUNIKADO 15

Remozadamente vuestra

"Historias para no dormir"

Entre Dynamis para alertar al SEEN de la ZACERCA.



Suponemos...
que pronto
se está en
marcha...

Michael Moorcock en España

El escritor inglés Michael Moorcock visitó España a finales del mes de noviembre pasado para dar una serie de conferencias y promocionar su último libro publicado en España. Moorcock es autor de numerosas y excelentes novelas de fantasía; además, como muchos de los lectores sabrán, los juegos Stormbringer y Hawkmoon están basados en dos de sus ciclos fantásticos. En la conferencia que pronunció en la Universidad Autónoma de Madrid, se mostró a favor de la adaptación de sus obras a juego de rol, porque "una vez que una de mis novelas sale a la calle, pertenece a los lectores y pueden hacer con ella lo que quieran (siempre que me paguen los derechos de autor, por supuesto)". A continuación añadió que encontraba beneficiosos los juegos de rol porque obligan a las personas a pensar como miembros de un colectivo y ayudan a los jóvenes a relacionarse los unos con los otros.

El taller de iniciación al juego de rol en Casa del Mig



Los días 16 y 23 de diciembre se llevó a cabo una actividad de iniciación al rol en Casa del Mig. El taller irá dirigido a usuarios de la casa y su fin era mostrar el apasionante mundo del rol a jóvenes desconocedores del mismo. La actividad se articuló alrededor de un apartado teórico, con explicaciones sobre que

es y como funciona un juego de rol así como un repaso al panorama del rol en España. La parte práctica la constituyeron sendas partidas de La Llamada de Cthulhu y de Traveller. El cupo de asistentes al taller fue colocado voluntariamente bajo, solo 12 personas, para evitar masificaciones poco operativas, lo cual motivó que se tuviese que abrir una lista de espera para el próximo taller. La actividad fue totalmente gratuita y la duración total fue de 12 horas.

Club Dragón-Lance en Mallorca



El club Dragón-Lance nos envía su logotipo para darse a conocer. Se dedican por entero a los juegos de rol y sus componentes llevan más de dos años metidos en el tema del rol. Esperan que esta nota rompa con su insularidad y les ayude a establecer contactos con otros clubs de la península. Su dirección es: c/ San Rullan, 63, 07009 Palma de Mallorca, Baleares.

Club Nivel 36 en Córdoba

Ya decíamos en un número anterior que el ambiente rolero en Córdoba esta que arde. Otro nuevo club se da a conocer y nos envía la portada del número 0 de su boletín. La dirección del contacto es: Jesús Cordoba Martinez, c/Algeciras, 7ª, 4ª-C, 14013 Córdoba.



Las legiones en Jerusalem

Con bastante retraso sobre la fecha prevista llegó a España "Siege of Jerusalem". El juego tamaño "mamut" que venia meses publicitando Avalon Hill demostró no ser tan inmenso como amenazaba. En formato "classic" normal con un peso también normal que no exige en absoluto unos poderosos biceps para transportarlo, la verdad es que el juego decepciona un poco si se le juzga sólo por su exterior. Pero dentro rugen todo el poder de las legiones romanas y el fanatismo hebreo. Más de 700 fichas y un tablero de 122 cm x 84 cm recrean la batalla por Jerusalem con todo detalle a una escala de 200 hombres por ficha y con toda la maquinaria de sitio que los ingenieros romanos eran capaces de diseñar a tu disposición.

Más material para Traveller

Diseños Orbitales trabaja activamente para ampliar la línea Traveller. En cuanto a material impreso ha aparecido la extensión "101 personajes" con nuevos caracteres y está en avanzado grado de preparación un módulo de aventuras cuyos protagonistas serán los cruceros

coloniales clase "Kinunir". Los proyectos de Diseños Orbitales son más ambiciosos incluyen la fabricación de figuras de plomo de diseño propio para Traveller. Durante las JESYR IV fue presentado el primer "blister" conteniendo 5 figuras de 15 mm representando aventureros con traje de vacío. La calidad de modelado es realmente buena y su característica más destacada es la fidelidad a los dibujos de la edición castellana de Traveller.

Traveller 2300 AD traducido

Desde Madrid nos llega la noticia de que un grupo de aficionados ha realizado una traducción de este juego de rol de ciencia ficción. La falta de capital les ha impedido sacarlo a la calle por sus propios medios y en la actualidad están buscando la manera de publicarlo ofreciendo la traducción a quien pueda estar interesado. Los responsables de la traducción se autodenominan KREMPEL-VLAAD S.L. y se puede contactar con ellos llamando a los teléfonos (91)4450415 ó (91)4451385.

Star Wars será La Guerra de las Galaxias

Líder anunció hace unos meses que había un traductor trabajando en Star Wars. Su nombre es Xavier Salvador, fácilmente reconocible como miembro de nuestra redacción. West and Games recibió cuatro ofertas procedentes de Barcelona y Madrid por los derechos de traducción en España pero acabó llevándose el gato al agua Joc International. Un poster de 2m x 1'5m izado durante las JESYR en el stand de Joc International con la portada del juego en castellano acabó con las dudas sobre la paternidad española del juego. Diez mil juegos se preparan para ser lanzados al mercado en Abril, la Guía seguirá a las

RANKING

por Montse Montané

Juegos de rol

Puntos otorgados: 2.708

Juegos puntuados: 24

1º El Señor de los Anillos	694 =
2º La Llamada de Cthulhu	418 =
3º RuneQuest	350 =
4º Traveller	272 =
5º Star Wars	200 +
6º AD&D	134 -
7º Paranoia	108 +
8º Dungeons & Dragons	68 +
9º Shawdoron	60 +
10º Marvel	58 +

La tolkienmanía ataca sin piedad, El Señor de los Anillos sigue en primera posición y se destaca cada vez más, esta vez le ha tocado el turno a La Llamada de Cthulhu que se ha resentido y baja más de 100 puntos aunque conserva la segunda posición. RuneQuest y Traveller permanecen en sus puestos. Las subidas las protagonizan Stars Wars y Paranoia, a partir de abril, cuando aparezcan en castellano, Stars Wars planteará una diura batalla a El Señor de los Anillos. Una no deja de preguntarse que sucedería si AD&D estuviese en castellano. La fuerza de este juego junto con D&D perdura ranking a ranking, aunque a la larga los juegos que no esten en castellano se irán perdiendo en el fondo de la tabla.

Juegos temáticos

Puntos otorgados: 1.338

Juegos puntuados: 51

1º Civilization	217 =
2º Trivial Pursuit	123 +
3º Machiavelli	101 -
4º Blood Bowl	92 -
5º Junta	72 +
6º Pictionary	59 -
7º Empire In Arms	55 -
8º Orient Express	54 +

9º Movies	44 +
10º Imp. Romanun II	40 +

El ranking de temáticos, empieza a ser problemático ya que me doy cuenta de que en muchas ocasiones los jugadores de rol rellenan esta parte del voto de forma irregular, o para poner algo, esto plantea unas distorsiones que impiden comentar con cierto rigor este tipo de juegos. Por ello se está pensando en una reestructuración general del sistema de votaciones para evitar estos problemas, estamos en ello y en el próximo ranking os ofreceremos el resultado tangible de estas modificaciones.

Wargames

Puntos otorgados: 1.012

Juegos puntuados: 38

1º Third Reich	146 =
2º ASL	105 +
3º Flat Top	89 =
4º Squad Leader	79 -
5º Serie Europa	77 +
6º Russian Campaign	56 -
7º Air Force	54 +
8º Ambush	50 +
9º Tac Air	40 +
10º Air & Armor	34 +

Los cambios importantes se producen a partir del 7º lugar, en los seis primeros lugares no hay más que ligeros reajustes y acabaré pensando que los wargamers de este país son auténticos genios ya que juegan al más alto nivel, o acaso los votos son de oídas y por prestigio. Me parece que poco se juega a los más votados y en cambio, cae sólo algún punto a ese juego que jugamos el otro día y era divertido, de todas maneras es lícito. ■

reglas en junio. Las postrimerías de 1990 verán el Campaign Pack que incluye la pantalla del director de juego y "Shantilope", el primer módulo. Que las fuerza nos acompañe a todos.

Refuerzos para Cthulhu...

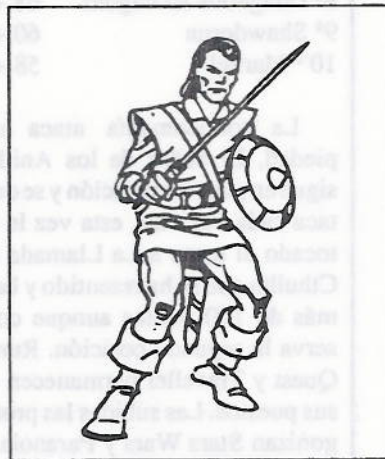
Ya ha comenzado la reimpresión de La Llamada de Cthulhu y por si esto fuera poco para nuestra ya escasa cordura, una nueva oleada de horrores se apresta a encarnarse en forma de módulos. Las Sombras de Yot-Shoghot en marzo, El rastro de Tsthoggha en abril, Solo contra la oscuridad en mayo, Las Tierras del Sueño en septiembre, La Semilla de Azathoth en noviembre y Las máscaras de Nyarlathotep en diciembre. Ahí es nada.

...para Runequest...

También este juego ha sido reimpreso y los nuevos dibujos satisfarán más a los jugadores que los precedentes, auténticamente hechos picadillo por la crítica. El año 1990 traerá además nuevos módulos. El Sendero del Pomar verá la luz en marzo seguido por Glorantha. El mundo y sus habitantes en mayo. Genertela saldrá en septiembre y El Abismo de la Garganta de la Serpiente cerrará la programación en noviembre.

...y para El Señor de los Anillos

Si aún os queda resuello, leed, leed. Para El Señor de los Anillos empezaran a aparecer desde marzo los siguientes títulos: Los asesinos de Amroth, Las puertas de Mordor, Lorien, Los piratas de Pelergir, Las ruinas de los Dunlendinos, Los jinetes de Rohan y El Bosque Negro. A nivel de ventas, os diremos que ya hemos superado los 6.000 (sí, seis mil) ejemplares de este, nuestro juego y que ya hemos comenzado a hablar de reimpresión del mismo.



1990, el boom del rol en Joc International

Francesc Matas considera 1990 como el año del rol (¿no lo fué 1989?). Quizás lo diga porque en

este año Joc International piensa dar la puntilla al mercado con sus nuevas colecciones. Aparte de Star Wars, James Bond se unirá en junio a la familia y Paranoia lo hará en septiembre. El Principe Valiente y Pendragón aun no tienen fecha definitiva pero están en la lista de novedades traducidas. Para los seguidores de las sagas de Moorcock, un poco de paciencia porque tanto Stormbringer como Hawkmoon están siendo considerados.

Ganadores del Concurso de Creación de Módulos de Rol

Emeteri Frago, Jordi Zamareño y Pepe Jara fueron los responsables de fallar los premios del Concurso de Creación de Módulos de Rol convocado por Joc International con ocasión de las JESYR. Los seleccionados fueron: "Cristal de Bohemia", obra de Eduard García del Club Tarantela como primer premio y "Es grog blau" de Xesca Guasp del Club Airoch como segundo premio. Aparte de los premios oportunos, Joc International publicará ambos módulos dentro de su programación de rol en castellano. ■



GUIÓN: JESÚS MARTÍNEZ DIBUJOS: MANEL SÁNCHEZ

STAR WARS

JUEGO DE ROL

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS



INTERNACIONAL

ECOS DE LAS JESYR IV

por Javier Gómez

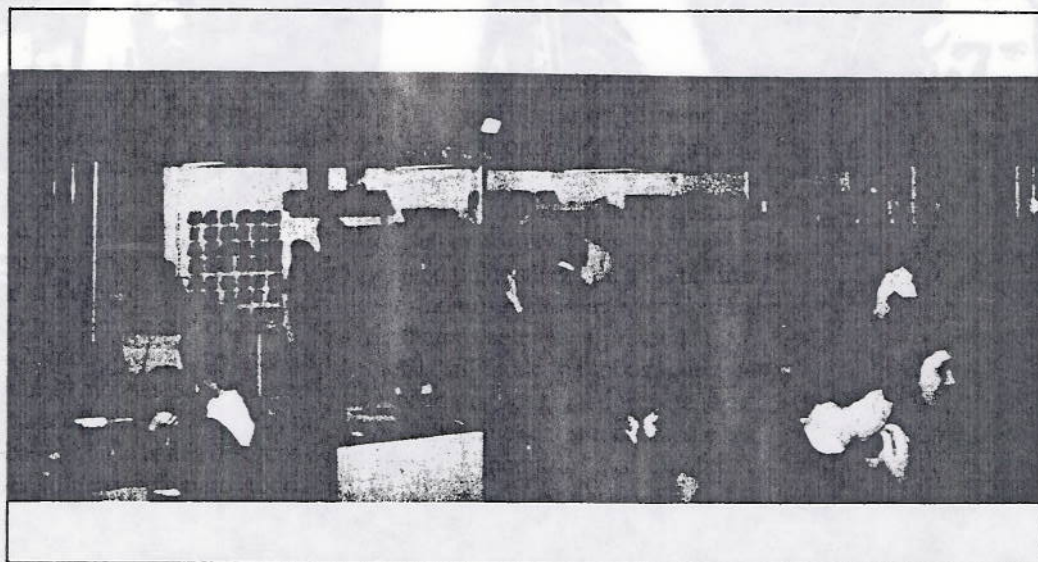
Se clausuraron las IV Jornadas de Juego de Estrategia, Simulación y Rol. Mucho mas concurridas que la Jesyr III (unas 600 personas jugando cada día con un total de 3000 personas a lo largo de los 3 días), contaron con la participación de 15 clubs (los cuales quedaron gratamente sorprendidos, sobre todo los que venían por primera vez anunciando su próxima aparición), grupos y asociaciones con stands, además de algunos otros sin stand.

También revistas y fanzines se dieron cita en Barna. Este año se consiguió un poco mas de orden a la hora de montar los stands (menos mal, ya vamos aprendiendo) con lo que la jornada inaugural fue aprovechada por las infinitas legiones lúdicas para abstraerse en todo tipo de partidas: Arioch presentaba Finisterra causando la sorpresa entre propios y extraños; Almogavars, también de presentación con su "FOKKER"; Auryn con partidas abiertas; la agrupación de miniaturistas M.E. se afanaban tomando o aguantando colinas sobre las mesas plagadas de figuras; el club de beisbol con su gran Challenger ante el ordenador; Play Rol

presentaba "San Clemente", un interesante juego por correo basado en el ya consagrado Junta y difundía noticias del famoso "En Garde"; Warmice, dirigidos por la batuta de Angela Channing (Paco Pepe Campos) causaba sensación con el juego "Wall Street" con un incomparable derroche de energías de "Maese" Beltran, ante lo que mas de uno y una compararon con la caída de la bolsa del 29 y así mismo "Private" de Warmice daba sus primeros pasos de la mano de "El Corrol de la Pacheca"; M&S estuvo combatiendo en las calles de Stalingrado para pasar mas tarde al AD&D; Héroe y Fumble Dwarf saboreaban las delicias de Merchants of Venus mientras le daban marcha al campeonato de Runequest; Sturmtruppen se sacudió el polvo de los T34 y se dispuso a machacar alemanes embolsados aunque también sus miembros desfilaron como masters del Señor de los Anillos, Cthulhu, Bond, etc.; también agradecer la presencia de los clubs Tolhibar, Dreadnought y Avalon Atlantes.

Pero si los clubs estaban de marcha, los aparadores de las tiendas eran un punto de encuentro también muy concurrido: Jocs & Games y Diseños Orbitales con

Traveller y sus nuevas figuras; Billares Soler / Jocs i Coses y el campeonato de Junta; Gigamesh con su inagotable bibliografía; el cuartel de la guardia montada, o sea Hobby Art y Líder / Central de Jocs / Joc Internacional con la presentación de Star Wars en castellano. Varios campeonatos tuvieron lugar: Russian Campaign (según el rótulo), El señor de los Anillos, Movies, Circus Maximus, etc. Al final hubo la correspondiente entrega de premios. Hay que celebrar la presencia, la abultada presencia de las féminas, que parece ser que poco a poco comienzan a integrarse de pleno en la afición. Como siempre charlas sotovoce, rumores entre un sector de clubs y aficionados de otras ciudades, plantearos la necesidad de dar mas proyección al aparato estatal de las jornadas. Esperamos que el próximo año las revistas y fanzines adquiramos un papel mayor en este acontecimiento que son las jornadas. Desde esta redacción hacemos la llamada, así como felicitar a Ludocentre y muy especialmente a Emiteiri Frago y a la comisión JESYR IV sin los cuales no hubieran sido posibles estas jornadas. Hasta la próxima !. ■



Reflexiones sobre las JESYR

por Javier Hoyos

Las Jesyr IV retornaron a las Cocheras de Sants. Este local tiene hondas resonancias nostálgicas para toda la afición ya que allí se celebraron por primera vez las "Jornadas". El recinto es amplio y a pesar de ello registró lleno completo durante los tres días, dando un ambiente de lo más cálido al evento. De hecho, el espacio quedó pronto saturado de personal, en especial aquel destinado a jugar. Esto es una excelente señal, la afición crece y las actividades lúdicas suscitan el interés de la ciudadanía. El caso es que las Cocheras se quedaron pequeñas a pesar de su enorme cantidad de metros cuadrados. Esta cuestión es un círculo vicioso difícil de romper pero gratificante después de todo. Quizas en la 5ª edición haya que pensar en alquilar un campo de fútbol para que nos sobre espacio. Las Jesyr constituyeron un perfecto escaparate del mundo del juego en nuestro país. Allí estaban todos, jugadores, promotores, tiendas, diseñadores, distribuidores y editores de juegos. El rasgo más característico de la 4ª edición de las Jornadas fué, sin duda, la gran presencia y protagonismo del plomo en las mesas. Jugadores de otros tipos de juegos no vieron del todo bien que casi el 50% del espacio disponible fuese copado por los aficionados a las guerras en miniatura. En descargo de los "plomeros" he de decir que fueron lo más espectacular de las Jesyr y también quienes dieron una ejemplar muestra de accesibilidad. Acabado su torneo no les dolieron prendas por enseñar los rudimentos de su afición a todo aquel que lo deseó, de lo cual puedo dar testimonio en mis propias carnes (vaya repaso me pegaron, mis prusianos aún deben estar huyendo). En contraste, algunos jugadores de tablero disuadían con torvas miradas cualquier aproximación a sus

mesas de individuos menores de 1'60 metros o con demasiada cara de novato. ¿Se tratará de alguna nueva y elaborada táctica para difundir el juego? Siguiendo con los jugadores, por lo que hace al ambiente, tiraría carifiosamente de las orejas a muchos "wargamers". Al acercarte a sus mesas lo primero que se pensaba era que se les había muerto el dado, debido a la seriedad de sus semblantes. ¡Alegría, hombre, alegría! Los jugadores de rol parecen tener más claro este tema, sólo había que oír la algarabía y las estruendosas carcajadas procedentes de las partidas de Paranoia, Toon o Star System. Y que nadie me diga que estos juegos son para tomárselos a coña por que todos los juegos tienen su cachondeo (si, hasta el Longest Day o el ASL), sólo hay que saber vivirlo. Daba gusto ver a tanto club de toda España desplegando actividades tanto informativas como lúdicas -partidas de demostración o presentaciones de nuevos juegos como en el caso de S.A.M., Star Cars o Fokker- y a tanto jugador de tan diversas procedencias: madrileños, catalanes, santanderinos, navarros, logroñeses, mallorquines... incluso hubo presencia internacional por parte de unos cuantos jugadores franceses, aunque de los foráneos quien más llamó la atención fué el diseñador norteamericano de Ars Magica. Esta es sin duda la verdadera esencia de las Jesyr. Particularmente destacaría los boletines y revistas de club que aquí y allá se veían. Personalmente creo que este sería un buen momento para que apareciesen más publicaciones especializadas en el mundo del juego. Esto mejoraría, ampliaría y diversificaría la información del aficionado al abrir más el círculo de medios impresos a disposición del jugador, ahora monopolizado únicamente por cuatro revistas. A este respecto desmentir los crecien-

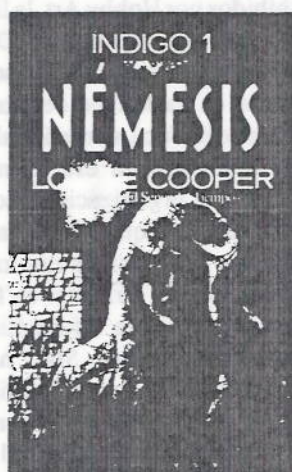
tes rumores que circulaban entre los aficionados sobre la desaparición de Alea, muy pronto aparecerá el número 6. Una de las actividades más interesantes de las Jesyr fué la mesa redonda sobre diseño de juegos, en ella los jugadores intercambiaron opiniones sobre las tendencias actuales y futuras en la producción de juegos. La conclusión unánime fué constatar las pocas novedades aparecidas durante 1989 y señalar que la ciencia ficción está rompiendo. Cualquier otra opinión es igualmente válida. Las entidades comerciales por su parte lucieron sus mejores galas y sus más ambiciosos proyectos. Los juegos de SPI exhibidos por Hobby Art, la línea de Traveller mostrada por Diseños Orbitales y el anuncio de la próxima edición en castellano de Star wars por parte de Joc International fué lo más destacado en este frente. En cuanto a la organización decir que como en cualquier otro acontecimiento hubo puntos oscuros que valdría la pena erradicar en futuras Jornadas. El tema informático fué francamente pobre. Sólo hubo 5 ordenadores PC y el surtido de juegos disponibles sólo merece el calificativo de escualido. El juego en soporte informático, es una peregrinada decirlo, tiene un peso específico propio que le hace merecedor de un tratamiento mucho mejor. En cuanto al desarrollo de los campeonatos, se produjo una particular ceremonia de la confusión en la que las partidas cambiaban perversamente de hora y día sin ningún respeto al programa oficial. De todos modos, quien haya organizado algo del calibre de unas Jesyr alguna vez y no haya tenido problemas que tire la primera piedra, yo conozco un poco el tema y, sinceramente, no me atrevo. Ahora queda una larga espera hasta que Ludocentre nos vuelva a convocar para las Jesyr V. ■

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.



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

Castillejos, 294 - 08025 Barcelona

Tel: 347 72 33 - Fax: 235 74 70

por Javier Hoyos

Un advenedizo despreciable suplantó mi lugar en el Líder 14. Ahora Pepe Le Goblin esta purgando su error en una sordida mazmorra. ¡Qué las ratas negras roan su no menos negra alma! A pesar de la venganza, el disgusto y el ataque de ira que me ha provocado este desagradable incidente, hace necesario que me tome un pequeño descanso. Mi asesor de imagen también me ha aconsejado que enfrie la depresión en mis nieves natales de Krasnoturjinsk y de paso veo la Perestroika en directo. Como las misivas de los "desafiadores" y "mercaderes" empiezan a inundar mi humilde cobacha, aprovecho mi breve periodo de reflexión catárquica (vacaciones en cristiano) para darles salida en este número. ¡Volvere!.

¿Donde puedo adquirir algún tipo de reglamento en castellano sobre juegos napoleónicos con figuras de plomo? J.A.P.M. de Murcia

A esa pregunta estubo buscando respuesta el generalato español durante toda la Guerra de Independencia. Castaños consiguió "pillar" el libro de reglas de Dupont en Bailen pero, ¡Merde!, no pudo entender maldita letra de su texto en gabacho. Wellington se marcó el detalle de prestarle una copia de su propio reglamento y, ¡What on earth!, los españolitos se perdían ya en la primera página. Y así les fué el pelo a Areizaga, Reding, Cuesta, Blake y algunos más que no merecen ser recordados. Ahora 177 años después, la situación ha mejorado bastante. Desde luego la inmensa mayoría de los reglamentos siguen estando escritos en inglés o francés pero en España se pueden adquirir algunas traducciones. El Newbury básico fué traducido hace unos años por Juegos de Mesa y Figuras S.L. de Madrid. Este reglamento es sencillo y muy apto para la iniciación

en la cosa del plomo, aunque quizás pueda resultar un poco limitado. Durante las JESYR IV se presentó "Hacia el rugir de los cañones", traducción ligeramente modificada del "To the sounds of guns", un reglamento de grado medio y muy jugable que pasa por ser uno de los favoritos de los aficionados a las figuras. Localizarlo requeriría que te pusieses en contacto con el Club Alpha o con la tienda Central de Jocs de Barcelona. Por último, Ave Fenix de Madrid dispone de un reglamento traducido de elaboración propia con muy buenas cualidades en cuanto a realismo. Doy fe de ello por la sangre de mis Landwher machacados en el campo del honor. Por Krom que no conozco más reglamentos traducidos aunque quizás haberlos haylos. De todos modos este terceto te permitirá explorar las artes militares de la época napoleónica desde lo sencillo a lo algo complicadillo y siempre dentro de una buena simulación. Y recuerda, ¡Viva la Guardia de orcos bersekers!.

Desafíos

* Si juegas al Saturnalia de Sloth Ent y necesitas un aliado fiel, escíbeme: Ricardo Aler Mur, C/ Buenavista, 57. 22500. Binefar. Huesca

* Me gustaría apuntarme a jugar por correspondencia a La llamada de Cthulhu. ¿Alguien se dedica a ello? Mi dirección es: Carlos Sueiro Martínez, C/ General Prieto, 31, 7ªA. 03800. Alcoy. Alicante.

* S.O.S. Fanático Squad Leader recién llegado a Cerdanyola (Barcelona). Deseo contactar con wargamers de Cerdanyola-Ripollet-Montcada-Barberá-Sabadell. LLamar a Marcos al telefono 6928613.

* Busco oponentes para jugar por correo los siguientes juegos: Stalingrad, Russian Campaign y Panzer-

blitz. Ponerse en contacto con: Francisco G. Belmonte Pérez, C/ Baena, 2, 1ª 1ª. 14009. Córdoba.

* Somos un club de rol y simulación de Puerto Real. Jugamos desde hace 10 años a D&D, Warhammer y a todo tipo de wargames. Nos ofrecemos a contactar con cualquier otro club y en especial para jugar por correo. Nuestra dirección es: Antonio Chares Puente, C/ Los Palacios s/n. 11510. Puerto Real. Cadiz.

* Todos los murcianos o de otra parte de España interesados en el tema del rol y del wargame con figuras pueden llamar al 240756 y preguntar por Ricardo. El y sus amigos están potenciando la afición en Murcia y quieren entrar en contacto con otros jugadores de la zona.

* Si buscas rivales para tus más sangrientas campañas en el juego por correo escribe a Roberto Pellejero Martínez, C/ Miguel Villanueva, 190, 2ªC. 26001. Logroño. Mandar vuestra dirección y una lista con vuestros juegos preferidos para adaptar al juego por correo, así como 100 pesetas en sellos para cubrir los gastos de la confección de dos listas de jugadores que se remitiran a quienes se pongan en contacto con nosotros.

Mercadillo

* Vendo más de 50 juegos, casi todos de AH, VG, GDW (incluida Serie Europa) y SPI. Muchos sin destroquelar y en perfecto estado. Precio a convenir. Ponerse en contacto con José Luis Rodríguez Hernández, C/ Príncipe de Vergara, 203, 3ª izq. 28002. Madrid o llamando al (91) 2610639.

* Vendemos juegos de NAC, amplio repertorio de títulos (unos 15 aproximadamente). También vendemos juegos de TSR/NAC. Buen precio. LLamar (sólo tardes) a Jaime (91) 4664462 o a Carlos (91) 4664638. ■

Las llamadas de Cthulhu

Buenas aunque frías tardes, amigos de lo lovecraftiano. Espero que al leer estas líneas os encontréis cómodamente situados junto a un radiador de calefacción, o artilugio similar que os permita ignorar olímpicamente el frío exterior, puesto que leer con frío es algo que no recomiendo a nadie.

En la sección epistolar de este mes, un lugar de honor para Alexis Díaz, que me escribe desde una base de los EEUU en algún lugar de Centroamérica, donde parece ser que se dedica a servir al tío Sam, y para distraerse lee a Lovecraft. Desde este momento es poseedor del récord de distancia de este consultorio, que hasta ahora estaba en poder de Maurizio Bettinzoli, de Italia. Como podéis comprobar, la categoría mundial de esta columna no deja de aumentar, más por supuesto gracias a vosotros, que invertís tiempo y esfuerzo en hacer consultas, que a mi supuesta habilidad en contestaros. En realidad, las consultas de Alexis no son de mecánica del juego, por lo cual la respuesta le llegará por correo aparte. (NOTA URGENTE: Mientras daba los toques finales a la columna ha tenido lugar la invasión de Panamá. Espero y deseo que Alexis no lo esté pasando muy mal).

Quien sí formula preguntas de interpretación de las reglas es Julen Díaz, de Basauri, (quien supongo

no tiene nada que ver con Alexis) que quiere saber si se puede desmascarar a un Hombre serpiente que esté utilizando su hechizo de Imitar apariencia enseñándole un Símbolo arcano. Yo diría que no. Recordemos que la función principal de éste hechizo es impedir el paso, por lo que se puede deducir que el símbolo en sí carece de poderes ofensivos (lo que contesta tu segunda pregunta de si se puede utilizar para contrarrestar, disipar o devolver hechizos y/o maldiciones. No). Sin embargo, si se coloca un Símbolo arcano en algún lugar de paso y se observa que la persona de quien se sospecha que es un Hombre serpiente evita cuidadosamente aquél lugar, se tendrá la certeza de que se trata de algún sicario de los Otros Dioses, pudiéndosele atacar posteriormente. Lo que sí es seguro es que al ser atacado, un Hombre serpiente dejará de tener la concentración que necesita para mantener el hechizo, revirtiendo a su aspecto normal. Me pregunta también qué tiradas se deben realizar para averiguar si un investigador se despierta por ruidos, olores u otros hechos anormales. Yo establecería que hace falta una tirada de Suerte (que como recordáis depende del POD) y según la dificultad haría tirar Suerte/1 (si el olor, ruido, etc. es fuerte), Suerte/2, Suerte/3, etc. En cuanto a qué habría que tirar para



ver si un investigador se duerme estando de guardia o vela nocturna similar, dependerá, por ejemplo, de la longitud de la guardia, del tiempo que el personaje lleve sin dormir normalmente, etc., y según estos parámetros haría tirar CONx5 (una guardia normal de 2 horas, y un personaje que haya dormido 8 horas los días anteriores), CONx4, CONx3, etc.

Alberto Salvador, de Zaragoza, quiere saber cuándo traduciremos *Cthulhu by Gaslight* y *Cthulhu Now!*. Pues bien, si la afición continúa apoyando como hasta ahora, uno y otro volumen verán la luz, en versión castellana, en la segunda mitad de 1991 (Perdona que no sea más específico, pero la lista completa de títulos es de unos 21, y estamos programando a razón de 6 por año). Como creo haber dicho anteriormente, intento programar las traducciones con una mezcla equilibrada de campañas y



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

colecciones de módulos cortos, empezando por el material que se publicó primero en los EEUU, y disponerlos de manera que no se repitan entregas voluminosas (en lo cual a veces fracaso estrepitosamente, porque el año que viene saldrán, uno detrás de otro, *Las tierras del sueño*, *La semilla de Azathoth* y *Las máscaras de Nyarlathotep*, que son tres volúmenes de peso). En cuanto a nuevas ocupaciones, yo no me rompería demasiado los cascos puesto que lo importante no es la profesión en sí sino las habilidades, y las reglas te dan flexibilidad para poder crear cualquier tipo de personaje que tus jugadores deseen. Existe toda una serie de Otros dioses menores, a los que ni Lovecraft ni los demás escritores de los Mitos se han molestado nunca en describir, sino que se han limitado a dar el nombre, quizá a la espera de detallarlos en algún relato posterior, y por tanto Chaosium no los ha plasmado en cuanto a características de juego. Este es el caso de Quachil Utaus, de quien sólo recuerdo haber leído el nombre en un relato corto. Por ello, y a menos que en un futuro suplemento den los detalles, supón que se trata de un Otro dios menor, página 53 de las reglas, y si te apetece inventarte su 'modus vivendi' estás cordialmente invitado. Casi lo mismo que te he dicho sobre Quachil Utaus rige para los libros que me comentabas, que son el *Chtaat Aquadingen*, las *Arcillas de Eltdown*, el *Manuscrito de Sussex*, la *Escritura de Ponape* y los *Siete libros crípticos de Hsan*. Algunos de ellos han sido citados por otros escritores de los mitos, como es el caso del primero, que es de Brian Lumley, o el tercero, que es de Fred. L. Pelton, sin intervención ninguna de Lovecraft, otros son del propio HPL, bien solo, como el cuarto, o compartido con otros, como es el caso del segundo, cuya creación comparte con R.F. Searight.

Si tengo tiempo y consigo la autorización del editor de DAGON (fanzine cthulhoideo que re-

comiendo a todos los aficionados que sepan inglés y quieran gastarse unas pesetillas en material de fondo) publicaré una lista exhaustiva de libros de los Mitos que salió en dicho fanzine. En cuanto a películas, libros y 'comics' que puedan inspirar para hacer aventuras, como películas directamente inspiradas en relatos lovecraftianos tienes *Reanimator* y *Resonator*, además de las antiguas películas de terror de la Hammer, o más recientemente las de Vincent Price, mucho material de Hitchcock, casi todo lo que ha hecho últimamente el director Ridley Scott, y de las películas de serie B con bichos (de las que en tu video club hay a patadas) puedes extrapolar material a mansalva cambiando el intrínquilis, que usualmente es muy bobo, por una amenaza cthulhoidea de tu elección. En cuanto a cómics, hay toda una serie de colecciones especializadas en relatos tenebrosos, de las cuales recuerdo *Creepy* (que no sé si aún se publica, pero de la que seguro puedes encontrar material en librerías de viejo), y eventualmente cosas del editor Toutain. Alianza editorial tiene editados la mayoría de relatos de Lovecraft y sus secueces, aunque hay toda una serie de títulos agotados. Habla con tu librero y que te aconseje.

Más madera. Según se desprende de la lectura de ciertos libros antiguos, la sima donde se oculta Atlach-Nacha se halla en algún lugar de Centroeuropa, posiblemente en Alemania. Al parecer, la finalización de su telaraña estaría ligada en algún sentido místico, con el fin del mundo (aunque no se puede precisar si se trata del fin del mundo 'per se', o del mundo tal y como lo conocemos los humanos, es decir, que se podría tratar de la liberación de los Primigenios para que volvieran a dominar la Tierra). La capacidad de los Gnophk-Keh para hacer bajar la temperatura obliga a realizar tiradas de CONx5 para evitar el daño por frío (como las que se describen en las reglas, página 85). También me preguntas si se puede

establecer una bonificación o penalización a las tiradas de impacto en función del tamaño del blanco (por ejemplo, debería ser más fácil acertarle a Shudde M'ell (TAM 120) que a un Pixie (TAM 2). No hace falta. Este juego (por si no lo habías notado) no está orientado hacia el combate, y yo personalmente no hago ningún esfuerzo para que los combates resulten realistas. Por ejemplo, he dirigido partidas (la semana pasada, sin ir más lejos) en donde no hizo falta el combate para nada. Piensa también que, si bien un ser pequeño esquiva mejor, los muy grandes suelen aguantar más y regenerar el daño, por lo cual no hace falta tanto detalle. Si un grupo de personajes necesita liarse a tiros con un monstruo de TAM 120, no están jugando bien y se merecen lo que les pase. En la misma onda, yo no permitiría a nadie atacar con un arma de cuerpo a cuerpo en cada mano, a menos que se tratara de un personaje japonés, especialista en ni-to kenjutsu (el buscar el significado de este palabra te lo dejo como ejercicio), y si se trata de armas de fuego, aplicaría una penalización del 50% por lo menos en armas cortas, del 75% en fusiles y del 30% en escopetas.

La habilidad de Correr sólo se aplica a efectos de tirada de resistencia si hay que atrapar o distanciar a alguien o algo corriendo, y está relacionada con (pero no es lo mismo que) la capacidad de movimiento de una persona, que es el promedio de lo que mueve por asalto en condiciones normales. Es decir, aunque un personaje que sea por ejemplo atleta tenga un 75% en Correr, su capacidad de movimiento será la de un ser humano, o sea 8. Si tiene que echar a correr detrás de un tranvía que tiene, pongamos una capacidad de movimiento 10, en el 'sprint' para subirse necesitará tirar resistencia de 75:50 (reducido para que entre en la tabla, 15:10), o sea que tiene que tirar 75% o menos en porcentaje. Sin embargo, si el tranvía ya se ha

ido cuando él llega a la parada, tiene que esperar al siguiente porque andando, él mueve 8 y el tranvía 10, y nunca lo atrapará. El razonamiento es que el ser humano es capaz de esfuerzos intensos, pero de una forma puntual, es decir, por poco rato, mientras que el tranvía puede mantener su velocidad durante mucho rato sin cansarse.

Un breve espacio pa a felicitar a los participantes en el concurso de módulos para *La llamada de Cthulhu* cuyo veredicto tuve ocasión de leer en las Jornadas. El premio fue a parar a Eduard García Castro, del club Tarantela de Barcelona, por su excelente trabajo titulado *Cristal de Bohemia*, excelentemente ambientado en Praga. Mención especial merece la finalista, Xesca Guasp con su *Es gorg blau*, también muy bien ambientado en Mallorca, y al que el jurado recomendó entusiásticamente para que, como accésit, se publicara, lo cual está ahora en estudio en Joc Internacional. El nivel general no estuvo mal, pero para futuras convocatorias harán falta más participantes, y sobre todo mejor maquetación. Me explico: El módulo debe estructurarse de forma lógica, con las descripciones de los personajes a continuación de la parte de texto en que se les menciona, con las informaciones para el guardián y para los jugadores bien detalladas y al principio del módulo, etc. Por otra parte, el jurado tiene una predilección confesa por el material en que hay que utilizar la inteligencia, y puntúa deliberadamente bajo a los módulos tipo 'máquina de picar carne'. Ya lo sabéis.

La sección de noticias es un poco parca en esta ocasión, porque estamos en un cierto 'impasse'. Actualmente estoy haciendo grandes esfuerzos para acabar *Las sombras de Yog-Sothoth* y poderlo entregar a maquetación. Es posible que cuando estas líneas vean la luz esté a punto de salir, y lo seguro es que ya estaré liado con *El rastro de Tsathogghua*, que es la siguiente

entrega. ¿Ya estáis haciendo hucha para las tres megaaventuras del segundo semestre? Por otra parte, estamos a punto de recibir las novedades de Chaosium como *Great Old Ones* y otras, que colocaremos en la (enorme) lista de espera de material a publicar. Bueno, pues por esta vez ya he cumplido y me voy a la sesión de electroshock, que hoy toca la de 220 V y ya tenía ganas ...

RIIIIIIIINNNG.
RIIIIIIIIIING.

Yo.: #\$/*@[!!!!!!

Telefonista: ¿Qué es este lenguaje?
¡Grosero, zafio!

Y.: Perdónese señorita, pero es que ...

T.: ¡Ni perdone ni nada!, ¡le paso, adiós!

Cthulhu: ¿PERO QUE MOSCA TE HA PICADO, PEQUEÑO SALTAMONTES?

Y.: ¡Ni pequeño saltamontes, ni \$%/@ en vinagre! ¡A ver si no se puede uno estar duchando, y al coger el teléfono darte una sacudida, caray! Por cierto, ves demasiadas series americanas por la tele, y eso es malo para la COR.

C.: A QUIEN SE LO VAS A
EXPLICAR. OYE, POR CIERTO,
¿COMO LLEVAS LAS SOMBRAS
DE YOG-SOTHOTH?

Y.: Acabando, ¿por qué?

C.: PORQUE HE PENSADO QUE PODIAS CAMBIARLE EL TITULO. AL FIN Y AL CABO LA CAMPAÑA HABLA DE MI. SE TRATA MAS BIEN DE UNA RECONSTRUCCION DE UN INTENTO...

Y.: ¡Si hombre, explícalo todo, para que nadie compre el módulo!, y ya verás lo contento que se pone el editor que, te recuerdo, aún no ha enviado la cesta de Navidad con los turrones, el jamón de pata negra y todo lo demás.

C.: HUY, PERDONA, NO ME ACORDABA DE QUE LA LINEA NO ES SEGURA.

Y.: ¿Cómo #/%\$*& va a ser segura si pasa por el despacho del director del manicomio, que quiere asegu-

rarse de que no hacemos nada inmoral, ilegal o que engorde?

C.: BUENO, BUENO, PUES NADA. YA TE LO PASARE POR FAX.

Y.: Me parece excelente, ¿pero no podías poner el aparato en otro sitio? Te lo digo porque me salen todos los mensajes llenos de algas, arena del fondo marino, trozos de tentáculo, etc. y luego la mujer de la limpieza me pone verde.

C.: ¡QUE MAS QUISIERA YO. PERO ES QUE ME PIDEN UNA LOCURA POR EL ALQUILER DE UNA SIMPLE CAPILLA EN HAWAI! Y NO TE EXPLICO CUANDO PEDI PRESUPUESTO PARA UN TEMPLO SENCILLO, PORQUE AQUELLO ERA UN ESCANDALO.

Y.: Pero siempre puedes ir de incógnito, ¿no?

C.: SI, PERO ES UN INCORDIO PORQUE SIEMPRE APARECE ALGUIEN QUE ME RECONOCE (DEBE SER POR LOS TENTACULOS), Y VENGA A PEDIRME AUTOGRAFOS, ES UNA PESADEZ. NO, LO QUE HARE ES IRME A CENTROAMERICA, QUE TENGO UN CULTO POR ALLI, CON UN SUMO SACERDOTE DE LO MAS DEVOTO.

Y.: ¿Le conozco yo?

C.: NO CREO, ES UN TAL NO-
RIEGA QUE NO SE A QUE SE
DEDICA. TENGO POR AQUI SU
TARJETA, PERO COMO ESTA
ALGO HUMEDA NO SE EN-
TIENDE MUY BIEN, NARC-
ALGO, ¿PUEDE SER NARCI-
SISTA?

Y.: Con esa cara lo dudo, más bien anarquista o narcotraficante. En fin, ándate con ojo que el Tío Sam vigila, y ésos no tienen problema en enviarte a los Marines.

C.: YA VEREMOS.

Y.: Pues eso, ya veremos. ¿Puedo volverme a la ducha?

C.: ¡SI, COMO NO!

Y.: Agradecido. ¡Hala, adiós! ■

por Luis Serrano de Fumbler Dwarf

¡Bien! Pues tras el ajetreo de las JESYR volvemos a nuestra sección con ánimos renovados. *RuneQuest* funciona muy bien y hay ya gran cantidad de jóvenes aficionados que se internan en Glorantha con sed auténtica de aventuras. ¡Apenas hemos traducido *Dioses de Glorantha* y nos hallamos en plena traducción de *Genertela, Encrucijada de las Guerras de los Héroes*, y hay gente que ya nos está dando la paliza para ver cuando sacamos el suplemento de Pamaltela en castellano! Y es que se lo devoran. Cuando estalla la fiebre *RuneQuestera*, la gente quiere más y más y más. Y lo que a ti te cuesta largos meses de esfuerzo traducir y maquetar, los ávidos jugadores consiguen consumirlo en un tiempo increíblemente corto. ¡Pero calma, señores! Hace un año por estas fechas, cuando apenas había salido *RuneQuest básico*, ¿quién habría apostado por que en un año sacaríamos nada menos que *Los Vikingos*, *RQ Avanzado*, *El Señor de las Runas*, *La Isla de los Grifos*, y *Dioses de Glorantha*? Y

Apple Lane, el primer módulo de aventuras situado en Glorantha estará a punto de ver la luz cuando leáis estas líneas (si es que no la ha visto ya). Se están traduciendo ya "*Glorantha, el Mundo y sus Habitantes*", "*Genertela, Encrucijada de las Guerras de los Héroes*", y "*El Abismo de la Garganta de la Serpiente*". Y hay en proyecto para este año sacar otros dos o tres títulos de *RuneQuest*, entre los que es posible que se incluyan *El Libro de los Trolls* y alguna otra campaña en Glorantha. Tened un poco de paciencia. Estamos trabajando duro de verdad, y no se puede ir más deprisa. Sabemos que el jugador de *RuneQuest* necesita suplementos y los devora con una avidez mayor que el jugador de otro tipo de juegos de rol; ahí están los datos: hemos vendido 800 *RQb* menos que "*Cthulhus*", y sin embargo nuestros suplementos, a pesar de ser más caros y más extensos se han vendido más que los de nuestro juego hermano. Y por ello, no cesamos de traducir, escribir y

maquetar. Próximamente queremos comentar en *Lider* algunas otras cosas, como nuevos mundos de juego además del de Glorantha. Tenemos pensado un proyecto especial del que ya hablamos con el jefe en las JESYR: ¿*RuneQuest* en la Tierra Media? Todo es posible, pero sobre todo, el juego es vuestro y está en vuestras manos. Nosotros podremos sacar traducidos los suplementos, pero vosotros podeis escribir artículos, ayudas, módulos, modificaciones, campañas, nuevos mundos, etc., y ayudar así a la afición. Aquí esperamos siempre vuestras colaboraciones y vuestras ideas.

Pasando ya a las Consultas propiamente dichas, tenemos en primer lugar una carta de Juan José Rodríguez, de La Coruña, el cual se queja de que tiene dificultades a la hora de hacer los mapas del juego, que no hay ningún apartado que explique cómo se hacen, y dice que él los hace igual que los hacía cuando jugaba a *D&D*. Bueno Juanjo, la verdad es que la cosa no

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

tiene mucho misterio, no hay que angustiarse tanto. En *D&D* y, en general, en cualquier situación en la que estemos jugando en un interior, el plano se hace siempre del mismo modo; es útil utilizar cuadrículas con una determinada escala y, en *RuneQuest* es importante (más que en *D&D*, ¡que no me oiga nadie!) que las habitaciones dibujadas tengan todos los detalles posibles: mesas, candelabros, antorchas, baules, etc., ya que al ser un juego más detallista y completo, en el que los personajes es más fácil que salgan rebotados en combate y se den contra una mesa o algo así, conviene saber siempre donde estamos, qué tenemos detrás, y cómo nos podemos aprovechar de los accidentes del terreno. Los exteriores son menos importantes a nivel de detalle. Naturalmente, conviene hacerlos a escala, pero solamente es importante el detalle (árboles, matos, etc.) en situaciones de combate. El resto de las veces, basta con decir que la vegetación es espesa y que se compone principalmente de árboles, p.ej. En resumen, solamente es importante detallar algún lugar concreto en el que se pueda llevar a cabo alguna escena esencial para el desenlace final del escenario. Pero según el Master va cogiendo experiencia, muchas veces puede improvisar rápidamente: una roca aquí, un árbol allá... Es necesario tener una idea aproximada de cómo es un terreno, pero resulta imposible detallar todas las características de cada una de las posibles localizaciones en las que se puede llegar al final de una aventura. Además, este tipo de desenlaces suelen tener lugar en interiores o en exteriores muy concretos, y éstos no es difícil detallarlos.

Nos escribe también Jesús Enrique Duce, de Zaragoza. Nos pregunta en primer lugar cual es el método empleado para calcular la

experiencia previa por edad en razas no humanas. Según él, fanático de *Dragonlance*, en su grupo emplean dos años enanos y 5 élficos por cada año humano. Pues verás Jesús Enrique, no hay nada publicado aún al respecto, con la excepción de los trolls gloranthanos, los cuales reciben la misma experiencia que un humano, solo que envejecen a una tasa distinta y algo más lenta. Si te sirve de ayuda, en *Fumbler Dwarf* usamos 5 años élficos por cada humano igual que tú, y 3 enanos por cada humano. Y, al menos en Krynn y en Glorantha (salvo que los chicos de Cahosium publiquen algún nuevo material que contradiga esto), nos ha ido bien. En *Tierra Media* no iría tan bien, supongo, ya que los elfos son auténticamente inmortales, y la mayoría de ellos tienen edades tremendas, por lo que opino que el intervalo debería ser mayor, situándose en los 15 o incluso 20 años. Los elfos de Tolkien no tienen esa avidez de conocimiento que poseen los humanos, por lo que su experiencia crecería muy despacio en la mayoría de las habilidades, y en las que no, siempre se podrían dar unas posibilidades básicas muy elevadas. Jesús Enrique no tiene claro tampoco el daño que recibe alguien que se da con un objeto sólido como consecuencia de un Empujón, ya que dice que ha visto versiones un tanto contradictorias. Vamos a ver, Jesús Enrique; lo malo es que has puesto el dedo en la llaga de la única errata de reglas demostrable de que hasta ahora tenemos noticia en *RQA*. Cuando alguien colisiona contra personas u objetos fácilmente desplazables (sillas, mesas no muy robustas, etc.) recibe 1D6 pto. de daño por cada 5 m. de desplazamiento o fracción, siempre que el Empujón supere los 3 m. Hasta ahí, la cosa está clara. Pero cuando hablamos de impactos contra objetos que no ceden (muros, puertas, ro-

cas, etc.), entonces sí se reciben 1D6 pto. de daño POR CADA METRO DE DESPLAZAMIENTO. (Esto que está en mayúsculas es lo que falta en la sección correspondiente de *RQA*). Por último, Jesús Enrique nos sugiere que publiquemos un artículo sobre objetos famosos y su representación en los distintos juegos, *mas que nada de modo indicativo, y para evitar que "cada Master hagamos de nuestra capa un sayo"* (a él no le gusta eso tampoco). Pues buena idea Jesús. La recojo y prometo llevarla a cabo porque me parece buena. No puedo hablar por *MERP*, ni por *AD&D*. Pero sí tendrás próximamente artículos sobre objetos famosos y sus características de juego en *RuneQuest* (el Bastón de Mishakal, la *Dragonlance*, *Stormbringer* y *Mourblade* <lo de *La Tormentosa* y *La Enlutada* me horroriza, la verdad>, el *Palanthir*, etc.), con excepción de nuestro gran amigo el anillo único. Es una promesa.

Roberto Zanón, de Valencia, nos hace la siguiente consulta. *Cuando lanzamos conjuros de diferentes sistemas mágicos sobre algún objeto o personaje, ¿los efectos de los mismos se suman, o por el contrario el de más PM disipa a los demás? Y nos pone el ejemplo de una espada sobre la que se lanzan un Cuchilla Afilada, un Espada Auténtica y un Aumentar Daño. Dado que la Princesa Elenvial está algo ocupada ultimamente, le pasaremos la pregunta a nuestro Khan de las Tempestades, Stein Thorgrimson: Querido habitante de la vieja Tierra: cuando varios conjuros se lanzan a la vez sobre el mismo sujeto no tienen porque anularse entre sí, a menos que sean declaradamente incompatibles, en cuyo caso prevalece el más potente. En la descripción de cada conjuro se menciona si éste es o no incompatible con otros, y cuales son esos*

otros. Así, p.ej., se me viene ahora a la memoria que el conjuro Bloqueo Espiritual es incompatible con el de Escudo. Eso yo lo sé bien, porque antes de atravesar el portal dimensional que me trajo desde mi Skani a este mágico mundo de Glorantha, yo era iniciado del padre Odin, y un buen día me decidí a pedirle que me enviara un espíritu de Berserkgang para probar mi valla espiritual y, vencéndole, obtener el gran beneficio de dominar en mi interior la furia berserker. Pero me enfrentaba a un terrible peligro; el espíritu Berserkgang tenía una gran fuerza mágica (18 PM), que yo no podía igualar (PER 10). Mis posibilidades de vencerle en combate no pasaban del 10%, mientras que las de él eran del 90%. Y no era problema de un solo asalto. Así que tuve que diseñar una estrategia mágica empleando dos conjuros que conocía, un Pantalla Espiritual-4 y un Bloqueo Espiritual. Con ellos, mi fuerza defensiva aumentaba mucho (28 PM), y si bien yo seguía teniendo posibilidades del 10% en mi ataque, el espíritu no superaba el 5%. La lucha estaba equilibrada, y quien tuviera más suerte podría ir decantando la pelea poco a poco en su favor. Yo gané. Por eso hoy te puedo hablar. Y aún hoy conservo la facultad de entrar en furia berserker a voluntad, facultad que solo yo tengo en Glorantha. Cuando muera, el espíritu de Berserkgang viajará conmigo al palacio celestial del Toro Tempestuoso para servir sus propósitos, y quizá alguien quiera en el mundo de nuevo sus servicios y el Toro Tempestuoso se avenga a mandárselo. ¡Que los vientos te sean propicios y el padre Orlanth te guíe! Gracias sean dadas al Khan de las Tempestades. Pregunta también Roberto qué tipo de amuletos añaden PM al lanzador o al blanco para aumentar sus posibilidades respectivas en la tirada de resistencia a la hora de atacar o de

defenderse de un conjuro ofensivo. Pues bien, no hay un tipo de amuleto específico Roberto, pero es cierto que en muchas campañas y escenarios, oficiales y no oficiales, aparecen objetos de este tipo, capaces de añadir PM a su usuario a efectos de afectar a un blanco al que se lanza un conjuro ofensivo, o a efectos de defenderse del mismo. Se habla un poco del tema en *El Señor de las Runas*, en la sección dedicada a Objetos Mágicos Extraordinarios, y un objeto semejante aparece en uno de los escenarios de *Apple Lane* en poder de un personaje importante. Algunos de los aventureros de mi campaña disponen de ellos, y su diseño y aparición competen por completo al Master en cuestión. En realidad, el amuleto puede ser cualquier objeto al que se hallan otorgado tales propiedades por medio de extraños rituales mágicos.

Victor Mazariegos nos escribe desde Alicante, y nos dice que no sabe muy bien como crear los escenarios y los tableros de combate. En cuanto a como crear los escenarios, la verdad es que es cuestión de práctica e imaginación. Uno puede fijarse en los escenarios de los demás y en los publicados e intentar utilizarlos como guía, sobre todo al principio. También es útil hacerse con el suplemento dedicado especialmente a los Masters, *El Señor de las Runas*, en el cual se dan algunas buenas ideas al respecto. Y en cuanto a los tableros de combate, yo los he visto de todas las clases: desde los dibujados a escala en cartulinas de papel, pequeñas obras maestras que solamente sirven para una aventura o una situación y que sus usuarios emplean insistentemente cada vez que se produce una escena en un entorno parecido ("¡Saca el dibujo del puente sobre el río grande aquel en el que nos pegamos con aquellos broos, por que este otro puente de ahora es parecido y nos vale!"),

hasta las construcciones tridimensionales con bloquitos y arbolitos a escala. Particularmente, yo creo que lo más útil y práctico (es lo que se usa en Fumbler) es el viejo truco de la pizarrita de Velleda, en la que se dibuja lo necesario con un rotulador o varios de distintos colores, y luego se puede borrar con la mano en un santiamén. En los bordes del tablero se puede sobreimpresionar una escala, o incluso dibujar una cuadrícula sobre el propio tablero. En cuanto al tema de los clubs en Alicante o León, en Alicante capital tienes el club "Thor" (Carlos Frías, Tf: 161920), y en León el club "Home Fleet" (Fernando García, Tf: 250444). Nos pregunta también Victor si "en el caso de haber creado un aventurero que te gusta se le podría utilizar en varios juegos e ir acumulando los distintos tesoros conseguidos". Bueno, no es un problema de reglas, es un problema de Master. Yo creo que lo que se le debe pedir a una campaña es que sea congruente consigo misma. Si el aventurero es un vikingo que ha conseguido sus tesoros en Escandinavia, no es lógico que aparezca de repente en medio de Krynn y siga conservando sus artefactos. Excepcionalmente, si el Master es generoso (generosísimo, diría yo), opina que la aparición del personaje no va a desestabilizar su campaña, y se inventa una razón lógica que explique el porqué el aventurero se halla ahora en Palanthas, es posible que te deje hacer un cambio de campaña. Pero desde luego, será una cosa aislada, única y excepcional; y, por supuesto, el aventurero no podrá volver de nuevo a su Noruega natal sin una nueva explicación muy, muy convincente. Otra cosa es que quieras jugar con tu personaje en otra campaña SITUADA EN EL MISMO ENTORNO GEOGRAFICO Y TEMPORAL, (p.ej., tu vikingo noruego, se enrola en un nuevo barco para ir de saqueo)

aunque con otro Master. En este caso la cosa es mucho más simple, y cualquier Master te dejará jugar en su campaña con tu antiguo personaje a poco que le llores un poco (a menos que tu aventurero sea ya una mezcla de Conan y de Raistlin el Hechicero Supremo, y vaya a desestabilizar su campaña del todo, en cuyo caso te dirá que verdes las han segado...). Pero Victor insiste: "¿Se le puede crear descendencia a un aventurero en caso de que muera? ¿Heredaría esa descendencia parte de los tesoros y privilegios del mismo?" ¡Huy, huy, huy! Me parece que estamos ante el viejo caso del personaje muerto tras conseguir gran cantidad de artefactos, sin los que el jugador no acepta jugar por nada del mundo. Otra vez te tengo que contestar lo mismo: esto es potestad del Master. Es cierto que yo tengo aventureros en mi campaña que son hijos de antiguos personajes llevados por el mismo jugador; pero al menos en el caso de mis jugadores, no había afán por quedarse con los objetos y la posición del padre (ya que además, en algún caso los padres aún no habían muerto, y además conservaban sus propios objetos; al Cesar lo que es del Cesar), sino ganas de perpetuar una saga que hacía que la campaña fuera mucho más atractiva. Creo que el hecho de querer crear el hijo del aventurero para que este sea la segunda parte del padre no es buena idea. Se puede crear descendencia, pero ésta debe ser independiente de su progenitor, y no un intento por parte del jugador de perpetuar su personaje caído. Hay un juego (*Paranoia*, concretamente) en el que los personajes se hacen en clones de 6 debido a la alta tasa de mortalidad, pero en *RuneQuest* no estamos ante la misma disyuntiva: la tasa de mortalidad es relativamente baja si la comparamos con *Cthulhu*, *Paranoia* o *El Señor de los Anillos*, y sólo es superior a la de *D&D* si nos

empeñamos en seguir matando a los kobolds de 50 en 50. Así que, Victor, el Master tiene la palabra. Se que es duro perder un personaje en la flor de la vida, pero hay que sobreponerse, e intentar jugar con otro diferente. Esta es la grandeza del rol: en wargames y temáticos tenemos que jugar siempre con las mismas fichas; sin embargo, en un juego de rol tenemos la gran oportunidad de que los aventureros que llevemos tengan una variedad casi infinita.

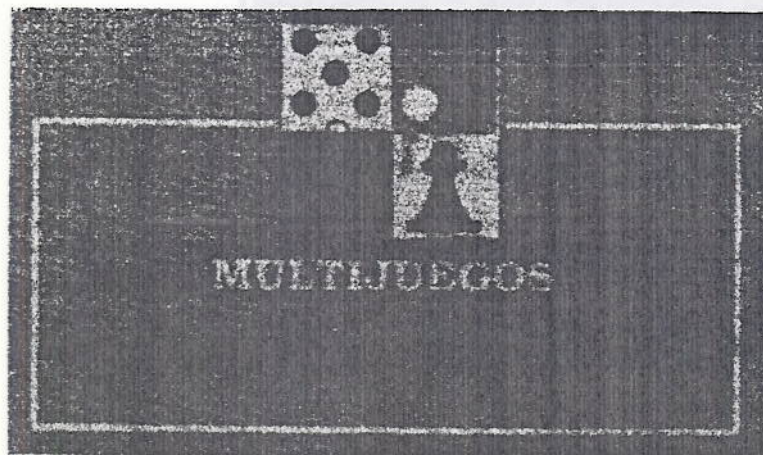
Luego tenemos la carta de un viejo conocido, Antonio Polo, de Cordoba, que nos hace cuatro preguntas. Dice Antonio que él emplea la Tabla de Equivalencia de TAM para calcular PF, y que según la tabla, un caballo normal debería tener 145 PF, pero que sin embargo en las descripciones sigue poniendo que dicho caballo tiene solo 43 PF. Evidentemente, Antonio, los PF del caballo son 145, porque si no fuera así, éste no podría cargar encima un jinete sin quedar aplastado según las reglas de CAR. La respuesta a tan aparente contradicción es que la tabla de equivalencia de TAM para calcular PF sólo debe emplearse en casos en que los animales de los que estamos hablando tengan que llevar algún tipo de CAR encima, situación por otra parte bastante habitual. En el caso de un oso o de un león se sigue aplicando la fatiga en el combate normalmente (y también en el caso de un caballo); sólo si tuviésemos que montar o cargar a dicho oso o león tendría sentido emplear la tabla. Lo siguiente que no ve claro Antonio es por qué no se suma el modificador de daño de un personaje al tiro con arco, ya que éste se tensa por la fuerza del lanzador. Mira Antonio, es cierto que un arco se tensa con la fuerza del lanzador, hay que aplicar determinada fuerza para conseguir tensarlo adecuadamente. Así, anti-

guamente se clasificaba a los arcos por la fuerza en libras que había que aplicar para poder tensarlos. Pero se trata de una ley del todo o nada, es decir, el arco se tensa o no se tensa. Si no se tensa, la flecha no sale disparada. Si se tensa, sí. La verdad es que en este sentido no hay mucha diferencia entre el arco y la ballesta; no porque tiremos más de la cuerda va a salir la flecha con más potencia o, al menos, no va a salir con una potencia apreciablemente mayor. El alcance no se consigue en los arcos tensándolos más, sino angulando más el disparo. Entonces, o bien uno tiene la suficiente fuerza como para tensar el arco o no la tiene (lo cual ya se contempla en las reglas: hay una FUE mínima necesaria para manejar el arco adecuadamente); una vez tensado, la flecha saldrá disparada sin mayor dificultad y siempre con la misma velocidad. La tercera pregunta de Antonio es: "¿Puede un escudo aportar sus PA a su propietario en las localizaciones de golpe que muestra la tabla de Localizaciones Cubiertas por un Escudo en un combate cuerpo a cuerpo?" La respuesta es no. Esa tabla sólo se refiere a protección contra ataques de armas arrojadizas o de proyectil. En un combate cuerpo a cuerpo el escudo no está fijo en esas localizaciones, sino que intenta detener los golpes del adversario y no cubre ninguna localización en concreto al estar moviéndose continuamente. En este tipo de combates, el escudo te protege todas las localizaciones si usas convenientemente tu habilidad de *Detención*. Y por fin, Antonio pregunta si las grebas, calzones, faldillas y petos son armaduras blandas o duras, ya que en la tabla de RQA no viene que sean unas u otras. Bueno, no viene porque el hecho de que una armadura sea blanda o rígida no depende de la zona del cuerpo que cubre, sino del material con que está fabricada. Un peto de

cuero duro es una armadura evidentemente rígida, mientras que un peto de cota de malla es una armadura blanda. Entonces, ¿qué armaduras son duras y cuales blandas? Pues aquellas que pueden formar cascos, p.ej., son duras, y aquellas que por su falta de rigidez no pueden formarlos (y por ende solamente forman cofias o capuchas) son blandas. Es una buena regla pnetotécnica, ¿no? Termina Antonio haciendo apología de *RuneQuest*, diciendo que es su sistema favorito, y me explica que siempre le dan la tabarra sobre que no es el más realista, sino que es el *AD&D*, el *Cthulhu*, el *Star Wars* o el *Señor de los Anillos*, según quién se la dé. No quiero meterme en berenjenales, que luego soy yo al que le dan la tabarra con lo de las piedras y el tejado pero... ¡seamos serios, por favor! Los más enfervorizados defensores de *AD&D*, de los que conozco unas cuantas docenas, utilizan toda una gama de argumentos para preferir su juego a *RQ* (todos muy respetables), pero todavía no conozco a uno que ponga el realismo superior como uno de esos argumentos, sino todo lo contrario; el principal argumento en estas dis-

cusiones siempre es: "¡Bueno, pero yo prefiero un sistema más facil que no me obligue a estar toda una tarde matando a un orco!"; es un argumento exagerado que revela un profundo desconocimiento de *RQ*, y que lo único que nos hace ver es que el muchacho en cuestión estuvo una vez en una partida del *Señor de los Anillos* en la cual el Master no tenía sus tablas ordenadas, pero es el argumento típico de los "Dungeoneros". Lo del realismo del *Star Wars* me suena a chiste, la verdad (y estás hablando con un enfervorizado jugador de *Star Wars*: Shea Khanan, el alienígena jedi). Lo del *Señor de los Anillos*, bueno, hay opiniones; si quieres un día lo discutimos más extensamente. Y lo de que *Cthulhu* es más realista que *RQ*... ¡pero si es el mismo juego! Ni *Cthulhu* puede ser más realista que *RQ*, ni *RQ* más realista que *Cthulhu*: son del mismo padre y de la misma madre. ¿No será que estamos confundiendo el juego más real, con el juego (o en algunos casos el mundo de juego) que más nos gusta? Yo me lo paso bomba jugando al *Marvel Super Héroes*, es de los juegos a los que más tiempo dedico, y últimamente he renunciado a una campaña

de *RQ* por terminar una de La Patrulla-X en la que me lo estoy pasando bomba haciendo de Ray Summers. Soy como un crío. Me entusiasma. Pero no se me ocurre decir que *Marvel* es un juego más real que *RQ*, o que *El Señor de los Anillos*, o que *Cthulhu*, porque sería una "frivolité". Quien quiera realismo de verdad, que se compre el *GURPS*. Así que eso del realismo tiene que ser una broma...pero, espera...noto algo... ¡me viene!... ¡por fin!... Veras, es que ayer cobre una consulta privada, 5000 monedas de a peseta en total y noto que estoy subiendo de nivel... ¡Ya soy médico de 5. nivel! ¡Otras 10000 monedas de a peseta y un par de catarros bien curados, y subiré a 6. nivel de la noche a la mañana y..., por fin sabré hacer operaciones a corazón abierto! Eso del estudio y de la experiencia son paparruchas. Basta con acumular algo de pelias y el conocimiento te viene como por ensalmo. ¡Parece increíble! Es tanta la emoción que me embarga, que no puedo seguir escribiendo. Mejor escribid vosotros a RuneConsultas. Hasta el Líder-16. ■



TODO EN JUEGOS DE MESA Y SALON

Tu tienda de rol
y wargame
en Zaragoza



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

AHORA EN EL NUEVO



DIAGONAL 609 - 615

(JUNTO EL CORTE INGLES)

LOCAL Nº 26

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

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

JUNTA

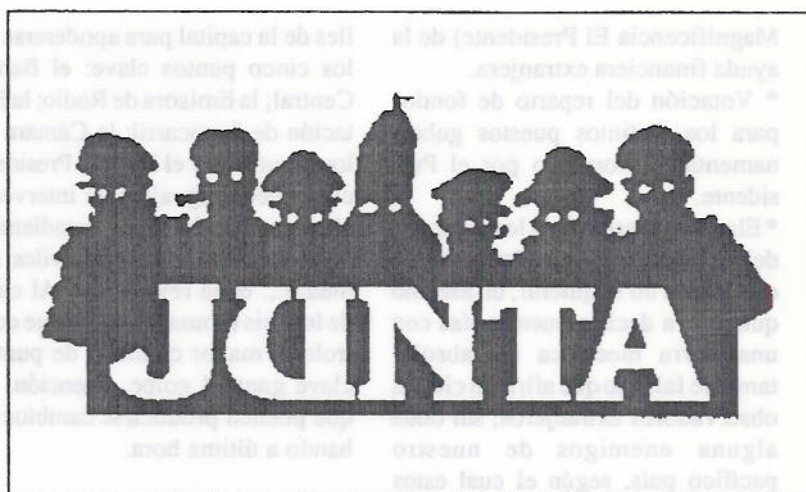
por su excelencia el
Presidente Ricard Ibáñez
Pirochet

"... Si tienes a tus amigos hartos con tus geniales maniobras llevando a los Harkonnen en "Dune", tu novia ya ni te habla desde que le merendaste la mitad de los Estados Pontificios en Maquiavelli y tu hermano te hace la petaca en la cama cada noche desde que le provocaras una guerra civil en "Civilización", ha llegado si duda el momento de reconciliarte con todos ellos jugando al juego más amable, caballeroso y gentil del mercado..." (Extraído del "Manual del perfecto Capullo". Capt. 7: Cómo conseguir que te asesinen")

¡Bienvenidos a Bananas!

Este pequeño y pintoresco país recibe al visitante con los brazos abiertos. Este, puede a su vez degustar la deliciosa cocina local, bañarse en sus paradisíacas playas o disfrutar de los mil y un acontecimientos típicos de la vida del país: manifestaciones, revueltas callejeras, huelgas salvajes, detenciones en masa, asesinatos individuales y colectivos... y, si tiene suerte, o espera un mínimo de 15 días, podrá deleitarse con la contemplación de un auténtico golpe de estado, con asalto al palacio presidencial y fusilamientos optativos.

La sociedad de esta pintoresca república está dividida en dos grupos: el pueblo (analfabeto, hambriento, reducido a la miseria absoluta y oprimido política y socialmente) y el gobierno (formado por siete familias que han tomado la pesada responsabilidad de dirigir los destinos de la nación en beneficio del pueblo, con un total altruismo por su parte). Es un rumor infundado, difundido sin duda por



los enemigos de la nación, aquél que afirma el único interés de cada uno de los amados dirigentes de Bananas es acaparar en su cuenta en Suiza la mayor cantidad posible del dinero de la ayuda financiera, que envía puntualmente una superpotencia amiga, ya que gana la partida el que mayor cantidad de pasta tiene en su cuenta bancaria.

Los jugadores: el gobierno

El gobierno de Bananas está formado por siete cargos políticos, elegidos democráticamente. Estos son:

* Su Excelencia el Presidente:
Elegido democráticamente por las familias que controlan a las clases populares, sus funciones son el repartir (a dedo) los otros cargos de la Junta, recibir la ayuda financiera del extranjero (cuya suma exacta sólo él conoce) y repartirla "equitativamente" entre los otros cargos de la Junta. El Presidente tiene igualmente el control directo sobre la Guardia de Palacio, grupo de tropas de élite que le son absolutamente fieles.

* El ministro del interior:
Controla la amable policía que aplasta cualquier equivocada

manifestación popular. Controla igualmente a la policía secreta, encargada de asesinar a los políticamente poco fiables.

* el comandante de las fuerzas aéreas:

Tiene bajo sus órdenes las 3 escuadrillas de caza-bombarderos y la unidad de paracaidistas.

* El almirante

Controla la unidad de marines y la flota de guerra de Bananas (consistente en una cañonera fluvial).

* El 1er general

Controla la primera brigada del ejército.

* El 2º general

Controla la segunda brigada del ejército.

* El 3er general

Controla la tercera brigada del ejército.

Desarrollo del juego

Un turno de juego se divide en los siguientes apartados:

* Formación del gabinete gubernamental: elección del presidente (caso de que hubiera sido escuchimizado) y reforma total o parcial por parte de éste del gobierno, si lo desea.

* Retirada (por parte de Su Excelsa

Magnificencia El Presidente) de la ayuda financiera extranjera.

* Votación del reparto de fondos para los distintos puestos gubernamentales propuesto por el Presidente.

* Elección secreta de la localización del Personaje del jugador, caso de que, ¡Dios no lo quiera!, un asesino quiera ir a decirle buenos días con una sierra mecánica (es absolutamente falso lo que afirman ciertos observadores extranjeros, sin duda alguna enemigos de nuestro pacífico país, según el cual estos asesinatos están pagados por los otros jugadores, ya que el que consiga matar a alguien se queda con todo el dinero que la víctima no tuviera en el banco).

* Asesinatos (Cosa MUY poco frecuente en este pacífico, gentil y amable país).

* Operaciones bancarias, para instalar en la cuenta de Suiza el dinero robado al pue... digo..., los ahorros de toda una vida.

* Golpe de estado. (¡¡¡ Cosa muy infrecuente en nuestro civilizado país!!!).

* Situación post-golpe. En el cual se perdona a los enemigos y se realiza una gran fiesta de hermandad (¡Sólo se fusila a los vencidos muy excepcionalmente, palabra!).

Luego se vuelve a empezar hasta que se termina el dinero, momento en el cual finaliza el juego.

El golpe de estado

Se trata de un auténtico juego dentro del juego. Al llegar a este apartado, un jugador puede rebelarse contra el orden preestablecido y hacer un llamamiento hacia la insurrección. El resto de los jugadores (salvo el bienamado Presidente, que permanece fiel a sí mismo, por supuesto) elige un bando u otro.

Durante seis turnos, las tropas de ambos bandos combaten en las ca-

lles de la capital para apoderarse de los cinco puntos clave: el Banco Central; la Emisora de Radio; la Estación de ferrocarril; la Cámara de los diputados y el Palacio Presidencial. Pueden igualmente intervenir obreros en huelga, estudiantes, manifestantes, milicias civiles armadas... es la revolución. Al cabo de los seis turnos, el bando que controle la mayor cantidad de puntos clave gana el golpe. Atención, ya que pueden producirse cambios de bando a última hora.

Estrategias a seguir

Es recomendable leerse (aunque sólo sea para pasar un rato divertido) los consejos finales de los autores sobre cómo jugar a Junta (... "Mira atentamente un par de capítulos de "Dallas" y actúa como lo haría J.R."...). De todos modos, los que siguen pueden ser igualmente de alguna utilidad:

* Procura no ser el primer presidente del juego: tarde o temprano se quemará y será expulsado. Es entonces el momento de tomar el poder y lanzar a tus asesinos contra los que se hayan enriquecido con el anterior régimen. Además, así se habrán creado dos bandos, y pueden excitarse los rencores de unos contra otros.

* Si eres presidente, dale el puesto de Almirante a tu oponente más peligroso. Será incapaz de desarrollar un golpe de estado sin un mínimo de ayuda. Mima al primer ministro, al Comandante de aviación y al menos a uno de los Generales: tu poder será así un poco más sólido.

* Recuerda que ningún aliado te será fiel hasta la muerte: no vaciles en traicionarlos un turno antes de que te traicionen a tí.

* Si quieres asesinar a alguien, olvida otras localizaciones y apuesta a tus asesinos en el Banco: tus ene-

migos tendrán que pasar por allí tarde o temprano, para ingresar sus ahorros y poder así ganar.

* En caso de Golpe de Estado, procura estar del lado del ganador. Recuerda que al finalizar los seis turnos se puede cambiar de bando. Intenta tomar tu sólo un punto vital y espera a ver cómo se desarrollan los acontecimientos. Si de tu decisión depende el final del golpe, puedes salir muy rico... pero recuerda que puedes acabar asimismo en el pelotón de fusilamiento, por traición.

* No andes buscando venganza. El desarrollo del juego es tan rápido que tu enemigo de hoy puede ser tu más fiel aliado mañana.

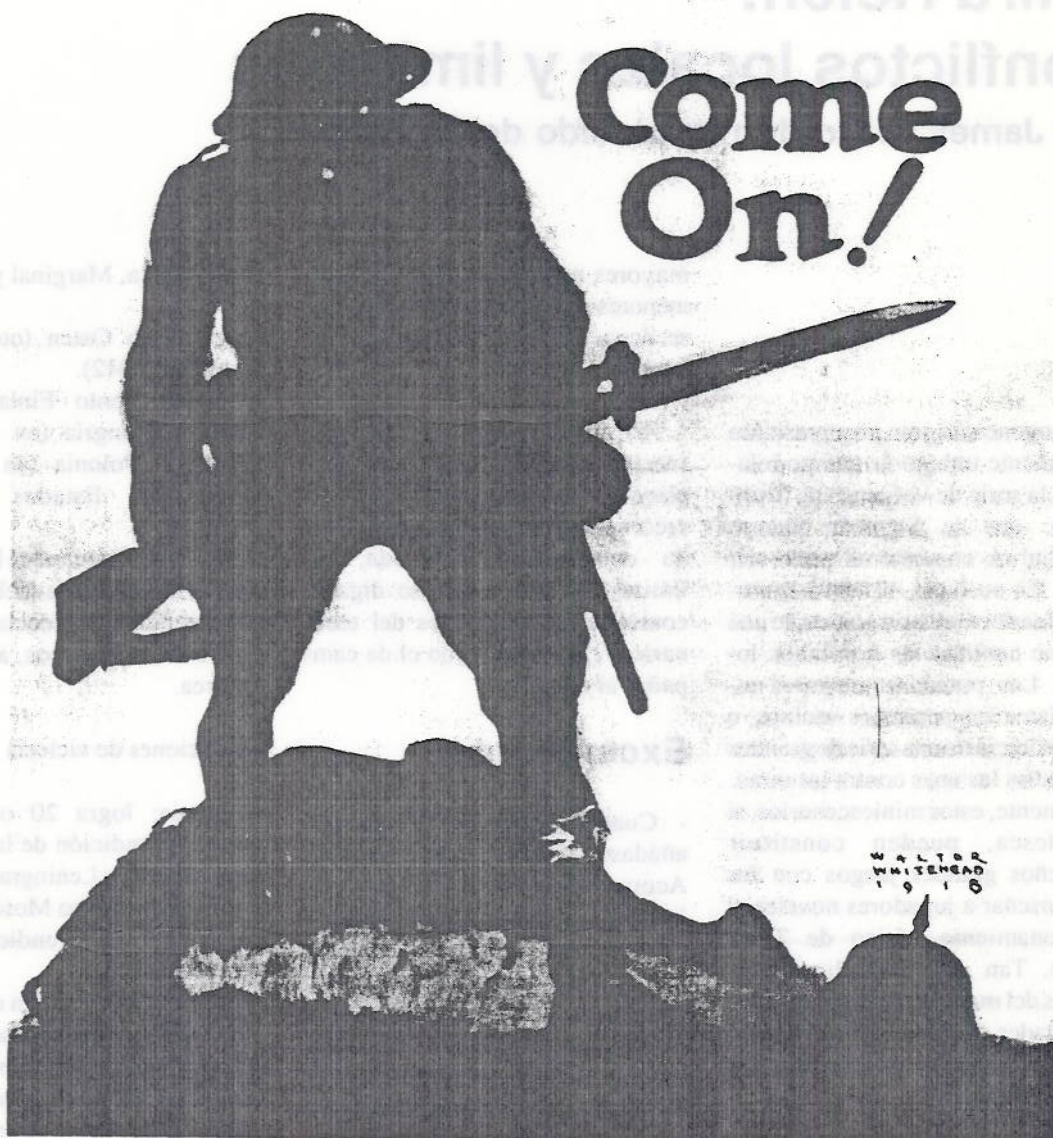
* No pierdas nunca el sentido del humor. No vale la pena.

Comentario

JUNTA es un buen juego, perfectamente clasificable en la línea de "Kremlin", en el cual se pueden hacer (y recibir) las mayores marranadas sin dejar de reír. Si a esto añadimos que el redactor de las reglas es Greg Costikyan (co-autor de Paranoia), que está revisado por Eric Goldberg (otro de los autores de Paranoia), y que interviene en la parte gráfica Larry Catalano (autor de esas increíbles ilustraciones llenas de humor negro de Paranoia); nos daremos cuenta del tono en que están escritas las reglas, y de la atmósfera del juego en sí.

Ficha técnica

Editor: West End Games, versión inglesa. Jeux Descartes, versión francesa. Autores: Vicent Tsao, Ben Grossman, Eric Goldberg. Tema: Juego temático sobre las incidencias políticas de una república bananera, con amplias dosis de humor. Múm. de jugadores: 2 a 7 (lo ideal son 7). ■



Ludómanos



VALENCIA



**CENTRAL de JOCS
BARCELONA**

Castellón, 13 tel. 96/3415264

tiendas asociadas u



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

Third Reich: conflictos locales y limitados

por James C. Gordon (traducido de BattlePlan)

Propone una gran presuposición el siguiente trabajo de campo relativo a la serie de variantes de Third Reich: que la Segunda Guerra Mundial no comenzó el otoño del 1939. En su lugar, el teatro continental se derrumbaría a causa de una enorme cantidad de conflictos locales. Las potencias mayores rapiñarían a sus pequeños vecinos, o bien se iniciaría una serie de grandes campañas las unas contra las otras. Realmente, estos miniescenarios, si se desea, pueden constituir pequeños grandes juegos con los que enseñar a jugadores noveles el funcionamiento básico de Third Reich. Tan sólo se utilizan porciones del mapa junto con pequeñas cantidades de fichas, con lo que no se sobrecargarán los circuitos del nuevo juego.

Información general.

Duración: todos los escenarios comienzan en otoño de 1939, iniciándose el turno final. En algunos casos, esa extensión de tiempo permite a la nación agresora llevar a cabo opciones de paso y contruir fuerzas antes de comenzar el conflicto. Participantes: La(s) nación(es) agresor(es) se escogen primero. En cada supuesto, el agresor habrá de pagar una declaración de guerra, salvo en el caso del Alemán atacando Polonia, o en el caso de Francia atacando Alemania. Orden de despliegue: En primer lugar, las potencias mayores que se defienden, y al final, las potencias

mayores atacantes. Las naciones menores se despliegan al tiempo que se lleva a cabo una declaración de guerra contra ellas.

El nivel BRP, la tasa de crecimiento, los límites de despliegue, las zonas controladas, el crecimiento de fuerzas, las unidades de construcción permitida, los límites SR: salvo que se diga lo contrario, se usarán los del escenario 1939 At Start (no el de campaña) al completo.

Excepciones

- Cuando Italia es el agresor, añádase 25 BRP, dos 2-5 fichas Acorazadas y dos 2-3 unidades de Infantería al comenzar el juego.
- Todos los hexágonos de fortaleza deben tener guarnición en todo momento, incluyendo los hexágonos de Barrera del Oeste (aunque no tengan la función de fortaleza). Estas fuerzas seán mantenidas por el jugador Alemán como guarnición del Frente Occidental.
- Alemania no colocará guarnición en los estados menores neutrales de Finlandia ni Rumanía excepto si es la nación agresora, en cuyo caso, los Alemanes habrán de mantener la guarnición habitual que corresponde al Frente del Este.
- No se hará uso de las operaciones estratégicas. Lend and Lease (préstamo y arriendo) y los convoys de Murmansk.

Condiciones de victoria

Se describen en cada juego en grupos de cuatro opciones: Deci-

siva, Táctica, Marginal y Empate.

Drang Nach Osten (otoño 1939-primavera 1942).

Alemania, junto Finlandia, Rumanía y Hungría (en verano de 1941) vs. Polonia (en otoño de 1939), los Estados Bálticos, U.R.S.S.

Si la U.R.S.S. no invade los Estados Bálticos, Alemania deberá pagar por separado la declaración de guerra de los mismos, al entrar en ese área.

Condiciones de victoria

Alemania: logra 20 objetivos y fuerza la rendición de la U.R.S.S.; ocupa Moscú y Leningrado y fuerza la rendición; ocupa Moscú o Leningrado y fuerza la rendición; ocupa 16 objetivos.

U.R.S.S.: sobrevive sin rendirse; se rinde pero ocupa Moscú, Leningrado y cuatro objetivos; se rinde ocupando Moscú o Leningrado y cuatro objetivos; se rinde pero ocupa Moscú o Leningrado y tres objetivos.

Berlin to Bagdad (otoño 1939-invierno 1940).

Alemania vs. Hungría, Rumanía, Bulgaria, Turquía e Iraq. El Alemán deberá tener unidades en una nación adyacente a aquella nación menor neutral a la que quisiera declarar la guerra.

Condiciones de Victoria: (objetivos controlados)

Alemania: 9, 8, 7, 6.

The Maginot Test (otoño 1939-invierno 1940).

Alemania vs. Francia. No hay ataque sobre Polonia, y no podrá ser invadido ningún país menor neutral. Alemania deberá pagar la declaración de guerra. En esta situación, París se considerará hexágono-fortaleza.

Condiciones de victoria:

Alemania: 8, 7, 6, 5.

Francia: La línea Maginot intacta; controlar tres objetivos; controlar dos (incluyendo París); París.

Anschluss Sequel (otoño 1939-verano 1940).

Alemania vs. Italia.

Condiciones de victoria:

Alemania: 8, 7, 6, 5.

Italia: No perder territorio; 4 objetivos; 3; 2 (incluyendo Roma).

Winter War (otoño 1939-primavera 1940).

U.R.S.S. vs. Finlandia. En este escenario, Helsinki se considerará como hexágono objetivo. La ocupación del Este de Europa (los Estados Bálticos) será opcional.

Condiciones de Victoria:

U.R.S.S.: 12 objetivos; 10-11; 9 y al menos tres hexágonos de territorio finlandés controlados; 9 y uno o dos hexágonos de territorio finlandés controlados.

Cordon Sanitaire (otoño 1939-verano 1942).

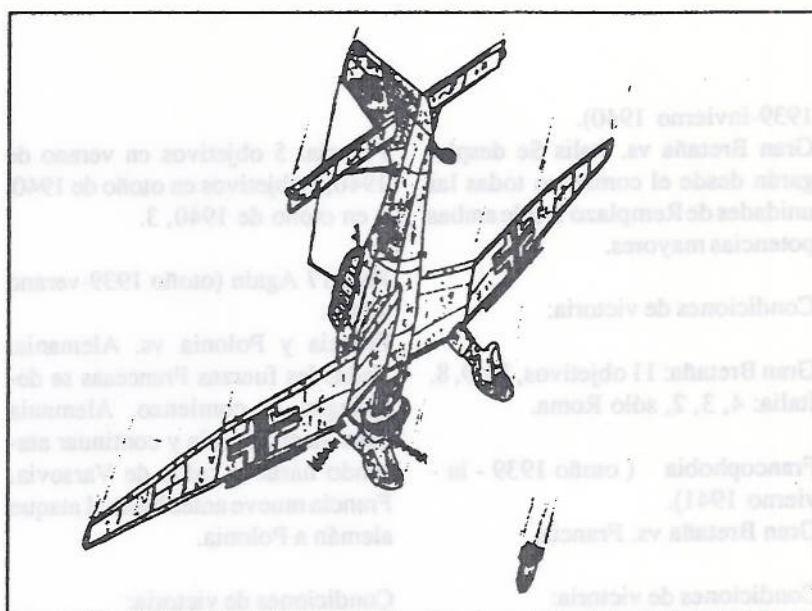
U.R.S.S. vs. Finlandia, Estados Bálticos, Polonia, Rumanía, Turquía y Bulgaria. Por su situación, se considerará Helsinki como hexágono objetivo.

Condiciones de Victoria:

U.R.S.S.: 16, 14-15, 12-13, 11.

Russian Steamroller (otoño 1939-verano 1942).

U.R.S.S., Polonia y Estados Bálti-



cos vs. Alemania. Alemania despliega primero. Las fuerzas de salida de U.R.S.S. podrán desplegarse en Polonia, Estados Bálticos o U.R.S.S. (no se aplicarán los límites de colocación de comienzo de partida, excepto en el caso de Leningrado). Se añadirán todas las fichas de posible construcción de 1940 a 1942. Las piezas de U.R.S.S. se podrán apilar con las de Polonia. La U.R.S.S. mueve primero hasta que se declara la guerra.

Condiciones de victoria:

U.R.S.S.: 18, 16-17, 14-15, 13.

Alemania: 8, 7, 6, 5.

Drive to the Straits (otoño 1939-verano 1940)

U.R.S.S. vs. Rumanía, Bulgaria y Turquía. Todas las unidades de Infantería 1-3 se despliegan al comienzo. Se ignoran los límites para el despliegue inicial, excepto Leningrado.

Condiciones de victoria:

U.R.S.S.: Control de todos los hexágonos del Dardanelos, 11 objetivos, 10, 9.

Crimea Encore (otoño 1939-verano 1941)

U.R.S.S. vs. Rumanía, Bulgaria, Turquía y Gran Bretaña. Se trata de una variación de Drive to the Straits en la que Gran Bretaña apoya las víctimas del ataque Soviético.

En este escenario, Sebastopol será considerado hexágono objetivo. Se pondrá llevar a cabo un desembarco anfibio sobre algún hexágono de la península de Crimea, salvo Sabastopol.

Condiciones de victoria:

U.R.S.S. Control del Dardanelos, 12 objetivos, 11, 10.

Gran Bretaña: Control del Dardanelos y Sebastopol, 10 objetivos, 9, 8 (incluyendo Estambul).

Peninsular War (otoño 1939-verano 1940).

Gran Bretaña y Portugal vs. España. En este escenario, Madrid será considerado Hexágono-fortaleza.

Conciones de victoria:

Gran Bretaña: 8 objetivos, control de toda España salvo Madrid, ocupación de las islas españolas (Baleares) y de por lo menos cinco ciudades españolas, ocupación de al menos cuatro ciudades españolas.

Mediterranean Control (otoño

1939-invierno 1940).

Gran Bretaña vs. Italia Se desplegarán desde el comienzo todas las unidades de Remplazo 1-0 de ambas potencias mayores.

Condiciones de victoria:

Gran Bretaña: 11 objetivos, 10, 9, 8.
Italia: 4, 3, 2, sólo Roma.

Francophobia (otoño 1939 - invierno 1941).

Gran Bretaña vs. Francia.

Condiciones de victoria:

Gran Bretaña: 10 objetivos, 9, 8, 7.
Francia: 5, 4 más las colonias intactas, 4 más las colonias del noroeste de África intactas, 3.

The Spanish Ulcer (otoño 1939-invierno 1940).

Francia vs. España. En este escenario, Madrid se considera hexágono fortaleza.

Condiciones de victoria:

Francia: 4 objetivos, control total de España excepto Madrid, ocupación de las Baleares y al menos 5 ciudades españolas, control de cuatro ciudades españolas.

Rivalry in the Western Med (otoño 1939-invierno 1940).

Francia vs. Italia.

Condiciones de victoria:

Francia: 7, 6, 5, 4.
Italia: 6, 5, 4, 3.

The Eastern Question (otoño 1939-otoño 1940).

Francia vs. Turquía e Iraq. Las fuerzas iraquíes son cinco fichas de Infantería 1-3 y un avión 2-4 de Aviación.

Condiciones de victoria:

Francia: 5 objetivos en verano de 1940, 5 objetivos en otoño de 1940, 4 en otoño de 1940, 3.

Plan 17 Again (otoño 1939-verano 1940).

Francia y Polonia vs. Alemania. Todas las fuerzas Francesas se despliegan al comienzo. Alemania debe atacar Polonia y continuar atacando hasta la caída de Varsovia. Francia mueve antes hasta el ataque alemán a Polonia.

Condiciones de victoria:

Francia: 6 objetivos, 5, 4, 3.
Alemania: 10, 9, 8, 7.

Race to Nile (otoño 1939-primavera 1941).

Italia vs. Gran Bretaña. Tirar un dado cada turno. Si el resultado es de 1-3, convertir a España en aliado menor de Italia. Se despliegan todas las unidades italianas al comienzo.

Condiciones de victoria:

Italia: 7, 6, 5, 4.
Gran Bretaña: 10, 9, 8, 7.

Fascist Alliance (otoño 1939-invierno 1940).

Italia y España vs. Francia. Se despliegan todas las unidades italianas al comienzo. Tirar un dado para cada unidad francesa. Si el resultado es 1-3 se desplegará esa unidad al comienzo.

Condiciones de victoria:

Italia: 8, 7, 6, 5.
Francia: 6, 5, 4, 3.

Fascist Rivalry (otoño 1939-verano 1940).

Italia vs. España. En este escenario, Madrid se considerará hexágono fortaleza.

Condiciones de victoria:

Italia: 5 objetivos, control de toda España salvo Madrid, ocupación de las Baleares y al menos cinco ciudades españolas, ocupación de al menos cuatro ciudades españolas.

New Roman Empire (otoño 1939-invierno 1940).

Italia vs. Yugoslavia, Grecia, Hungría, Rumanía y Bulgaria. Se desplegarán todas las unidades italianas al comienzo. Italia deberá tener unidades en una nación adyacente a aquella nación neutral menor a la que quiere declarar la guerra. En este escenario, Sofía será considerada hexágono objetivo.

Condiciones de victoria:

Italia: 9, 8, 7, 6.

Entente (otoño 1939-verano 1941).

Francia, U.R.S.S. y Polonia vs. Alemania. Todas las naciones están en guerra, sin necesidad de hacer declaración de guerra (ni pagarlas). La U.R.S.S. deberá declarar la guerra a los Estados Bálticos si desea ocuparlos, pero podrá entrar libremente en Polonia. Polonia se considera aliado menor de la U.R.S.S. Francia y U.R.S.S. mueven en primer lugar. Este escenario puede ser jugado por tres jugadores.

Condiciones de victoria:

Francia: 6, 5, 4, 3.
U.R.S.S.: 15, 14, 13, 12.
Alemania: 8, 7, 6, 5.

Nota: Traducción de J. M. Díaz. ■

Más expansiones para B-17

Por John E. Ockelmann

Publicado en The General, traducción de J. López Jara

Este es uno de los mejores juegos en solitario dedicado precisamente al tema de la Aviación. Nos hemos permitido ofrecer algunas nuevas variantes que responden a circunstancias históricas.

Formaciones de los grupos

Cuando los B-17 volaron por primera vez en combate contra blancos en Europa, en agosto de 1942, se usaba en combate una formación de escuadrones de seis aviones. Cuando se enviaba a un "grupo de bombardeo" (dos o más escuadrones), la formación del grupo consistía en un escuadrón de cabeza de seis aviones seguido por un segundo escuadrón a una distancia de 3 millas (4.500 metros aproximadamente). Los restantes escuadrones se espaciaban en una distancia de 4 millas (6.000 metros) entre los escuadrones de cabeza y de cola. Mientras que el riesgo de colisión era muy bajo, resultaba casi imposible conseguir un esquema de bombardeo concentrado o que los escuadrones se apoyasen entre sí para el fuego defensivo.

En septiembre de 1942 se instituyó una nueva formación de grupo de combate, basada en una organización de escuadrones de nueve aparatos de frente. La formación del grupo consistía en un escuadrón "alto", con el escuadrón de cabeza ligeramente adelantado y a la izquierda y a unos 150 metros por debajo. Aunque esta formación resultaba más compacta que la anterior, tenía poca flexibilidad. Los riesgos de colisión eran mayores cuando se trataba de pilotos no habituados a volar en formación (una verdadera especialización), y el fuego de los artilleros del vientre del aparato quedaba muy reducido

por el riesgo de impactar en aparatos amigos cercanos. Además, en las primeras misiones, los abortos de aparatos debido a fallos mecánicos eran tan corrientes que estas formaciones quedaban terriblemente desorganizadas incluso antes de alcanzar la costa francesa.

El coronel Curtis Le May, comandante del 305 Grupo de Bombardeos había observado estos defectos en las formaciones que estaban usando sus hombres. Siendo nuevo en el teatro de operaciones, no dijo nada al principio. Pero tras realizar varios vuelos de prácticas y algunas misiones de combate, introdujo lo que vendría a llamarse formación de combate de grupo "alta-cabeza-baja". Aunque era más difícil de volar, requiriendo mejores pilotos, la nueva formación mejoraba mucho en dos aspectos. Los artilleros podían disparar en todas direcciones sin impedimentos, o concentrar el fuego defensivo en una sola dirección si hacía falta. Y el esquema de bombardeo era relativamente compacto, lo que producía mayores daños sobre el blanco.

Tras revisar esta información sobre las primeras formaciones de grupos, he aquí algunas propuestas de modificación de las reglas de B-17 para aquellos que quieran usar estas formaciones en simulaciones de misiones históricas:

1. Dado que el fuego defensivo de grupo será en gran medida ineficaz contra los cazas enemigos, cuando se tiren los dados para cazas en la Tabla B-3 se ignorarán los resultados de "16", "36" y "56" y se volverán a tirar los dados, a menos que no se esté usando la formación de abril del 43.

2. Al usar la formación de agosto del 42, la exactitud del bombardeo no será tan buena. Se aplicará un

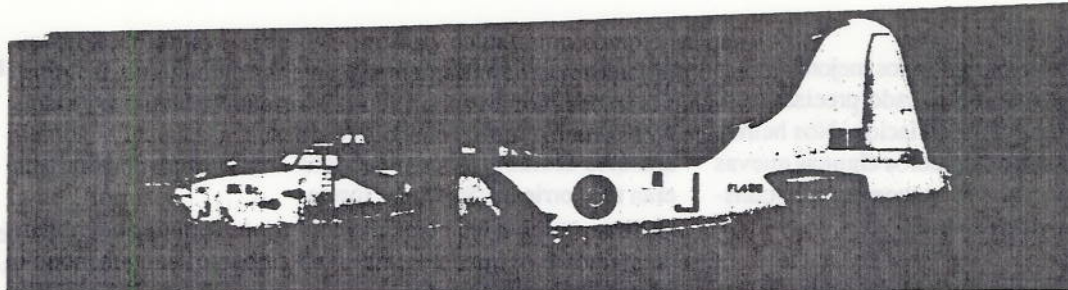
modificador de -1 a la tirada de dados en la tabla O-6.

Acción evasiva

Al comenzar las penetraciones de los B-17 en los cielos europeos, la teoría rezaba que el volar en línea recta y a nivel en el corredor de bombardeo era pedir que los cañones de la Flak le enviasen a uno y a su tripulación directamente a un Luftstlag, cuando no algo peor. De manera que la acción evasiva era una táctica estándar de las formaciones al llegar al corredor de bombardeo. Aunque esto repercutía positivamente en la moral, tenía un gran inconveniente: el arrojar las bombas mientras uno se zarandeaba para evitar los disparos de la Flak hacía que la eficacia y exactitud del bombardeo disminuyesen en picado.

Nuevamente fue el coronel Le May del 305 quien fijó un nuevo procedimiento. Estableció la regla, y obligó a cumplirla, de que a partir de aquel momento quedaba prohibida la maniobra evasiva en el corredor de bombardeo. A la siguiente misión de este draconiano edicto, guiando en persona a su grupo, efectuó un bombardeo en línea recta. Sin aspavientos y sin evadir los disparos de la flak resultó ser una solución práctica y eficaz. Aunque aumentaron los impactos de la Flak en los aparatos, también aumentó espectacularmente la eficacia del bombardeo. Para aquellos que, al jugar escenarios de la primera época, quieran recrear la táctica de evadir la Flak, común a todos los pilotos de 192, he aquí las siguientes modificaciones:

1. Al usar acción evasiva, se puede aplicar un modificador de "-2" a la tirada en la Tabla de Flak O-2.



2. Al usar acción evasiva, se debe aplicar un modificador de "-3" en la tirada en la Tabla de Exactitud del Bombardeo O-6.

Artillería defensiva en la formación

De vez en cuando, las formaciones cerradas provocaban impactos accidentales en un B-17, producidos por la artillería de otro aparato amigo. Cuando se tiren los dados para cazas enemigos en la tabla B-3, si se produce un resultado de "16", "26", "36", "46" o "56", se tirará otro dado para ver si se reciben impactos por parte de aparatos amigos: con un resultado de 1-5 no habrá impactos, con un 6 sí. Si se saca un 6, se tirará para ver el número de impactos y su localización, usando dos dados en la siguiente tabla:

Impactos por fuego amigo:

- 2 = dos impactos
- 3-11 = un impacto
- 12 = dos impactos

Localización de impactos:

- 2 = morro
- 3 = cabina del avión
- 4 = almacén de bombas
- 5 = cuarto de radio
- 6 = ala

- 7 = fuselaje
- 8 = ala
- 9 = cola
- 10 = almacén de bombas
- 11 = cabina del piloto
- 12 = morro

Experiencia de la tripulación

Otro problema de la 8 y 15 Fuerzas Aéreas en aquellos primeros días, uno que no se había previsto en absoluto, era la identificación de los blancos. Había una notable diferencia entre encontrar una ciudad en América, con puntos de identificación fáciles de identificar o rutas de aproximación conocidas, y encontrarla en la Europa de la guerra, en la que la proximidad de las ciudades y la acción del enemigo significaba muy a menudo que se bombardeaba el objetivo equivocado.

Fue otra vez Le May quien encontró una solución. Inició una escuela de "Tripulaciones guía" en la que se enseñaba a equipos de bombarderos y navegantes a reconocer ciertas series de blancos desde el aire. Si se elegía para una determinada misión un objetivo que le era familiar a una "tripulación guía" determinada, se colocaba a dicha tripulación con los bombarderos de cabeza, en la creencia de

que les resultaría mucho más fácil identificar el blanco, con lo que el resto del grupo bombardearía con muchas mayores probabilidades de alcanzarlo. Y esta solución funcionó, haciendo que estos especialistas se convirtiesen en una élite que pesó mucho en el esfuerzo norteamericano. Las modificaciones para reflejar el impacto de estas tripulaciones son las siguientes:

1. Cualquiera que haya volado en la posición de bombardero de cabeza en el escuadrón de cabeza, dos veces contra el mismo blanco, puede aplicar un modificador de +1 en la tirada de la tabla O-6.

2. Cualquiera que use el concepto de "tripulación guía" puede designar un sistema de blancos determinado contra el que usar esta bonificación (por ejemplo, muelles, industrias, etc.)

La experiencia de los pilotos era un factor decisivo a la hora de volar en formación. Las escuelas de vuelo en los Estados Unidos se concentraban únicamente en los aspectos básicos del pilotaje, sin enseñar otros aspectos más sutiles, dejando que el adoctrinamiento de vuelo en formación de combate se diese en las escuelas del teatro operacional correspondiente. Por ello, las primeras misiones de un piloto

novato eran algo más arriesgadas en términos de posible colisión con otros aparatos. Ello se puede representar de la siguiente manera:

1. Todo piloto novato (cinco misiones o menos voladas) debe aplicar un modificador de +1 a la tirada del suceso 12 de la tabla de sucesos aleatorios.

2. Todo piloto veterano (diez o más misiones voladas) puede aplicar un modificador de -1 a la tirada del suceso 12 de la tabla de sucesos aleatorios.

La experiencia de los artilleros también era un factor principal en el combate aire-aire, cuando el enemigo acosaba a los bombarderos. La falta de entrenamiento inicial producía artilleros que sencillamente no sacaban partido de sus cañones. Tras unas cuantas misiones (e intensivo entrenamiento) los artilleros siempre mejoraban notablemente. Las modificaciones son:

1. Todo artillero novato (cinco o menos misiones) debe aplicar un modificador de -1 en la tabla de Fuego defensivo, M-1.

2. Cuando se trate de un artillero novato, una tirada sin modificar de 1 significa que su cañón se encasquilla. Una tirada de reparación de 1 arregla el cañón, mientras que un 6 lo deja inservible permanentemente, cualquier otro resultado no tiene efecto. Sólo se permite una tirada de reparación por zona en la que se entra, inmediatamente después de entrar en dicha zona.

Modificaciones en los aparatos

En la versión del B-17E, la ametralladora del morro era originalmente una ametralladora ligera del calibre 30. Sus inconvenientes eran obvios: falta de alcance y poder de penetración insuficiente. Cuando se vuela en un B-17E deberán efectuarse los siguientes cambios:

1. Debido a la falta de alcance, se necesita un "6" para impactar en un caza enemigo desde la posición del morro en la tabla de Fuego Defen-

sivo M-1.

2. Dada la falta de penetración, se aplicará un modificador de "-1" a la tirada en la tabla M-2.

El B-17G mostraba ciertos cambios en su diseño, principalmente defensivos. La torreta "de barbilla" era una mejora principal, pero también hubo otros cambios significativos. Se incrementó en un 50% el amunicionamiento de la artillería frontal y en un 100% el de la torreta inferior. Las ametralladoras de cola fueron equipadas con mejores sistemas de mira y se les dio un mejor campo de fuego. Las modificaciones para representar un B-17G en combate son las siguientes:

1. Al incrementarse en un 50% la munición de las ametralladoras frontales el número de disparos posibles pasa de ser 10 a 15.

2. Al incrementarse en un 100% la munición de la torreta inferior, el número de disparos pasa de ser 20 a 40.

3. Con las miras mejoradas, se aplica un modificador de "+1" al artillero de cola cuando tira en la tabla de fuego defensivo M-1.

4. Debido al mejor campo de tiro, se aplica un modificador de "+1" a los disparos de seguimiento.

Las tablas de daños

El B-17F llevaba tanques suplementarios de combustible instalados en las alas, justo en el lado exterior de los motores más lejanos al fuselaje. Estos depósitos "Tokyo" eran vulnerables al daño y al fuego. De manera que, cuando se saque un "10" en la Tabla de Daños a las Alas B1-1, se tirará un dado para determinar qué depósito de combustible ha resultado dañado: "1-2"= tanque "Tokyo", "3-4"= tanque exterior, "5-6"= tanque interior. A continuación se determina el daño normalmente.

El tren de aterrizaje demostró ser muy vulnerable. Así que cuando se saca un "12" en la tabla de Daño a las Alas B1-1, se tira un dado y se aplican los siguientes resultados:

"1-2"= frenos fuera (h)

"3-4"= tren de aterrizaje inoperante

(i) (j)

"5-6"= el tren de aterrizaje desplegado (j) (k)

(h)= modificador de -1 a las tiradas en la tabla G-9

(i)= modificador de -3 a las tiradas en la tabla G-9

(j)= operación manual del tren, con una tirada de dado de 1-2, el tren se pliega o despliega, en cualquier otro caso se considera inoperante. Se puede realizar un intento por cada zona en la que se entra.

(k)= la velocidad se ve reducida por el rozamiento, dos turnos por zona.

Para las misiones de muy largo alcance (zona 10 o más allá) se colocaba a veces un depósito extra en el compartimento de las bombas. Aunque era muy útil, no era estanco. Y la proximidad del combustible de avión a los explosivos hacía que muchas tripulaciones se preguntasen hasta qué punto era bueno este depósito extra. Si se saca un "3", "9" o "11" en la Tabla de Daños al compartimento de bombas, P-3, durante una misión de muy largo alcance se tirará un dado: "1-3"= se chequean las bombas normalmente; "4-6"= impacto en el compartimento de bombas y se tira un dado. Un resultado de "1-4" en esta segunda tirada significa "derrame", y uno de "5-6" significa "fuego" (la tripulación debe saltar inmediatamente y se pierde el aparato). Si ocurre un derrame, y esta sección del aparato vuelve a ser alcanzada antes de lanzar las bombas, se tirará un dado: "2-5"= fuego y abandono del aparato por la tripulación; "6"= las bombas explotan con pérdida del aparato y su tripulación.

Las puertas del compartimento de bombas demostraron ser también vulnerables a los antiaéreos en la aproximación al objetivo así como a los impactos de los cazas. Si se saca un "5" o un "10" en la Tabla P-3 de Daños en el compartimento de bombas, se tirará un dado aplicando

lo siguiente:

"1-2" = Puertas del compartimento inoperantes, atascadas en posición cerrado (c)

"3-4" = Puertas del compartimento inoperantes, atascadas en posición abierto (c) (d)

"5-6" = Daño superficial, no hay efecto

(c) = operación manual de las puertas, con un resultado de dado de "1-2" las puertas se abren/cierran; en otro caso siguen inoperantes. Un intento por zona en la que se entra.

(d) = velocidad reducida por el rozamiento, dos turnos por zona.

Clima

A veces, el objetivo fijado no podía ser atacado por culpa del tiempo o por otras razones. Por ello, siempre se seleccionaba un objetivo alternativo para afrontar esta contingencia. Una vez determinado el objetivo principal, se selecciona un objetivo alternativo en la ruta que lleva al principal, que será el blanco secundario.

En tiempo "inestable" o "malo",

no siempre ocurría que los bombarderos no pudiesen alcanzar su objetivo. Significaba más a menudo que el objetivo quedaba cubierto por una capa de nubes, obligando a un lanzamiento de bombas cronometrado, con una mayor posibilidad de error. Así que, al tirar para el tiempo durante la ruta de aproximación y sobre el blanco, se usará la siguiente tabla modificada tirando un dado:

"1" Condiciones despejadas, se aplica un modificador de +1 a las tiradas en las tablas B-1, B-2, M-4, O-2 y O-6.

"2-3" neblina, no se aplican modificadores.

"4" cobertura de nubes del 50%, se aplica un modificador de -1 a las tablas B-1, B-2, M-4, O-2 y O-6.

"5" cobertura de nubes del 10%, se aplica un modificador de -2 a las tablas arriba indicadas.

"6" tormenta, los bombarderos pueden abortar. Se puede atacar el objetivo alternativo si se desea, pero sin protección de cazas; se aplica un modificador de -3 a las tablas B-1 y B-2.

También debe cuidarse más realísticamente el tiempo sobre Inglaterra. Mientras que podía estar despejado durante el despegue, a menudo el tiempo empeoraba en unas pocas horas hasta alcanzar condiciones alarmantes. A la vuelta a Inglaterra, se realizará otra tirada para ver el tiempo sobre la base y se aplicará lo siguiente: "1-4" = tiempo inestable, "5-6" = mal tiempo.

A ciertas altitudes y bajo determinadas condiciones, el rastro de los cuatro motores de un B-17 era visible al ojo humano. Estas estelas tendían a atraer a los cazas enemigos y servían para que los servidores de los antiaéreos determinasen rápidamente la altitud de los aparatos. Al llegar a la zona 2 se tirará un dado: "1-4" no hay estelas, "5-6" se forman estelas. si ocurre esto último, se aplica un modificador de +1 a las tiradas en las tablas B-1, B-2 y O-3.

Fallos mecánicos

Aunque el B-17 era un aparato sólido, el clima inglés (o mediterráneo) a menudo tenía efectos nefastos sobre los motores, los turboalimentadores y otros sistemas del aparato. Al alcanzar la zona 2 y en cada turno siguiente, se tirarán dos dados; un resultado de "12" significa que se ha producido un avería en tu aparato. Si ocurre dicha avería, se tiran otros dos dados y se consulta la tabla siguiente, para ver los efectos:

2 Avería en los motores. Se tiran dos dados para ver qué motor se ha averiado:

2, 3 ó 7 = motor nº1

4, 10 ó 11 = motor nº2

5, 6 ó 12 = motor nº3

8 ó 9 = motor nº4

A continuación se vuelve a tirar otro dado. "1-3" = el motor se vuelve a poner en marcha. "5-6" = el motor



se vuelve a poner en marcha, pero no a plena potencia (sólo se podrá mantener en formación el aparato lanzando su carga de bombas).

"6"= el motor no se vuelve a poner en marcha, se deben lanzar las bombas y abandonar la misión. Si el motor se pone otra vez en marcha, pero no a plena potencia, el piloto puede decidir abandonar la misión.

3. Fallo en el superalimentador turbo. Se tiran dos dados para determinar qué motor es el afectado, igual que en el párrafo anterior. El avión no podrá mantener la velocidad ni la altura máximas y deberá abandonar la formación. El piloto puede abortar la misión si así lo desea.

4. Fallo en el sistema de calefacción. Falla la calefacción en todo el aparato. Puede abandonar la formación o exponerse a los efectos de la congelación. El piloto puede abortar la misión si así lo desea.

5. Fallo en el sistema de trasvase de combustible. La tripulación no puede trasvasar combustible de un depósito a otro, o a los motores. Se tira un dado para determinar cuánto combustible queda disponible: "1-2"= 4 turnos, "3-4"= 3 turnos, "5-6"= 2 turnos. El piloto puede abortar la misión. Al acabarse el combustible el aparato debe haber aterrizado (tablas G-9 ó G-10) o la tripulación tendrá que saltar.

6. Avería en depósito de combustible. Se tiran dos dados para determinar el motor afectado, como ya se ha explicado arriba. El aparato debe abandonar la formación y el piloto puede abortar la misión si lo desea. Luego se tira otro dado, "1-3"= fuego, que deberá ser apagado mediante nueva tirada de dados. "4-6"= escape, la velocidad del avión se reduce a dos turnos por zona.

7. Fallo intercom. Lanzamiento de bombas automáticamente fuera del blanco; los artilleros sólo acertarán en la tabla M-1 con un resul-

tado de "6" (el artillero de cola con un "5-6"). El piloto puede abortar la misión si así lo desea.

8. Avería en el sistema de oxígeno. El aparato debe abandonar la formación y el piloto debe abortar la misión.

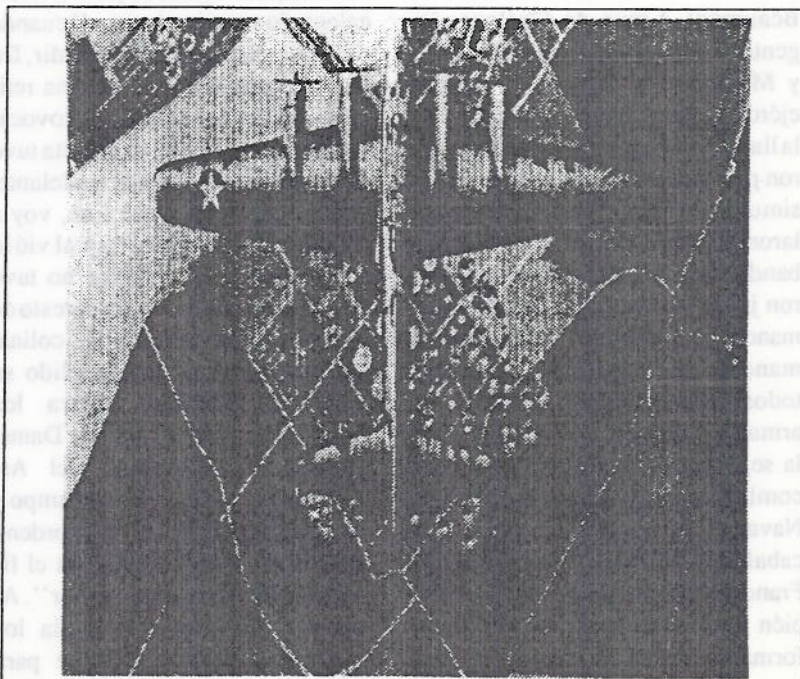
9. Avería en el sistema eléctrico. La tripulación debe abandonar el aparato.

10. Fallo de energía en la torreta superior. El artillero de la torreta superior no puede mover las ametralladoras ni horizontal ni verticalmente. Puede hacerlo manualmente (tendrá éxito con un resultado de "1-2" tirando un dado). Si consigue mover las ametralladoras manualmente, acertará en la tabla M-1 con un "6".

11. Fallo de energía en la torreta inferior. El artillero no puede mover ni bajar o subir la torreta. Puede intentar hacerlo manualmente (resultado de "1" con el dado). Si lo consigue, el artillero acierta en la tabla M-1 con un resultado de "6". Si no puede elevar la

torreta, se aplicará un modificador de "-1" a la tirada de aterrizaje en la tabla G-9 ó G-10; el artillero queda atrapado dentro. El piloto puede decidir abortar la misión.

12. Avería en el mecanismo de lanzamiento de bombas. Las bombas no se sueltan durante el bombardeo. El bombardero puede liberar manualmente las bombas (éxito con un "1-2" en tirada de un dado). Si tiene éxito las bombas caen fuera del blanco. Si fracasa, el avión debe abandonar la formación e intentar deshacerse de las bombas (éxito con un "1-2"), un intento por zona. Si todavía lleva las bombas al alcanzar Inglaterra, se aplicará un "-4" a la tirada de aterrizaje en la tabla G-9 y el piloto deberá permanecer en el aparato para intentar aterrizar (el resto de la tripulación puede abandonar el aparato). Si se intenta un amerizaje con las bombas abordo, se aplica un modificador de "-4" a la tirada de aterrizaje en la tabla G-10, pero toda la tripulación puede haber abandonado el aparato. ■



La batalla de Cocherel

por Jesús María Cortés Meoqui

“Y ahora hablaremos del Captal Buch y de Mi Señor Bertand du Guesclin, y de una hermosa jornada de batalla que entablan el jueves antes de la Trinidad...” Froissart.

Las pretensiones del rey navarro Carlos II “El Malo” a la corona de Francia durante la Guerra de los 100 años quedaron reforzadas al morir Juan II, su único obstáculo en el camino al trono era Carlos, primogénito de Juan, y con el fin de evitar su proclamación el ejército navarro al mando del Captal Buch Jean de Grailly se dirigió desde Normandía hacia París. Contaba con 700 lanzas, 300 arqueros y “otros” 500 hombres útiles, a su lado estaban muchos buenos caballeros, en especial un estandarte del Reyno de Navarra llamado Señor de Sault, un caballero de Inglaterra llamado Jean Joul, Pierre de Sacqueville y muchos más...” A su encuentro, encabezados por Bertrand du Guesclin se dirigían los caballeros del príncipe Carlos” ... Unos 1.500 y todos buena gente de armas, el Conde de Auxerre, el Vizconde de Beaumont, Louis de Chalons, las gentes navarras del Señor de Albert y Mi Señor de Latrau...” Ambos ejércitos acordaron encontrarse en la llanura de Cocherel a donde llegaron primero los franceses, que, para simular mayor Número, enarbolaron gran cantidad de estandartes y banderas. Los navarros se detuvieron junto a un pequeño bosque formando tres “batallas”: en la primera, mandada por Jean Jouel, formaron todos los ingleses, hombres de armas y arqueros; el Captal recibió la segunda columna con unos 400 combatientes y el estandarte de Navarra; la tercera fue para tres caballeros: Marcuil, Bertrand du Franc y Sanse Lopin, siendo también unos 400. Una vez divididos formaron todos de frente al ene-

migo, en la falda de una colina y colocaron el estandarte del Captal en un matorral de espinos protegido por 60 caballeros; las órdenes eran terminantes: nadie debía alejarse ni bajar de la montaña para provocar el ataque, esperando a pie firme al enemigo. Los franceses se alinearon en tres “batallas” y una reserva: Du Guesclin tomó la primera, compuesta por bretones; Auxerre la segunda con ballesteros y franceses; la tercera fue para el Arcipreste con los borgoñes, y la reserva eran navarros bajo la dirección de Pomiers y Albert. El plan francés tenía como punto decisivo hacerse con el estandarte del Captal pues de éste modo el ejército navarro al ver caer a su comandante se dispersaría; para ello seleccionaron 30 caballeros montados en los mejores corceles de que disponían. La mañana fue transcurriendo sin que ninguno de los dos ejércitos se aproximase, los navarros, por las rigurosas instrucciones recibidas, los franceses por temer la fuerte posición de aquellos. “Ya eran pasadas las nonas y los franceses habían ayunado toda la mañana, iban armados y el sol había calentado sus armaduras...” cuando el desánimo empezaba a cundir, Du guesclín propuso simular una retirada con los babajes para provocar al enemigo y, en efecto, la treta tuvo el resultado apetecido: ¡adclante, que me siga quien me ame, voy a combatir!”, cuando el Captal vio lo que ocurría con su flanco no tuvo más remedio que avanzar el resto de la línea abandonando así la colina. Los franceses al ver cumplido su propósito cargaron contra los navarros al grito de ¡Notre Dame, Guesclin! a excepción del Arcipreste quien abandonó el campo y a sus hombres diciendo: “Os ordeno que permanezcáis aquí hasta el final, me marcho para no volver”. Al acercarse la línea de batalla los navarros abrieron su frente para

dejar pasar a sus arqueros que dispararon varias andadas con poco efecto contra los franceses; después el cuerpo a cuerpo se generalizó y al principio los navarros obtenían ventaja y parecía que iban a romper la línea enemiga, es entonces cuando intervienen los 30 caballeros franceses, atravesando las huestes navarras, y hacen prisionero al Captal y a su estandarte.” ... os digo que los franceses no les llevan ventaja, pues se estaban enfrentando a gentes terriblemente duras, lo que derrotó a los navarros e ingleses fue la captura del Captal y la conquista del pendón, que impidió que sus gentes pudieran reagruparse. Esta batalla tuvo lugar en Normandía, muy cerca de Cocherel, un jueves 16 de mayo del año de Gracia de 1364.”

Terreno:

Como en muchas batallas medievales, el terreno decidió de mutuo acuerdo y por tanto lo más llano posible para facilitar la evolución de la caballería (no obstante, debe señalarse que los franceses combatieron a pie salvos esos 30 caballeros escogidos). El río que está a retaguardia del ejército de Guesclín se considera vadable salvo para los badajes. La colina donde desplegaron los anglonavarros no desordenada las tropas pues su efecto principal es beneficiar al que ataque pendiente abajo. El bosquecillo de la izquierda navarra tampoco constituye un obstáculo de consideración, será pues, abierto y permitirá el paso de tropas y carros. Los efectos de la colina citada en la mesa de juego serán: los arqueros ingleses, pueden disparar por encima de su primera línea de tropas; los franceses deben desplegar primero y en toda su profundidad mientras el contrario lo hace sólo con su primera línea.

Clima y otros agentes:

En principio el día despejado de primavera parece ideal para combatir pero el efecto continuado del sol sobre las armaduras irancesas pronto las transformó en hornos, asfixiando a sus propietarios, esto tendrá reflejo imponiendo una superior fatiga al ejército de Guesclin, más aún si consideramos que estaban en ayunas y carecían de provisiones, salvo algunas pequeñas botellas de vino "que rápidamente fueron vaciadas", según narra Froissart. La indisciplina del combatiente medieval no se adecuaba a los planes trazados por sus comandantes, basados en la paciencia, por ello los test de moral deben incidir mucho sobre la posibilidad de que algún noble impetuoso rompa la formación y precipite el choque. El uso de un gran número de estandartes en el ejército francés puede inducir a error a los navarros sobre el contingente de enemigos, esto puede representarse si hay árbitro anunciando al jugador navarro la posibilidad de sufrir una marcha de flanqueo enemiga en realidad inexistente ó bien desplegando los franceses un cuerpo más que, una vez empezada la batalla, se retirará. La actitud del Arcipreste pudo dar al traste con los planes galos, y la inestabilidad de éste comandante puede representarse como una tirada de 1d6: cada turno se lanza el dado y si sale un 6, la tropa abandona el campo siguiendo a su comandante; con un 1 el Arcipreste decide quedarse y luchar, y el resto de puntuaciones supone que sus tropas permanecen en el campo pero no avanzan ni combaten, sólo se defienden adoptando una postura pasiva.

Tácticas:

Salvo excepcionales relámpagos

de lucidez la Edad Media se configura carente de valor táctico y estratégico, la Guerra de los 100 años sin embargo supone el punto de inflexión en que comienza la caída del caballero acorazado frente a las armas de fuego y el arco largo. A menudo las batallas se resolvían con una feroz carga de nobles seguida de la masacre de infantes del ejército derrotado; posteriormente éstos peones fueron adoptando técnicas defensivas que hicieron más difícil su destrucción: picas, estacas puntiagudas... Tal vez la pobreza táctica que mencionamos antes era debida también a la falta de adiestramiento y disciplina de los combatientes, agrupados en mesnadas pagadas por un señor feudal en el mejor de los casos, pero frecuentemente levas reunidas en tiempos de crisis; gran número de éstos hombres se negaban a combatir más de 40 días seguidos fuera de su zona de residencia. La caballería noble mejor adiestrada en el manejo de las armas y con notoria superioridad en equipo perdía gran parte de su eficacia al obstinarse en luchar en primera línea y considerando una afrenta a su honor que otro se les adelantara al atacar; a menudo su objetivo no era matar al contrario sino hacerlo prisionero para después cobrar rescate, lo que provocaba que los mismos combatientes se encontraran una y otra vez.

También surgen en esta época bandas de mercenarios (ballesteros genoveses por ejemplo), iniciándose una costumbre que se generalizará en los siglos siguientes; la falta de "empleo" producida al terminar esta contienda dio pábulo al nacimiento de las llamadas "Grandes Compañías" que arrasaron Francia hasta que fueron eliminadas por sus antiguos amos.

Figuras y reglas:

Prácticamente todas las casas comerciales disponen de excelentes figuras en 15 y 25 mm. de esta época por lo que me remito a los anunciantes de estas páginas; en cuanto a uniformes parece que sólo unidades selectas tuvieron algún tipo de uniformidad (por ejemplo los arqueros ingleses del rey llevaban una túnica blanca con cruz latina escarlata; en el caso el rey francés la cruz era verde si creemos en la miniaturas que aparecen en manuscritos de la época; en todo caso cada noble procuraba vestir sus tropas con su escudo de armas y en la refriega las identidades de bandos se establecían por contraseñas ó ciertos objetos: ramas en los cascos, cintas de tela de ciertos colores, etc. Precisamente el colorido de un ejército medieval es uno de sus alicientes. Un cuidado especial debe tenerse a la hora de elegir figuras en no mezclar distintos siglos y países pues las modas varían notablemente.

Reglas:

Newbury medieval; Lance de TABLETOP, WRG 7a edición, Retinue (para escaramuzas). Para aquellos interesados en jugar campañas ó combinar tablero y figuras les recomiendo uno de los mejores juegos de mercado: Kingmaker de Avalon Hill donde se combina diplomacia y estrategia y los ejércitos pueden ser fácilmente trasladados a figuras.

Tropas intervinientes:

A continuación desarrollo una lista con las características de las unidades que intervinieron en la batalla, las calificaciones de clase de tropa, moral, orden, y armamento están extraídas de WRG 7a Ed.:

EJERCITO NAVARRO: 700 caballeros, 300 arqueros, 500

hombres de armas.

.- 1a. batalla: Jean Jouel: Ingleses: 630 hombres.

Caballeros: SHK, Moral A, Lanza larga, espada, hacha; Loose order; 80 h.

Sargentos a caballo: EHC, Moral B, Lanza larca, espada, hacha; Loose O.; 150 h.

Hombres de armas: HI, Moral C, 2HCT, Close O.; 100 h.

Arqueros: LI, Moral B, LB, Espada; Loose O.; 300 h.

.- 2a batalla: Captal Buch: Navarros: 400 h.

Caballeros: SHK, Moral A, Lanza larga, Espada, Hacha; Loose O.; 50 h.

Hombres de armas: HI, Moral C, 2HCT, Close O., 100 h.

Sargentos a caballo: EHC, Moral B, Lanza larga, Espada, Hacha; Loose O.; 150 h.

.- 3a batalla: Mareuil: Navarros 400 h.

Caballeros: SHK, Moral A, Lanza larga, Espada, Hacha; Loose O.; 50 h.

Sargentos a caballo: EHC, Moral B, Lanza larga, Espada, Hacha; Loose O.; 150 h.

Hombres de armas: HI, Moral C; 2HCT; Close O.; 200 h.

.- Estandarte: 60 caballeros a pie: SHI, Moral A; 2HCW; Closes O.

.- Bagaje: Campesinos: MOral E, Open O.; IPW.

.- También acudieron 120 hombres a caballo de la milicia de la ciudad de Evreux, bajo el mando de Leger de Orgery: HC; Loose O.; Moral D; Lanza y espada.

.- Al final de la batalla Guy de Gauville llegó con una tropa de navarros montados que prestaban servicio de guarnición en Conches: %0 h. Hc; Moral C; Loose Order; Lanza y espada.

Al ver la derrota se retiraron sin combatir; en caso de que desearan incluirlos en el combate, estarán bastante fatigados por la cabalgada que realizaron para llegar a tiempo al campo de batalla.

FRANCESES: Bertrand Du Guesclin: 1.500 hombres.

.- 1a batalla: Guesclin: Bretones: 400 h.

Caballeros a pie: SHI, Moral A, Close O., 2HCW; 100h

Hombres de armas: HI; Close O.; Moral B; 2HCT; 200 h.

Milicia: LI, Open O., MOral D; JLS ó Sa.; 100 h.

.- 2a batalla: Auxerre: Franceses,

normandos, picardos: 400 h.

Caballeros a pie: SHI, Moral A, Close O., 2HCW; 100 h.

Ballesteros: LHI, Moral C, ballesta, espada; Loose O.; 200 h.

Hombres de armas: Moral C, HI, 2HCT, Close O.; 100 h.

.- 3a batalla: Arcipreste: borgoñones; 400 h.

Caballeros a pie: ESHI, Moral A; Close O.; 2HCW; 100 h.

Hombres de armas: HI, Moral D; 2HCT; Close O.; 200 h.

Milicia: LI; Open O.; MOral E; Picaó JLS; 100 h.

.- Reserva: Pommiers: navarros: 270 h.

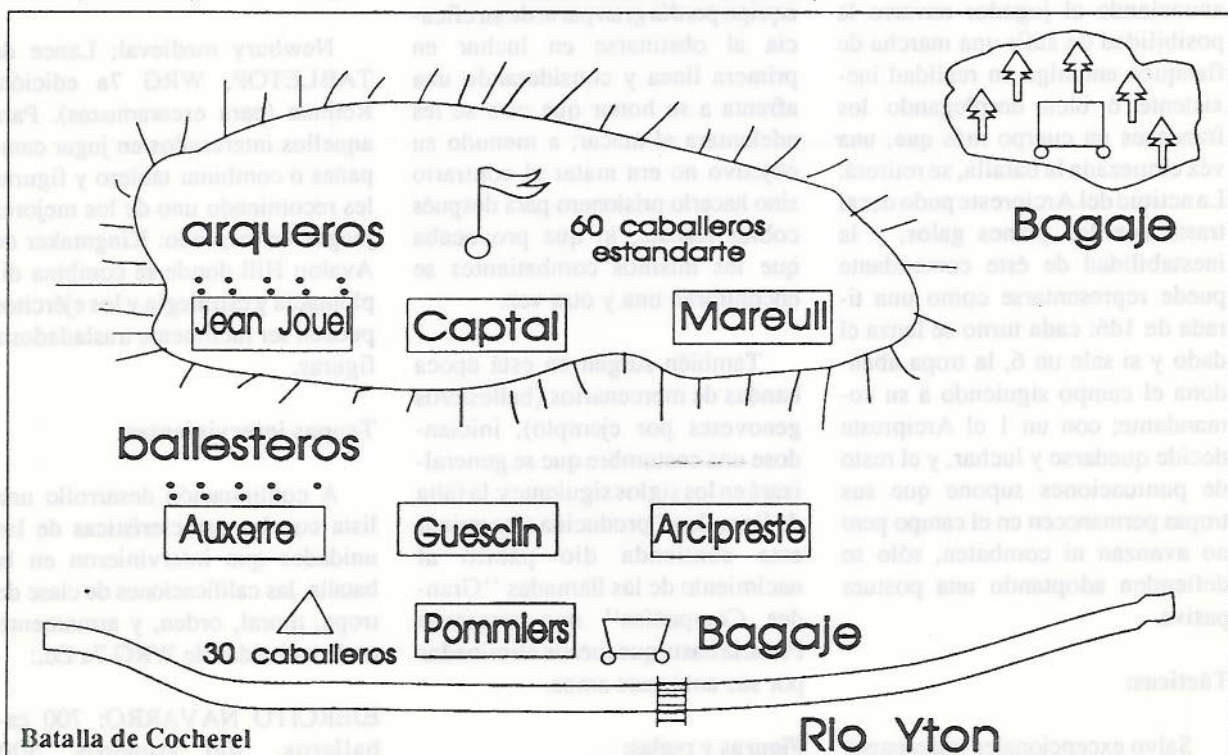
Caballeros a pie: SHI, Moral A; Close O.; 2HCW; 70 h.

Hombres de armas: HI; Moral B; Close O.; 2HCT; 200 h.

.- Fuerza especial: 30 caballeros montados: SHK, MOral A; Close O.; Lanza larga, Espada, Hacha.

.- Bagaje: Levas, Moral E; IPW; Open O.; LI

BIBLIOGRAFIA: Crónica: Froissart; La Guerra en la Edad Media: Contamine. ■



LÍDER



VIEJOS EN SOLITARIO

1

LÍDER



Diplomacia

2

LÍDER



3

LÍDER



LÍDER

LÍDER



テレナナナ

5



ureQuest

6

Air Force por correo

Un buen sistema para torneos
por Amando Antofano

Air Force es un juego que no precisa de presentación entre los aficionados, aunque ya tiene cierta antigüedad ha resistido sin que se pierda interés entre la afición por el paso del tiempo. Como buen juego táctico tiene todos los alicientes que se derivan de simular la acción bélica de pequeños grupos de hombres, o en este caso, de los pilotos de los escuadrones de combate e, incluso, de un sólo hombre a los mandos de su caza. Pero como "wargame" táctico tiene también un especial significado para el juego por correo, permite disfrutar de partidas breves (en cuanto a número de turnos) pero no por ello menos intensas, y en el especial caso de "Air Force" se consiguen en algunos aspectos un nivel de realismo superior al de la partida presencial. Además, posibilita el organizar auténticos torneos (con rescate de pilotos y tripulaciones, incluido) a distancia, como ya veremos. Primeramente, os ofrecemos la versión de caza contra caza (uno contra uno, o dos contra dos) y luego las reglas precisas para el uso de agrupaciones de bombarderos. Con estas mismas instrucciones (eso sí, con alguna adaptación) se puede jugar otro "wargame" excepcional, hoy lamentablemente desaparecido de catálogo, como es "Submarine", que reproduce otro episodio atípico, como fué la guerra submarina. En fin, que con las instrucciones que siguen podéis ir enfundando vuestras cazadoras de vuelo u ordenar que suban periscopio, porque la diversión está servida. Como de costumbre, en caso de duda o si deseáis contactar conmigo dirigiros a la dirección que apareció en su día en LIDER número 13. Lógicamente, como en todo juego por correo, lo primero que deben hacer los jugadores es ponerse de acuerdo en el escenario a jugar y acerca del

uso de las reglas opcionales; en este último supuesto alguna de las normas que os exponemos ahora puede que deba sufrir alguna pequeña variación.

Reglas básicas de combate entre cazas

El tablero debe colocarse, al comienzo de la partida, tal y como indican las reglas del juego; si por las circunstancias en las que se va desarrollando el escenario es preciso modificar la configuración inicial, el jugador que precise desplazar parte del tablero lo hará, comunicándolo a su adversario, escogiendo para ello aquel panel (o paneles) del tablero que sean de menor utilidad en ese momento para el juego. El juego por correo está dividido en dos fases: FASE A (lunes): ambos jugadores escriben en su tarjeta postal si han decidido hacer fuego o no, y el movimiento de sus aviones para ese turno y la remiten a su contrincante. Atención: en cada turno se resuelve primero el combate y luego se ejecutan los movimientos; esto quiere decir que los jugadores a la hora de anotar en su tarjeta si van a abrir fuego o no, deben atender a la posición de los aviones al final del turno anterior. Ejemplo: si en el turno seis, el jugador A decide hacer fuego sobre su adversario (B), deberá tener en cuenta la posición de su caza y del de su contrincante al final del turno cinco, y no la que tendrán al final del turno en curso (el seis). FASE B: cada jugador, cuando ha recibido la postal de su adversario, resuelve el combate (si lo hay) y ejecuta los movimientos de sus aviones y de los del enemigo; para ello deberá tener en cuenta el índice bursátil del miércoles (que se publica en los diarios el jueves). El índice de la bolsa tomado como

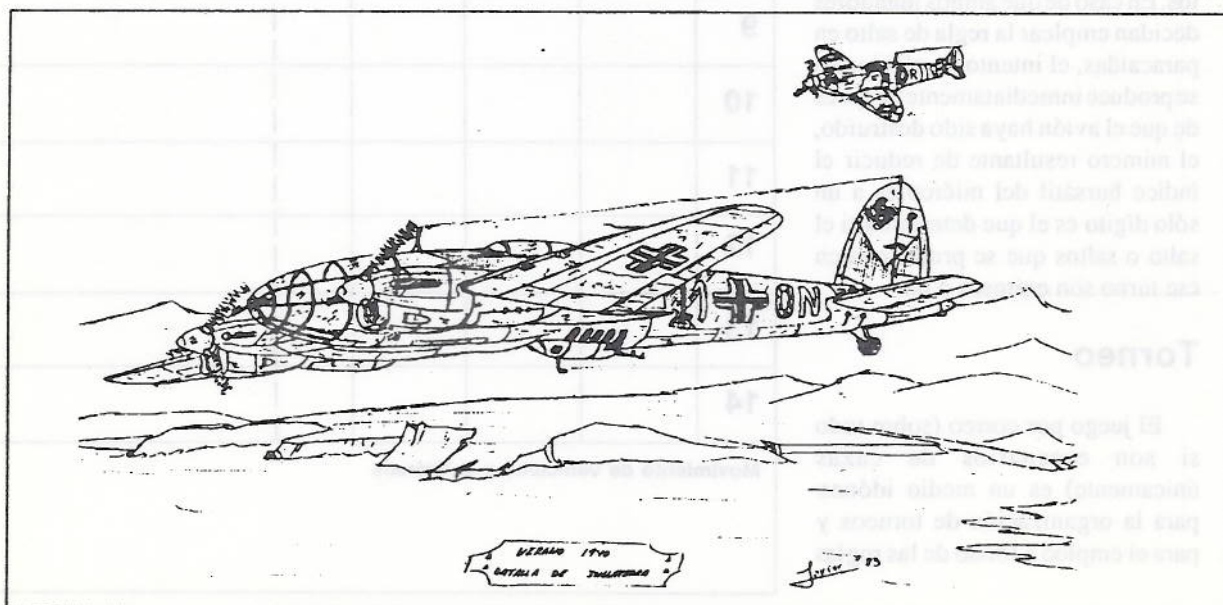
referencia se reduce a un sólo número, que es el que sustituye al que en el juego normal resultaría de tirar el dado; el 9 se trata como un 5, el 7 como un 4, y el 8 como un 3. Ejemplo: si el índice de la bolsa fué 368,531, $3+6+8+5+3+1=26$, $2+6=8$, al ser un ocho, el resultado se considera como un tres, según lo dicho anteriormente. Una vez obtenido "el resultado del dado" se traslada a la columna pertinente de la tabla de impactos a fin de conocer los daños. Es necesario, cuando en la postal indicamos a nuestro oponente que disparamos nuestras armas, consignar también qué columna de la tabla de impactos ha de usarse, y qué modificadores han sido tenidos en cuenta para determinarla. No debemos olvidar que los modificadores aplicables variarán en función de las reglas opcionales de las que hagamos uso. Debemos tener en cuenta que, en el juego por correo, decidiremos los movimientos de nuestro avión sin conocer si nuestro enemigo ha abierto fuego contra nosotros o no, y si así lo ha hecho, si nos ha producido daños y cuáles. Esto es consecuencia de la secuencia de juego que se utiliza y de que el envío de las postales sea simultáneo (ambas parten en dirección del domicilio del jugador oponente el mismo día, el lunes) y, por ello, puede darse el caso de que nuestro caza sufra daños que le imposibiliten para realizar las maniobras previstas en un principio, en este caso, siguen siendo de plena aplicación las reglas relativas a movimientos ilegales (Cap. VIII), aunque ello conlleve la destrucción de nuestro aparato. Esto no hace sino añadir una dosis de realismo, ya que un piloto, en pleno combate, difícilmente puede predecir cuándo será alcanzado (y menos si lo va a ser durante una maniobra) y, aún sabiendo que ha sido dañado, es imposible que conozca con exactitud

la magnitud del daño, y cómo afecta éste a la maniobrabilidad del avión. En todo caso, si se produce un movimiento ilegal en circunstancias normales deben aplicarse también las normas del Capítulo VIII Fase de Ejecución del Movimiento; en estos supuestos, en los que se produce un error, será preciso advertir a nuestro contrincante antes de jugar el próximo turno, ya que puede no haber advertido su equivocación. Cuando el yerro se cometa al determinar cuál debe ser la columna a utilizar en la tabla de impactos, se empleará la que corresponda realmente. Si se incumple lo dispuesto en cuanto a la "selección del blanco", se considera que el atacante ha consumido la munición correspondiente, y que ha fallado completamente a la hora de dar en el blanco. Idéntica sanción se aplica si se vulnera lo dispuesto en torno al "Arco de fuego de los armamentos". Cuando por el motivo que sea, un avión entre en barrena (spin) para determinar el encaramiento, se hará uso también del índice bursátil del miércoles (publicado el jueves) empleado ya para resolver los combates; se reducirá, pues, a un sólo número que será el que fije el nuevo encaramiento.

Reglas opcionales

El juego por correo de AIR-FORCE se torna más complicado cuando se utilizan más de cinco aviones (o se usan formaciones) o se emplean bombarderos. En este caso ya no es posible, en la mayoría de los casos, emplear una simple tarjeta postal para comunicar nuestros movimientos y ataques a nuestro oponente, será obligatorio el uso de la regla de "formaciones" y cada turno tendremos que remitir a nuestro oponente una fotocopia de nuestra "Hoja de Control", en cuyo reverso deberemos informarle de los ataques ordenados para ese turno (ya sean entre aviones o bombardeos), para lo que se puede utilizar una planilla similar a la que se reproduce en estas páginas. Para la resolución de los combates es posible utilizar el mismo número de "tirada de dado" para todos ellos (tener en cuenta que el resultado variará al usarse distintas columnas) o utilizar la Tabla publicada para las Reglas de Juego por Correo de "The Russian Campaign" en LIDER, teniendo en cuenta la numeración de combates que hay en la plantilla propuesta, en la que primero deberán figurar el fuego de los aviones y los antiaéreos y luego los ataques con cohetes y los bombardeos. Hay que tener especialmente en cuenta la regla optativa relativa a selección de blancos que introduce modifica-

ciones con respecto al juego básico. Si bien sería posible adaptar las reglas relativas a emplazamiento para el juego por correo, en realidad vendrían a generar partiadas farra-gosas y en extremo complejas, que se alargarían en su resolución, por lo que no las reproduzco, si algún aficionado está interesado puede ponerse en contacto conmigo. Si se acordó hacer uso de la regla "Identificación del avión" para saber si es amigo/enemigo, tomaremos los números situados a la izquierda del índice de la bolsa del miércoles y los reducireremos a un sólo número que sustituirá a la tirada del dado exigida por las reglas; si hay más de un caso, para el siguiente según el orden de los combates de la planilla efectuaremos el mismo proceso con los números del índice situados a la derecha de la coma, si todavía hay mas situaciones aplicamos alternativamente a cada supuesto el primer número obtenido (con los de la izquierda de la coma) y el segundo (con los de la derecha). Ejemplo: si el índice fué 314,567, al primer caso le corresponde $3+1+4=8$, que equivale a un 3, se tratará de "FOE (Enemigo)", al segundo, $5+6+7=18$, $1+8=9$, que equivale a 5, será "FRIEND (Amigo)", si hay un tercer supuesto le vuelve a tocar el ocho, al cuarto el nueve y así sucesivamente. En el juego por



correo corresponde también al jugador atacante elegir contra qué avión propio disparará si más de uno se encuentra a la misma distancia, comunicando en el siguiente turno a su oponente su elección y los daños causados. Para determinar el resultado de los bombardeos es preciso hacer uso de dos dados en todos los casos. Para ello haremos como antes, dividiremos el índice bursátil en dos partes, a derecha e izquierda de la coma, reduciendo cada una de las dos partes a un sólo número. Ejemplo: si el índice es de 211,124, el primer número será $2+3+4=9$ (equivalente a 5), y el segundo $2+1+1=4$. Si se trata de un bombardeo a gran altitud, deberemos sumar ambos resultados, siguiendo con el ejemplo anterior $5+4=9$, con lo que los daños (he ignorado posibles modificadores) serían de cinco puntos. (Obsérvese que se ha sumado cinco más cuatro y no nueve más cuatro). En el resto de los bombardeos el número que resulta de reducir la parte izquierda del índice será el que corresponda al dado rojo, y el otro al dado blanco. Si en el escenario se empleasen vehículos o antiaéreos será preciso también comunicar sus movimientos. En caso de que ambos jugadores decidan emplear la regla de salto en paracaídas, el intento de efectuarlo se produce inmediatamente después de que el avión haya sido destruido, el número resultante de reducir el índice bursátil del miércoles a un sólo dígito es el que determina si el salto o saltos que se produzcan en ese turno son exitosos o no.

Torneo

El juego por correo (sobre todo si son escenarios de cazas únicamente) es un medio idóneo para la organización de torneos y para el empleo a fondo de las reglas

de ENTRENAMIENTO Y EXPERIENCIA, recreando campañas como la Batalla de Inglaterra o el Bombardeo Estratégico sobre Europa. Teniendo en cuenta que el número de aficionados a AIR FORCE en España dispuestos a jugar por correo no debe ser apabullante, el juego por correo puede

facilitar a los aficionados nuevos aires, tretas y estrategias, aún a costa de perder pilotos y tripulaciones, así como la posibilidad de batirse con otros "wargamer". A ver si algún club se anima y podemos ver en estas páginas algún escenario de campaña para torneo. ■

AIR FORCE					TURNOS
	Unidad atacante	Unidad/Hex atacado	Tipo de ataque	Columna	Modificadores Observaciones
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
Movimiento de vehículos y antiaéreos					

SOMOS ESPECIALISTAS EN COMICS Y JUEGOS DE ROL

DOS TIENDAS AL SERVICIO DE LA AFICION
RECIBIMOS, TODAS LAS SEMANAS, DIRECTAMENTE DE ESTADOS UNIDOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

EL MEJOR SISTEMA DE VENTA POR CORREO.
ENVIOS PERFECTAMENTE PROTEGIDOS
TODO LO QUE QUIERAS EN COMICS.

JUEGOS DE:
TSR
CHAOSIUM
GDW
FASA
GAMES WORKSHOP
ICE
AVALON HILL
Y UN LARGO ETC.

c/ Hermosillas 143
Teléf. 256 04 69
28028 MADRID



FIGURAS DE:
CITADEL
MARAUDER
MITHRIL
GRENADIER
RAL PARTHA
GDW LEAD
MEJORES MARCAS DEL MERCADO
RECHAZAMOS MEDIANIAS

c/ Cruz 37 (a 100 m de Sol)
Teléf. 532 47 14
28012 MADRID



INTERNACIONAL

SERVICIO A LA AFICION



RAL PARTHA

MINIATURAS PARA JUEGOS

Dossier juegos deportivos

por Xavier Salvador del Club Alpha

Los juegos de simulación deportiva

Las recientes JESIR han puesto de manifiesto el imparable boom del juego, y en particular del juego de rol. En comparación con éste, los otros tipos de juego parecen estancados (aunque no sea del todo cierto). Quizás empiece ahora a ser el momento de ampliar el abanico de posibilidades que se ofrecen a los nuevos aficionados. Que el juego de rol sea una puerta abierta a cualquier tipo de actividad lúdica en general. Este dossier se propone presentar a los neófitos una de las ramas de la familia de los juegos temáticos.

Aprovechando que el tema del deporte está de moda, queremos canalizar parte de este interés y del de los amantes del deporte en general hacia los juegos deportivos. Pero el dossier también se dirige a los que están hartos del bombardeo de las Olimpiadas en los medios de comunicación. En la redacción, aunque las opiniones sobre el ideal olímpico son divergentes, hay consenso respecto a los juegos deportivos: valen la pena. La razón de esta paradoja hay que buscarla en el hecho que los juegos deportivos presentan múltiples dimensiones y satisfacen impulsos muy diversos:

Como juegos de simulación: permiten el desarrollo de estrategias para ganar, que resultan particularmente estimulantes si se es aficionado al deporte en cuestión.

Como juegos de reflexión: suponen una alternativa a los juegos competitivos tipo wargame, ya sea por razones ideológicas ("en principio" no son bélicos), o por otras como las que se indican en el siguiente punto.

Como juegos de sociedad: comparten características comunes de los juegos temáticos. Son más prácticos

porque suelen ser sencillos y, por lo general, el jugador ya sabe de que va el juego antes de conocer el reglamento.

Como juegos en general: permiten disfrutar del placer del espectáculo y la emoción del deporte sin necesidad de sucumbir al esfuerzo ni al cansancio físico (*popularmente conocido como "sillón-bol"*)

Así, apelan tanto a los practicantes y aficionados al deporte, como a los aficionados a los juegos (de reflexión y de sociedad). Nosotros lo enfocaremos desde el punto de vista del jugador.

El dossier

Empezaremos esta panorámica especificando los juegos analizados. En primer lugar, habíamos establecido el criterio de una mínima pretensión de realismo. Pero en vista que no podíamos decidir si era más realista el Subbuteo que el Statis-Pro Football, decidimos aplicar un criterio más práctico aunque más limitado: que sean publicados por casas de juegos de simulación. En segundo lugar, no trataremos de los juegos por ordenador. El autor, apasionado de la informática pero que se pasa el día trabajando delante de un MacIntosh, ya tiene bastante de pantallas para encima ponerse a jugar delante de una (¡además los ordenadores nunca invitan a cerveza!). Dejaremos los juegos por ordenador para un merecido futuro dossier específico. De la relación de deportes tratados se deduce que los juegos deportivos son de desarrollo principalmente americano. En el mercado encontramos de manera destacada los deportes de equipo "nacionales" por excelencia en los Estados Unidos. Claro que hay una característica a considerar en el

tratamiento de un deporte en formato de juego. Son las limitaciones del diseño en función de las peculiaridades del deporte: los hay que se ajustan mejor a un formato lúdico (por ejemplo, el baloncesto es más reproducible que el fútbol). Da la casualidad que la mayoría de los deportes americanos son reproducibles en formato de juego. Quizás sea por eso que están tan desarrollados los deportivos americanos. En el análisis de un juego deportivo debe considerarse inevitablemente el tópico equilibrio entre el realismo y la jugabilidad de cualquier juego de simulación. También hay que plantear la posibilidad de organización de ligas, ya que son éstas las que dan la dimensión completa de cualquier deporte. Obviamente uno de los factores que influyen en ello es la duración del juego. Pero también hay que tener en cuenta que hasta ahora no se han dado las condiciones necesarias para poder desarrollar correctamente esta faceta. Esperamos dar un impulso a este tipo de iniciativas con el dossier que tienes entre manos. Los gustos y limitaciones del autor se reflejan en los deportes y los juegos tratados. Pero a parte de la inevitable valoración personal se intentará dar información más o menos imparcial sobre los aspectos que se acaban de apuntar.

Por cierto, aquí no se tratan determinados juegos que sólo pueden ser considerados "deportivos" por algunas mentes perturbadas (como la mía, me dicen otros locos de la redacción), pero que en todo caso no lo son según la concepción olímpica. Es el caso de los juegos de "romanos", de duelos de coches y el inefable Blood Bowl, que quizás algún día puedan merecer un dossier especial. Por último, un inciso. Los juegos deportivos

tienen una interesante vía de desarrollo en los juegos por correspondencia. Lamentablemente no tenemos aquí suficiente espacio para tratar las exitosas iniciativas de organización de ligas de fútbol en Euskadi y Girona.

Baloncesto

Empezamos por el baloncesto por ser el deporte favorito del autor. En este apartado encontramos:

Basketball strategy (AH) (traducido)

Durante años ha sido el juego más querido del autor. Siguiendo la línea Strategy de Avallón Hill, enfatiza las decisiones del jugador sobre el realismo, aunque el grado de éste es considerable. El diseño sigue el revolucionario desarrollo de la matriz táctica del Football Strategy, adaptada al baloncesto. La idea central es que se resuelve el partido en intervalos de cuatro segundos, en los cuales el jugador atacante hace una combinación de pases para intentar llevar el balón a una zona del campo contrario y eventualmente tirar a canasta. En cada intervalo, el defensor escoge de entre sus cartas de defensa, la que cree que cubrirá mejor las zonas de su campo. El atacante decide a qué jugador y zona envía el balón en función del manejo de pelota del pasador, de las zonas ocupadas por sus jugadores y de la proximidad a la canasta. La combinación de zona de pase y carta defensiva da lugar al resultado de la jugada. Este puede ser desde favorable al defensor (Intercepción, fuera de banda para el defensor, personal en ataque...) a favorable al atacante (Tiro sin defensa, personal del defensor, contraataque...). En caso de tirar, se resuelve en una tabla que combina la zona desde donde se tira, con la

habilidad del tirador y la fuerza de la defensa y que determina si se encesta o, en caso contrario, a dónde va a parar el rebote. Cada equipo está formado por doce jugadores de posiciones específicas (Base, Escolta, Alero, Ala-pívot y Pívot) que en el juego básico son iguales para los dos equipos, mientras que el avanzado permite múltiples combinaciones. Cada jugador está básicamente definido por cinco factores: tiro, defensa, rebote, manejo de pelota y tiros libres. Se trata de un juego elaborado y muy interesante para los aficionados al baloncesto, pero que tiene un problema: entre jugadores expertos es prácticamente imposible bajar de 3 horas y media, sobre todo si se llevan las estadísticas. A parte de que suele acabar el partido mentalmente agotado (después de intentar superar la defensa contraria y pillar al atacante durante unos 900 intervalos), este detalle también dificulta la organización de ligas de más de cuatro jugadores.

Statis-pro basquet (AH) (traducción en curso)

Es el mejor exponente de la línea Statis-Pro y un juego llamado a ser un éxito de público (si las importaciones con cuentagotas no lo impiden). Ofrece todo lo que puede pedir cualquier seguidor de Cerca de las Estrellas o de Basketmania: realismo estadístico y espectáculo. El juego presenta cartas para los jugadores de todos y cada uno de los equipos de la NBA de un año determinado. Si hasta ahora el juego no había tenido difusión aquí era porque nadie estaba al corriente de las evoluciones de la NBA y porque la liga más reciente que nos había conseguido llegar era, creo recordar, la 77-78. Ahora sin embargo puedes disponer de las cartas de la liga del 88-89. ¿Quién no sucumbirá a la tentación de enfron-

tar a los Bad Boys contra los Lakers "sin lesiones"? Por cierto que cada año sacan las cartas renovadas de la última temporada, con lo que el juego nunca se te pasa de moda. Cada carta de jugador le define en 12 categorías, todas ellas extraídas de las estadísticas oficiales de la NBA. Las jugadas se resuelven con un sistema de Cartas de Resolución Rápida (CRR) que permiten reflejar todo tipo de jugadas propias de un partido de baloncesto de una manera muy fluida, por lo que puedes acabar un partido en algo menos de dos horas. Por otra parte, estas CRR hacen de Statis-Pro Basketball un excelente juego en solitario. Pero es muy adaptable al juego en solitario porque, al contrario que el Basketball Strategy, te da menos oportunidades de intervención. En el Statis-Pro el jugador parece más un entrenador, que puede decidir unas pocas cosas (alineación, pressing, selección de tiro...) mientras ve como sus jugadores juegan solos. Aquí un partido Lakers-Clippers acabará el 95% de las veces ganando los Lakers, aunque quien lleve los Clippers juegue mejor. Claro que para un buen ludómano nunca hay barreras infranqueables: si los equipos están desequilibrados y se quiere montar una liga no hay nada como las selecciones. Se organizan tantas selecciones en plan All-Stars como jugadores participen.

Play-Off (IT) (traducido)

Siguiendo la línea de la casa IT, se trata de un juego de presentación impecable (con el prestigio del apoyo del Dan Peterson) pero de características lúdicas deficientes. Que nadie se ilusione demasiado por el tablero que representa una cancha exagonada con cuadrillos desfasados de un metro de longitud, ni por los marcadores de tiempo en intervalos de segundo. El juego quiere ser tan táctico que, sin tener las virtudes de

detalle del Strategy de AH, abunda en sus defectos. Para resolver una jugada se pasa tanto tiempo que ya el propio diseñador recomienda que se jueguen partidas a 20 puntos. Dicho de otra manera, que es más indicado para resolver partidos de patio de escuela. Claro está que sabiéndolo de antemano, el juego es todavía aprovechable. Aunque los jugadores estén poco definidos, hay algunos conceptos (pases, driblings...) interesantes que, combinados con un tablero incitador, te permitirán disfrutar con tu propio reglamento modificado. Incluso puedes recrear la liga de tu infancia: 7ª-A contra 7ª-C para ver quién es el campeón de la escuela (con las reglas de final de partido en función de cuando se acabe el patio) Este juego demuestra el principio que ningún juego es completamente malo si quien lo tiene entre manos sabe qué hacer con él.

Otros

Circulando por las tiendas hemos reparado en algunos juegos de baloncesto publicados en España. Por desgracia nadie nos ha podido dar referencias para incluirlas en el comentario. Como el Strategy y el Satis-Pro nos tienen tan satisfechos, nadie se ha decidido a mirarlos. Si alguien está interesado que nos escriba.

Fútbol americano

Es el deporte espectáculo por excelencia y uno de los que, por sus características, mejor se ajustan al formato de juego. Aquí encontramos:

Football Strategy (AH) (traducido)

Es la madre de los juegos deportivos. Me parece que se diseñó allá por los sesenta y sigue siendo un juego excelente que, después de varias remodelaciones, sigue pro-

porcionando diversión a los que tienen la suerte de poder acceder a él. Es un juego tan sencillo que casi da vergüenza decir que es tan bueno. Los que sepan de que va el deporte (y los que no les remitimos al Líder nº6 o al Libro de la Viuda que incluye el juego) se darán cuenta enseguida. Cada jugada se resuelve consultando una matriz táctica de 20 ataques y 10 defensas, donde se encuentra el resultado de cada jugada: número de yardas ganadas (o perdidas), penalti o fumble en caso de carrera; completo (y número de yardas), incompleto, penalti o interceptado en caso de pase. La matriz tiene un montón de combinaciones interesantes y hay la posibilidad de jugar con un par de matrices alternativas, una de control de pelota que refuerza las carreras en detrimento de los pases, y una de juego aéreo que hace todo lo contrario. Todos los equipos disponen de los mismos elementos. A parte de esto lo único que hay hay tablas para los chuts (punts, kicks, extra points y Field Goals) y una tabla de tiempo y las ojas de registro. Pues sólo con estos elementos se consiguen recrear partidas de lo más emocionante y que se pueden resolver un cuestión de hora y media. Es un juego más que ideal para organizar ligas, siempre y cuando se consiga mantener la motivación de los jugadores. Por último no se puede dejar de comentar la gracia del Libro de la Viuda (no traducido) que acompaña al juego y que es un resumen de fútbol americano para las desesperadas mujeres de los teleadictos americanos y que aquí sirve para entender mejor de qué va el deporte.

Statis-Pro Football (AH) (no traducido y lo que tardará)

Este juego és aquel que se reconoce porque sólo el Pacific War tiene una caja tan grande. Y lo bueno del caso es que la caja se queda pequeña. A ver: una carta por jugador, unos cincuenta jugadores por equipo, 28 equipos, más las 109

Cartas de Resolución Rápida (CRR)... La comparación con el Pacific War no sólo viene por lo de la caja: es un juego que nos hace la boca agua, pero que desborda. El sistema de juego es interesante: combina una pequeña matriz táctica (9 ataques y 7 defensas), con las características individuales de cada jugador, extraídas (como siempre en la Serie Statis-Pro) de las estadísticas oficiales (de la AFL en este caso). La definición de los jugadores varía según posición, desde los más sencillos (los linemen tienen Bloqueo/Placaje y Parar/Efectuar Blitz) hasta los Quarterbacks (Probabilidades de completar, no completar o ser interceptado en pases rápidos, cortos y largos, carreras, reacción ante el blitz). Las jugadas se resuelven gracias al mazo de CRR que funciona de manera similar al del juego de basket pero adaptado al fútbol americano. El problema es que cada jugada requiere determinar la alineación, escoger la jugada y resolverla mediante las CRR y el juego se va alargando. A diferencia del Statis-Pro Basket, este juego és mucho más participativo, pero también mucho más largo. Si el Football Strategy se juega en hora y media, debo reconocer que no conozco a nadie que haya acabado un partido entero (y eso que tengo el juego y me gusta) de Statis-Pro. Las aproximaciones que hemos hecho los afectados por el síndrome Statis-Pro Football, en término medio, dan sobre unas cinco horas. Quizás con experiencia se pueda rebajar... Pero, ¿quién dijo miedo?. Si te interesa el fútbol americano y quieres algo más que las matrices del Strategy, pásate directamente al Statis-Pro y olvídate de lo que hay por medio. Te va a dar todo lo que le pides.

Otros

La casa Avallón Hill ha sacado muchos otros juegos de este deporte. Por ejemplo el Paydirt. Es un híbrido entre los dos anteriores, en

el sentido que se basa en una matriz táctica, pero que los resultados vienen dados por la ingeniosa combinación de las prestaciones reales en ataque y defensa de los dos equipos, según las estadísticas reales de una liga determinada. Me parece que otro juego sigue el mismo sistema pero con equipos de las ligas universitarias. El juego en sí no está mal, pero me parece que queda por debajo de los otros dos. Al ser los equipos (por su realista definición estadística) de potencia diferente, el juego sufre el problema de enfrentar equipos desiguales, con el agravante que en este caso no se puede solucionar creando selecciones. Por otro lado, hay quien achaca al juego un exceso de daditis. Aunque, como ya veremos, los hay peores, no deja de ser cierto que el exceso de tiradas de dados, por más que permita reflejar el máximo realismo, da la impresión de quitar posibilidades al jugador.

Beisbol

Agradecemos a Carles León y a los amigos del Club Bèisbol Gràcia (qu estuvieron en las Jornadas) el asesoramiento en un deporte en que eramos neófitos. He aquí los juegos:

Baseball Strategy (AH) (sin traducir, por el momento)

Sigue la más pura línea Strategy. Matriz táctica que combina las cartas de lanzamiento (de 4 a 7 disponibles según la categoría del pitcher) con las diversas estrategias de los bateadores (acceden a más o menos en función de su "porcentaje" bateando). Si a esto se le añaden las características de rapidez de los bateadores y la fiabilidad de los hombres de campo en cada posición, la posibilidad de robar bases, etc., tenemos un juego de beisbol sencillo, mínimamente realista y muy emocionante. Además la simple matriz táctica cobra en este juego nuevas dimensiones, ya que el

valor potencial de cada estrategia varía considerablemente en función de las bases ocupadas y la rapidez de quien las ocupa, sin considerar la distribución del orden al bate en función de los todopoderosos "averages". El juego es ampliable, incluyendo cartas en blanco para crear nuevos jugadores. También ofrece la posibilidad de crear torneos (cosa perfectamente factible porque cada partida dura poco más de una hora).

Otros

Juegos de beisbol hay tantos como de fútbol americano. Aquí vamos a mencionar, lógicamente, el Statis-Pro Baseball que al parecer es muy bueno y va más en la línea del Statis-Pro de baloncesto que el de fútbol; y por último al Classic, especie de síntesis del anterior pero con tendencia a la daditis.

Fútbol

El, hasta hace muy poco, indiscutido deporte rey no ha encontrado juegos de simulación que lo representen fielmente. Dejando de lado el inefable Subbuteo y todas las agradecidas variaciones de los juegos de botones, nos encontramos con una serie de juegos que tienen más de gestión de clubs que de resolución de un partidos y que, por otra parte, dejan bastante que desear desde un punto de vista lúdico y por lo tanto no cumplen los requisitos que hemos fijado en este dossier.

Telefoot (IT) (traducido)

Esta será una de las contadas ocasiones en que destacaremos un juego de IT. Paradójicamente se aleja de la línea de la casa, en el sentido que la presentación no es demasiado buena pero el contenido en cambio es más que decente. Con Telefoot han conseguido un juego muy simple y sin pretensiones, pero que al menos funciona y se parece al

fútbol. No lo consideramos por ser el único sino porque funciona. La mecánica es sencillísima. Un campo de fútbol dividido en 17 zonas (3 de ancho por 5 de largo, más las dos porterías). Cinco equipos de once jugadores (a insertar en peanas, para más vistosidad "à la IT"). Dos partes de 20 turnos en que se suceden pases, chuts y el movimiento de los jugadores de ambos equipos. No es nada del otro mundo, pero con un poco de gracia se puede mejorar bastante. Decididamente si lo encontráis de oferta y teneis ganas de diseñar vuestro propio juego de fútbol sobre esta base, podeis comprarlo.

Automobilismo

Los únicos juegos de motor que conocemos son de coches. Es una lástima que no dispongamos también de ninguno de motos (en vista de lo bien que se nos da a nivel internacional).

Speed Circuit (AH) (traducido)

Speed Circuit es un viejo y sencillo diseño de juego de Fórmula Uno que todavía resulta interesante. La vejez del juego se constata en muchos detalles, desde el diseño de los coches hasta los circuitos que representa el tablero: Watkins Glen, Monza y Mónaco. La sencillez se ve en lo corto que es el reglamento y los pocos elementos que configuran el tablero: los tres circuitos, divididos en casillas, con indicaciones de velocidad máxima y trazado en las curvas, y las seis únicas tablas del juego (Forzar arranque, forzar frenada, forzar en curva, forzar aceleración y velocidad máxima, probar los frenos y azar). El interés lo pone ese sencillo reglamento. Cada jugador configura su coche siguiendo un sistema parecido al del Circus Máximus: especifica cuál es la velocidad de arranque, la velocidad máxima, la aceleración, la frenada y la resistencia del coche.

Cada turno los jugadores determinan, en su hoja de registro, la velocidad de su bólido en función de los anteriores parámetros y de su situación en la pista, y se mueven en orden según esa misma situación (cada 20 millas por hora un cuadro). A esto le añades unas sencillas reglas para el trazado de curvas y el aprovechamiento del rebufo y ya está. Sencillo pero práctico. Es ideal para organizar campeonatos, sobre todo si has conseguido los cinco circuitos adicionales que anunciaban en el General. Se trata en definitiva de un juego que merece elogios, pero que sufre del síndrome Circus Máximus. Dada la cierta similitud que tienen, la mayoría acaba prefiriendo el segundo, que por cierto se merece un dossier para él sólo.

Otros

La misma Avallón Hill tiene otros juegos de automovilismo, pero que aquí nunca han llegado y que desconocemos, entre los cuales destaca el USAC Auto Racing (que va de las 500 millas de Indianápolis). International Team también disponía de Rallye, juego que pretende reflejar el campeonato del mundo de rallyes con una extraña combinación de elementos tácticos y estratégicos y que por desgracia se queda a medio camino entre ambos enfoques y no acaba de satisfacer ninguno. Es una lástima porque la presentación es buena. Como casi todo lo de IT se puede aprovechar si te olvidas del reglamento original.

Tenis

Los amantes del tenis disponen de un juego traducido de Avallón Hill (Pro-Tennis) de impecable presentación. Es un juego muy accesible que presenta la cartas de los 100 jugadores/jugadoras reales mejor clasificados en el ranking (la lástima es que la única edición que llega sólo tiene las cartas de 1983) calificados en su servicio, resto,

volca, golpes especiales y golpes agresivos. El problema que tiene es que el jugador prácticamente no participa, ya que se tiene que limitar a tirar dados y tomar una decisión puntual (subir a la red, smash, drop) cuando los dados lo permiten. El juego refleja con mucha exactitud qué pasa cuando se enfrentan McEnroe y Connors, mientras los jugadores tiran dados. Es un claro exponente de daditis. Eso no quiere decir que el juego no sea ni interesante ni divertido, sólo que como jugador te da poco "juego".

Golf

En golf encontramos un juego de la misma serie que el de tenis (Pro-Golf), que reúne las mismas características: excelente presentación, accesibilidad, excesiva daditis, cartas no renovadas. La peculiaridad de este juego consiste en el magnífico libretto que describe con todo detalle los 18 hoyos del Augusta National Course (y que casi por sí solo ya vale la pena tener el juego). Por otra parte los 36 mejores jugadores están definidos en diez categorías: maderas, hierros largos, medios y cortos, pitch, chip, juego en la arena, put y una valoración global.

Vela

En el terreno de la vela, se pueden conseguir dos juegos. El Thalassa (IT) simula regatas de altura y el Regata (AH) triángulos olímpicos. De los dos es quizás el primero es que, a parte de la espectacular presentación de los juegos de IT, sorprendentemente ofrece más detalle.

Y además ...

Hay otros deportes que también han conseguido ver un juego publicado, como son:

- las carreras de caballos con el Win,

Place and Show (AH) que de hecho más que un juego de carreras de caballos (que también lo es) es un juego de apuestas en el hipódromo...

- el boxeo. El Title Bout es un juego en la línea de los Statis-Pro, con la caracterización detallada de los mejores boxeadores de la historia y un sistema de juego resultón.

- de hockey sobre hielo hay un juego y es como una especie de parodia llamada Slap Shot que nunca ha llegado a España y de la que no tenemos la más mínima referencia que la icionoclasta propaganda que lo anunciaba.

¿Juego?

Para este dossier teníamos la intención de publicar un juego deportivo diseñado en la casa. Pero la longitud del propio dossier, el espacio que ocupaba el juego y el hecho de ser una vía incipiente nos lo han relegado momentáneamente. Todos los que esteis interesados podeis hacernos llegar vuestra opinión y cualquier idea brillante que se os ocurra. Así, a parte de censar a la facción deportiva de la afición (con la malsana intención, propia de un jugador de diplomáticos, de crear un grupo de presión) os mantendremos informados de todas las iniciativas que conozcamos. Por mi parte, tengo en cartera un juego de basket (el que tenía que editarse), algunas ideas para otro de fútbol americano y las viejas notas de un juego de ciclismo que inventamos unos amigos a los doce años. El de basket parte de la base de crear un juego que se pueda resolver en una hora y que sólo requiera dados, lápices y unas hojas de registro. Si conseguimos entre todos ser un número razonable, se podría plantear seriamente la creación de ese grupo pro juegos deportivos. Enviad vuestras cartas a LIDER (sección Deportivos). ■

Stormbringer

Eterna lucha entre Caos y Ley

por Sergio García Roldán y José Ramón Gallo

Stormbringer es un juego rol de fantasía heroica. Está basado en las obras de un escritor inglés llamado Michael Moorcock, quien ha sido poco traducido al español excepto por la editorial Martínez Roca, que tiene varios títulos del autor. El "multiverso" es la creación más conocida de M. Moorcock. Está formado por una infinidad de planos existenciales, habitados por todo tipo de seres, y comunicables gracias a la magia. En el "multiverso" existen dos fuerzas opuestas: La Ley y el Caos, cuyo equilibrio está regulado por la Balanza Cósmica. Pensar que la Ley es el bien, y que el caos es el mal es totalmente erróneo, pues sólo el equilibrio es deseable, ya que un plano donde sólo existiera una de las dos fuerzas, estaría condenado a un lento declive o a la destrucción total.

La situación se desarrolla en los Jóvenes Reinos en el comienzo del declive del imperio Melniboné, que dominaba la mayor parte del mundo conocido. El protagonista de la historia es Elric, el 428 emperador de la isla, enamorado de su prima Cymoril, y enfrentado a su primo Yirkoon. Elric es albino, lo que le confiere una fuerza mediocre, debido a la cual (y a los caprichos de los dioses), se ve obligado a coger la espada demonio Stormbringer (traducida la Tormentosa), que tiene la propiedad de absorber el alma. Una vez explicado el escenario principal, pasamos a describir el juego:

En primer lugar, el personaje no es elegible, lo deciden los dados. Hay una gran variedad de nacionalidades (veinte en total), cada una de las cuales tiene sus defectos y ventajas (por ejemplo, ser

myrrhyniano implica aumentar INT, POD, COR y bajar TAM; además de dotarlos de alas). También dispone de gran cantidad de clases sociales (diez), lo que variará nuestras competencias (ej., los mendigos tendrán varios defectos, como ser turtos, leprosos, etc.). Esto hace los personajes muy variados. En cuanto al sistema de lucha, se puede asegurar que los combates no son ni tan completos ni tan detallados (ni tan complicados ni lentos), como en otros juegos. El sistema es: declaración de intención, resolución del combate, aparición de entidades mágicas y movimientos (ej., no podemos atacar a una determina parte del cuerpo; el crítico es una décima parte del porcentaje, además de ocasionar el doble de daño sin protección de armadura).

Magia

A nuestro parecer, mal que pesen los forofos de RQ, D&D, etc., y, según el creador del juego, KENT SAINT-ANDRE: "Los hombres de los JR no son entidades mágicas. Ellos no pueden practicar la magia por sí mismo. Toda hechizería debe realizarse mediante entidades mágicas, y la mayoría de ellas viven en otros planos dimensionales". Por tanto, no hay hechizos. La magia se realiza invocando seres sobrenaturales. Hay cinco rangos de magia, y lo más característico de éstos, son:

- 1.- Invocación de lementales (fuego, agua, tierra, aire).
- 2.- Invocación de demonios (saber, ataque, defensa, deseo, viaje, posesión).
- 3.- Invocación de señores elementales (Kakatal, Strassha, Grome, Lassa).
- 4.- Invocación de señores de las

bestias.

5.- Invocación de Dioses del Caos o de la Ley.

Los personajes deben tener una cierta suma de INT+POD para acceder a un rango, además de un tiempo de estudio (varios meses). Intentar conseguir POD da emoción al juego (ej., un fallo en atar un demonio provoca la pérdida de un punto POD). Los cultos están muy detallados y cada deidad tiene sus sacerdotes y agentes. Si tenéis la suerte de poseer un personaje sacerdote o agente os dará la oportunidad de invocar a vuestro dios en caso de peligro (con el mínimo esfuerzo por parte del dios). Los agentes están dedicados al servicio de su deidad, tal como lo manden sus sacerdotes. Todo personaje puede ser agente, corriendo un cierto riesgo. Una última aclaración: el número de magos es escasísimo, según dicen las reglas del juego. Lo ideal para las aventuras en Stormbringer sería la lucha entre la Ley y el Caos, con los personajes por medio. ■

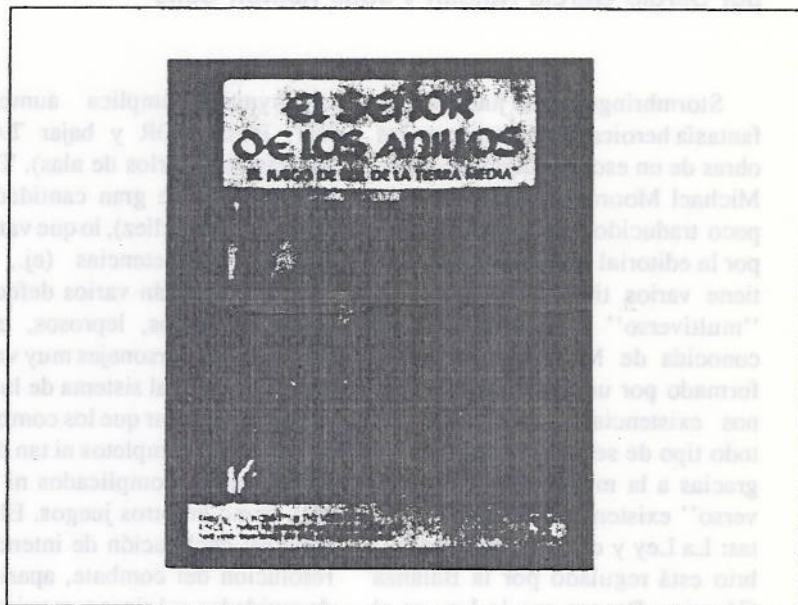


El Concilio se divierte

Por nuestro enviado especial Ripperbaum Halbershaft

Nota de la Redacción: nuestros lectores más veteranos recordarán sin duda al bardo Ripperbaum Halbershaft, de grata memoria por la campaña de D&D publicada en los primeros números de Líder. Su legendaria afición al "Four Goblins" le ocasionó un serio conflicto con nuestro anterior redactor jefe, quien dijo que no quería verle nunca más (en realidad le dijo muchas más cosas, todas ellas impublicables). Aprovechando el cambio de redactor jefe, Ripperbaum acudió de nuevo a Líder en busca de trabajo y decidimos encargarle una difícil misión: dar noticia de todo lo que ocurre en la Tierra Media en relación con el juego "El Señor de los Anillos". Esta es su primera entrega, que nos llega desde Rivendel, ni más ni menos.

Tras desembarcar en los Puertos Grises y acreditarme como corresponsal extranjero, no tardé en enterarme de la inminente reunión de alto nivel de distintos representantes de lo que aquí se llama "Los Pueblos Libres", en Rivendel, a bastantes kilómetros de donde yo me encontraba. Ni corto ni perezoso, tomé el Gran Camino del Este, acompañando a una delegación de Dunedain que llevaba la misma dirección. Tras tres semanas de viaje, en las que tuvimos algunos altercados con orcos, trolls y manadas de lobos, llegamos a Rivendel, un lugar precioso, con aspecto de balneario de lujo, donde fuimos recibidos por Elrond medio elfo, acompañado de muchos elfos enteros, todos ellos muy orgullosos de sus respectivas catas. (Las presentaciones fueron larguísimas, pero todavía no tengo muy claro que es un moriquendi, un noldo o un sinda, lo que me crea ciertos problemas de etiqueta. Lo único que sé es que hay entre ellos una rubia que está buenísima y que se llama Galadriel,



aunque me parece un tanto creída). Al ser introducido como corresponsal ante el Concilio (así se llaman estas reuniones de Pueblos Libres) tuve mi primer desliz, cuando un montaraz dúnadan hizo un comentario aleñoso, sugiriendo que yo ocultaba algo y respondí: "También yo soy bardo y no se me cae ningún anillo por reconocerlo". Todo el mundo me miró como si fuese el Demonio en persona. Después Bordo Bolinga, un simpático hobbit que venía como representante de su raza, me explicó que el Concilio es extremadamente sensible a cualquier comentario sobre "anillos". Prometo averiguar qué les preocupa, para informar a mis lectores.

El Concilio toma decisiones históricas

A la mañana siguiente de nuestra llegada a Rivendel, se celebró la sesión plenaria del Concilio, con la presencia de elfos, humanos, un enano, un hobbit y servidor como único representante de los medios de comunicación (sé que habría otro

periodista, pero fue salvajamente asustado por el servicio de seguridad élfico de Rivendel, cuando dijo que era de Troll y los elfos entendieron que era un Troll; problemas por no dominar bien el oestron). Antes de seguir adelante, he de decir que durante el viaje sufrí un desgraciado accidente: la cimitarra de un orco destrozó mi única bota de Four Goblins, por lo que he estado bebiendo cerveza desde hace casi dos semanas. Los elfos de Rivendel tienen un licor dulzón del que todo el mundo canta alabanzas, pero que a mí me parece, con perdón, una mariconada. Se llama Aromas de Beleriand y Bordo Bolinga se sirvió del mismo profusamente desde el inicio de la discusión, lo que motivó la abstención de los hobbits en la votación final. Llegado ese momento, Bolinga sólo podía gritar "¡Fifa la Comarca!" desde debajo de la mesa de juntas. Los intentos por atraparle y llevarle a sus aposentos fracasaron; aun borracho, un hobbit es de lo más escurridizo. Por ello se le dejó en paz y para el recuento de votos roncaba plácidamente apoyado en una de las patas de la mesa. En cuanto a los demás, me

llamó la atención la presencia de tres ancianos barbudos, dos de ellos con muy malas pulgas, que decían ser istari (prometo enterarme de qué cargo es éste). Los malencarados se llamaban Saruman y Gandalf. El tercero, que tenía literalmente la cabeza llena de pájaros, respondía al nombre de Redagast y constantemente excusaba ante los otros dos la ausencia de un cuarto, que me pareció oír que se llamaba Pallando (demasiada gente nueva para un corresponsal recién llegado). También había un enano muy serio e introvertido, de quien no acabé de pescar su nombre (¿Frisby tal vez?). Los tres elfos estaban representados por Galadriel, Grorfindel, Celeborn y Elrond como centrocampaista, perdón, como pontífice del Concilio. Había dos hombres, dunedain por supuesto, que constantemente hacían chistes (digo chistes porque se reían bastante) con Glorfindel en un extraño idioma, que, según me digieron después, era el adunaico. La reunión del Concilio había sido provocada por la reciente invasión de turistas procedentes de otros mundos, quienes en grupos de cuatro o cinco personas con un guía a la cabeza, desembarcaban en Endor tirando unos curiosos dados nada más pisar la tierra. Por lo visto, algún misterioso acontecimiento ha puesto de moda el continente de Arda y todo el mundo exterior quiere venir a pasar sus vacaciones aquí.

Visite la Tierra Media

Así las cosas, el Concilio quiere publicar una serie de pequeñas guías para el visitante de la Tierra Media, guías en las cuales se hablará de todos los contratiempos existentes (empezando por el misterioso Sauron, al que llaman Señor Oscuro) y de aquellos lugares de interés que un turista no puede dejar de ver. La reunión del Concilio se prolongó durante varias horas, con un sector del mismo, encabezado por Saruman y Gandalf, que quería dar a conocer primero todos aque-

llos sitios que no era bueno visitar: Mordor, Agmar, el Monte Goundabad, Moria en estos momentos (a Frisby se le erizaron todos los pelos de la barba al oír el nombre) y algunas otras regiones. Pero la mayoría hizo caso de las teorías de Galadriel, quien propuso publicar una guía sobre los asentamiento sélficos de Ost-in-Edhil y de Lorien, sobre todo porque en el primero había tenido lugar la forja de los Anillos de Poder, que son los famosos objetos que llevan de cabeza a toda la Tierra Media. Ahora bien, para no apabullar a los recién llegados con el mismo aluvión de datos y nombres con que me estaban apabullando a mí, se imponía ofrecer primero una serie de aventuras cortas que permitirían a los turistas captar fácilmente la "atmósfera" de la Tierra Media. Por ello, se acordó la inmediata aparición en otros planetas de "Los Woses del Bosque Negro" y la "Guía de campaña de la Tierra Media", incluyendo esta última un gigantesco mapa a color de todo Endor, para que los visitantes fuesen haciendo boca. Después vendrán tres aventuras ambientadas en Gondor y cercanías: "Asesinos de Dol Amroth", "Las puertas de Mordor" (para turista incauto vea cómo las gastan los servidores del Maligno) y "Los Piratas de Pelargir", una buena ocasión para los aficionados al surf y ala vela. Después saldrán a la luz tres grandes obras, la primera dedicada a "Lorien y las Forjas de los elfos", en la que se dan detalles de la sutil intriga de Sauron, disfrazado de Annatar, y de cómo engaño a Celebrimbor, consiguiendo forjar el Anillo Único. (Todo esto ocurrió en Ost-in-Edhil durante la Segunda Edad). También se describe detalladamente Lorien, gobernado en la actualidad por Galadriel y Celeborn. Este reino élfico es uno de los más importantes bastiones de los Pueblos Libres en la Tierra Media. Tras Lorien, "Los Jinetes de Rohan" informará sobre las migraciones de uno de los pueblos más interesantes de Endor. Un pueblo nómada y

guerrero que comenzó su andadura en Rhovanión, pasó después al curso alto del Anduin y terminó ocupando la antigua Calenardhon (una región de Gondor) como premio a la ayuda que prestaron al senescal Cirion. Aunque no había ningún rohir en el Concilio, todos se mostraron de acuerdo en que había que tener un detalle con estos simpáticos muchachotes que siempre estaban dispuestos a partirse la cara con servidores del Señor Oscuro (y con unas cuantas cervezas, al parecer, con cualquiera, fuese malo o bueno). La publicación de sus hazañas sería bien recibida en la Corte de Edoras. Y para acabar con esta primera serie de obras explicativas de la Tierra Media, y por especial recomendación de los istari, Saruman, Gandalf y -sobre todo- Radagast, se publicará una completa guía de "El Bosque Negro" llamado en tiempos mejores Bosqueverde, donde vienen sucediendo cosas muy extrañas de un tiempo a esta parte. Todo este material verá la luz durante el año de 1990 (según la cronología que funciona en Líder). Parece ser que después se seguirá el mismo criterio geográfico, dando a conocer otras regiones de Endor. El Concilio se reunirá dentro de seis meses para decidir si se publica una descripción de Gondor y sus alrededores, en el sur, o si por el contrario se procede a dar conocer la parte norte con los reinos de Arthedain, Cardolan, Rhudaur y esa lacra de Angmar, donde gobierna el rey Brujo, Señor de los Nazgûl. Mientras tanto, yo me dedicaré a ir tomando el pulso a este bonito lugar, guiado por Bolinga, con quien he entablado una firme amistad. En Rivendel, a siete de Cerveth de 2480 de la Tercera Edad.

Nota: Todos los nombres son propiedad de Tolkien Enterprises, a excepción de Four Goblins, Aromas de Boleriad y Bordo Bolinga, propiedad de Ripperbaum Helbershaft, quien a su vez es una marca registrada de sí mismo. ■

La bestia no debe nacer

4ª parte: La ciudad de los pilares

por Ricard Ibañez

...Un ángel poderoso alzó entonces una piedra, como una gran rueda de molino, y la arrojó al mar diciendo: "Así, de golpe, será arrojada la Gran Ciudad, y no aparecerá ya más (...) Porque tus mercaderes eran magnates de la tierra, porque con tus hechicerías se extraviaron todas las naciones; y en ella fue hallada la sangre de los profetas y de los santos y de todos los degollados sobre la tierra... Apocalipsis, 18; 21, 24

Resumen de lo publicado

Una extraña secta ha raptado a los hijos de un grupo ex-combatientes de la Gran Guerra. Estos no se han mantenido de brazos cruzados y han seguido la pista de la secta, desde Francia de la Guerra hasta la Costa Oeste de los USA, desde la Universidad de Miskatonic hasta el Sur de España. Ahora, sin embargo, la única pista que tienen son las enigmáticas palabras de un loco: "Id a la ciudad en el desierto, siguiendo los pasos del viejo loco. Encontraréis a vuestros hijos detrás de la Puerta"... Sin embargo...

Introducción

Abril/Mayo 1922. Tras los últimos sucesos, (ver núm. anterior) es probable que el grupo desee reponerse físicamente en alguna ciudad grande, como Sevilla o Madrid. El prof. Cabó, mientras tanto, se compromete a hacer algunas averiguaciones sobre el significado de la frase de Zamañorre, (el cual se mantiene en un hosco silencio). Afirmará que un colega suyo, llamado Luis Redentor, postuló hace unos años unas curiosas teorías sobre una extraña

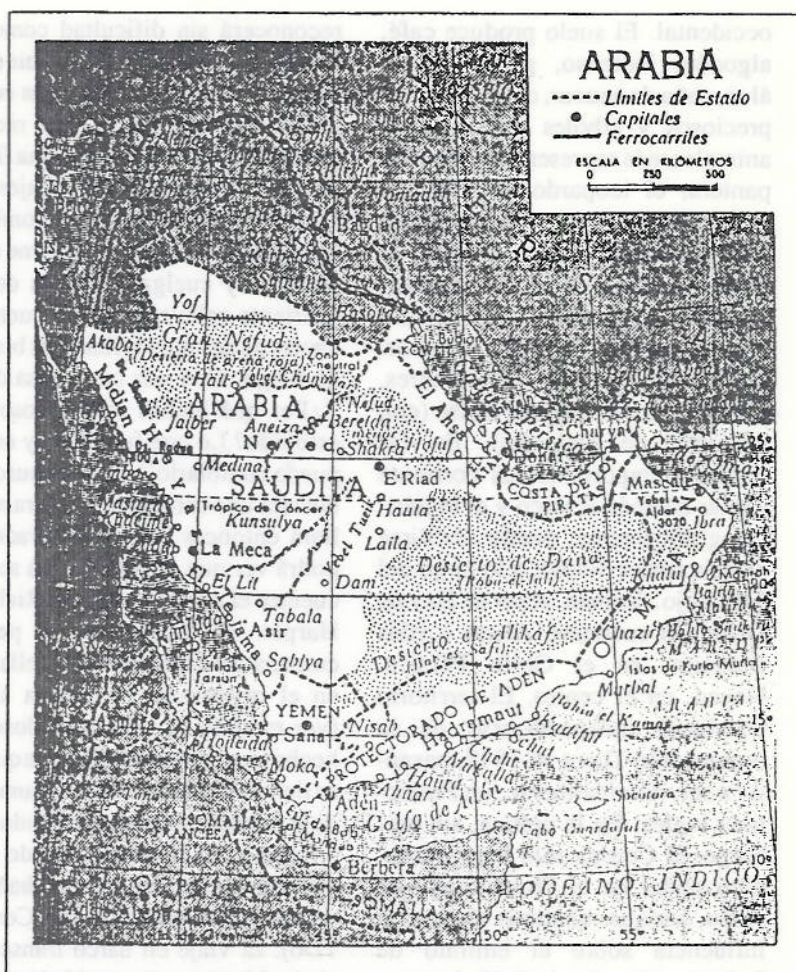
religión antigua, basada en el culto a fantásticos demonios. Por supuesto, lo único que consiguió fue crearse fama de excéntrico y lunático, teniendo que abandonar, al menos en parte, sus investigaciones. Sin embargo, el profesor Cabó ha reconocido, en los Mi-Go de Tartessos, a una de las razas de criaturas que Redentor describía. Si alguna de los Pj, a raíz de los grabados del templo de Tartessos, intenta ponerse en contacto con la clínica privada dónde se encuentra Richard Harper la telefonista le informará que la comunicación está cortada: al parecer, se ha producido algún accidente. Algunas averiguaciones (llevadas a cabo por algún compañero que aún se encuentre en USA) les permitirán conocer el testimonio de la única superviviente, la enfermera personal de Richard, Christine Palmer. Según confesará entre balbuceos "algo, como un ser sin forma, cayó sobre la clínica haciendola pedazos junto a sus ocupantes, y arrebatando intacto a Richard. Y lo más horrible de todo es que éste reía a carcajadas, mientras se elevaban por los aires..." Al cabo de cierto tiempo, las gestiones de Cabó darán resultado: El Director General del Archivo Histórico de Simancas, Don Luis Redentor, ha contestado afirmativamente a su carta. El grupo será recibido por él en el mismo archivo, situado en el castillo del mismo nombre, en la Villa de Simancas, provincia de Valladolid.

En el Archivo de Simancas

Don Luis Redentor es un individuo de mediana edad, de cuerpo muy delgado, casi consumido, y mirada febril. Recibirá al grupo en privado, en su propio despacho. Tras una breve relato de lo

sucedido, y como respuesta a la frase de Zamarroñe aconsejará, textualmente: "Les recomiendo que consulten el "Necromión"". A las preguntas de los Pj explicará que el Necromión es la traducción de "Al-Azif", obra escrita hacia el año 730 por un poeta loco, llamado Abdul-al-Hazred, el cual dedicó su vida a estudiar criaturas con las que se enfrentan los Pj. En su obra las describe con detalle, narrando asimismo su origen y su destino: exterminar a la raza humana, reinando sobre la tierra. El tiene un ejemplar en castellano del libro, traducido en León hacia el año 1300, y está dispuesto a consultarlo para buscar la información que los Pj necesitan. Si estos intentan consultar el libro ellos solos, se llevarán una desilusión: escrito en castellano medieval, y con un estilo ampuloso y enrevesado, es ilegible para todo aquel que no tenga un mínimo de 75% en Leer Castellano. Los Pj deben comprender, además, que Luis ya ha consultado el libro con anterioridad, y que puede encontrar en semanas lo que otro tardaría meses. Concretamente Redentor tardará 1D4 semanas en encontrar dicha información. Durante ese tiempo, los Pj pueden intentar encontrar algo más sobre al-Hazred en el archivo. Para eso deberán superar una tirada de "Leer Español" y otra de "Buscar Libros". Abdul al-Hazred era originario de Sana, en Yemen. Era un estudioso que visitó las ruinas de Babilonia, y los subterráneos secretos de Menfis. Asimismo se dice que pasó diez años de su vida en el llamado Roba-el-Jali, también llamado Dana, el desierto escarlata. Según parece este desierto está habitado por espíritus y monstruos malignos. En los últimos años de su vida residió en Damasco, donde escribió su obra. Sobre su muerte circular dos versiones diferentes: Ibn-Khallikan, que

escribió una biografía sobre él en el siglo XII, cuenta que fué devorado por un monstruo invisible, ante gran número de testigos. Otra tradición cuenta, sin embargo, que escribió el Al-Azif en una sola noche, intrigado por un preceptor sobrenatural que lo inició en los secretos de lo arcano, muriendo al terminar su obra. Los Pj ganarán 1 punto de Mitos de Chtulhu por esta información. Pasado el tiempo necesario, Redentor encontrará en su libro la referencia que necesitan los Pj: *De los primeros Engendrados, escrito está que esperan siempre al umbral de la Entrada, é la dicha Entrada se encuentra en todas partes é en todos tiempos, ca Ellos non conocen tiempo ni lugar, sino existen en todo tiempo é todo lugar, a la vez é sin parecer, é los hay de Ellos que tomar pueden diferentes formas é Maneras, é revestir una Formada é un Rostro sabido; é las Entradas de Ellos están en cualquier, más la primera es aquella cuya fize avir, a saber: Irem, Cibdat de los muchos Pylares, Cibdat so el Desyerto, más sy ome alguno dixere la Palabra prohibida avrirá allí una Entrada é podrá aguardar a Los Que Atravesaren dicha Entrada. que asy podrán ser: Doles é el Mi-Go, é el pueblo Cho-Cho, é los Profundos del Mar, é los Gugos é las Descarnadas Animalias de la noche, é los Chogotes é los Vornis, é los Santacos que fazen custodia de la Kadat del Desyerto de los Yelos é la Meseta de Leng. Que todos por igual son fijos de los Dioses Primeros. Pues aconstesció que, la Grande Rraza de Yit non aviedo conzierto con los Primigenios, nin estos con aquella, nin ambos com los Dioses Primeros, é separados todos, dexaron a los Primigenios el selorio del Universo Mundo, ca tornando de Yit la dicha Grande Rraza, tomó la Su Morada en un tiempo de la Tierra por venir, é todavía non conocido de los que agora caminan por sobre della. E aquí mesmo aguardan Ellos fasta que tornen otra vegada de los bien-tos é las Vozes que antes los llebaron é Lo Que Caminó sobre los Biéntos*



del Mundo é de los espacios vacios que están entre las estrellas por siempre .

Los Pj ganarán 10 puntos de Mitos de Chtulhu por esta información, debiendo tirar por Cordura, perdiendo 1D8 de Cor si no pasan la tirada y 1 si la pasan. Si investigan sobre esa Irem, "Ciudad de los Pylares" en el mismo archivo (y pasan las consabidas tiradas) podrán averiguar lo siguiente: La ciudad de Irem fué contruida por Shedad, el último de los déspotas de la tribu surela de Ad. Se la conocía también cómo la Ciudad sin Nombre, o la Ciudad de los Pylares. Algunos afirman que se encuentra cerca de Hadramaut; otros, que se encuentra enterrada bajo las ardientes arenas del desierto de Dana. De todos modos, ninguno de los que han partido en su busca han regresado jamás. Según una antiquísima pro-

fecía, sólo los que han sido elegidos especialmente por los dioses del mal pueden llegar hasta ella.

Si los jugadores atan cabos, sabrán ahora el significado de la palabra de Zamañorre: deben "seguir los pasos del viejo loco" (Alharzed) viajando hacia el desierto de Roba-el-Jali, hacia la ciudad de Irem, dónde se encuentra la Puerta tras la que se hallan sus hijos.

Arabia en 1922

La península de Arabia ocupa una superficie de unos 3.000.000 de Km2 de extensión. El terreno es fértil en costas y en algunos puntos del interior; el centro está formado por una gran meseta rodeada de desiertos de arena con algunos oasis. El clima es templado en las regiones montañosas del sur, y excesivamente cálido al norte en la costa

occidental. El suelo produce café, algodón, incienso, goma, mirra, áloe, caña de azúcar, cocos, aromas preciosos y árboles frutales. Los animales más representativos son la pantera, el leopardo, el lobo, el jabalí, el chacal, el zorro, la gacela, algunos cuadrúmanos, el asno, el bucy, la cabra, la oveja, y especialmente el camello y el caballo. La moneda local es el Rial y el Dinar. Un Rial de plata son 100 Dinares. En el interior se habla el Árabe (con infinitud de dialectos). En las ciudades importantes es corriente hablar además el turco y el inglés. Geográficamente, puede dividirse en seis zonas: Heyaz, a lo largo del Mar Rojo. Yemen, al sur de Heyaz. Omán, al sudoeste. Ahasa e islas Bahrein, en el Golfo Pérsico. Neyed, en el centro. El territorio consiguió independizarse de la dominación Turca en 1918, pasando a ser, nominalmente, un Protectorado inglés. En la práctica, sin embargo, la Corona sólo tiene verdadero poder en el Protectorado de Adén, aunque mantiene una cierta influencia sobre el emirato de Bahrein, el territorio de Hadramaut (en guerra civil) y Costa de los Piratas, dividida entre varios jeques que luchan igualmente entre sí. Hussien, rey de Heyaz y Jerife de la Meca, y Abd el Aziz Ibn Saud, sultán de Nedj (perteneciente a la secta Wahabita) se encuentran en guerra desde 1921. La ruta más fácil y rápida para los Pj es desplazarse hasta Gibraltar (posesión inglesa) desde dónde podrán tomar un barco con destino al puerto de Adén, por el canal de Suez. Los barcos que cubren esa ruta prosiguen viaje dirección Bombay, por lo que deberán organizar desde allí su expedición hacia el desierto de Dana.

El viaje

Durante el viaje, todo aquél Pj que no pase de una tirada de Poder x 3 tendrá la siguiente pesadilla: en ella se verá desnudo, atado de nuevo a una mesa de piedra, en una sala que

reconocerá sin dificultad como el sótano del castillo de Tournoir (ver módulo 1). Reconocerá a sus compañeros, atados como él en mesas similares e inconscientes. Una figura, vestida con amplios ropajes, se acercará a él. Se trata del zombiemago Streé Tournoir. Su carne está podrida, y cuelga a jirones de su sonriente calavera. En las cuencas vacías de sus ojos brillan dos brasas de fuego. Con voz cavernosa dirá: "¿Por qué luchas contra nosotros estúpido? Lo que fué ya es, y nadie puede cambiarlo". A continuación lanzará una carcajada. Su cara estallará entonces, y el asombrado Pj podrá ver que debajo de ella se encuentra el rostro burlón de Richard Harper. El tatuaje en el pecho empezará a doler, como aquella vez en el restaurante de Nueva York (ver módulo 2), convirtiéndose de hecho en una mancha de lepra que se extiende rápidamente, consumiéndole todo el cuerpo y pudriéndoselo en vida... El Pj despertará de este agradable entretenimiento bañado en sudor. Deberá tirar por Cor (1/1D6). El viaje en barco transcurre sin incidentes, a excepción hecha de que el grupo deberá embarcar sus armas en el equipaje, no pudiéndolas llevar encima durante el trayecto (aunque es fácil llevar encima sin que se note una pistola o revolver de mediano calibre o cuchillo pequeño). Las autoridades coloniales no pondrán problemas a que un grupo de blancos vayan armados, siempre y cuando las armas sean legales. (ante lo cual quedan excluidas escopetas recortadas, cartuchos de dinamita, cañones de campaña y otros accesorios del equipo básico del aventurero cthulhuideo)

Aden

Aden es un vivero de aventureros y cortagargantas, de negocios dudosos y rápidos y de muerte fácil. Tanto blancos como árabes van siempre armados. En este pintoresco ambiente los Pj deberán

organizar su expedición hacia el desierto de Dana. Los primeros pasos en este sentido serán infructuosos: el desierto de Dana es una de las zonas más agrestes de Arabia, y hay que conocer muy bien los escasos pozos de agua para no morir de sed. Además, los nativos rehuyen la zona, ya que, según cuentan, está poblada por Genios maléficos del aire. Atravesar el desierto de Ahkaf para llegar hasta el puerto de Dohar (también llamado Al Bida), capital del emirato de El Katar, bordeando toda la península. Desgraciadamente, los europeos no son muy bien vistos en esta región. En pocas palabras: los Pj deben darse cuenta de que organizar por sus propios medios el viaje es imposible. Por fin, y cuando empiecen a desesperar, oirán hablar de un guía medio loco y poco fiable, casi una leyenda viva en Aden. Se hace llamar Yusufal-Akba, aunque es europeo, y podrán encontrarlo en un café llamado "La Flor del Desierto".

NOTA PARA EL GUARDIAN: si los Pj se aburren, es posible organizar una pelea en dicho café, en el más puro estilo "Dungeons", entre los Pj y algunos árabes xenófobos. El sobrevivir a ella les haría ganar puntos en la estimación de Yusuf. Este es un aventurero francés llamado Henri de Graumont, oveja negra de una familia de sangre noble, el cual lo abandonó todo en su día para alistarse a la Legión extranjera. Amante del desierto, terminó por adoptar la religión musulmana y trasladarse a vivir a Arabia. Yusuf no querrá ni oír hablar de buscar ciudades perdidas, pero si el grupo le paga lo suficiente (10.000 Rials o más) accederá a llevarlos hasta el borde del Roba-el-Jali. El se encargará de organizar la expedición, incluyendo la compra de equipo y armas. Instruirá al grupo sobre cómo montar en camello y les facilitará ropa del desierto para no llamar la atención en El Katar.

INTERLUDIO. Caso de que los Pj hayan mencionado a otro que no sea el Yusuf su intención de llegar a

la ciudad de Irem, recibirán en la habitación de su hotel durante la noche la poca grata visita de 6 "Guardianes" (ver Dramatis Personae) armados de cuchillos curvos, que lucharán hasta la muerte. Si el grupo duerme en habitaciones individuales, ellos también se dividirán para atacarlos. Todos llevan, tatuado en medio del pecho, el símbolo de Yog-Sothoth. Lucharán hasta la muerte, y en caso de caer prisioneros se suicidarán AGUANTANDO LA RESPIRACION HASTA LA ASFIXIA. Si los Pj le muestran el signo de Yog-Sothoth a Yusuf, este lo identificará inmediatamente como signo de la tribu de Ad, una tribu mítica que ocupaba el sur de Arabia en tiempos inmemorables, antes de emigrar hacia Dana y desaparecer. (Es posible que los Pj recuerden que la ciudad de Irem fue construida por Shedad, el último de los déspotas de Ad).

El desierto escarlata

Los Pj realizarán el viaje hasta Dohar en un rápido barco mercante, de cuyo patrón, un viejo americano Xavier Hole, se dice que tiene tratos con los piratas que infectan la zona. Sea como sea, lo cierto es que nunca ha sido molestado, y este viaje no es una excepción. El único incidente es que, si en el grupo hay una mujer de

Apariencia 15 o más, Hole sondeará discretamente a los Pj por si les interesa venderla. En el emirato de El Katar los Pj no tendrán demasiados problemas, a no ser que hagan notar demasiado (vistiéndose a la europea, por ejemplo) En ese caso despertarán hostilidad y quizá alguna pedrada. Sin atacan o amenazan a algún indigena corren el peligro de ser linchados por la multitud. Yusuf guiará al grupo hasta el primer oasis de Roba-el-Jali, tras lo cual se despedirá, insistiendo al grupo que vuelvan con él. Es muy posible que los aventureros se nieguen (vaya Pj de rol serían si no), tanto más cuando, desde que pisaron los límites del desierto, sienten todos la sensación de que saben a dónde deben ir. Una fuerza misteriosa les guía en una dirección determinada. Durante dos semanas, y prescindiendo del mapa de Yusuf, el grupo se irá internando en el desierto. Irán encontrando oasis y pozos, pequeños, pero suficientes para calmar su sed y la de los camellos. Por las noches, dormirán acompañados por un extraño murmullo. Una tirada de Mito Chtulhu lo identificará como el Azif, el susurro de los demonios del desierto. Esto les hará tirar por Cor, perdiendo 1 punto si no pasan la tirada. Para ver que tal se desenvuelven los Pj montando en Camello, cada uno

de ellos deberá tirar Destreza x3. En caso de que no la pase, tendrá todo su cuerpo dolorido, ya que habrá caído del camello más de una vez. En caso de sacar 96 a 00, significará que la caída ha sido más grave, y se ha fracturado algún hueso. El decidirá si es un brazo o una pierna. Esto le quitará 1D6 puntos de vida, y por supuesto le imposibilitará su uso. Igualmente deberán tirar Constitución x3 para ver que tal aguantan los rigores del desierto. Aquellos que no lo pasen tendrán malus de 10% en sus acciones, ya que estarán agobiados por el calor. Por último, el perverso Guardián hará que el Pj con poder más bajo haga tres tiradas de Suerte: por cada una que falle, el grupo sufrirá uno de los encuentros de la siguiente tabla durante el viaje: (Lanzar un Dado de 6): 1. Una docena de hombre armados, pertenecientes a ya sea a Heyaz o a Nedj, avista a los Pj y se dirige hacia ellos. Si estos no huyen les interrogarán sobre su presencia en el lugar, exigiéndoles un pago por pasar por "sus" territorios. Si los Pj huyen o atacan, lucharán contra ellos hasta perder un tercio de su gente, en cuyo caso huirán. 2. Los Pj son emboscados por 2D6 Guardianes de la tribu de Ad. Lucharán a muerte. 3. Durante la noche, mientras los Pj descansan, se despertarán de repente por gemidos histéricos de sus



Todo para el juego

WARGAMES (Avalon Hill, Victory Games, etc.)
JUEGOS DE ROL (nacionales e importación)
DIPLOMÁTICOS Y TEMÁTICOS
FIGURAS DE 25, 30, 54, 90 Y 110 mm.
FANTASÍA (Citadel, Granadier, Mithril, Ralpartha, etc.)
PINTURAS, COMPLEMENTOS
Horario: 10 a 14 horas y de 17 a 20 horas (sábados inclusive).
Se admiten pedidos por correo.
Fundadores, 9, 1ª derecha. 28028 Madrid

librería
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**
wargames temàtics i rol

camellos. Intentan avisarles de la presencia de 1D4 de Gules, que atacan a los Pj con ganas de merienda. 4. También durante la noche, los Pj recibirán esta vez la visita de 1D6 Habitantes de la Arena. 5. Durante la marcha, los Pj verán asombrados una columna de fuego que se dirige hacia ellos. Se trata al parecer de un Genio del fuego (los que saquen una tirada de Mito lo identificarán como un Vampiro Fuego). Este amable vecino atacará aleatoriamente a los Pj durante 1D6 turnos. Luego se alejará. Es posible dañarle arrojándole arena (a razón de 1D3 de daño). Los Pj tienen para ello un porcentaje igual que su Destreza x2, deben estar razonablemente cerca y deben usar un instrumento adecuado, como un cubo o un sombrero. 6. Los Pj son atacados por un Genio del Viento invisible. (Tirada de Mito: un Polipo volante). Dispersará al grupo con un gran chorro de aire, y seguidamente se lanzará contra sus víctimas (elegidas de manera aleatoria por el Guardián, incluyendo camellos) para capturarlas y devorarlas en su cubil. Se retirará cuando se haya llevado el equivalente a 50 puntos de Tamaño. Un camello tiene 30 puntos.

Irem, la Ciudad de los Pilares

Por fin, los supervivientes verán a lo lejos la silueta de una ciudad fabulosa, erizada de altísimos pilares que se elevan hacia el sol del desierto como los brazos de los condenados del Infierno. Los edificios, de arquitectura extraña y casi inhumana, se encuentran intactos. Tampoco hay la más mínima mota de arena o polvo en las calles empedradas. La ciudad está immaculada y desierta, como si sus habitantes la hubieran abandonado silenciosamente un minuto antes. Los Pj no encontrarán alma viviente en la ciudad, y sin embargo... sin embargo aquellos que pasen una tirada de Poder x4 tendrán la sensación de

no estar solos: "algo" se desliza entre los edificios, el aire de la ciudad parece infectado de alientos extraños, ojos invisibles parecen observarlos impunemente desde las sombras... Dichos Pj deberán tirar por Cor, perdiendo 1D4 si no pasan la tirada. En el centro de la laberíntica ciudad se alza un templo de formas tan extrañas y barrocas, que todo aquél que lo mire fijamente (y pase una tirada de "Idea") tendrá la sensación de que cambia de forma continuamente. (Tirada de Cor, 1 punto si la pasa) Dentro del templo los Pj encontrarán una sala vastísima, en la cual se encuentra una gigantesca estatua de figura humana, con esferas en lugar de cabeza, que ya vieron en los sótanos de "La Puerta y la LLave" (Ver módulo 2), en la ermita de Bonanza y en el templo de la ciudad de Tartessos. Acurrucado a los pies de la estatua se encuentra lo que en otro tiempo fué un hombre. Es un ser de extrema vejez, desnudo, de ojos grandes y amarillos, sin pupilas. Los hombres del desierto lo llaman simplemente el Angel, y es el Guardián del Templo de Irem. En otro tiempo su nombre era Aghu-El-Rash, y era el más sabio de los patriarcas de la tribu de Ad. Alzará la cabeza cuando los Pj entren en la sala. Si alguno de ellos intenta agredirle en el más puro y paranoico estilo Ramboso, impactará siempre. Desgraciadamente, será él Pj el que reciba el daño de su propia arma, quedando el Angel intacto. Este hablará a los Pj con una voz muy vieja, muy cansada: *¡Por fin fin habeis venido!. Hace mucho que esperaba a los Elegidos de Yog-Sothoth. Sólo aquellso que hayan sido marcados por el Sagrado Signo pueden atravesar la Puerta, para enfrentarse a su Destino. Antes, sin embargo, debereis responder a la Pregunta. Y esta es: ¿Cuál es el nombre del Dios que no ha sido, pero será?:* Aquí los Jugadores deberán exprimirse el cerebro y revisar las notas. Saben (módulo 2) que un nuevo Dios ha de nacer, y que con él morirán sus hijos. Saben

su apariencia (módulo 2 y 3) un hombre sin sexo con una masa de esferas en lugar de cabeza. Saben (o creen saber) que en el nacimiento del dios juega una parte importante Richard Harper (módulo 3). Si recuerdan los estudios de Jordi Zamañor (módulo 2) sobre ese dios común en muchos pueblos mediterráneos, conocido en la península árabe como "Umr al Tawil", el cual se cubre con un velo místico, y relacionan con que tanto las figuras del santuario de "la Puerta y la LLave", como de la ermita de Bonanza llevaban un velo, sabrán cual es el nombre del nuevo Dios, de la Bestia que no debe nacer: Umr al Tawil, el prolongador de la vida, el que posee poder sobre todas las puertas del espacio y el tiempo, el Abridor del Camino. El Guardián dejará que los Jugadores piensen tanto como haga falta. Luego les preguntará de uno en uno. Si uno dice la respuesta correcta, el grupo habrá superado la Prueba.

La gestación de un Dios o el cómo y el porqué de esta campaña

Llegados a este punto es muy probable que los Pj exijan a gritos el paradero de los niños, y que les explique de una puñetera vez a santo de que viene este montaje: Yog-Sothoth controla el espacio y el tiempo, mora en los intersticios de los planos del universo, y su poder parece no tener fin. Pero lo tiene. Su camino hasta la Tierra le está parcialmente velado, y al estarle velado a él, le está velado igualmente a los otros dioses: Azathoth, Shub-Niggurath, sólo pueden venir al planeta para cortos periodos de tiempo, y gracia a complicadas ceremonias. Los dioses que aquí se encuentran, como Chtulhu, Hastur, Ithaqua, ven sus poderes mermados, encontrándose como prisioneros, o adormecidos. El Mensajero de los dioses, Nyarlathotep, el Caos Rep-

tante, se propuso terminar con esta sustitución. Instruyó a agentes suyos para que prepararan la ceremonia de la venida de un Nuevo Dios, capaz de traer a los otros a la tierra. Fueron elegidos 30 hombres. Se les inculcó en su simiente la esencia de Yog-Sothoth. Deberían haber sido re-educados, pero la ceremonia se truncó por un desgraciado accidente. Sin embargo, el plan siguió adelante. Los supervivientes de estos elegidos tuvieron hijos. Todos ellos humanos, pero tenían igualmente la esencia de Yog-Sothoth en su interior. Cuatro años después fueron llamados, ahora están en el Lugar, y junto con aquel de los 30 que fue Elegido de antemano, darán lugar a un nuevo dios: un dios con la esencia de Yog-Sothoth, pero sin sus limitaciones respecto a la tierra, ya que habrá nacido de carne mortal. Un dios que permitirá la venida masiva de los Otros Dioses, y el ocaso del hombre sobre la tierra. Si los Pj le interrumpen preguntándole dónde está la Puerta, él la convocará simplemente haciendo un círculo con las manos. Se formará en el aire un arco de un color rojo brillante. Si le preguntan como se puede detener la ceremonia, responderá moviendo la cabeza que "lo que está escrito no puede ser borrado". Sólo aquellos que sean Elegidos, aquellos que lleven la marca de Yog-Sothoth en el hombro pueden atravesar la Puerta. Así

que los jugadores que lleven Pjs que no formen parte de los 21 elegidos deberán quedarse en la ciudad, junto con los posibles Pnjs que les acompañen... El grupo de Elegidos penetra en el arco rojo brillante... y desaparece.

Epílogo, recompensas y un desenlace final

Todos los Pj que hayan conseguido llegar hasta Irem ganan 1D10 de Cor, y les va a hacer falta, creedme. EN EL PROXIMO NUMERO: Los Pj han sido torturados, utilizados, heridos. Les han destrozado sus vidas y las de sus familias. Ya nada volverá a ser como antes. ¡Es hora de ajustar cuentas! LA BATALLA FINAL, última parte de la campaña LA BESTIA NO DEBE NACER.

DRAMATIS PERSONAE

MANTON ARABE TIPICO

Fue 15 Con 12 Tam 12 Int 10 Des 11
Apa 8 Pod 8 Edu 3 Cor 40% P. Vida
12 Habilidades: Esquivar, 40%.
Lanzar 40%. Puño 60%. Cuchillo
40%

GUARDIANES

Fue 15 Con 13 Tam 11 Int 8 Des 13
Apa 10 Pod 6 Edu 5 Cor 0% P. Vida
12 Habilidades: Tregar 60%, Ocul-
tarse 70%, Discreción 45%, Saltar

40%. Armas: Cuchillo 75%:
(1D6+1D4) Mosquete 40%:
(1D8+4) (Dispara 1 vez cada 6
turnos) NOTAS: Son los últimos
descendientes de la tribu Ad, con-
sideran sagrada la ciudad de Irem, y
asesinarán a cualquiera que intente
acercarse. La ciudad es tabú incluso
para ellos, por lo cual no pondrán el
pie en su interior.

GULES

Fue 18 Con 12 Tam 13 Int 10 Des 14
Pod 14 P. Vida 13 Armas: Zarpa
45%: (1D6+1D4) Mordisco 30%:
(1D6+1d4+presa) Ver reglas, pag
47 Armadura: Las armas de fuego
sólo le hacen la mitad de daño.
Habilidades: Discreción 80%; O-
cultarse 60%; Escuchar 70%; Des-
cubrir 50%; Tregar 85%; Saltar
75% Cor: 1D6, si no se pasa la
tirada.

VAMPIRO DE FUEGO

Fue - Con 7 Tam 1 Int 12 Des 19 Pod
151 P. Vida 4 Armas: Toque 85%
(2D6) + drenaje P. Magia (Ver las
reglas, pag 62) Armadura: Las ar-
mas materiales no le afectan. Cor: -
POLIPO VOLANTE

Fue 55 Con 28 Tam 50 Int 15 Des 15
Pod 20 - P. Vida 39 Armas:
Tentáculo 85% (1D10) Otros
poderes: Ver reglas, pag 56 Ar-
madura: 4 puntos, más los bonus por
invisibilidad Cor: En un principio el
Pólipo estará invisible, cogerá su
comida y se irá. Si lo hieren se
volverá visible: 1D20 si se falla la
tirada y 1D3 si se consigue.■

Las minas de Mindolluin

El Cuarto nivel

por Luis Serrano

Después de que nuestros PJ han descansado a la roja luz de Lauril tras haber atravesado intrépidamente los tres primeros niveles, tendrán que comenzar a ascender una pedregosa senda en la oscuridad, de mancha parecida a como ya tuvieron que hacer con anterioridad. Comienza a notarse que el aire es cada vez más frío.

La ascensión se prolonga durante unos tres kms., y los PJ no deben emplear menos de 3 horas en completarla, con una pérdida de 6 PF. En un momento dado, se llega a un portal bellamente decorado con bajorrelieves que muestran cabezas de toro; pasando a su través se alcanza una limpia estancia de mármol blanco pulido, al fondo de la cual hay una puerta del mismo material con adornos en bronce. Cuando los PJ se acercan a la puerta, ésta se abre sin ruido dando paso a una cámara semejante a la anterior con otra puerta en su extremo más alejado. La puerta que da acceso a la nueva estancia se cerrará cuando todos los aventureros hayan pasado por ella, y en ese momento, sonará un gong y se abrirá la que tienen enfrente.

Los PJ tendrán que parpadear varias veces cegados por la luz, aunque también se verán reconfortados por la pureza del aire, ya que el portal da al exterior. ¡Por fin al aire libre! Hace frío, y el cielo es de un azul claro salpicado de algunas nubes. Los aventureros ven que han llegado a la arena de un coliseo, cuyas paredes son de mármol liso, de unos 6 m. de altura. Una red que permite ver perfectamente a su través se extiende por encima de las paredes para evitar que los PJ puedan escapar volando. El coliseo no es muy grande, pero en sus gra-

das se sientan unas criaturas que los personajes identifican rápidamente como minotauros. En los más alto se pueden ver también grandes grifos blancos montados por las cornudas criaturas.

En el palco principal se sienta un enorme minotauro vestido con una blanca toga muy ceñida. Al hablar sale de sus fauces un vapor espeso: *"Bienvenidos a la ciudad de los minotauros, extranjeros, aquella que monta guardia ante Ventor, la puerta anaranjada triangular, y que se extiende en lo más alto de las montañas, lejos del mundo y más allá de las nubes. Hasta ahora habéis probado vuestra valentía y habilidad. Habéis conseguido derrotar todos los inconvenientes que el destino ha puesto sin duda en vuestro camino. Pero he de advertiros; tal y como cuenta la leyenda nadie ha pasado nunca de aquí, nadie ha atravesado el umbral de Ventor desde la caída de los enanos en los tiempos que siguieron a la Gran Oscuridad. Cier-to es que en solo dos ocasiones alguien ha conseguido llegar hasta aquí, pero no es menos cierto que es más fácil obtener la llave de Ventor que las de las puertas precedentes. De hecho, uno de los dos grupos que llegaron la obtuvo con facilidad."* El gran minotauro mirará en ese momento hacia el otro lado del coliseo y hará un gesto con su mano derecha, lo cual provocará un nuevo toque de gong. En ese momento, se abrirá otra puerta al otro lado de la arena por la que saldrán un número de minotauros igual al de aventureros, armados, y con cara de pocos amigos. El gran líder minotauro se levantará de nuevo su voz: *"¡Que empiece la lucha!"*.

Si los aventureros intentan dialogar de algún modo, el líder minotauro se mostrará inflexible. *"En Mindolluin se pone a prueba el coraje, eso es algo que no debeis*

olvidar; es el momento de que probeis el vuestro o de que murais como cobardes."

El coliseo posee un diámetro de 30 m., y los minotauros se aproximan poco a poco. La mitad de ellos van armados de alabardas, y la otra mitad usan redes y tridentes; para el que no tenga claro el uso de las redes (ya explicado en algunos suplementos de RQ), damos a continuación unas cuantas directrices básicas. Estas redes tienen FUE 21, TAM 18 y 6 PA. Cuando se utilizan para intentar atrapar a un blanco, cogen dos localizaciones de golpe al azar. Si se agarra un brazo, éste quedará inutilizado. Si se agarra una pierna, el pecho o el abdomen, el aventurero en cuestión no podrá andar y se caerá si el que sostiene la red vence la FUE del blanco en la tabla de resistencia o si éste sufre un Empujón. Si se coge la cabeza, la visión quedará oscurecida y los porcentajes de *Ataque*, *Detención* y *Esquivar* se reducen a la mitad.

Una red puede esquivarse con una penalización del 10%. Si se detiene con un escudo, el brazo del mismo quedará atrapado. Si se detiene con otro arma, tal arma quedará atrapada salvo que la detención fuera especial. Una red puede usarse como arma para golpear. En ese caso se usa como un arma normal y hace el daño indicado (tiene un efecto parecido al de una toalla mojada). La red cubre un espacio igual a su TAM. Para escapar de una red caben varias posibilidades:

-Romperla con las manos, enfrentando la FUE del aventurero a la de la red en la tabla de resistencia, siempre que éste tenga las manos suficientemente libres.

-Rasgarla con un arma cortante, causando un daño igual al TAM o a la FUE de la red, lo que sea inferior.

-Quemarla, haciendo el mismo

daño que arriba.

Si los aventureros vencen, el líder se levantará y se dirigirá hacia ellos:

“Muy bien. Ha sido un buen combate. Pero no olvidéis que esos se contaban entre los más incompetentes de nuestros guerreros y por eso fueron elegidos para este trabajo, en lugar de ser sacrificados por su debilidad”.

Seguidamente hace un gesto hacia uno de los guardias más cercanos a la arena. Este levanta levemente la red y arroja a los aventureros un triángulo naranja sujeto por una cadena.

“Esta es la llave de Vantor”, seguirá diciendo el jefe, “pero para llegar hasta ella tendréis que superar aún otra prueba: el laberinto de los minotauros. Al final del laberinto se halla la puerta. Las reglas son las siguientes. Los minotauros sabemos cual es la distancia mínima que alguien tiene que recorrer para llegar a Vantor por el laberinto. Si conseguís llegar hasta ella escogiendo correctamente el camino, sin equivocaros nunca, encontráis franca la salida, seréis libres de irlos. Pero en cuanto recorrais más del camino necesario y hasta el doble del mismo, uno de nuestros guerreros se apostará ante la puerta. Si superais el doble y hasta el triple, otro guerrero llegará a la puerta. Y así sucesivamente se irán acumulando guerreros. ¡Y éstos serán auténticos guerreros minotauros!. Para evitar que podais tener una visión de conjunto del laberinto, cada cierto trecho hay puertas de marmol que se abrirán cuando las toqueis. En ciertos lugares del laberinto se encuentran también cinco fabulosos tesoros, cada uno de ellos protegido por dos de nuestros guerreros. Estos sólo os atacarán si intentais llevaros el tesoro que custodian. Cada minuto o parte de un minuto que empleeis en uno de tales encuentros (en general, cada minuto o parte de un minuto en que no esteis andando), se os penalizará como si hubierais recorrido 50 m. de más.

En cada tesoro hay 40 piezas de oro para cada uno de vosotros, más un objeto único y especial. Pero recordad: ninguno de estos tesoros se hallan en el camino principal. Encontrarse con uno de ellos es señal inequívoca de que os habeis separado del camino principal, aunque en tal caso, volver por donde habeis venido puede ser un camino más largo. Ahora ¡suerte!. ¡Y coraje!. ¡Adiós viajeros!.”

Una puerta se abre al fondo del coliseo, y los aventureros se encuentran en el primer tramo de marmol blanco pulido del laberinto. Este tiene 7m. de ancho por 7m. de alto, y está brillantemente iluminado por decenas de antorchas. Naturalmente, todo es tal y como lo ha descrito el jefe de los minotauros (ver mapa).

Los tesoros

Cada tesoro consta de 40 ruedas de oro en bolsitas para cada personaje, además de un objeto mágico. Estos objetos son los siguientes, numerados:

- (1) Dos elixires de *Curación del Cuerpo* que actúan igual que el conjuro rúnico.
- (2) Un pergamino con dos conjuros de hechicería en Kralorelano: *Cambiar de Forma de humano a enano-40%*, *Cambiar de Forma de humano a orco-40%*.
- (3) Un linimento de afilamiento. Un arma frotada con tal linimento recibe un *Cuchilla Afilada-5* que permanece cinco minutos. Hay cinco dosis.
- (4) Linimento de armadura. Un arma, escudo o localización de armadura frotada con tal linimento, ve aumentados en 5 sus puntos de armadura durante 10 minutos. Hay 7 dosis.
- (5) Elixir Draconiano. Durante 15 minutos convierte a quien lo bebe en un dragón, pequeño y algo bisoño, pero dragón al fin y al cabo. Para quien disponga de *Dioses de Glo-*

rantha, el efecto es como si el personaje se viera afectado por los siguientes conjuros del Sendero del Dominio Inmanente:

Alcanzar la Perfección de Alas x2, *Alcanzar la Perfección de Armadura Espiritual x2*, *Alcanzar la Perfección de Cabeza*, *Alcanzar la Perfección de Cola*, *Alcanzar la Perfección de Extremidad x4*, *Alcanzar la Perfección de Fuego x3*, *Alcanzar la Perfección de Tamaño x3*, *Alcanzar la Perfección de Visceras*.

Si no se dispone de este suplemento, baste saber que el personaje adquiere en su nueva forma draconiana 18 pto. más de FUE y de TAM, es capaz de atacar con las garras haciendo 1D8 pto. de daño con sus posibilidades típicas de patada y puñetazo, adquiere capacidad de volar a 6 m./MR, posee un ataque de aliento de fuego con un alcance igual a su PER y que cubre un área de 2 m. de diámetro haciendo 3D6 pto. de daño a cada una de las localizaciones de golpe del blanco, y recibe una armadura natural de 12 pto. en todo su nuevo cuerpo.

Naturalmente, la apertura de Ventores igual que la apertura de las demás puertas hasta ahora, con un enorme brillo anaranjado llenándolo todo, una amplia explosión al otro lado con aspecto acogedor, y un umbral por el que seguir ascendiendo. Y en sus mentes oirán el nuevo mensaje mágico que les encaminará a la siguiente porción de su trayecto:

*Y tras Liposil, siempre hacia arriba,
siempre subiendo,
El Reino del Frio, de los Espejos y
del Hielo,
Con criaturas heladas que viven tras
los niveles,
Pero aún en la Oscuridad.*

*Allí está Tredor, la Puerta del
Tesoro,
Que se abre con las llaves Azul,
Verde, Roja y Anaranjada
De Orcant, de Nicreus, de Lauril y*

de Ventor,
Ocultando la riqueza de los enanos
Hoy protegida por el Terror Blanco.

El viaje está llegando a su fin...

Los minotauros del coliseo

Características Atributos

FUE	22	Mov.:	5
CON	17	PG:	20
TAM	23	PF:	29-10=19
INT	7	PM:	13
PER	13	MR-DES:	4
DES	8	ASP	5

Pierna D	5/7
Pierna I	5/7
Abdomen	5/7
Pecho	5/9
Brazo D	5/6
Brazo I	5/6
Cabeza	3/7

Arma MR %Ataque Daño %Detenc. PTOS.

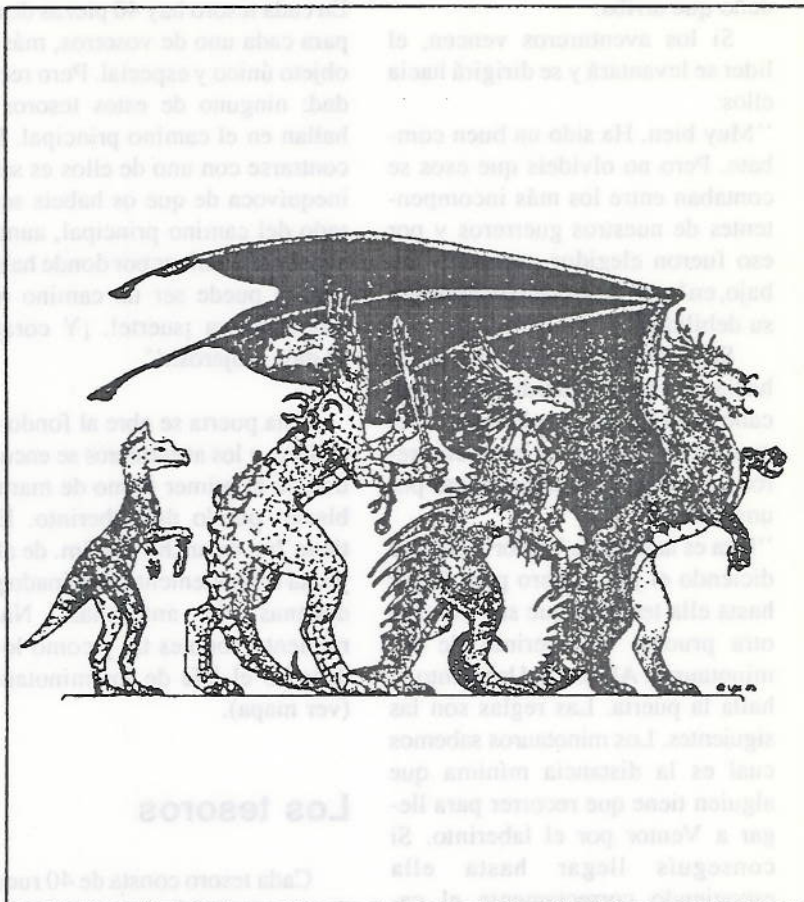
Red	5	50%	
1D4+2D6 o atrapam.	6		40%
Tridente	6	42%	
1D6+1+2D6	9	38%	
Alabarda	5	51%	
3D6+2D6	10	40%	
Cornada	7	60%	
1D6+2D6	--	--	

Armadura: Cuero Duro en el cuerpo.

Los minotauros guardianes

Características Atributos

FUE	28	Mov.:	5
CON	24	PG:	25
TAM	26	PF:	52-3=49



INT	9	PM:	13
PER	13	MR-DES:	2
DES	17		
ASP	8		

Pierna D	3/9
Pierna I	3/9
Abdomen	3/9
Pecho	3/11
Brazo D	3/7
Brazo I	3/7
Cabeza	3/9

Arma MR %Ataque Daño %Detenc. PTOS.

H. Combate	2M	4	80%
1D8+2+2D6		70%	8
Cornada	5	70%	
1D6+2D6	--	--	
Hacha Arroj.	2/7	65%	
1D6+2D3	--	--	

Notas: no llevan armadura. Cada uno dispone de 4 hachas arrojadas. Magia Espiritual (62%): Protección-3.

Notas sobre los minotauros

Todo minotauro que sea herido en combate o que consiga un éxito especial, entrará en furia berserk (ver conjuro divino), de la que solamente podrá salir si hace una tirada de INT x1.

La cornada se considera un segundo ataque normal, por lo que cuando el minotauro la utiliza pierde la posibilidad de Esquivar o Detener (lo cual en furia berserk no importa gran cosa). ■

El retorno de la maldad (1ª parte)

Módulo de Rolemaster ambientado en la Tierra Media

por José Tomás Balaguer Monferrer del Club Avalon

En el año 1974 de la Tercera Edad de la Tierra Media, grandes sucesos ocurrieron en el Norte. En ese año un ataque fulgurante de la fuerzas de Rey Brujo de Angmar, rompió las defensas del reino de Arthedain, conquistó la Torre de Amon Sul, y llegó hasta la capital de Fornost Erain, la victoria fue total. Sólo algunos consiguieron escapar, entre ellos el rey Arvedui, que consiguió huir con varios de sus fieles y con las palantiri de Amon Sul y de Fornost Erain. Pero en su huida fue hacia el norte, donde lo atrapó un invierno muy crudo y temprano, allí se refugió entre los Lossoth. Cirdan de los puertos avisado de la necesidad de ayuda de Rey envió un barco tripulado por marinos elfos, pero cuando el Rey acababa de embarcar, el barco quedó atrapado entre los hielos y se fue a pique con toda su tripulación.

Pero poco le duró la alegría al Rey Brujo, pues en la primavera de 1975, la ayuda perdida por el Rey llegó (aunque como vemos con retraso), una gran fuerza llegó a los Puertos Grises procedente de Gondor, en la cabeza venía el príncipe Eanur, la victoria sobre los orcos del Rey Brujo fue total, pues cuando ya huían en desbandada, una fuerza proveniente de Rivendel, destruyó hasta el último enemigo, sólo pudo huir y en solitario el Rey Brujo para no volver nunca más al Norte (excepto en la guerra del Anillo).

Trama del módulo

Han pasado 40 años y desde entonces la paz ha reinado en toda la

zona, el Rey ha muerto, pero no todo su pueblo fue destruido, los Dunedain, vigilan cualquier intento del enemigo por infiltrarse en el Norte. Esta es una vigilancia silenciosa y discreta, y casi nadie se percata de ella, e incluso el pueblo empieza a considerar a los Dunedain como personas poco recomendables.

Sin embargo en los últimos meses el antiguo temor ha vuelto, una banda de orcos asola la región circundante a Bree, como respuesta los Dunedain han mandado a tres hombres pero misteriosamente, poco después de comenzada la investigación estos hombres han desaparecido. Las pesquisas para descubrirlos o para descubrir la guarida secreta de los orcos, no han dado resultado positivo, ni siquiera un cuidadoso rastreo de toda la zona por más de treinta Dunedain ha conseguido esclarecer nada.

En este punto aparecen los jugadores, cuando acampen cerca de Bree les aparezca un Dunedain (los personajes pueden sospechar, que quizás es un farsante, entonces aparecerían otros dos al día siguiente), este les pedirá poder pasar noche con ellos, y cuando esté convencido de que el grupo puede realizar la tarea, les contará lo que ha sucedido, les ofrecerá un pony y equipo completo para cinco personas, si hay más que se aguante, aparte si descubren el paradero de los Dunedain desaparecidos les darán 20 mo, si están en peligro y los rescatan 20 mo más, si descubren la guardia secreta de los orcos 10 mo, y si acaban con la banda de orcos 30 mo. El dinero seá para todo el grupo. Este equipo les será proporcionado en la posada famosamente

conocida El Poney Pisador, sólo tendrán que pedir los animales y el equipo comprado por Dagarel al posadero.

Si los personajes investigan por el norte, por el este y por el oeste no encontrarán nada de información, gente amable y pocos rastros de los orcos, eso si encontrarán algún oso penaderías. Sólo una tirada Media con bono +10 les hará entender que los orcos no tienen la guarida muy cerca de aquí. En cambio si van hacia el sur encontrarán algunas granjas arrasadas e incendiadas, cinco viajeros asesinados la noche anterior totalmente desvalijados (ni ropa llevan) y el cuerpo de un caballo roído a medias lo que no dejó dudas de lo que ha pasado, los orcos se han pegado un banquete después de matar a los propietarios del caballo. Todo esto hará que las pesquisas de los jugadores se centren en el sur, si no lo hacen es que son un poco cortos de entendederas.

Notas al master

Los tres Dunedain están prisioneros en la torre de Barón Ferny, en un principio la misión de los personajes será liberarlos, pero como el Mago se opondrá a ello, su misión será destruirlo, si no lo hacen en doce o trece días los orcos después de haber torturado un poco a los Dunedain, los llevarán a las piedras Gorthomur y allí los sacrificarán. Los orcos salen siempre de la torre por la salida de los lobos, que está escondida, los jugadores tendrán que dar que dar muchas vueltas antes de encontrarla, si el Master quiere que entren por aquí.

Segun mi opinión un Master se tiene que papear un módulo muy

bien si quiere que sus jugadores se diviertan cien por cien, por eso en este módulo se dejan muchas cosas al Master como son descripciones de habitaciones, descripciones de mobiliario, tesoros y objetos menores (recordar que en el Role-máster con 1 moneda de oro un personaje puede alojarse y comer tres comidas al día durante cinco meses en una posada), tabla de encuentros, etc.

También tiene el Master la libertad y obligación de proveer a los personajes no jugadores del equipo mágico apropiado. Con esto lo que quiero hacer es un módulo flexible, en el que un Master pueda hacer lo que quiera, con tal de que sus jugadores se diviertan.

En este módulo los personajes tienen que hacer una labor detectivesca, se intentará que los personajes lleguen a conclusiones equivocadas, metan la pata, pero que al final lo solucionen, (que pasen por todos los sitios).

FRENZY = maniobra estática. Cuando el sujeto la consigue aumenta en +30 sus bonos ofensivos, doblando el daño producido, pero perdiendo todos sus defensivos no mágicos.

Descripción del lugar

Así pues pasamos a describir lo que pueden encontrar en el sur, mirando el mapa:

1- Taller-granja-escuela del maestro Rowen: tiene 19 aprendices que hacen todas las faenas, aquí se enseña el Arte de la Agricultura, la Herrería y la Talla de madera (en general todos son buenas personas, pero un aprendiz les tomará manía - los personajes sin saberlo han pisado unas plantas plantadas por él- solo intentará envenenarles a todos con Seregemor) el maestro no dejará que paguen nada, y les dará aloja-

miento por una noche (más sería abusar de su buena fe y les cobrara lo normal), el alojamiento es en el pajar.

1- Corral de 3 bueyes, 5 vacas, 8 cabras, 8 ovejas, 5 cerdos, 2 cerdas y 5 cerditos.

2- Pajar (comida de los animales para el invierno, también hay un carro de paseo para un caballo y un carromato para ir al mercado, es para dos caballos y herramientas de labranza).

3- Vivero donde se experimenta con las plantas.

4A- Forja.

4B- Cobertizo donde se guarda el carbón de la forja.

5- Corral de gallinas y pollos.

6- Establos (hay 3 caballos y 5 poneys).

7- Alojamiento de los alumnos (dividido para chicos y chicas), un total de 12 chicos y 8 chicas.

8- Casa principal.

A- Cocina.

B- Despensa.

C- Comedor.

D- Oficina del maestro Rowen (en la estantería tiene 6 libros de Herb Lore, cada uno de una rama diferente).

Plantas clima Frio (c) en el Bosque mixto (D)

Plantas clima Templado (m) en Bosque mixto (D)

Plantas clima Humedo (h) en Oceano y costas (O)

Plantas clima Arido (a) en Volcanes (V)

Plantas clima Fresco (t) en Sabana (T)

Plantas clima Artico (f) en Glaciares (G)

Semillas de Menelar (4), Suranie (6), Dugmuthur (5), Wek-wëk (1), Arlan (4), Vuraana (5).

Hierbas: Ondohithui (1), Attanar (2), Ankii (4), Eldaana (3), Arpsusar (4), Draaf (11).

Aparte tiene también semillas de tomates, calabazas, melones, pepi-

nos, etc.

E- Escaleras.

F- Dormitorio del maestro Rowen y su mujer Earwen, tiene una cama de matrimonio dos mesitas y un armario, todo cosas particulares.

G- Taller, aquí en esta sala hay tres telares grandes y las herramientas necesarias para el trabajo de la madera -talla-.

9- Pozo de agua y abrebadero de los animales.

2- Torre-vigía del Barón Buddor.

Vive en su torre con unos 35 hombres y mujeres todos Dulendings. El Barón es avaro, terco y desagradable en alto grado, intentará -si puede- robarles sin que se den cuenta los personajes, si le pillan, castigará -aparentemente- al hombre que el mismo ha mandado que les robe, también en cualquier momento y por cualquier excusa intentará un duelo entre su mejor luchador y el mejor de los jugadores, el duelo, será a muerte. Si gana el jugador, el Barón rodeará a todos con sus hombres, les despojará de todo lo que tengan de algún valor, y a continuación los expulsará de la torre sin contemplaciones. (Claro está que si los jugadores intentan luchar, este desenlace puede cambiar), si ocurre al contrario, en el duelo muere el personaje jugador, entonces el ganador retará a otro hasta que o bien ocurra lo anterior o mueran todos los jugadores.

Planta baja:

1- Establos: aquí hay 20 caballos ligeros y dos mulas de carga así como paja en abundancia.

2- Cuarto de guardia: aquí siempre hay 5 guardias permenetemente.

3- Cuarto del Capitán, hay una cama, una mesa, una silla y un pequeño armario. (nada de interés especial).

4- Armeria: aquí están las armas de

los hombre cuando no estan de guardia.

5- Dormitorio comunal de la mayor parte de habitantes de la torre, en el extremo izquierdo hay un pozo de agua potable un canal permite llevar agua a los establos de al lado.

6- Escaleras: de dos metros de ancho las escaleras que suben y de sólo un metro de ancho las que bajan a los sotanos.

Primer piso:

7- Dormitorio del Baron Buddor y su esposa: hay una gran chimenea, una cama de matrimonio, varios

arcones y un armario.

8- Cocina.

9- Despensa: comida para 3 meses, para todos los de la torre, por aquí también se puede llegar al pozo de abajo.

10- Comedor: grandes mesas y muchas sillas.

11- Sala de estar: una mesa camilla con un brasero debajo, dos mecedoras y varios tapices adornando las paredes.

Segundo piso:

12- Habitaciones para invitados

especiales.

13- Habitación comunal de invitados.

14- Trastero lleno de objetos antiguos e inútiles.

Terraza:

15- Toda almenada, se pueden ver tres chimeneas.

Sótanos:

16- Se componen de 5 lúgubres y oscuras mazmorras (vacías o no, al gusto del Master).

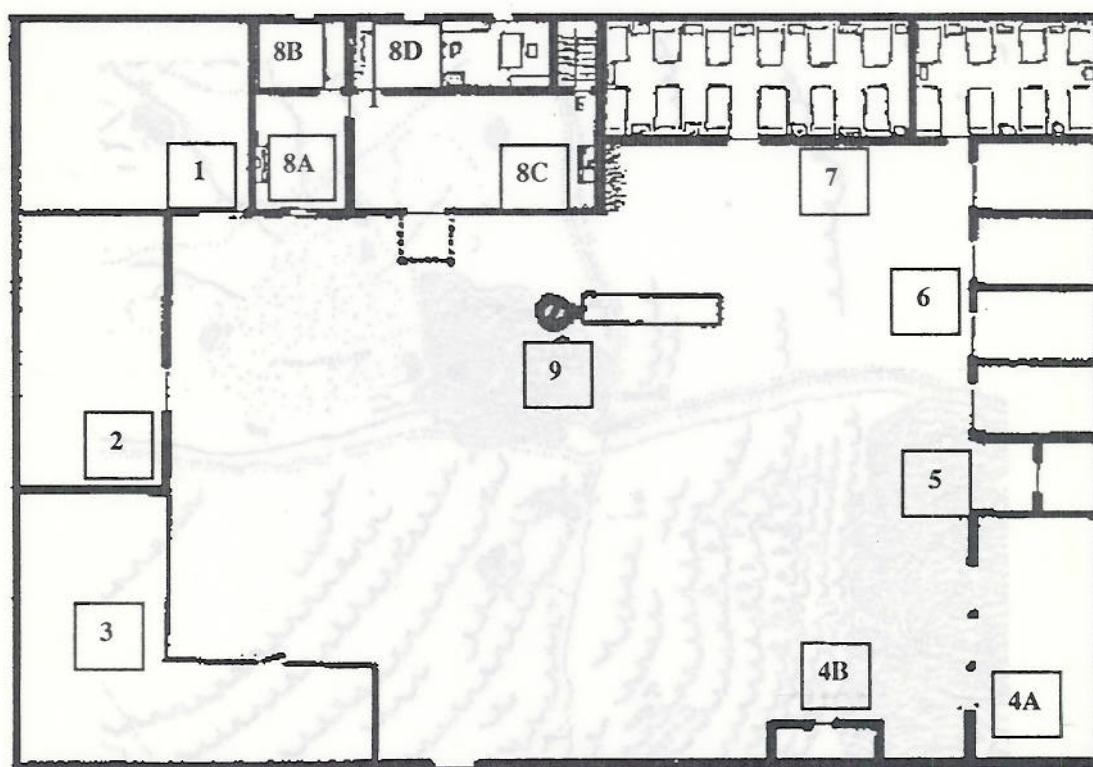


Fig. 1 Taller Granja escuela del maestro Rowen

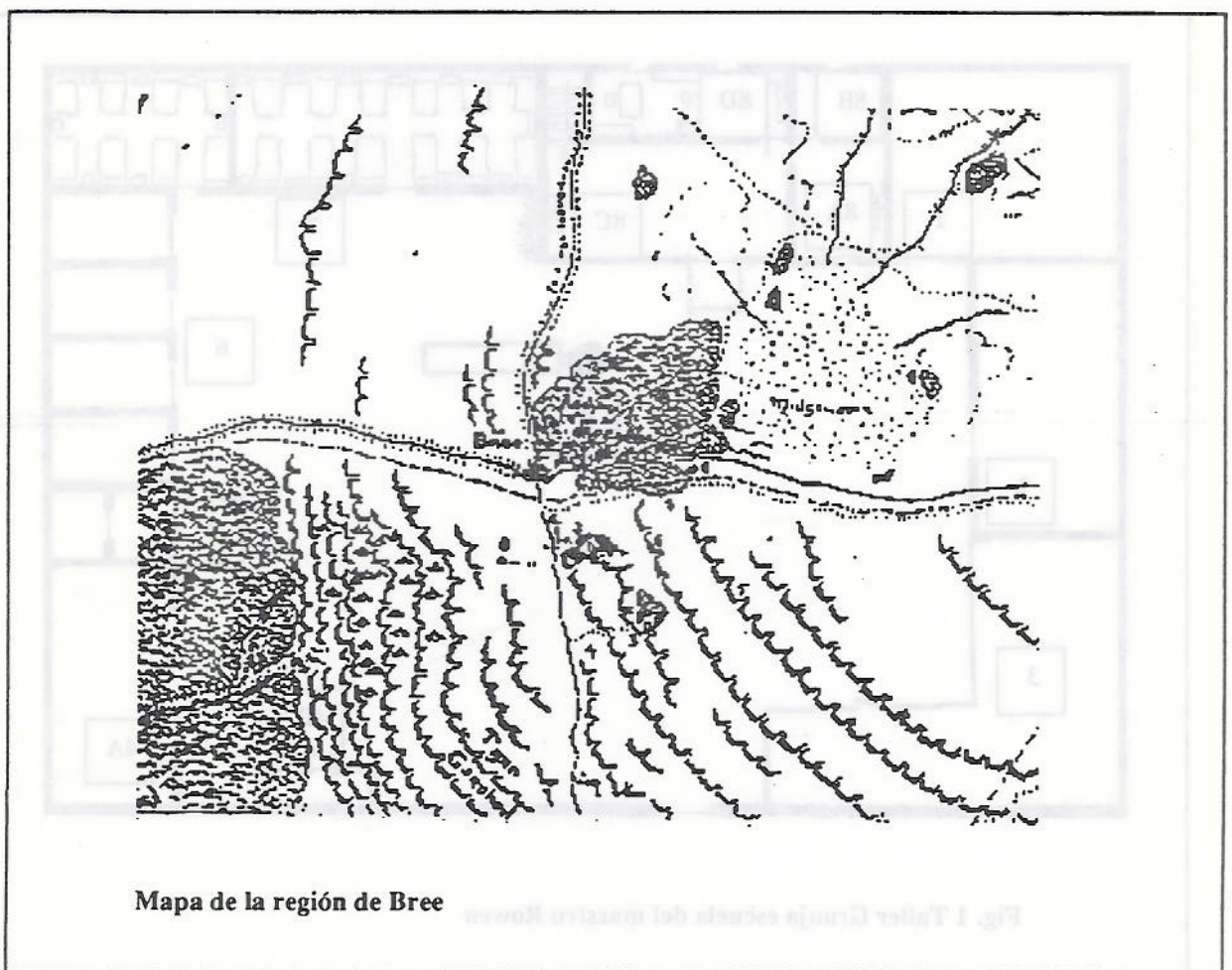
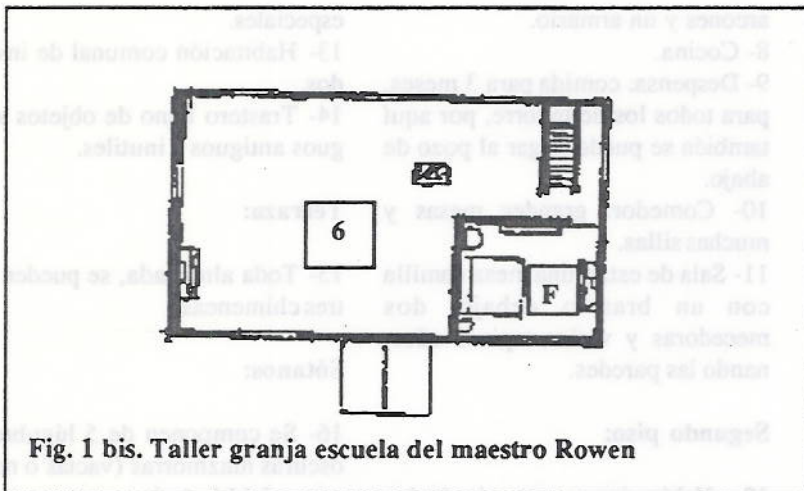


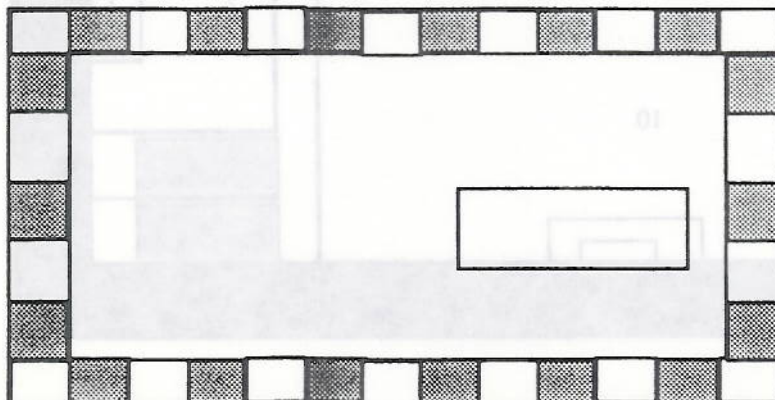
Tabla de personajes no jugadores

	Nvl.	Pv	DB		CA	DB	Esc	MM(1)	Prof.
Rowen	8	110	70 da	92 al	2	15	N	10(3)	Granjero
Luzbel	5	48	50 gu	90 ac	1	15	N	10(3)	Mujer Rowen
Alumnos/21	1	20	35 gu	40 ac	1	11	N	5(0)	Aprendices
Montyr.	25	120	80 bs	50 da	4	10	N	5(2)	Alqui/Sorce
Ferny	12	150	130 bs	110 ap	16	5	S	11(2)	Soldado
Soldados	3	75	90 bs	80 ap	13	10	S	11(1)	"
Uruks/2	8	120	105 sc	85 ap	17	10	S	5(2)	Guerrero
Orcos/28	2	65	75 sc	60 ac	12	10	S	11(0)	"
Wargos/10	3	90	90 ap	55 ar	8	25	N	15(3)	
Lobos/20	3	70	65 ap		3	30	N	20(4)	
Suddor	11	135	127 bs	100 ap	16	11	S	11(2)	Soldado
Virama	10	70	110 da	90 bq	2	20	N	15(3)	Asesina
Tom	6	73	40 gu		2	11	N	11(0)	Viejo Granj
Maria	2	35	40 gu		1	10	N	5(0)	Mujer Tom
Radjik	10	130	120 bs	95 al	16	5	S	11(2)	Guerrero
Mosca/1-100	1	4	20 pi		1	25	N	11(5)	
Oso	8	175	135 ga	80 a	4	5	N	10(1)	
Sandido/4-8	4	60	70 ec	60 al	6	5	N	15(1)	
Golem	25H	400H	200 ga	200 a	20	50	N	15(3)	Gran Criatura

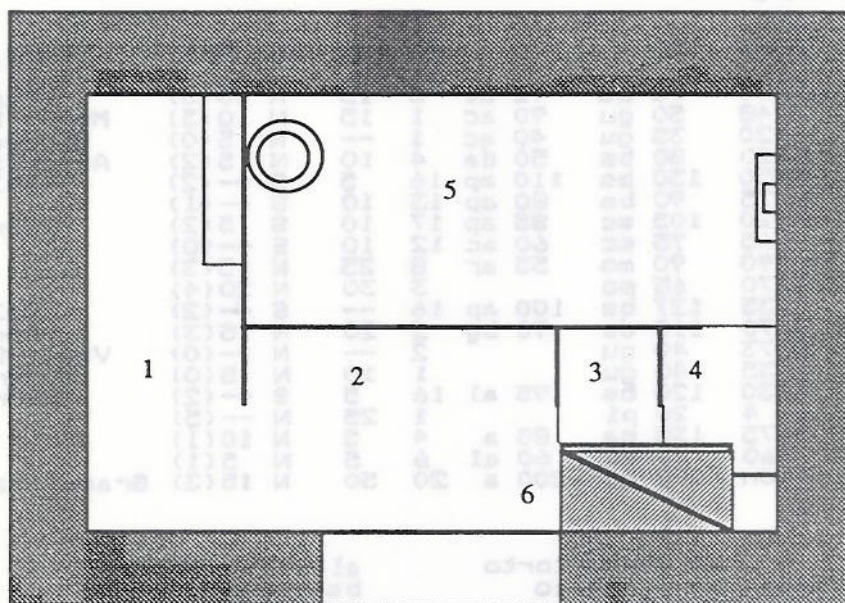
a : apretón ac: arco corto al: arco largo
 ap: arco compuesto ar: arañazo bs: espada ancha
 bq: blow gun da: daga ec: espada corta
 ga: garra mo: mordisco sc: cimitarra
 gu: guadaña (tabla Pole Arm con -20 coraza y cota mallia y -10 en resto, falia de 1-6).
 (1): iniciativa (ver RMCII)

Montyr tiene todas las listas de Alquimista y Sorcerer hasta nivel 20, las cerradas de Esencia hasta nivel 10, y las abiertas hasta nivel 20.

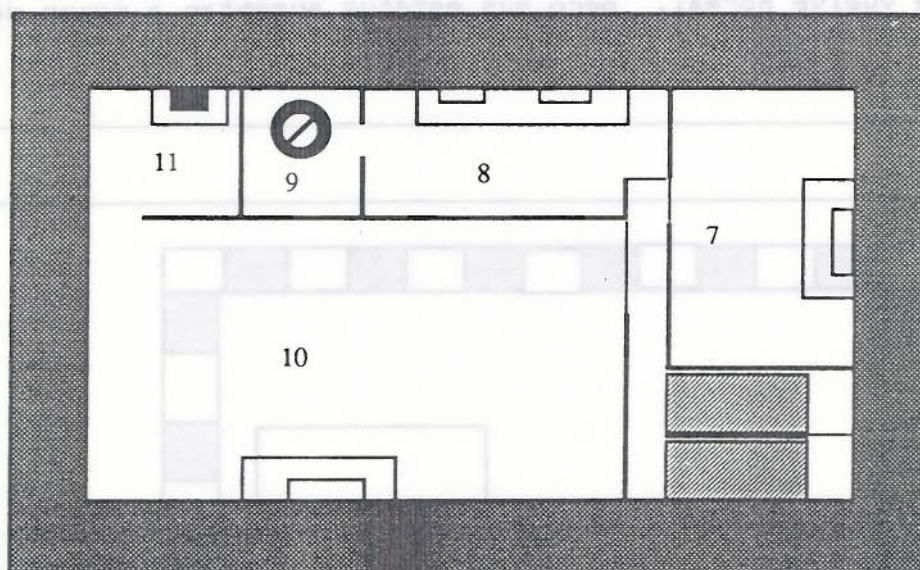
Seragemon Flor/se toma en forma de pasta vale 180 mp, veneno de nivel 1 (la sangre de la victima se transmuta temporalmente en Karillian, un liquido negro que sirve como sangre pero imperfecta, sostiene la vida pero causa incapacidad; (MERP: Ig, It, Pr, RM; Em, In, Me, Pr, Re) bajan 50, pero no menos de 1. De 1-10 horas la victima se vuelve normal, pero sus estatus aumentan a razon de 1 dia.



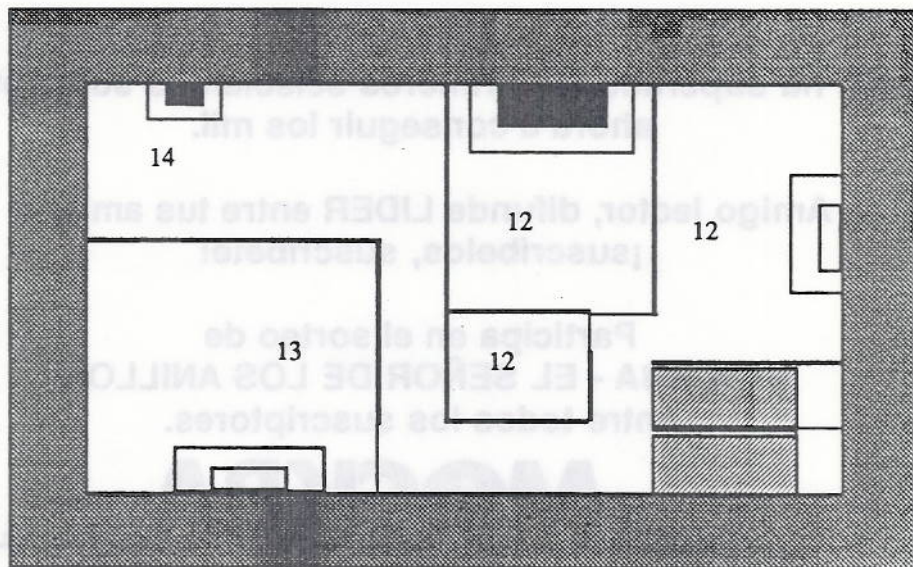
Terraza



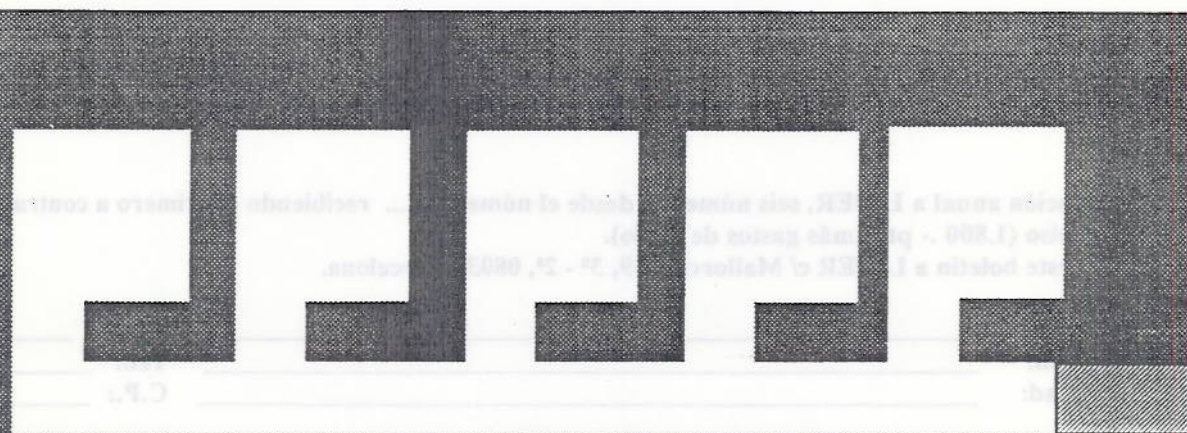
Planta baja



Primer piso



Segundo piso



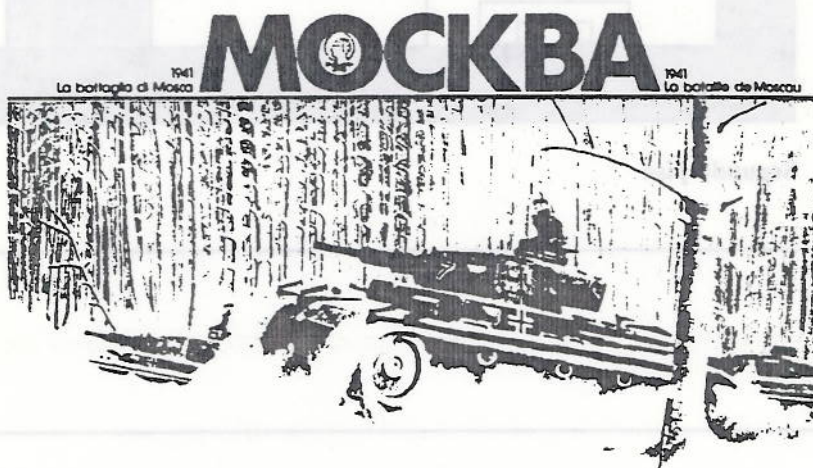
Sótano

CAMPAÑA 1.000 SUSCRIPTORES

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

**Amigo lector, difunde LIDER entre tus amigos
¡suscríbelos, suscríbete!**

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



..... BOLETIN DE SUSCRIPCION

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

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

Nombre: _____ Edad: _____
Dirección: _____ Tel.: _____
Localidad: _____ C.P.: _____

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

LIDER 1 ☐
LIDER 5 ☐
LIDER 9 ☐
LIDER 13 ☐

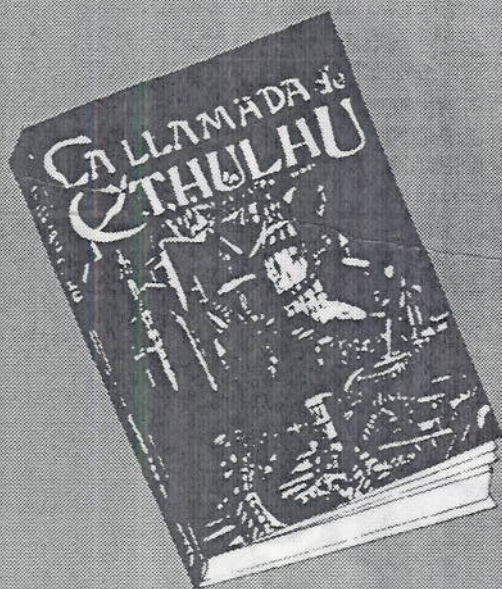
LIDER 2 ☐
LIDER 6 ☐
LIDER 10 ☐
LIDER 14 ☐

LIDER 3 ☐
LIDER 7 ☐
LIDER 11 ☐

LIDER 4 ☐
LIDER 8 ☐
LIDER 12 ☐

LLAMADA de CTHULHU

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



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

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

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

En librerías y
especialistas en juegos

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

