

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

19

LA JIHAD
escenario para
Imperium Romanum II

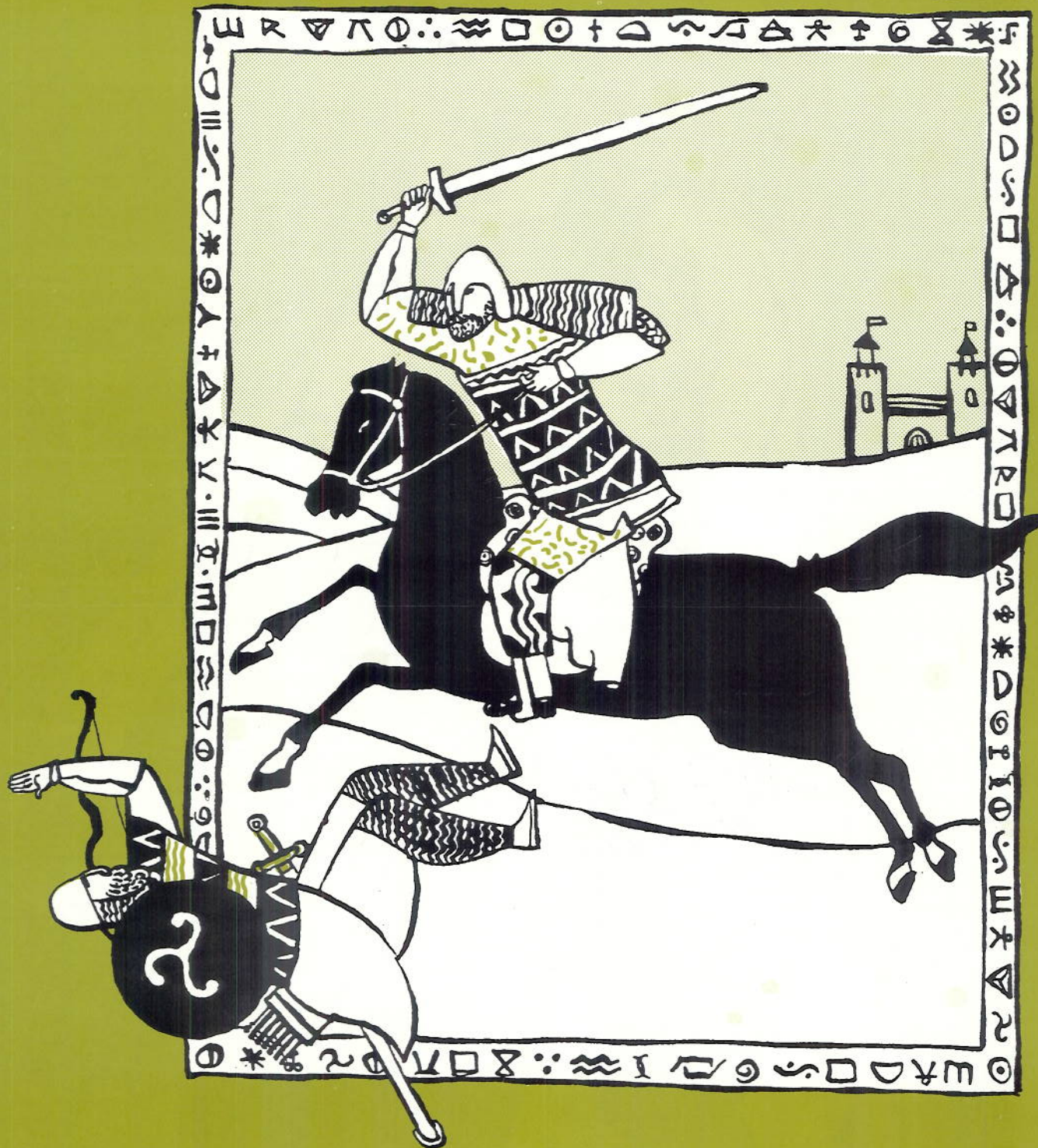
BIMESTRAL ■ 300 Ptas.

Dossier Stormbringer • Creación de Shamanes en RQ



RuneQuest®

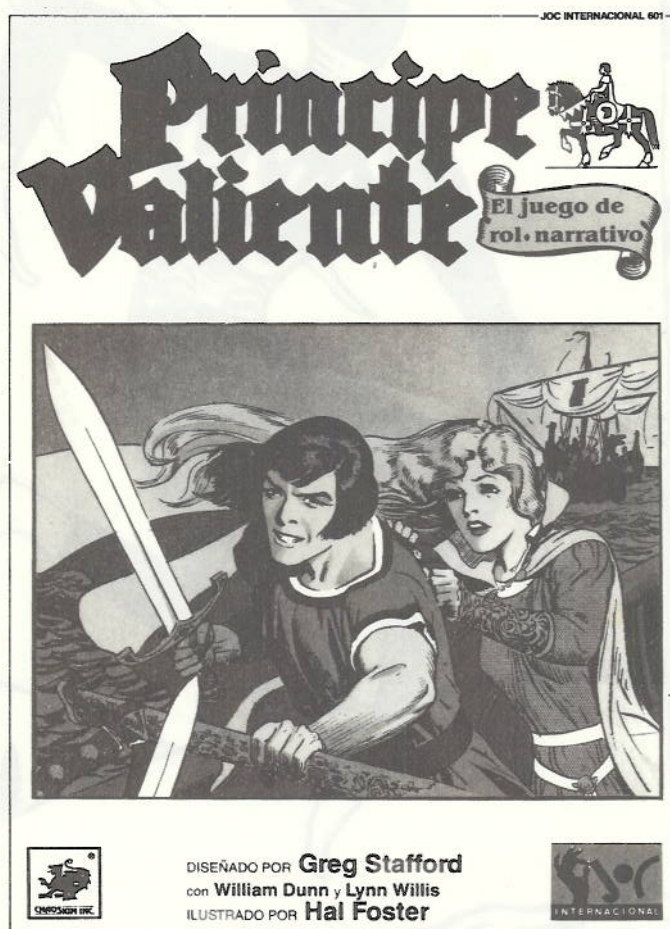
Juego de Rol de Fantasía



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.



El juego de rol narrativo incluye dibujos inéditos de Hal Foster



DISEÑADO POR **Greg Stafford**
con **William Dunn** y **Lynn Willis**
ILUSTRADO POR **Hal Foster**



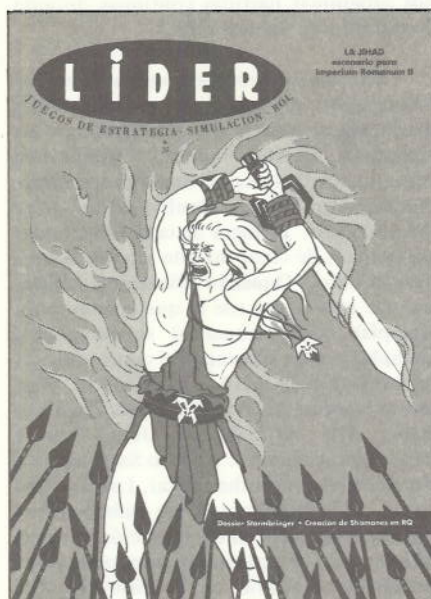
En librerías y
especialistas de juegos

Aquelarre



Primer juego de rol creado y ambientado en tradiciones hispanas.
Presentación e iniciación en las JESYR 90 por su autor Ricard Ibáñez
Pídalo en tu proveedor especializado o en las librerías.





Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Delegación Madrid:
Pepe
Redactores:
Susana Hortelano, Javier Cava,
Xavier Bacigalupe.
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo, Luis Serrano y Jordi Zamarreño.
Portada:
María Casas
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex Fernández.
Colaboradores:
Armando Antoñano, Jesús M^a Cortés, Xavier Cañellas, Manuel Martínez, Pedro Olarte, Tomás Olarte, Arnal Ballester, Xesca Guasp, Ricard Ibáñez.

Edita:
EDILUDIC
Francesc Matas Salla -presidente-,
Montserrat Vilà Planas -tesorero-,
M^a Asunción Vilà Planas -secretario-,
José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez -vocal-.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3^o 2^a
08037 Barcelona
Tel. (93) 257 73 34
Composición y maqueta:
Libertytype, S.L.
Casanova, 55-57, 6^o
08011 Barcelona
Publicidad:
Manuel Martínez
Suscripciones:
Paquita Mestres
Imprime:
Hurope, S.A.
Recared, 2, - Barcelona.
D.L.: B-8358-86
Tirada:
6.000 ejemplares
Nº Suscriptores:
965

Líder 19 Octubre 1990

El estado de la afición	6
Encuentros	6
Communikado	7
Novedades	10
Comic	11
LÍDER	12
Clubs	13
Ranking	17
La biblioteca de Ankh-Morpork	19
Consultorio del Orco Francis	21
Las llamadas de Cthulhu	23
Silencio... ¡Se juega!	28
Space Hulk	28
Flechas contra corazas	29
La Jihad	30
El Correo del Zar	39
Panzerblitz	39
El Rincón de Europa	41
Industria aérea soviética	41
Plomo en las mesas	44
La batalla de Pidna	44
Dossier	47
Stormbringer	47
La voz de su master	59
Consejos para la creación y manejo de Shamanes en RuneQuest	59
Grimorio	65
Cthulhu había llegado	65

I Encuentros en Algorta

Los pasados días 29-30 de junio y 1 de julio se celebraron los **I Encuentros de Rol y Simulación de Algorta**, que organizados por **Hobbies Guinea** en colaboración con el **Aula de Cultura de Getxo** (Getxoko Kultur Etxea). Han contado con la participación de ciento diez aficionados de la localidad así como de otros venidos desde Portugalete, Las Arenas, Getxo, Sestao, Bilbao, etc.

En un pabellón de cuatrocientos metros cuadrados contamos con casi todo lo que podíamos imaginar para hacer de estos primeros encuentros una piedra de toque para todos los grupos desperdigados que aún no están constituidos como club de localidad.

Megafonía inalámbrica, música ambiental, stands individuales con 20 mesas de 2x1, proyección de vídeos y la colaboración de casas como **Joc Internacional**, **Juegos sin Fronteras**, **M.B. y Diseños Orbitales** fueron el material tangible con el que **Hobbies Guinea** abordaba esta desmesurada tarea.

Y salió bien a pesar de todos los clásicos problemas que se suelen dar en estos casos: falta de masters, exceso de jugadores inscritos a un mismo juego, falta de jugadores en otras mesas, replanteamiento de algún juego oficial y algún quebradero de cabeza más.

Las enormes ganas de jugar, y sobre todo a jugar a *El Señor de los Anillos* que tenía más del 70% de los inscritos, nos obligó a ceder parte del peso de la organización al criterio, creemos que justo, de los masters

que al fin y al cabo deben ser árbitros y jueces en cada partida.

El experimento que suponía proponer a priori unos juegos oficiales para estas jornadas en parte no tuvo el éxito esperado, ya que juegos como *Star Wars*, o *Traveller*, o *Advanced HeroQuest* no tuvieron una inscripción inicial que los justificara como tales. Hay que tener en cuenta de todos modos que Algorta acaba de despertar a los juegos de simulación y wargame.

Es por ello, que al final, juegos como *AD&D*, *Okinawa*, *Warhammer* y *Talisman* fueron jugados en sendas mesas extraoficialmente en partidas improvisadas.

La sorpresa mayor fue el inesperado éxito que tuvieron cuatro mesas en las que permanentemente hubo lista de espera para jugar al *HeroQuest*.

Es paradójico hasta cierto punto que un juego tan simple produjera tanta expectación, pero pensamos en la cantidad de jovencísimos jugadores cuyas edades oscilaban entre diez y doce años que aún no teniendo acceso a juegos de mayor complejidad mostraban interés por este juego cuyo mayor atractivo a nuestro entender es la parafernalia con que ha sido dotado ya de fábrica. Quizá esto pudiera muy bien ser una gran idea para cualquier fabricante capaz de combinar un buen juego, unos escenarios más que aceptables y un surtido de figuras y elementos de mobiliario que aún haciendo el juego doble de precio que uno de tipo libro standard en el mercado actual compensa con creces la inversión realizada.

La gran afluencia de jugadores a *El Señor de los Anillos* nos desbordó haciendo-

nos programar partidas continuas durante la maratón de los dos días.

Mi contribución personal a estas jornadas aparte del trabajo de organización y los juegos, y posters que entregamos a los ganadores, fue el de modelar y fundir cien copias expresamente de una figura conmemorativa que lleva el nombre de *"El Arbol del Ahorcado"*, primera de la serie de fantasía después de crear más de setenta figuras para la marca **Oquendo Miniaturas Militares**. De esta figura (de la que les envío un ejemplar como recuerdo) se entregaron ejemplares a los Masters, así como a los ganadores de cada mesa. La relación de Masters es la siguiente: Borja Carbajo, Zigor Larrabe, Alex Arizabalaga, Juan Ramón Peña, Iker Alejandro, Alberto Sanchoyerto, Francisco Rubio, Liher Irizar, Lazaro Akrregui, Luis Heredero, Kepa Bilbao. Especial mención tiene la colaboración extraordinaria que dejó pasmados a todos cuantos pudieron admirarle en la impresionante labor de master que desarrolló Fernando del club Avres-Brest de Bilbao. Resumiendo, el experimento ha ido bien, la gente lo ha pasado estupendamente y han quedado con ganas de otras jornadas, que obviamente verán la luz el próximo año por estas fechas. Entretanto barajamos la posibilidad de hacer unas jornadas especiales navideñas en esta localidad aprovechando el recinto de Getxolandia que el Aula de Cultura de Getxo promueve durante las vacaciones de diciembre. Avisaremos con antelación si este proyecto puede ver la luz. J.C. Santiago Guinea.

EDILUDIC

El fanzine está creciendo. Aún queremos que crezca más con la colaboración entusiasta de sus lectores, y de los cientos y miles de recién llegados que constituyen *la moda del rol*.

Vamos a confeccionar traje nuevo y dar más fuerza a este adolescente lúdico.

LIDER pasa desde este número a ser editado y gestionado por una asociación cultural denominada EDILUDIC. LIDER reforzará su redacción para iniciar su andadura profesional en la gestión de su contenido.

La sociedad EDILUDIC está formada por Francesc Matas Salla como presidente, Montserrat Vilá Planas, tesorero, M^a Asunción Vilá Planas, secretario, José López Jara, vocal y Javier Gómez Márquez, vocal.

Las suscripciones y envíos son para Paquita Mestres; la publicidad para Manuel Martínez.

El objetivo de la sociedad es claro, se trata de reinvertir cada peseta en el desarrollo del hobby. Los previsibles déficits serán sufragados por encomiables sociedades colaboradoras. EDILUDIC va a contar con la abnegada redacción existente y con los actuales colaboradores.

Para coordinar este equipo de nota-

bles, se incorpora la figura de un director, en la persona de Eduard García Castro. Esta fórmula permite potenciar todas las capacidades existentes, e incluso incorporar como redactor a Carlos Muñoz, un periodista perteneciente y conocedor del hobby.

El secretario de redacción es Javier Gómez de Sturmtruppen que, con Pepe, asegura en el seno de la directiva de la sociedad, los intereses de la redacción y por tanto del contenido y de la línea editorial. EDILUDIC trabajará fraternalmente con JOC INTERNACIONAL en la promoción del juego.

Una sociedad distinta y diferenciada jurídicamente permite una clarificación de contenidos, que necesariamente repercutirá en la calidad de la revista. Además la integración en esta sociedad cultural de los socios de JOC INTERNACIONAL, con un destacado miembro de la vieja guardia lúdica como Pepe -wargamer, rolero, amante de las figuras, de la literatura, de los instrumentos musicales-, y con un concienzudo representante de una nueva generación, Javier -wargamer de corazón y rolero después-, asegura potenciar todas las sinergias del aspecto comercial y profesional, con la novísima afición mayoritariamente de rol.

Crece la afición lúdica. Es *la moda del rol* se oye en las escuelas por Barcelona, cuando entre clases y recreos grupos de estudiantes se transforman en ávidos y sedudos aventureros o investigadores, enfrascados en un lenguaje indecifrable para los curiosos que aún no están en *la moda*.

Los de *la moda* no se citan para cañas, ni litronas, ni en la disco, sino para partidas, aventuras... ¡para jugar!

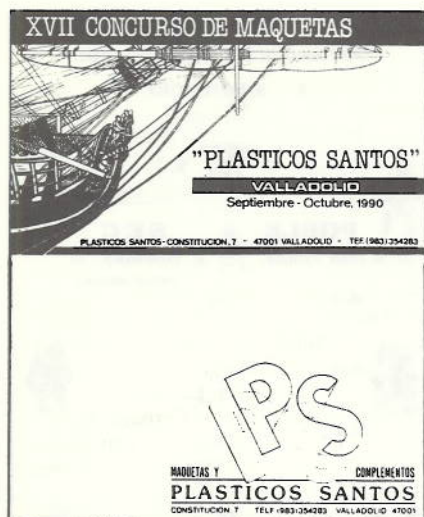
Leen y releen libros y manuales. La lectura es aún más ávida si el enigma a descifrar es para el próximo día.

Y bajo el brazo, o aún mejor, en un abultado cartapacio repleto de libros y notas, suele encontrarse LIDER.

LIDER nació de la afición, su objetivo es dotarla de información, ofrecer nuevos escenarios y aventuras, informar de los avances del hobby.

La fórmula química del wargame/temático/rol por la que apostó la línea editorial ha cristalizado.

6.000 LIDER 16, 6.000 LIDER 17, 6.500 LIDER 18, 6.000 LIDER 19 y en preparación 10.000 LIDER 20, con 1.000 suscriptores, hacen pasar de un deseo a la realidad su rol de columna vertebral o eje de la afición al hobby lúdico.



XVII Concurso de maquetas en Valladolid

En los meses de septiembre y octubre tendrá lugar en Valladolid la decimoséptima edición del Concurso de Maquetas organizado, principalmente, por la empresa **Plásticos Santos** en colaboración con la Asociación Española de Modelismo Estático (AEME) y otras entidades relacionadas con el modelismo.

Este concurso organizado anualmente, es una de las más importantes manifestaciones modelísticas que se celebran en España y consigue reunir las más significativas obras de importantes maquetistas.

El plazo de entrega de las obras será del 27 al 29 de septiembre. Los resultados del concurso se darán a conocer a partir del día 3 de octubre y la entrega de los premios se celebrará el día 20 del mismo mes en la Caja Popular de Valladolid.

Los aficionados interesados pueden solicitar información en Plásticos Santos, Constitución, 7, 47001 Valladolid.

Cyberhunter en Barcelona

Durante todo el mes de julio se jugó en el barrio del Eixample a "Cyberhunter", juego de rol en vivo ideado y organizado por "Homo Ludens" con el soporte del Distrito IIº del Ayuntamiento de Barcelona a través de l'annex de Golferichs, abierto al gran público en general, casi total desconocedor del mundo del rol.

El proyecto contó con una buena organización, incluyendo un gran despliegue de medios, tanto de coordinación de todo el sistema como de ambientación en el juego (que recuerda mucho a Blade Runner), así, en los diferentes comercios o locales colaboradores, el jugador en un intento de conseguir el dominio de la ciudad para uno u otro bando (Corporación o Mega-Tech), pudo recoger datos en forma de cartas, cintas de vídeo, diskettes y otros artilugios que pudiesen ayudar al correcto cumplimiento de su misión.

Concluyendo, bien por la idea, original y divertida, oscurecida por la desinformación que rebotaban las hojas de inscripción. J.S.

COMMUNIKADO 19

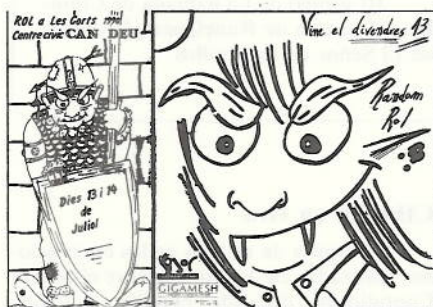
En solidaridad con todo este gran asunto del 92, las próximas JESYR -ya a la vuelta de la esquina- tendrán lugar en un palacio olímpico, según nuestras últimas noticias. ¡Por fin un marco olímpico para unas jornadas que preveemos también históricas! Habrá presentación de nuevos juegos, campeonatos con los ya clásicos, reencontros de aficionados de toda nuestra geografía y, otra novedad, la celebración simultánea en el mismo recinto de Barnasoldat, un certamen que reúne una interesante muestra de modelismo y miniaturismo, un campo íntimamente relacionado con el juego.

Es el momento, pues, de que esta readacción se ponga pesada y haga un llamamiento a cuanto aficionado ande suelto, desperdigado o errante por nuestra extensa y variopinta geografía ibérica, para que, en haciendo un atillo, se ponga en marcha ¡ya! hacia las jornadas. Pensad en la inolvidable experiencia de poder comprobar que hay muchos locos como vosotros (algunos bastante más locos, ya veréis). Imaginad las partidas interminables, las copas después de las partidas, las resacas después de las copas, el desayuno apresurado y... ¡vuelta a empezar! Este ciclo mágico, de clara inspiración druidica, causa adicción y hace de los esforzados «jornaleros» profetas del juego en su tierra, si es que alguna vez consiguen volver a casa después de tan tremenda experiencia iniciática.

Hemos dicho que en las JESYR se presentarán nuevos juegos. Nosotros, para ir haciendo boca, presentamos en este número de LIDER un importante dossier sobre otro gran juego de rol que aparece en castellano: «Stormbringer». Los aficionados al rol y a la literatura fantástica están de enhorabuena: las hazañas de Elric de Melniboné y las terribles espadas «Tormentosa» y «Enlutada» al alcance de todos nosotros (aquí en su versión original, porque la traducción al castellano de las novelas de Moorcock parece obra de algún infame habitante de Pan Tang). Suponemos que serán legión los jugadores que pasarán a engrosar la lista de víctimas, sicarios y amigos y residentes en el mismo Plano de los Señores del Caos (ya nos conocemos, je, je).

Y en el capítulo de juegos de tablero, no dejéis de leer el interesante reportaje sobre una campaña con Imperium Romanum II, un clásico de West End Games, y en la que se propone incluso cómo ligar este juego de tablero con el mundo rolero de RuneQuest. No faltan propuestas interesantes para esta vuelta de vacaciones como podéis ver. ¡Nos vemos en las JESYR!

Seductoramente vuestra,
La Redacción



En las Corts en Barcelona

En fiestas del barrio se ha integrado el juego de rol, organizado por **Random Rol**, durante los días 13 y 14 de julio, en el marco del Centre Cívic Can Deu. Mesas de *Cthulhu*, *El Señor de los Anillos*, con presentación

de *Príncipe Valiente* y *James Bond 007*. La iniciativa ya busca su continuidad para el próximo año.



V JESYR

A todos los clubs, asociaciones e instituciones de juegos del hobby, se ha enviado esta circular. De esta forma la organización de las Jornadas, LudoCentre, va calentando motores, mientras prepara las actividades, contando con buena parte de la "vieja guardia" y de la "nueva". Un sin fin de campeonatos y partidas van a realizar las delicias de la Afición.

Para que no haya empujones, como en todas las anteriores ediciones, se está barajando además nada menos que 5.000 metros cuadrados. ¿Quién da más?

LIDER, comprometida con las JESYR desde sus inicios os propone preparar una peregrinación masiva, para que se intercambien experiencias con miembros de la afición de todas las provincias. Si cada año aumenta la participación de las Canarias, y también desde Sevilla, esperamos las de Santander, Cáceres, Vigo, La Coruña, Málaga, Cadiz... Os queremos conocer a todos.

Los que no hayais recibido esta circular, hacerlo saber a LIDER o directamente a LudoCentre.

La nueva "moda del rol" que invade los centros de estudios tendrá su puesta de largo en estas jornadas.

Durante el otoño, los días 1, 2, 3 y 4 de noviembre, tendrá lugar en Barcelona las V Jornadas de ámbito nacional dedicadas a los juegos de Estrategia, Simulación y Rol -JESYR 90-.

Las JESYR son un espacio de encuentro que anualmente interesa a más personas. Este año esperamos 10.000 visitantes, entre aficionados, educadores, técnicos en cultura y público en general, así como entidades y clubs; además de importadores, fabricantes, distribuido-

res, revistas y tiendas especializadas. En definitiva las JESYR se han convertido en la expresión anual, a nivel estatal, de la afición a los juegos de simulación y rol.

Las JESYR acogerán torneos oficiales de Juegos de Guerra, Rol, Temático, Reflexión, Sociedad, Wargame con figuras y concursos de dioramas y de pintado rápido de figuras, además de muchos otros torneos de diferentes temáticas organizadas a título no oficial.

Como invitados de honor se contará con la presencia de Gregg Stafford (Chaosium, creador de RuneQuest, Príncipe Valiente, Pendragon), Duccio Vitale (Eurogames, creador de Mai 68) y José Manuel Allende Salazar (especialista en wargames con figuras), los cuales compartirán con todos los visitantes sus conocimientos sobre juegos y miniaturismo.

Esperamos que este primer avance sobre las V JESYR haya llamado vuestro interés. Pasado el paréntesis vacacional veraniego recibiréis información más detallada. Os enviaremos una encuesta que una vez rellenada por vuestra parte nos permitirá confeccionar un censo detallado del tejido asociativo existente en nuestro país alrededor del juego. Quedamos a vuestra disposición para cualquier aclaración y concreción que deseéis pedir. Os saluda atentamente. Director técnico JESYR. Javier Hoyos.

Se anuncian como torneos oficiales de la JESYR:

STAR WARS (ciencia ficción)
KREMLIN (temático)
BATTLETECH (wargame)

También previstos paralelamente:
III torneo de La llamada de Cthulhu, III torneo de RuneQuest, II torneo de El Señor de los Anillos.

Semana del juego en Sant Boi

Del 24 de septiembre al 2 de octubre se celebrarán en Sant Boi, Barcelona, y más concretamente en el Casal de Barri Mariano unas minijornadas, incluidas en "La Setmana del Joc", organizadas por el club «Dead Masters and the PJ'S» y el ayuntamiento, dedicadas a todo tipo de juegos, entre ellos los juegos de rol. Para el desarrollo del certamen se contará con la presencia de una monitora que coordinará y dinamizará los juegos.

Cthulhu en vivo

"Después de un año de las excavaciones realizadas en Ampurias sobre el cónsul Contulio he decidido reuniros a todos, tanto a los que estuvieron en las excavaciones como en el laboratorio, el día 30 de junio a las 21 h. en la c/ Selva de Mar, 215.

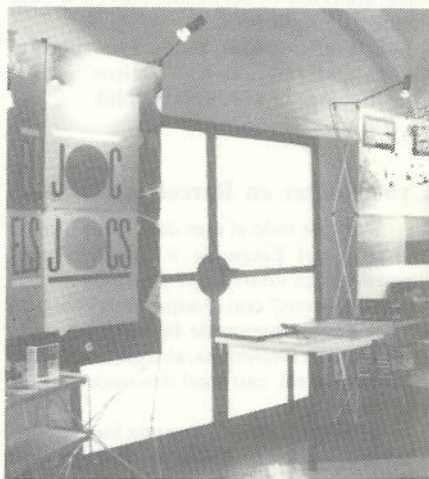
Como recordaréis descubrimos la tumba de un cónsul cartaginés desconocido por nosotros, y que después de esto ocurrieron extraños incidentes. Por tanto me inte-



resaría saber si han seguido ocurriendo estos incidentes.

Atentamente un saluda, se despide el profesor Márquez».

Por esta misteriosa carta fueron convocados el pasado 14 de junio una treintena de intrépidos aficionados al rol en vivo. El evento transcurrió en San Martín de Provençals de Barcelona, organizado por Sturmtruppen. Con un horario muy sugestivo, puesto que el colofón con invocación al diablo fue a las 12 de la noche. Buen ambiente, buen humor y buena cena regada con buen vino.



El joc, els jocs

La exposición itinerante organizada por LudoCentre para la promoción directa de los juegos ha conseguido un total de ocho mil participantes, distribuidos en 6.345 de público en general, 1.398 en 48 grupos de escuelas y 278 participantes en otros grupos educativos. Los grupos más frecuentes son clases de 6º, 7º y 8º de EGB, comprendidos entre 12 y 15 años, llegando hasta los 18 años con un 22% de participación. El 86% fueron jóvenes y el 14% jovencitas.



Por poblaciones la participación ha significado: Montmeló (1.168), Caldes de Montbui (1.244), Manlleu (917), Barberá del Vallés (1.007), Cerdanyola (604), Sant Sadurní d'Anoia (658).



Están previstas: Martorell (1 al 12 de junio), Cornellá (15 al 19 junio), Pineda de Mar (22 al 26 de junio), Canovelles (29 junio al 10 de julio), Sabadell centro (13 al 24 de julio), Hostalets de Pieyola (27 de julio al 7 de agosto), Esparraguera (7 al 18 septiembre), Sant Boi de Llobregat (21 de septiembre al 2 de octubre), Sabadell 6º Distrito (5 al 16 de octubre), Premiá de Mar (19 al 30 de octubre), Sant Vicenç de Montalt (2 al 13 de noviembre), Canet (16 al 27 de noviembre), Berga (30 de noviembre al 11 de diciembre).



V JESYR 1990
Organizadas por LudoCentre
días 1, 2, 3 y 4 de noviembre 1990

II PREMIO JOC INTERNACIONAL DE CREACIÓN DE MÓDULOS

para los juegos

RuneQuest La llamada de Cthulhu Stormbringer

premios

1º premio	50.000 Pts.	por Joc Internacional
2º premio	1 juego	por Central de Jocs
3º premio	1 juego	por Ludómanos
A cada uno de los premiados		1 suscripción anual a LIDER

Bases

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

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

Plazo de entrega el 25 de octubre de 1990.

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

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

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

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



¿Demoníaco?

Los rumores que se venían oyendo por la Redacción por fin se confirman, irrumpirá en las próximas JESYR un juego de rol autóctono, escrito por Ricard Ibáñez, colaborador asiduo de LIDER, e ilustrado por nuestro artista Arnal Ballester.

Según dicen los afortunados que lo han jugado, el juego está ambientado en la Península Ibérica, en la Edad Media de las leyendas y los cuentos populares. Una Edad Media, pues, con Meigas, Fadas, y sobre todo Demonios y Magia.

Por lo que hemos podido ver del juego hasta ahora, sus puntos fuertes son el Bestiario (con seres fantásticos sacados de las tradiciones populares de la Península), los Hechizos (sacados de Grimorios medievales auténticos) y la Ambientación; (para la cual Ricard estuvo estudiando todo un año Historia Medieval de España en la Universidad).

Se llama **AQUELARRE** - juego de rol demoníaco medieval.

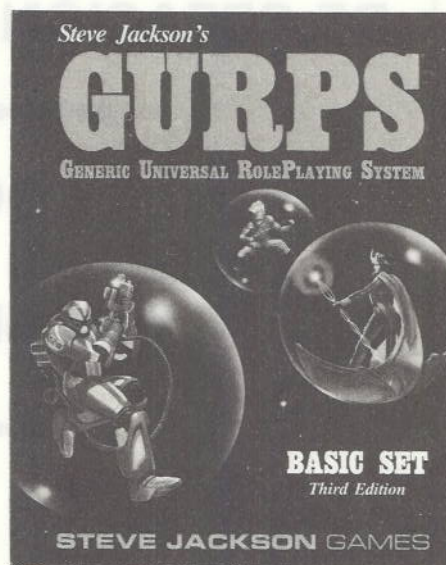
Warhammer 40.000... ¿En castellano!

Desde el lejano futuro llega, para todos nosotros, el juego más sangriento y emocionante de la galaxia: **Warhammer 40.000**

Alfil presenta **Warhammer 40.000/Rogue Trader**, aunque obviamente, no precisa presentación (¿Acaso queda algún Orko en la galaxia que no lo conozca?). Baste decir tan solo que es un sistema de juego que ha estado cinco años escribiéndose y reescribiéndose, y que es al contrario de lo que parece, el conjunto de reglas de donde surgieron **Warhammer Fantasy Battles** y **Warhammer** juego de rol. Por ello es un juego compacto, que aunque sus raíces sean el juego de guerra con figuras, no olvida la parte importante que el rol desempeña en el mundo lúdico. Principalmente **WH 40K**

(iros acostumbrando a la abreviatura) es una forma de juego original y sobre todo abierta a los deseos de los jugadores y directores de juego. Como dijo el autor del juego Rick Priestley... "El resultado final de todo esto es un conjunto de reglas con solo unas pocas secciones que deben ser usadas y cientos de variantes y opciones. El número de reglas adicionales (a partir del sistema básico) da al director de juego de **WH 40K/Rogue Trader** mucha más libertad que en la mayoría de juegos similares e invita a un mayor nivel de participación del DJ."

A los tres años de su 1ª edición, el público español tendrá el **Warhammer 40.000**.

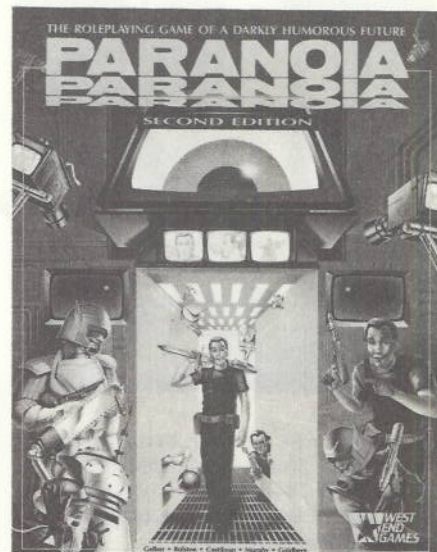
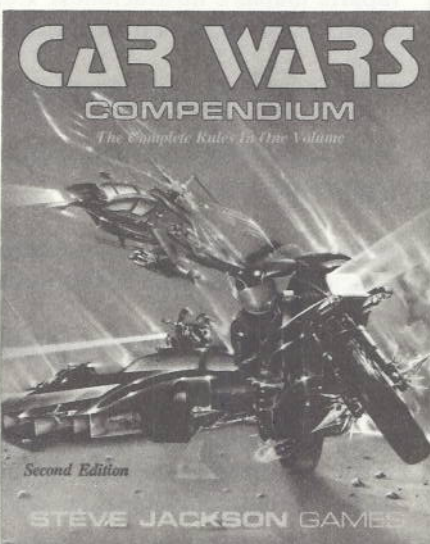


Steve Jackson

En el pub del Origins 90 se formalizó solemnemente el contrato de difusión de las colecciones de Steve Jackson en España.

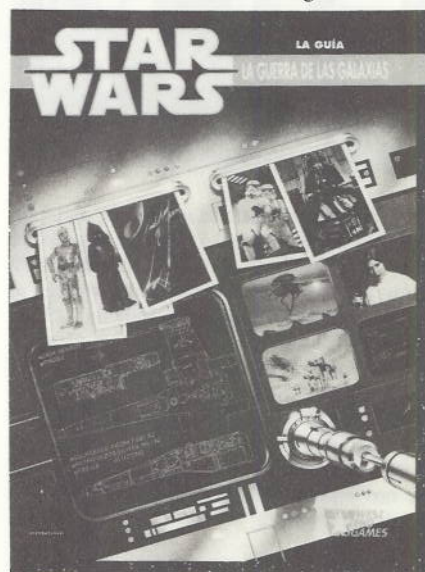
Luís Serrano, Ignacio Sánchez y Martín se encargarán de dirigir y traducir estos juegos del creativo texano.

En las JESYR 90 se anuncian novedades.



Paranoia

Se inicia la aventura de la publicación en castellano de este juego de WEG. En el LIDER 18 le dedicamos un amplio dossier y sólo falta que la afición acoja este divertido juego como se merece. Le seguirá el módulo **Paranoia Aguda**. Para sus forofos se anuncia una serie de novelas en inglés.



La Guía

Esperada, deseada y reivindicada esta imprescindible complemento de juego está destinado a realizar las delicias de todos los fans del juego y a los del film. Se anuncian los módulos **Comando Shantipole** y **La caza del hombre en Tatooine**, en los que ya se encuentran escenarios para jugar a **Star Wars**. Este es un wargame de corte más clásico, de tipo ciencia-ficción, basado en toda la serie filmica.

En WEG ven con alegría que **Lucasfilm** ha empezado a anunciar la preparación de una nueva trilogía de la saga. Para más averiguaciones puedes dirigirte al club de fans, como se explica en **La Guía**.

**EL TIO TRASCO PRESENTA:
TEMAS CANDENTES DEL
MUNDO DEL ROL**

HOY: LA VIDA NO ES UN JUEGO DE
ROL, BABY.

© 1990 ALBERT
MONTEYS



ERES MIOPE Y SIN
TUS LENTILLAS NO VES NA
DA? ENCIMA ERES UN FA-
NÁTICO DEL ROL?

LEETE ESTO, Y
DESPUES, PLAN-
TEATELO...

PONGAMOS POR CASO A UN
TAL X.
COMO CADA VIERNES, X,
VA A JUGAR A ROL CON LOS
AMIGOTES.



¡¡MIERDA!!
YA HE OLVIDADO
MIS LENTILLAS!!

SUPONGAMOS QUE
X YA A TOMAR EL
BUS...



NO VEO NA.

VEAMOS AHORA LO QUE LA
FALTA DE VISIÓN, UNIDA A
SU PASIÓN POR EL ROL PRO-
DUCE EN SU AGOBIADO
CEREBRO.



¿PERDON,
NENE, TIENES
HORA?

LO
QUE VE



¿PERDON,
NENE, TIENES
HORA?

¡¡QUE LA
MATA!!
¡¡TA LOCO!!



¡DEBE SER
UN DROGADISTO!

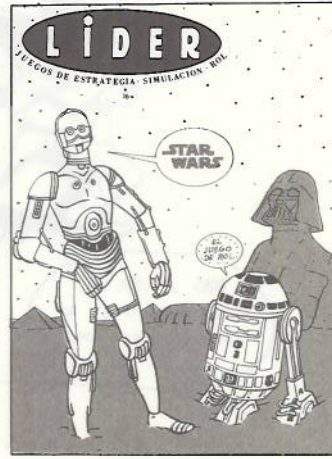
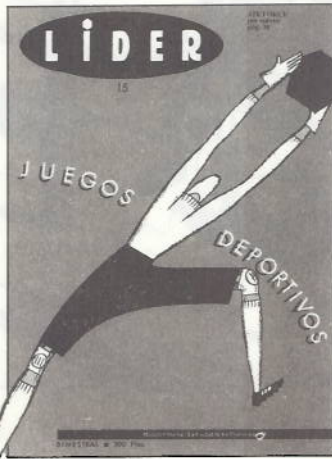
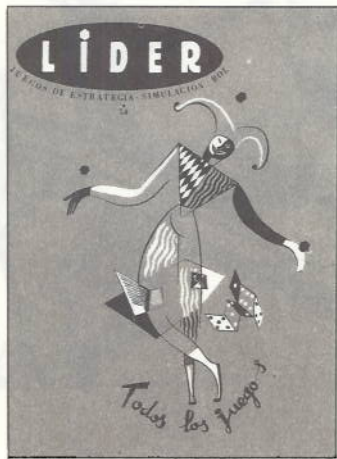
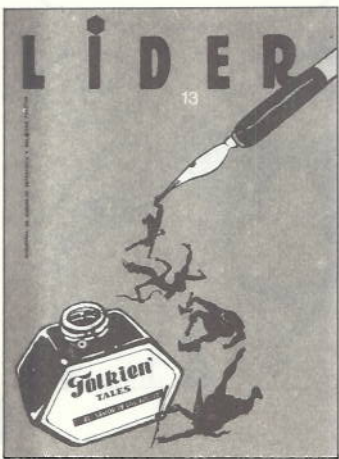
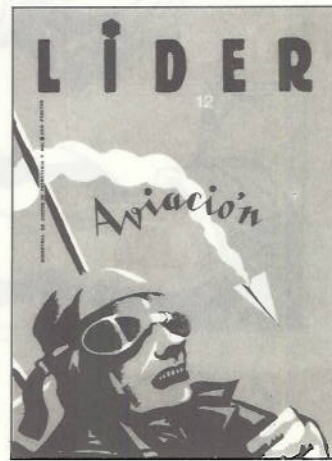
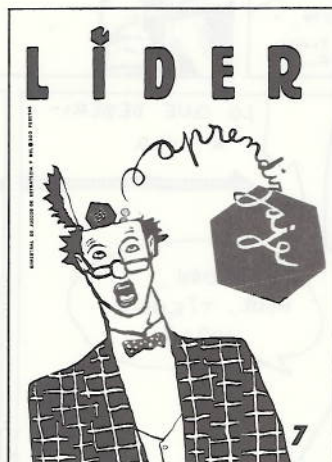
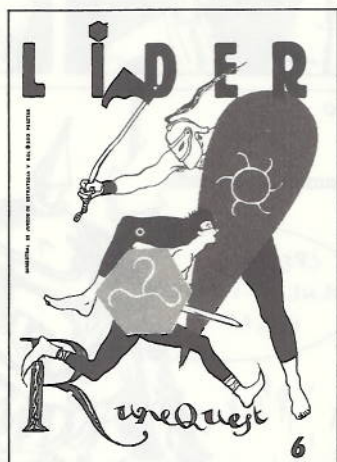
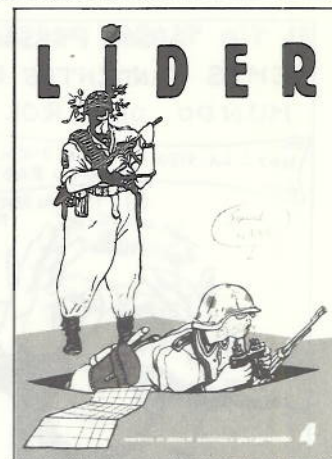
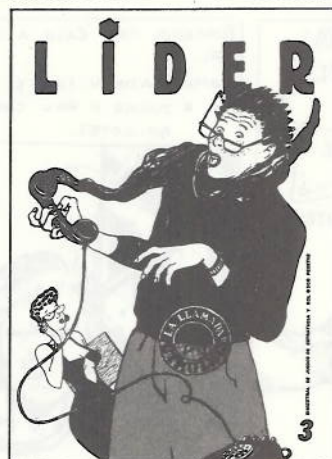
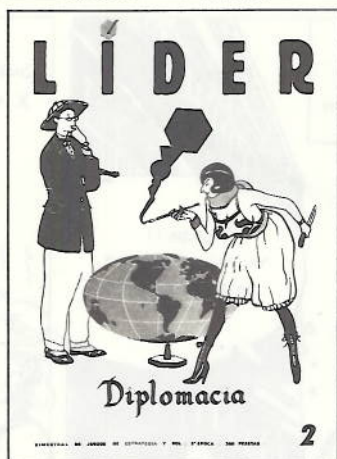
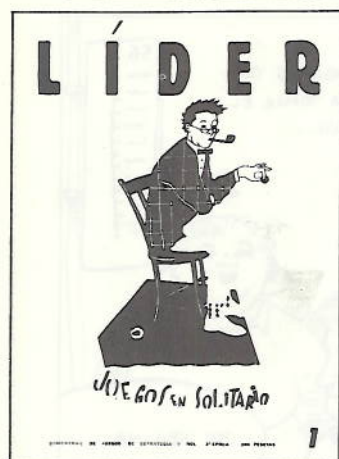
¡SÍ, NO!!!
AAAARGH!

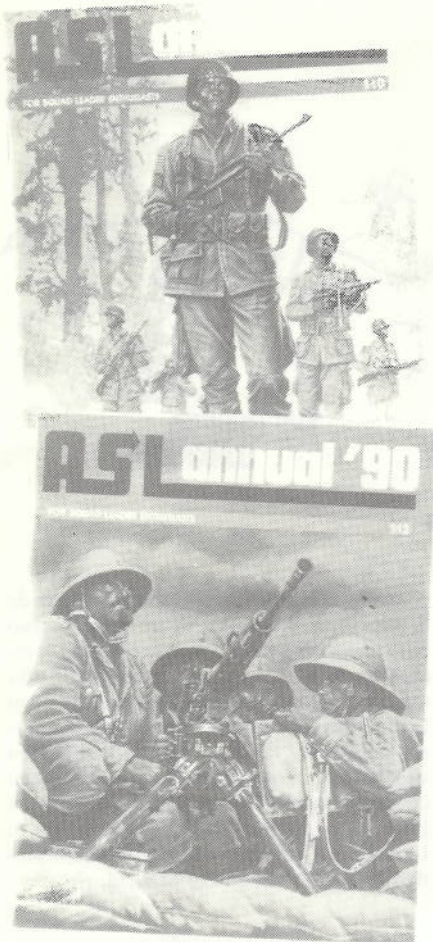
YA VEÍS, PONEOS
GAFAS QUE ESO NO
SE OLVIDA EN
CASA.

BYE!

YAS A VER TU,
MONSTRUO DEL A-
VERNO, ¡DEJARME
SOLO!

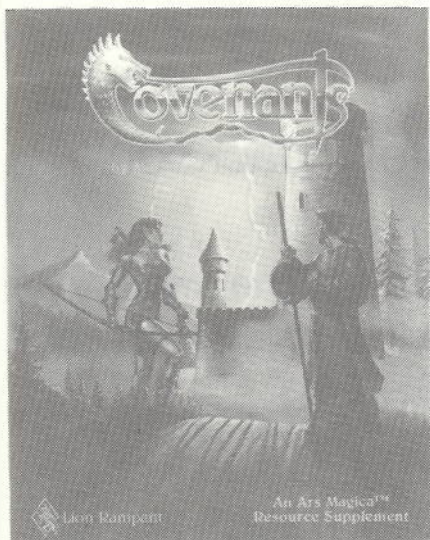






ASL Annual

Escenarios, comentarios, ayudas en un sustancioso complemento de *The General*, donde **AH** da el tono de su calidad. Imprescindible junto a tu *ASL*.



Covenants

En su segunda edición da fe del concienzudo trabajo con que **Lion Rampant** va construyendo su juego *Ars Magica*.



Genertela

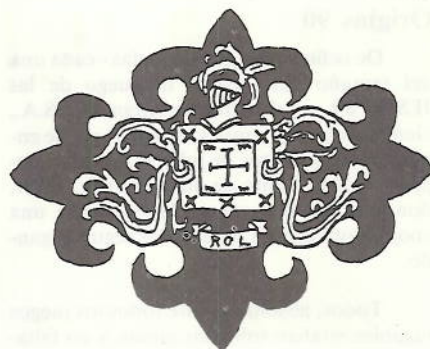
La descripción del mundo fantástico de Glorantha, es minuciosamente presentado en este continente, para seguir suministrando información, su traductor Luis Serrano inicia el trabajo con *Secretos de Glorantha* previsto publicar para el próximo año.

Los mercenarios

Traveller el decano juego de ciencia ficción de Rex Martin, publicado por **Diseños Orbitales**, dispone de un tercer suplemento con *Los Mercenarios*. Una gran lista está prevista publicar, en ella los aficionados están reclamando y esperando el anuncio del *Megatraveller*.

Battletech

Los Techs están entrando en las mesas de juego, después de la *Zarpa del Zorro* se prevee publicar *Citi Tech*.



Descuartizadores de Orcos en Palencia

En Palencia ha surgido un nuevo club denominado "Descuartizadores de Orcos". Su actividad principal es el rol y se consideran unos grandes entusiastas del mismo. Este club se ha formado con la finalidad de difundir esta modalidad de juego entre los habitantes de su provincia, potenciando de esta manera la afición a este tipo de juego lúdico. Nos escriben para darse a conocer y nos envían su insignia.

Todos aquellos que deseen ponerse en contacto con ellos pueden escribir o telefonar a: José Fco. Aparicio Cuesta, San Isidro, 1, 2º-A, 34002 Palencia, T: (988) 72 04 92.



Forgotten Warriors en Murcia

El club Forgotten Warriors nos comunica que han conseguido un local para llevar a cabo sus actividades. También piden información sobre cómo llevar a cabo una partida de rol en vivo, solicitando a otros clubs que estén interesados en ello algún tipo de colaboración. En caso de que alguien desee establecer contacto con ellos obteniendo información o intercambio de material (disponen de una gran cantidad de éste, se dedican a Cthulhu, RuneQuest y al Señor de los Anillos), he aquí su dirección (pues un profundo medio-orco infiltrado en su grupo consiguió alterar su carta anterior suprimiendo la dirección de su ya famoso club): Forgotten Warriors, Rafael Risueño Sánchez, Obispo Roque C. nº 5, 30510 Murcia, T: (968) 79 29 00.

Origins 90

De ocho a diez grandes salas—cada una del tamaño del terreno de juego de las JESYR 89—en el Hilton de Atlanta, U.S.A., cientos de mesas y miles de jugadores, se entregaron a primeros de julio al agotador deporte lúdico. Tanto de día, como de noche, donde el dormir era exclusivamente una enojosa obligación para poder seguir jugando.

Todos, absolutamente todos los juegos jugables estaban sobre las mesas, y no faltaban los rol en vivo, conviviendo con ansiosos varones perfectamente ataviados de militares en sus hazañas en los wargames.

Por el calor sofocante, ni el más osado marine, ni aventurero se atrevía a poner un pie fuera del vestíbulo del inmenso hotel. Sólo se hacía esta peligrosa gesta para adquirir pizzas o Coca-Cola en vez de a 1 dólar, a mitad de precio en la manzana adyacente...

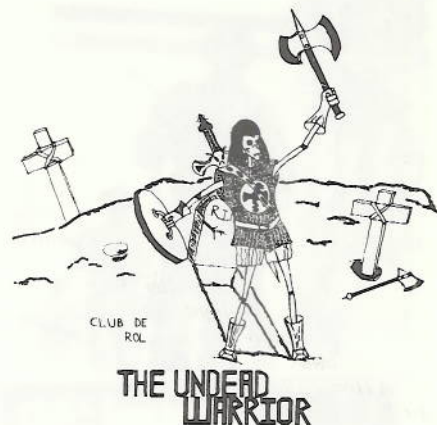
Gabriel García de **Alpha**—traductor de multitud de wargames—, con Montserrat Vilà y Francesc Matas de **Joc Internacional**, se quedaron maravillados ante esta convención norteamericana. Podías encontrar quien te iniciara en el último juego, desayunar con Rex Martin, director de *The General*, conseguir una firma del literato Tom Clancy, horrorizarte con el autor de las ilustraciones de las portadas de los juegos, vien-

do los desaguisados en los cambios de color y perspectiva de ciertas portadas impresas, conocer la problemática de la partida número cuarenta y cinco de un grupo de playtesting que explicaban sobre fotolitos como era el nuevo lanzamiento de **AH, New World**, admirar los disfraces osados de los y las cavernícolas, atender al tumulto provocado por cientos de aficionados en invocaciones temerarias orquestadas por Greg Stafford y Sandy Petersen, observar como el equipo de Pete Fenlon—**ICE**—“vendía” sus juegos, jugando con fruición su última novedad y haciendo esperar a sus clientes, como **WEG** se las ingenió para que todo el mundo topara con su stand—donde se lucían sedosas corbatas— cada vez que se entraba o marchaba del espacio comercial, debatir con su autor la quinta modificación y edición de las reglas del *World in Flames*, observar en la tribuna de innumerables conferencias a Mark Miller, creador de *Traveller*, o discutir sobre las tácticas militares en España, con el equipo de **Class of Arms**.

En **LÍDER 20** ampliaremos el reportaje.

The Undead Warrior en Madrid

En Madrid se da a conocer un nuevo club—**The Undead Warrior**—dedicado principalmente a jugar a *RuneQuest*, *El Señor de los Anillos*, *La llamada de Cthulhu*, *Marvel*, *Dragonlance*, *007*, *Star Wars* y *Grecia Mítica*.



Por el momento, el club sólo consta de 7 miembros y no poseen un local propio para hacer sus actividades. Su objetivo principal es darse a conocer para contar de esta manera con un número mayor de gente con la que jugar, pasárselo bien y hacer aventuras diferentes. Por este motivo nos envían su logotipo y nos informan del precio de su cuota mensual (250.- Pts.). Si alguien está interesado en apuntarse al club, escribir a: **Luis Felipe Lainez Arribas**, **Alejandro Rodríguez**, 16, 1º-B, 28039 Madrid.

JUEGA A MINI CAR WARS CON LÍDER 20

Iníciate en el gran mini-juego de Steve Jackson

Conduce diabólicamente tu poderoso vehículo—coche, moto— en la jungla de asfalto, en una brillante simulación en juego de rol. Juego y revista, todo por sólo 300,— Ptas.

Encarga seguidamente tu *Mini Car Wars* a tu tienda especializada o librería. Si no dispones de proveedor a tu alcance, te lo enviamos seguidamente; con el pedido adjunto 400,— Ptas. en sellos.

Central de jocs

Esta tienda barcelonesa ha formado una sociedad para lanzarse al campo de la distribución y traducción de juegos, trayendo a nuestro país, una serie de marcas que hasta la fecha eran casi desconocidas, entre los aficionados. Desde aquí nuestra enhorabuena a esta iniciativa, que por cierto, para ser su entrada como distribuidores, menudo catálogo que nos ofrecen. Los podéis pedir en vuestras tiendas habituales o en Central de jocs:

De GDW, *Megatraveller*, *Space 1889*, *Traveller 2300*, *Twilight 2000* 2ª Ed, en juego de rol. *Harpoon*, *Johnny Reb*, *Over the Top*, *Combined Arms*, en Reglas de miniaturas. *A House Divided*, *Imperium*, *Blue Max*, *Air Superiority*, *Air Strike*, *Team Yankee*, *Red Empire* y *Battlefield Europe*, en wargames.

De GRD, que ofrece los wargames, y revistas de la Serie Europa.

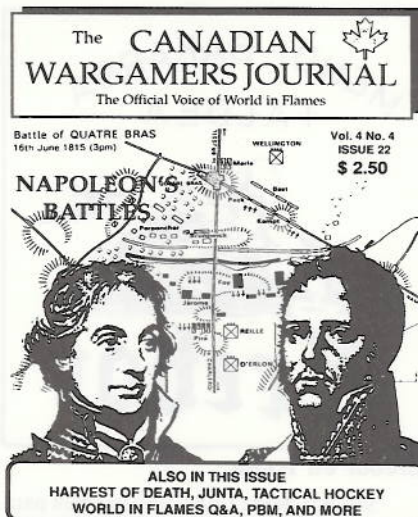
De The Gamers, *Bloody 110th*, *Objective Schmidt*, *Force Eagle's War*, *August Fury*.

De Tome/Clash of Arms Games, *The Last Victory*, *Edelweiss*, *La Bataille de Albuera*, *La Bataille de Preussich-Eylau*, *Napoleon at Leipzig* y *The Emperor Returns*.

Informan que ya están a punto de aparecer las traducciones de *Fire in the East*, *Scorched Earth*, *The Urals*, *The Last Victory* y *Edelweiss*, *Bloody 110th*.

El wargammer ve así compensada en parte su desazón de lo que opinan como "demasiado rol". El aumento de la afición

revaloriza al wargame y a muchos jugadores de rol les tienta el gusanillo cuando leen en LIDER los reportajes. La valiosa labor de traducción, tanto del aficionado traductor como del intrépido distribuidor, facilitará que el wargame siga en el lugar que se merece con títulos reconocidos de gran calidad



The Canadian Wargamers Journal

Para los amantes del World in flames, interesados en escenarios y ayudas de juego, y periódicamente de otros wargames, podéis pedir este fanzine que ha ganado el pre-

mio Origins 89 "al mejor fanzine", a Canadian Wargamers Group 207 Bernard Drive NW, Calgary, Alberta T3K 2B6, Canadá.

A.S.E.S. en Amposta

Desde Amposta, Tarragona, nos escribe el club ASES (A-mposta S-uper E-nrollado-S) que se dieron a conocer hace un par de años en nuestra revista. Los integrantes de este club son unos amantes del rol que desean contactar con otros aficionados rol-gamers para intercambiar módulos, opiniones, puntos de vista... Todos aquellos que deseen conocerlos y establecer estos tipos de contactos deberán escribir a: c/ Virgen del Carmen 15, Amposta 43870.

Promoción clubs en Tenerife

Desde Santa Cruz de Tenerife se está trabajando en la organización de las primeras jornadas insulares de juegos de estrategia, simulación y rol. Arduo trabajo si tenemos en cuenta que en Tenerife no existe ningún CLUB y que aprovecharemos este medio para instar a todos aquellos interesados en el tema a que se pongan en contacto con Jesús Adrián en el tfno.: 922-24 71 21 (de 9 a 2). Las intenciones son las de contar con una sede permanente en la que desarrollar todas las actividades propias de un club, y las de fomentar la afición con actos públicos y apoyo oficial además del boca a boca imprescindible en estos casos.



Hago extensiva la llamada a todas aquellas entidades públicas o privadas que estén interesadas en participar en este primer encuentro canario para que contacten en el teléfono arriba mencionado.



La casa del Hobbit en Valladolid

Son un nuevo club nacido gracias a un grupo de "esforzados aventureros" que hacen tanto Dungeons como La Llamada, pasando por El Señor de los Anillos, RuneQuest, Traveller, etc., o sea, por cualquier juego de rol que sean capaces de dirigir. Esperan llegar, a saber cuándo, a jugar a juegos de tipo temático, wargames y juegos con figuras, pero de momento se asientan en el rol.

Su cueva se halla ocupada por 21 laboriosos hobbits que entre comida y comida,

pasan sus ratos de ocio matando orcos, trolls y demás criaturas oscuras. Pero no quedan sólo para jugar, también trabajan en juegos de cosecha propia, tres en estos momentos.

Su sede central se halla en la Vieja Cárcel de Valladolid, Madre de Dios s/n, 47011 Valladolid.



Erebor en Iruña

Saludos desde Iruña, nos escriben para darnos más información sobre su "talde" (club). Dentro del talde desarrollan bastantes actividades:

El rol es el que más tiempo ocupa. A lo que más se juega es a Rolemaster, El Señor de los Anillos, Megatraveller, RuneQuest, La Llamada de Cthulhu, Star Wars, Simulacres y alguno más.

En los wargames juegan a Third Reich, Squad Leader, ASL, Siege of Jerusalem y un poco a la serie Europa.

Los temáticos no se destacan por la variedad en su talde, se puede decir que sólo juegan a Maquiavelli.

Se están introduciendo en los soldados de plomo.

Erebor Mendi Bakarra Taldea, Andrés Cormenzana o Pascual Tamburri (t: 941-25.13.92), Alberto (t: 27.33.06), Andertxo (t: 21.12.32), Aptdo. correos, 1289, Iruña, Navarra.

Soft'n Rol en Madrid

"La aventura podrá ser loca, pero el aventurero ha de ser cuerdo", nos indican:

Hace poco se constituyeron como una Asociación cuyos fines son el fomento de los juegos de rol en cada una de sus variantes. Léase J.P.C. (Juego por Correo), J.T.R. (Juego en Tiempo Real)...

Están interesados en participar en las V JESYR y solicitan información de cómo hacerlo, puesto que desconocen su funcionamiento.

Nos informan, así mismo, que tienen muy avanzado un juego de rol espacial genuinamente español. Esperan poderlo presentar en las V JESYR (si les es posible la participación). Naturalmente, creen que será un éxito...

En espera de prontas noticias... Antonio Clemente Meco, Apdo. 60020 de Madrid.

¡OH CIELOS, LA BESTIA HA DESPERTADO!

SI, QUERIDOS MONSTRUOS: EN RIGUROSA PRIMICIA PARA EL MUNDILLO DE ROLEROS Y WARGAMEROS DE PRO ASÍ COMO PARA EL RESTO DE SUBESPECIES AFINES SE COMUNICA QUE LA NUEVA SECCION QUE TENEIS RECIENTE ABIERTA EN HOBBIES GUINEA ES:

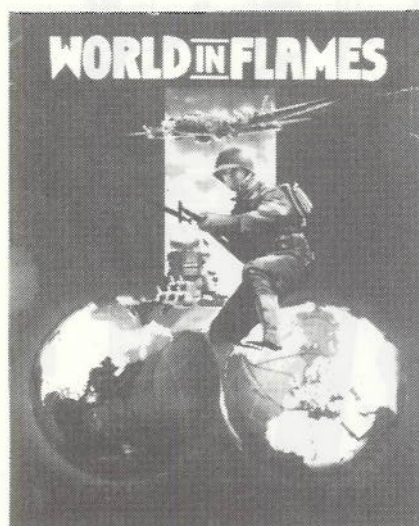
!!! PARA MAREARSE !!!

MAS DE DOS MIL FIGURAS DE LAS MEJORES MARCAS DE ROL, WARGAME Y MINIATURA MILITAR EN UNA EXPOSICION PERMANENTE QUE PODEIS VISITAR CUALQUIER DIA INCLUSO SABADOS TARDE.

O SI TE PILLA UN POCO LEJOS TE LO MANDAN POR CORREO LIBRE DE GASTOS A TODA ESPAÑA. SISTEMA CONTRA REEMBOLSO O TARJETA VISA/MASTERCARD/EUROCARD.

HOBBIES GUINEA

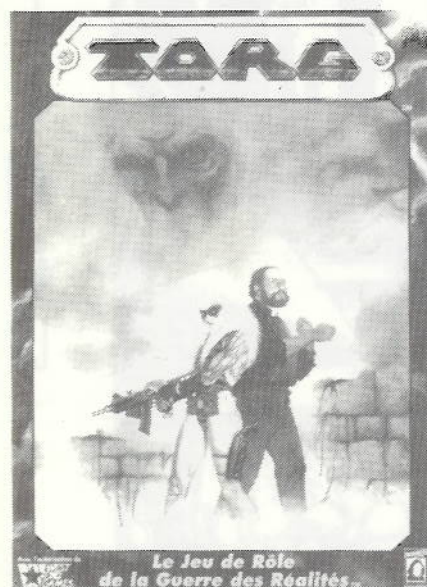
AVDA DE BASAGOITI, 64. / ALGORTA. - VIZCAYA. 48990
TFNO/FAX : (94) 469 1645



World in Flames

Se está introduciendo este compendio sobre la II Guerra Mundial que en octubre estará disponible. Con la presión a tope de Sturmtruppen sobre Martin, podréis llegar a las JESYR 90 con las primeras partidas realizadas.

De otro confín prometen la traducción de *Days of Decision*, sabia explotación del anterior, presentado como ampliación diplomática. Imprescindible en la ludoteca de los amantes del *World in Flames*.



Ludomanía veraniega

Seguimos las pistas en varios puntos de nuestra geografía ibérica de actos abiertos a los ansiosos de *enrolarse*, en L'Obert de Golferichs en Barcelona celebrado del 10 al 13 de julio, se efectuaron campeonatos de *Junta*, *Diplomacy* y *Star Wars*, con premios de Billares Soler, Central de Jocs, Joc Internacional y suscripciones de LIDER.

En las jornadas de rol del Poble Sec, también en Barcelona, organizadas por Al-mogavars, hubo en sus tres días demostraciones de *Fokker*, *El Señor de los Anillos* y *Star Wars*. Extrañamente el rol en vivo programado se quedó en el tintero por asistencia menguada. ¡Que no vuelva a pasar!

En este Ranking, incrementamos el número de juegos aparecidos en cada apartado y reducimos los comentarios.

JUEGOS DE ROL

Puntos otorgados: 5.838

Juegos puntuados: 36

1º El Señor de los Anillos	1.931	=
2º La llamada de Cthulhu	745	=
3º Star Wars	506	+
4º Traveller	410	+
5º Ars Magica	303	+
6º James Bond	230	=
7º RuneQuest	228	-
8º Advanced D&D	226	-
9º Príncipe Valiente	205	-
10º Paranoia	172	=
11º Ciberpunk	140	+
12º Marvel Super Heroes	128	+
13º Megatraveller	100	+
14º Hawkmoon	90	+
15º Rolemaster	70	+
16º Shadowrun	66	-
17º Star Trek	60	+
18º Fokker	40	+
19º Warhammer	38	-
20º Stormbringer	30	+

JUEGOS TEMÁTICOS

Puntos otorgados: 2.201

Juegos puntuados: 40

1º Battletech	563	+
2º HeroQuest	384	=
3º Space Hulk	256	-
4º Blood Bowl	224	=
5º Empires in Arms	124	+
6º Civilization	106	+
7º Talisman	80	=
8º Space Marine	64	+
9º Advanced HeroQuest	64	-
10º Diplomacy	62	+

RANKING

11º Dune	60	+
12º Junta	32	=
13º Circus Maximus	30	+
14º Kremlin	28	+
15º Speed Circuit	26	+
16º March Madnes	24	+
17º King Maker	20	-
18º Imperium Romanum II	18	-
19º Britannia	18	-
20º Cold War	18	-

WARGAMES

Puntos otorgados: 1.818

Juegos puntuados: 52

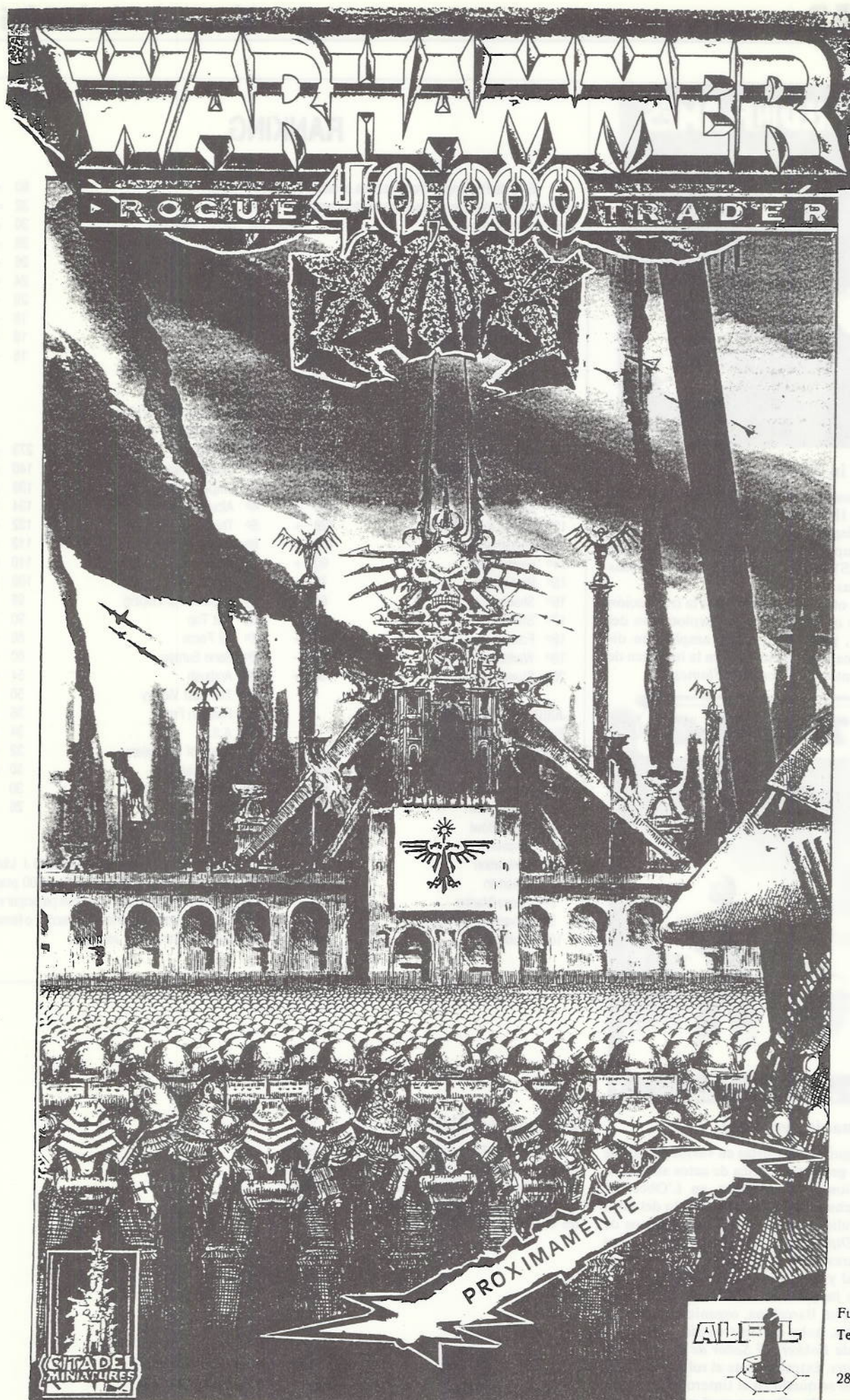
1º Cry Havoc	273	+
2º Squad Leader	140	-
3º Emperor Returns	138	+
4º Albuera	134	+
5º Third Reich	132	-
6º Russian CPG	112	-
7º Talavera	110	+
8º Edelveiss	106	+
9º Napoleon at Leipzig	98	+
10º Flat Top	90	-
11º Air Force	88	-
12º Serie Europa	60	-
13º Ambush	54	-
14º The Last Victory	50	=
15º Russian Front	36	+
16º A.S.L.	34	-
17º Siege of Jerusalem	32	-
18º Wing Leader	30	+
19º Bloody 110th	30	-
20º B-17	26	+

El ganador de este Ranking ha sido J. Lluís Falguera, que ha escogido el vale de 5.000 ptas. como premio. Ya sabéis que si queréis participar en el sorteo del Ranking sólo tenéis que escribir o llamar por teléfono a Central de Jocs.■

Paranoia en Elche

En los Encuentros que varios clubs están preparando de forma entusiasta te enseñarán a jugar a *Paranoia*. Asegura tu participación llamando a Emilio, Tel.: 667 02 06 de Elche-Alicante.

NO-NO-NO



NO-NO-NO



Fundadores, 9,
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

LA BIBLIOTECA DE ANKH-MORPORK

Aunque en estos momentos las vacaciones estivales han quedado atrás para la mayoría, los libros que toca comentar aparecieron justo antes del pasado mes de agosto, y parece ser que en estas fechas todos los editores se ponen de acuerdo para ofrecernos los tochos más gordos que imaginarse puedan...

POR ALEJO CUERVO

Entre la avalancha de novedades, **Jack Vance** por partida doble en dos obras de gran tonelaje: *La perla verde* (Nova Fantasía, 2.500 ptas.), segunda entrega de su serie de Lyonesse, y *Alastor* (Gran Super Ficción, 2.300 ptas.), la trilogía del cúmulo galáctico completa en un sólo volumen.

Vance debería ser conocido de muchos aficionados a la ciencia ficción por series tan memorables como *Los Príncipes Demonio* (Gran Super Ficción) o novelas como *Emphyrio* (Miraguano), que no es el lugar ni el momento adecuado para describir en detalle, pero que aprovecho para recomendar con igual entusiasmo. La escritura de Vance es sencilla y falta de complicaciones, pero cuidadosa, efectiva y capaz de hacer que la ficción resulte más verosímil que el mundo real. Vance desgrana en todas sus novelas una infinidad de pequeños detalles que van configurando la imagen de sociedades tan peculiares como fascinantes y que lo han consagrado como uno de los mejores fabuladores del género.

La serie de Lyonesse supone un cambio de registro radical en la obra de Vance, que hasta ahora se había desarrollado principalmente en el terreno de la SF de aventuras, con ocasionales incursiones en la fantasía. En este último sentido se conocía aquí su serie *La Tierra moribunda* (Ulramar), en la que la fantasía se

trataba de un modo picaresco (en particular en las divertidísimas novelas dedicadas a Cugel), un poco como si Vance no creyera realmente en ella. *Lyonesse* y *La perla verde* tienen un tono mucho más dramático y el autor se entrega por completo a lo que narra: la historia de las islas Elder, un escenerio mítico vinculado a los orígenes del ciclo artúrico.

Alastor, el libro de SF de mayores dimensiones que se haya publicado hasta la fecha en castellano, reúne tres novelas independientes entre sí y ambientadas en un escenario común. Se sitúan, junto a la ya citada *Emphyrio*, entre las mejores novelas que ha escrito el autor en el terreno de la SF. Sus atractivos son los ya indicados antes y, en particular, la descripción de los partidos de *hussade* (un juego muy pintoresco del que podría hacerse fácilmente una versión en tablero tipo *Blood Bowl*) en la primera novela, y descripción de la rígida etiqueta social en un mundo iluminado por cinco soles y en el que la configuración de éstos marca lo que es lícito hacer en cada momento para sus habitantes.

Y por seguir con libros de montones de páginas (y precios en consonancia), recomendar también la lectura de *Neverness* (Júcar Etiqueta Futura, 2.795 ptas.), del norteamericano **David Zindell**. Es la primera novela de su autor y, al mismo tiempo, el descubrimiento de un escritor de categoría. Se anuncia como "el *Dune* de los años 80", pero he visto promocionar así un montón

de novelas y su lectura recuerda antes de eso a un montón de otros autores y novelas: el Gene Wolfe de *La sombra del torturador*, a *El clan del oso cavernoso* (uy, perdón, quería decir *El clan del oso cavernario*), el propio Jack Vance y los mejores rasgos de cultivadores de la ciencia ficción dura como Gregory Benford. Es una historia de escala cósmica con una enorme riqueza de elementos tomados de la larga tradición del género y de todas las mutaciones que éste ha experimentado. Zindell demuestra haber digerido en su obra todo lo que ha dado de sí hasta ahora la SF y lo ha volcado de golpe en las 500 páginas de esta novela, que resulta tan espectacular como memorable y cuya lectura no puede abandonarse una vez empezada. (Lástima que el traductor no tuviera ni idea de la terminología matemática que usa Zindell en determinados momentos y estropee el efecto de algunos de los pasajes más originales del libro.)

Y para finalizar, consolar a los lectores cuyos bolsillos no anden tan voyantes refiriéndome a un libro algo más asequible. Ya comenté en su día una novela de **Robert Silverberg**, a la que se puede sumar ahora *La torre de cristal* (Super Ficción, 975 ptas.), otra obra espléndida de la época dorada del autor. En ella se describe la loca ambición de Simeon Krug, un magnate que construyó un imperio con la creación de androides y que está volcando todos sus recursos en el empeño de construir una torre para comunicarse con las estrellas. Es una novela apocalíptica en la que se enfrentan las obsesiones de diversas figuras típicamente silverberianas y que deja detrás suyo una huella indeleble.

Traveller

AVENTURAS DE CIENCIA FICCION EN UN FUTURO DISTANTE

TRAVELLER

Conjunto de reglas e información que describe de forma completa todo un universo, permitiendo la aportación imaginativa de los jugadores.
Como juego de rol de ciencia ficción, define las características de la vida en la sociedad interestelar del futuro.

Ref. 2201

P.V.P. 3.700,-

KINUNIR

Aventura para **Traveller**. Kinunir es el nombre de una clase de Cruceros de Combate, que patrullan las fronteras del Imperio, protegen las rutas comerciales, e incluso una de ellas ha sido convertida en una penitenciaría orbital. Los aventureros tal vez estén a la altura de las misiones ... o se vean obligados a estarlo.

Ref. 2501

P.V.P. 1.575,-

1001 PERSONAJES

Este suplemento contiene 1001 personajes creados para su uso con **Traveller**. Cada personaje está preparado para emplearse de inmediato como adversarios de los aventureros, patrones o en encuentros casuales; también es posible utilizarlos como aventureros en sesiones de juego preparadas rápidamente.

Ref. 2401

P.V.P. 1.175,-



MERCENARIO

Expansión de las reglas de **Traveller** para la creación avanzada de personajes de las fuerzas armadas de superficie, extensas descripciones de equipo y armamento, reglas para la creación de unidades militares de envergadura y para la resolución de combates entre estas.

Ref. 2201

P.V.P. 1.875,-

PANTALLA DEL ARBITRO

Contiene todas las tablas de uso más frecuente para el árbitro, además de un librito con normas para organizar aventuras y campañas. Se incluye también una aventura lista para jugar.

Ref. 2000

P.V.P. 1.875,-



TAMBIEN DISPONIBLE:

- **MINIATURAS PARA TRAVELLER:** 3 modelos de blister diferentes conteniendo cada uno de ellos 5 miniaturas de plomo a escala 15 mm.

- Aventureros
- Aventureros en Traje de Vacío
- Infantes de Marina Imperiales

Ref. 2101
Ref. 2102
Ref. 2103

P.V.P. 575,-
P.V.P. 575,-
P.V.P. 575,-

Pídelo a tu proveedor habitual o directamente,

DISEÑOS ORBITALES S.A.

C/ Pedró de la Creu, 23 08034 Barcelona

(si deseas estar al día pídenos nuestro catálogo)

¿Hay juegos de rol para uno solo? ¿Será suficiente experiencia para pasarme al Señor de los Anillos como DJ? R. de Madrid.

No hay juegos de rol para uno solo, lo que sí existe son libro-juegos interactivos donde el jugador, sin necesidad de master, realiza una aventura con sistemaseudorol. Desde luego que no es suficiente experiencia jugar con este tipo de libros, pero sí es una buena iniciación.

¿Qué tipo de material, extensiones y accesorios se venden en España del blood Bowl, en qué tiendas los puedo encontrar y qué precio aproximado tienen? C.R.T. de Madrid.

Material hay de todo, figuras de equipo, árbitro, etc... de marca Citadel además todas las versiones del juego que existen, ya sea en francés (Jeux Descartes) o inglés (Games Workshop). En cuanto a las tiendas, si hojeas en LIDER verás que hay anuncios que ofrecen la venta de estas marcas... sólo tienes que dirigirte a ellos!!!

Información sobre el Rolemaster y el Spell Law de I.C.E. R.O.G. de Sevilla.

De momento -y sintiéndolo mucho- no hay nada de Rolemaster traducido al castellano, pero, efectivamente pueden ser adquiridos (en inglés) a contrareembolso.

¿Hay algún grupo en España que se dedique a hacer juegos deportivos por correo? Si es así podría decirme qué grupos son y sus direcciones. D.B. de Girona.

Sólo de pensarlo me entran cosquilleos, y de grupos que se dediquen al juego deportivo por correo no conozco ninguno.

¿Qué es lo que os pasa con Star Wars? Me gustaría que publicaseis módulos, artículos y comentarios más habitualmente. ¿Qué

se puede hacer cuando 3 ó 4 PJs "destrozan" 20 ó 25 Stormtroopers? Me gustaría introducirme en el mundo de los wargames, prefiero los contemporáneos o de ese siglo, tengo 17 años. ¿qué wargame me recomendais? X.L. de Portugalete.

Veamos: en cuanto a Star Wars, su publicación en castellano y comentarios creo que ya está contestado con hojear el LIDER 16.

Pasando a otra cuestión si 3 ó 4 PJs "destrozan" a 20 ó 25 Stormtroopers seguro que antes han tenido que tirar dados y hacerlo. En el juego de rol hay un factor de azar que mantiene la incertidumbre por muy bueno que sea un personaje (siempre se puede sacar un "4" con 4d6). Aún así te recomiendo que utilices Stormtroopers con 1 dado más en todas las competencias de combate.

Wargames de iniciación contemporáneos... Te recomiendo NATO... The next war in Europe, es un poco pasado de moda en los tiempos de "paz" que corren, pero su sistema es bueno y no es complicado, sin llegar a caer en lo simple.

Me gustaría saber cómo puedo hacerme con algún buen reglamento para el juego con figuras de época napoleónica e información sobre qué casa de juegos podría tener disponibles algunos de los juegos de tema napoleónico. F.J.R.P. de Cádiz.

Existe un reglamento en castellano llamado "Hacia el tronar de los cañones" ideado por el club Alpha, es de figuras napoleónico 15 mm. y puedes conseguirlo a través de Central de Jocs, tl: 93 439 58 53. También puedes conseguir juegos de estrategia

de tema napoleónico en las distintas tiendas (a contrareembolso) que se anuncian en LIDER.■

Mercadillo

Vendo del D&D básico y un módulo (La Fortaleza de la Frontera), los Woses del Bosque Oscuro y la Guía de la Tierra Media (sin mapa). Precios a convenir. Ponerse en contacto con Abel Santano, c/ Pabellón de Son Rullán, 62 bajos -Vivero- 07009 Palma de Mallorca, t: 971-41 45 88 de 19 a 22 horas.

Queremos comprar el Statis probasquet y el Junta. Club Bilbao, c/ La Salve, 13, 4º-Izda. 48007 Bilbao, t: 94-445 58 09 preguntar por Álvaro.

Desafíos

Deseo aprender a jugar por correo a la llamada de Cthulhu, Traveller o a Blood Bowl. ¿Hay alguien que quiera enseñarme el reglamento y jugar conmigo? Carlos Reolid Tercero, c/ Codorniz, 3, 4º-d, 28047 Madrid.

Nos gustaría contactar con aficionados de Huelva capital al juego de rol y wargame que estén dispuestos a constituir un club similar a los que existen en el resto de España. Todos aquellos que estén dispuestos pueden escribir a Juan Carlos Vaz Benítez, Apdo. de Correos 343 de Huelva. Indicando el teléfono de contacto. Esperamos reunir un buen número de aficionados con el objetivo de crear un local social.■

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.

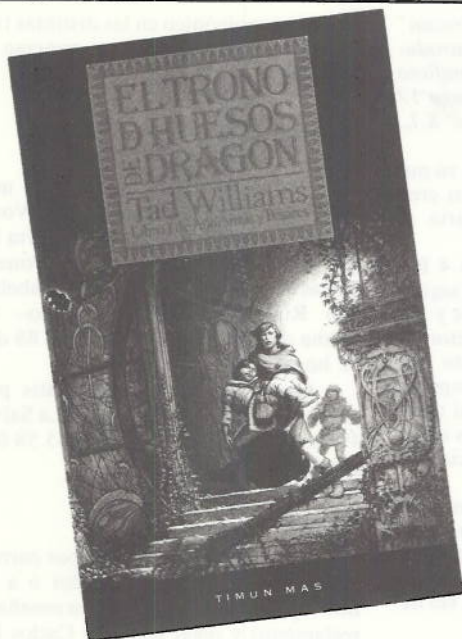


FIGURAS DE:
CITADEL
MARAUDER
MITHRIL
GRENADIER
RAL PARTHA
GDW LEAD
MEJORES MARCAS DEL MERCADO
RECHAZAMOS MEDIANIAS

c/ Hermosillas 143
Teléf. 256 04 69
28028 MADRID

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

NARRATIVA FANTÁSTICA



FANTASIA EPICA

Mundos imaginarios, seres fantásticos, razas extrañas, escenarios increíbles, valerosos personajes y eternas luchas entre el Bien y el Mal son los elementos más característicos de este género literario.

AÑORANZAS Y PESARES

Tad Williams

1. El trono de huesos de dragón

En preparación:

Volúmenes 2 y 3

Esta magna trilogía, que guarda un gran paralelismo con *El Señor de los Anillos*, narra la búsqueda épica de tres espadas de poder, capaces de detener el avance del Mal en el mundo.

Obras en las que la fantasía prevalece sobre la hipotética consecución de los avances científicos y técnicos.

LA CIUDAD DE MAHUN

Gill Alderman

Una novela incomparable de ciencia-ficción en la que se narra la situación del planeta Guna, gobernado desde hacía siglos por un férreo matriarcado. La ciencia había estado por entero a su servicio, pero había adquirido tanto poder que ponía en peligro el orden femenino.



CIENCIA FICCION



FANTASIA TERROR

Obras que fluctúan entre la fantasía y el terror, tomando elementos de ambos géneros literarios.

CRÓNICAS NECROMÁNTICAS

Brian Lumley

El que habla con los muertos (Vol. I)

En preparación:

Volúmenes 2 y 3

Vampirismo, necromancia, crímenes sobrenaturales y terroríficos alaridos son ingredientes suficientes para formar una extraordinaria trilogía de fantasía de terror, combinada, además, con una excitante trama de espionaje.

TIMUN MAS
noticias

es el boletín informativo de las novedades editadas por Timun Mas.
Si quieres recibirlo gratuitamente, solicítalo a:
Editorial Timun Mas. Castillejos, 294 - 08025 Barcelona. Tel. 347 72 33

EDITORIAL TIMUN MAS

LAS LLAMADAS DE CTHULHU

POR JORDI ZAMARREÑO

Antes de empezar la columna, quiero dar mis más efusivas gracias a los encargados de corregir textos por su indesmayable esfuerzo en leérselos después de la maquetación para detectar y solucionar cualquier posible fallo. Gracias a su ardua labor sabemos que fallos garrafales como el que se tragó varias líneas de la columna de LÍDER 18 no se deben sino a un sabotaje infame de Aquéllos que Acechan en la Oscuridad o de sus sicarios. ¡Bravo chavales! ¡Qué correrón lleváis!

¡Buenas y calurosas tardes, energúmenos que me leéis! Mientras machaco inmisericordemente las teclas de mi ordenador, oigo pasar junto a mi ventana el interminable atasco de vehículos que regresan a la Ciudad Condal, ocupados infaliblemente por gentes ahítas de sol, arena, playa, arena, paella, arena, sangría, arena, y otras simplezas más, con la espalda colorada cual cangrejos, y lanzando a los cuatro vientos la inefable sintonía de **Los cuarenta principales** para que todo el mundo se dé cuenta de que se han gastado potocientos mil chufas en un equipo de audio marca **PIONEER**, que se pega de bofetadas con la estética cutre del cacharro que conducen. El que suscribe, que hoy tenía el día libre en el lócomio, se ha dado esta mañana un chapuzón en la piscina privada de la urbanización para bajar después de comer al jardín a tomar la sombra al pie de un pino, donde se estaba tan ricamente. ¡Y es que no hay nada como estar loco para hacer las cosas al revés de la gente cuerda! Pero en fin, vamos con lo nuestro:

(...) el personaje se hallaba, cómodamente sentado en la terraza de un bar, tomando un refresco con algunos amigos. Eran las 8 de la tarde en un tranquilo día de Julio en alguna ciudad del Mediterráneo. Contrariamente a lo normal, la caída de la tarde no había hecho aminorar el calor, sino que la temperatura seguía en aumento hasta que los termómetros llegaron a marcar por encima de los 45 C. El cielo se oscurecía

cada vez más y de él empezaron a caer de repente pequeños objetos grisáceos, obligando a todos a tapar los vasos con la mano para evitar que cayeran dentro de las bebidas. Al cabo de unos minutos el suelo se había cubierto de una capa de color gris (...)

Esta pequeña introducción no es ni mucho menos inventada sino que le sucedió al que esto escribe hace unos años en Barcelona, al declararse un incendio forestal a menos de diez minutos de la ciudad, concretamente en el macizo del Garraf. La temperatura llegó a ser al día siguiente de 39 C a las 7 de la mañana y las cenizas, traídas por el viento que también nos hacía llegar el calor del incendio, llegaron a convertirse en una molestia a la vez que daban a todo el asunto una apariencia fantasmagórica. El incendio tardó tres o cuatro días en ser sofocado y mientras tanto vivir en Barcelona fue lo más parecido a una experiencia lovecraftiana.

La introducción viene a cuento de una consulta de **David Badosa**, de Girona, que querría saber si los hechos explicados por **Fort** y otros en la cronología de los años 20 (reglas, páginas 94 a 96) son reales. En efecto, son reales, y no son sino una pequeña recopilación de los hechos extraños sucedidos en aquel período. En el mundo sucede cada año una cierta cantidad de sucesos aparentemente inexplicables que, sacados de contexto, pueden pasar por hechos sobrenaturales. Por ejemplo, este año está de moda unos extraños círculos de hasta 100 m. de diámetro aparecidos en campos de cereales británicos, supuestamente atribuibles a naves espaciales que se posaran allí. Sin quererme pronunciar sobre ese hecho concreto, me gustaría decir que un efecto parecido se produjo en un descampado cerca de mi casa cuando una colección de mozalbetes armados de motos todo terreno se dedicaron, durante varios días, a trazar círculos frenando la rueda delantera y haciendo derrapar la trasera. Ello no quiere decir (por supuesto) que todos y cada uno de los sucesos insólitos que se producen

tengan una explicación simplista, pero sí que no se les puede atribuir automáticamente un significado paranormal.

Otra consulta de David: después de producirse un choque (antes "shock") a causa de una herida, ¿puede la víctima perder puntos de vida a causa de la pérdida de sangre? En principio no, puesto que la pérdida de puntos de vida ya incluye la posible pérdida de sangre. Casos especiales (el personaje cae en manos de caníbales que deciden desangrarle para que su carne tenga mejor sabor, por ejemplo) quedan a discreción del guardián.

Por último, David querría información acerca de la **Universidad Miskatonic**. Yo no sé si la gente que me escribe tiene clarividencia, pero lo cierto es que acabo de recibir el nuevo material publicado por **Chaosium**, entre el que se encuentra *Arkham unveiled*, un suplemento de 160 páginas que contiene un callejero completo de **Arkham**, detallando sus habitantes más notables, y que dedica un no despreciable número de páginas a la Universidad, con todo y planos de la biblioteca. Además, ya hace algún tiempo que apareció un pequeño suplemento llamado *Miskatonic University graduate kit*, temporalmente situado en la actualidad, que básicamente es una colección de **gadgets** como carnets de estudiante y del comedor, pegatinas de la Universidad, etc., pero que contiene un folleto en el que se describen los cursos disponibles, el claustro de profesores, etc. Realmente no sé qué pensar de este kit, puesto que con la cantidad de chorradas que lleva saldría caro hacerlo en castellano, pero por otra parte es de lo más divertido. Vamos a hacer un pequeño sondeo entre los lectores de **LÍDER** aficionados al tema cthulhoide y en base a la respuesta recibida decidiremos si editarlo o no.

Josep Ramos me escribe desde **Amposta** y quiere saber si la armadura de los monstruos se "gasta" igual que la de los personajes al recibir daño. Yo considero que no, puesto que la situación es diferente. Cuando hablamos de armadura de un monstruo, lo que asu-

mimos es que tiene la piel muy dura, que posee un exoesqueleto quitinoso (¡toma ya erudición!) o algo parecido, por lo que del efecto del ataque se resta esa cantidad, que es la que **amortigua** la armadura. Aunque fuera posible acertar repetidas veces en el mismo sitio exacto (que no es el caso), el efecto de amortiguación sería el mismo. Por el contrario, un ser humano no tiene ni la piel dura ni nada, por lo que se debe proveer de algún elemento suplementario, preferiblemente de quita y pon, y que se deteriora rápidamente cuando un monstruo la emprende con él. Por ello actúa de modo diferente y lo que hace es **absorber** una cierta cantidad de puntos de daño (igual que un arma cuando se usa para parar un golpe). Cuando ya ha absorbido su límite, deja de servir como armadura.

Otra pregunta es cómo puede derrotar a un monstruo un personaje que sufra locura temporal o indefinida. Pues de ninguna de las maneras, majo. Por definición, un personaje en ese estado no puede actuar coherentemente, por lo que su única esperanza de *supervivencia* es, o bien que el monstruo deje de estar interesado en él y le dé tiempo a recuperarse del efecto de la locura temporal, o bien que se vaya, dando opción a que los compañeros del personaje se lo lleven a un sitio donde se le pueda tratar.

Una pregunta conectada con ésta es qué se supone que debe hacer el guardián con un personaje cuya COR llega a 0. En ese sentido, todo dependerá del momento y el lugar, además de las necesidades dramáticas del asunto. Lo más común es que lo haga desaparecer, bien mediante huida despendolada sin que se vuelva a saber nada más de él, bien haciéndole deglutir por algún monstruo que esté a mano. También puede hacer que los demás personajes se ocupen de él y lo lleven a un lugar adecuado (después hablaremos de ello). Al fin y al cabo, era su compañero y su obligación ahora que está en ese estado es cuidar de él. Bajo ningún concepto se debe tolerar que los demás se deshagan del personaje enloquecido como si fuera un pañuelo de papel usado (lo cual además puede acarrearles responsabilidades penales...) En cada caso concreto el guardián deberá improvisar según la situación.

Conectando con el tema de las consultas anteriores **Danny Pedrera**, de Cádiz, me propone una tabla de calidad de instituciones psiquiátricas para

complementar lo que dice en la página 32 de las reglas. Recordaréis que para tratar (o encerrar) a un investigador que haya enloquecido se proponía una tirada de 1D100 a la que se restaba 25 para hallar la calidad del centro, debiéndose tirar cada 1D6 meses porcentaje contra la cifra obtenida, para ver si el interno se curaba. La tabla propone algo más de detalle, estableciendo una serie de categorías y precios mensuales del tratamiento, pero dejando la mecánica intacta. Vamos a verla:

Calidad	Precio (\$)	Media (\$)	Observaciones
51D4x2050	Almacén de locos		
20(1D4x25) + 100160	Calidad baja		
40(1D4x50) + 300425	Calidad notable		
60(1D3x100) + 500700	Ciudades		
500.000 hab.			
80(1D10x10) + 900955	Ciudades		
1.000.000 hab.			

Notas a la tabla: la calidad es orientativa y puede ajustarse como se quiera. El precio es siempre mensual y también hemos puesto un promedio por si no se quiere tirar cada vez.

La salud mental de Denis Nayland-Smith ha sufrido una dura prueba

tras los últimos acontecimientos, por lo que sus compañeros de grupo deciden llevarle al **Bayou Country Sanitarium for the Mentally Unstable**, una institución bastante afamada en el tratamiento mental, situada en Birmingham, Alabama (casi 200.000 habitantes en 1920).

El guardián decide que la calidad del centro es 40, tira 1D6 para ver los meses que Denis pasa allí y saca un 4. Tira a continuación 1D4 y saca un 2, por lo que factura 1600 \$ a los compañeros de Denis por la estancia de esos 4 meses. Por último, tira 1D100 para ver si Denis responde al tratamiento y saca un 76. ¡Maldición, no! Otra tirada de 1D6, que esta vez da un 3 (3 meses más) y de 1D4 que esta vez da un 4 (1500 \$ más). Ahora la tirada de 1D100, que da un 8. ¡Magnífico! Ahora tira 1D6 y saca un 6. Denis recupera 6 puntos de COR y puede abandonar el manicomio.

José Fernández, de Málaga, plantea una serie de preguntas relacionadas con las características y las habilidades, y cómo mejorarlas. En concreto



quiere saber cómo puede ganar un personaje más tanto por ciento en sus habilidades, aparte de por experiencia. El método obvio es estudiando, aunque en términos de juego ello no debería ser demasiado posible. Me explicaré: una de las gracias de este juego está en la creación de personajes, que es un arte al principio poco dominado por los jugadores, pero que con el tiempo se va refinando hasta alcanzar cotas de gran dominio. Si al crear el personaje se le provee de las habilidades adecuadas, y con el porcentaje adecuado, después sólo hace falta la experiencia para ir las dominando del todo. Sin embargo, dar un método sencillo para aumentar habilidades sería como dar una patente de corso para que alguien cree un personaje todo lo mal que sepa y después intente arreglarlo. Para casos en que ello sea imprescindible, se trata ni más ni menos de que el interesado vaya a un centro de formación (si es una habilidad académica a la universidad, si es física a un gimnasio, etc.) y pase allí un mínimo de 6 meses al cabo de los cuales adquiere una formación básica, digamos del 15%. Por cada semestre posterior, el alumno obtendrá 1D6 puntos adicionales. También me pregunta cómo se puede ganar FUE, DES y otras características. Pues de ninguna manera, caballero. El personaje es como es, y si quieres cambiarlo genera otro, que es más rápido. Las características no pueden subir, sino que tan solo pueden bajar debido a accidentes, heridas, ataques especiales de monstruos, etc. En la misma línea de pensamiento, un personaje puede tener EDU 20 ó 21 si le sale la tirada de dado (que recordemos es de 3D6 + 3). En cuanto a subir características más de lo que marcan los dados, o puntos de vida más allá de los iniciales, yo lo desaconsejo vivamente puesto que, como creo haber dicho repetidas veces, no son las características de los personajes lo que puede hacerles triunfar sino el uso acertado de las habilidades.

Si, por algún motivo místico, un personaje aumenta su POD, su COR actual no aumenta (pero sí sus puntos de magia), aunque sí lo puede hacer su COR máxima posible, siempre y cuando no llegue al máximo de 100 menos. Mitos de Cthulhu. Por el contrario, si por algún método se consiguieran subir INT o EDU, subiría el tanto por ciento de Idea o de Conocimientos.

Por lo que se refiere a la armadura,

en los años 20 la tecnología no era lo sofisticada que es hoy en día en que uno puede obtener chaquetas, chalecos y hasta calzoncillos de kevlar (rigurosamente cierto), que van muy bien cuando te disparan maliciosamente. Lo más parecido a un chaleco antibalas sería un traje de amianto como el de los bomberos, un traje de buzo de los que llevaban una placa frontal de bronce, o una armadura medieval rescatada de algún museo. Recuerda que se trata en todos los casos de equipo muy engorroso que puede reducir la capacidad de movimiento a la mitad, y que como ya he dicho en una carta contestada más arriba, absorbe daño hasta un límite, a partir del cual ya no sirve. La cantidad exacta de puntos de daño que absorbe cada una de estas protecciones se deja al guardián como ejercicio (el ejemplo de las reglas da 8 puntos para un traje de buzo).

Un fusil y un rifle son prácticamente lo mismo, es decir, un arma larga que utiliza balas provistas de vaina metálica, y que se utiliza esencialmente para disparar a distancia. Incidentalmente, la palabra rifle hace referencia a que el ánima del cañón es rayada, es decir, que dispone de unas estrías en espiral que hacen que la bala salga girando sobre su eje, lo cual le proporciona mayor precisión a distancias largas. Una escopeta por el contrario, utiliza munición en cartucho de cartón, no es un arma rayada y por tanto es más eficaz a distancias cortas.

Por supuesto, es mejor crear un investigador de 30 años que uno de 25 si se utilizan las reglas opcionales que dimos en LIDER 11. Si se utilizan las reglas normales, da lo mismo.

Cuando escribo estas líneas ya debe estar maquetado y listo para imprimir el módulo ganador del concurso de módulos del año pasado *Cristal de Bohemia*, que se publicará junto con el finalista *Es gorg blau*. Pasado el verano estará en tu proveedor habitual. En cuanto al suplemento dedicado a España, por el momento habréis de esperar a que el equipo de creación de Joc Internacional tenga un respiro, porque ahora estamos todos dedicados a ampliar gama y a traducir cosas nuevas.

David Ballesteros, de Móstoles, quiere saber si al disparar a bocajarro

se dobla, además de la posibilidad de acertar, también la de empalar. Por supuesto, porque la segunda es tan solo la primera dividida por 5. Es decir, un personaje con un 45% en revólver (9% de empalar) que dispare a bocajarro tendrá un 90% de acertar y por tanto un 18% de empalar.

También me hace una pregunta acerca de cómo funciona la armadura para los personajes, que creo haber contestado ampliamente más arriba, en las cartas de Josep Ramos y de José Fernández.

Me pregunta David cómo se puede jugar EXACTAMENTE a *La llamada de Cthulhu* con figuras puesto que en las reglas se menciona de forma vaga. La verdad es que en este juego en concreto las figuras no tienen la importancia que en otros. No obstante yo siempre he usado figuras de plomo de 25 mm., de las que se puede encontrar ya en España un amplio surtido, pero sólo las utilizo cuando hay combate para situar físicamente a los personajes y a sus oponentes. Para ello puedes emplear un tablero cuadriculado (con cuadrados de hasta 4 cm., y que idealmente podría ser de pizarra blanca para poder dibujar allí los obstáculos, borrándolos después), asumiendo que todos los cuadrados representan 1 m. de lado y que la velocidad de personajes y monstruos se da en metros por asalto. La representación física lo que te permite es ver si un personaje está a tiro, si puede ir a ayudar a otro, o si un Retoño oscuro cabe por la puerta de un montacargas.

Por último, responderte que Chaosium no ha publicado ningún suplemento destinado específicamente a los guardianes, sino que en realidad todo el material va dirigido a ellos, y que cuanto menos sepan los jugadores acerca de las aventuras, tanto mejor.

Y esto cierra por lo que hace a este número el capítulo de consultas. Me complace sobremanera la cantidad y calidad de las preguntas y desde aquí os animo a que sigáis preguntando lo que no véáis claro, puesto que yo me comprometo a responder lo que me echéis.

¿Y qué tenemos de actualidad? De momento, y como ya comentaba más arriba, me han llegado las últimas no-

vedades de Chaosium que, al ritmo actual de publicación, deberían ver la luz en castellano hacia el 92-93. Se trata del ya comentado *Arkham unveiled*, pieza imprescindible de la colección, puesto que permite conectar toda la obra lovecraftiana con el fondo común de la antigua ciudad y además contiene 4 escenarios y algunas ayudas de juego como un precioso mapa y un ejemplar facsímil del *Arkham Advertiser* (para los seguidores de la serie, este libro lleva el sello de Keith Herber, uno de los "pesos pesados" de Chaosium), *At your door*, una campaña compuesta por seis módulos para uso con las reglas de *Cthulhu now*, es decir, situadas en la actualidad (con un módulo asaz divertido dedicado al *bodybuilding*) y *Great Old Ones*, seis aventuras contra los Primigenios y otras monstruosidades. A destacar la monumental aventura *Bad moon rising*, firmada por Marcus Rowland (autor británico que colaboraba entre otras en la revista *White Dwarf*, experto cthulhoideo donde los haya, y fenomenal escritor). Todo este material viene presentado en el ya tradicional formato libro de tapas blandas con unas 160 páginas, que nosotros nos tomaremos la libertad de pasar a tapa dura porque sale casi igual de precio y la afición lo agradece.

Una vez os he dado las buenas noticias, vamos allá con las malas. Mis múltiples obligaciones (la empresa propietaria del manicomio ha adquirido otros en diversos países europeos y me ha nombrado **product manager** de electroshocks y terapias agresivas varias, lo que me obliga a viajar pero que mucho) me están haciendo perder ritmo de traducción, por lo que me he visto obligado a recalcular las de este año. Si no se tuerce nada más, entregaré *Las tierras del sueño* a mediados de Agosto, me tomaré quince días de vacaciones durante las cuales desconectaré del mundanal ruido, y a la vuelta me pondré con *La semilla de Azathoth* (es curioso, ¿qué tendrá el nombre de este julay que no he conseguido definirlo como normal en el diccionario del procesador de textos para que no me salga cada vez que corrijo?) que cuento acabar a finales de Octubre. Por último me meteré con *Las máscaras de Nyarlathotep*, que debería estar listo para Navidad, momento en el cual abandonaré el procesador de textos para ponerme de inmediato a jugar con lo que me traiga Papá Noël.

RIIINNNNNNGGGG.
RRRRRIIINNNNNNGGGGGGGG.

Yo: ¿Dígame?
Cthulhu: BUENAS TARDES, PEQUEÑO.

Y.: ¡Hombre, si eres Tú! ¿A qué se debe semejante alarde de familiaridad?

C.: ES QUE ESTOY DE VACACIONES Y HE DECIDIDO RELAJARME UN POCO. TANTA RIGIDEZ, YA SABES, ES MAS UN TEMA DE PROTOCOLO QUE DE ACTITUD.

Y.: Ah, pues me parece muy bien. ¿Así que dices que estás de vacaciones? ¡Los hay con suerte!

C.: ¿Y TU CUANDO LAS HACES?

Y.: Yo me habré de esperar a mitad de Agosto porque tengo muchísimo trabajo, y además me guardo dos semanas para fin de año, que tengo un proyecto especial.

C.: ¿Y ESO?

Y.: Ya te lo explicaré más adelante, que tú luego lo largas todo.

C.: ¡PUES CUALQUIERA DIRIA!

Y.: ¿Cómo que cualquiera diría? ¿Acaso no te conté lo que la chica aquella que tenía aquel lío y lo ví a la semana siguiente en la portada de *INTERVIU*?

C.: ¡HOMBRE, PERO ESO FUE UN DELIZ SIN IMPORTANCIA! ES QUE VINIERON LOS DE LA REVISTA A HACER UN REPORTAJE SOBRE EL PACÍFICO SUR, Y SE ME ESCAPÓ DURANTE LA CENA.

Y.: ¡A saber los cócteles que llevarías! Pues para evitar que tengas otro desliz sin importancia, no te lo digo y tan contentos.

C.: BUENO, BUENO. CAMBIANDO DE TEMA, ¿A DONDE VAS A PASAR LOS QUINCE DIAS?

Y.: ¿Para qué?, ¿para que te presentes a gorrear como hace dos años en las Canarias? ¡Pues te comunico que aún estoy pagando la factura de los destrozos en la piscina del hotel, por no decir nada de la paella que te metiste, que estuvo a punto de salir en el Guinness! ¡Veinticinco mil pesetas de paella, que te tragaste!

C.: ES QUE ESTABA MUY BUENA.

Y.: ¡Y de acompañamiento ciento cincuenta litros de sangría, que después llevabas un tablón que no podías ni silbar! ¡Vamos, que te llega a llamar Azathoth para tocar la flauta y haces el ridículo!

C.: NO ME LO RECUERDES. ¡NO QUIERAS SABER TU QUE RESACA!

Y.: Con ese cabezón, me lo imagino. Oye, pues me voy a ir a la Costa Brava, a una de las playas más bonitas y limpias (de las pocas que quedan) del litoral. Y tú, ¿dónde vas a ir?

C.: PUES ME LO ESTOY PENSANDO PORQUE CON EL CALOR QUE HACE AQUI ME APETECE IRME A ALGUN SITIO FRESQUITO Y ESTABA PENSANDO EN LA ANTARTIDA.

Y.: ¡Hombre, fresquito sí que estarás! Dale recuerdos de mi parte a los pingüinos y si te pasas por la ciudad de los Antiguos envíame una postal, que de allí no tengo.

C.: ¡NO DES PISTAS A LA GENTE, QUE NO TODO EL MUNDO SE HA COMPRADO EL RASTRO DE TSATHOGGHUA O SOLO CONTRA LA OSCURIDAD!

Y.: Pues si no se lo han comprado, peor para ellos. Luego que no digan que se aburren en verano, sin saber qué hacer cuando hace demasiado sol para estar fuera de casa. Por otra parte, me parece muy mal que la gente no se compre el material que publicamos. Estoy pensando en establecer una pérdida automática de 1D20 puntos de COR para quien, sabiendo que un módulo determinado acaba de salir, no corra a comprarlo.

C.: ¿TU CREES QUE ESA ES UNA BUENA TECNICA DE MARKETING?

Y.: Es el último grito en *Marketing P.C.*

C.: ¿Y ESO QUE QUIERE DECIR?

Y.: Te le explico en el siguiente número de *LÍDER*, ¿vale?

C.: DE ACUERDO, AUNQUE ME PARECE QUE EMPIEZO A ENTENDER...

Y.: ¡Hala, hasta otra!

C.: ADIOS, ADIOS

... (¿MARKETING P.C.?)■

En fin, muchachos (y muchachas, porque alguna habrá, digo yo) que me leáis, que con todo y el exceso de trabajo que llevo encima (ha habido semanas en que he estado a punto de pedir que me habilitaran un catre en Salidas

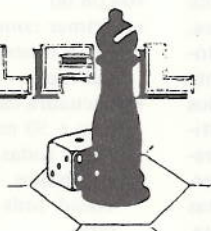
Internacionales del aeropuerto, más que nada para ganar tiempo) este año lo podemos cerrar con el programa completo, y el próximo continuaremos en la misma onda. ¡Hasta la próxima!■

GAMES WORKSHOP™



GOLDEN DEMON

ALFIL



91

Por fin, de forma oficial los aficionados españoles podrán participar en el prestigioso concurso de pintura "Golden Demon". Si quieres estar entre los ocho finalistas de cada región que participaran en la gran final nacional en las JESYR (Noviembre de 1990), pugnando por ser el representante español en la final internacional en mayo de 1991 en el Reino Unido, ¡será mejor que empieces a pintar!. A continuación encontraras todas las bases de participación.

CATEGORIAS

1. Figura individual.

Figura individual significa una única figura. Tendrá que ser una figura Citadel montada en una base apropiada, que no será más grande de 25 x 25 mm y de una altura no superior a 30 mm. Prescindiendo de la limpieza y preparación de la figura previa la pintura, la figura no puede estar modificada de ningún modo. En la base no se podrán usar figuras adicionales, partes de otras figuras o accesorios de ninguna especie, aunque se permitirá usar algún material escénico (piedras, etc.). Ten muy presente que es la figura la que tiene que ser juzgada, no la base. No olvides que puedes usar cualquier figura de las que van en las más bases pequeñas (shotlings, enanos, goblins, etc.) las figuras se montan en bases de 40 x 40 mm deben inscribirse en la Categoría de monstruos.

2. Figura montada.

Con un límite para la base de 75 x 75 mm y una altura máxima de 125 mm, en esta categoría tienes mayor libertad. Se permitirá algún género de transformación, así como usar una figura no diseñada como jinete, modificada como tal. Esto también se aplica a la montura, la restricción principal es que no se admitirá más que un jinete y una montura por base, y el jinete debe estar montado en dicha montura. También es aceptable cambios en las armas o posiciones, así como añadir una bandera. Además, podrán usarse máquinas (por ejemplo motos aéreas) como monturas.

3. Monstruos.

Esta categoría incluye a cualquier figura diseñada para estar en una base de 40 mm de lado o mayor (incluidos a los monstruos de Blood Bowl), hasta un máximo de base establecido en 100 mm x 70 mm x 90 mm de alto. Solo se permite una figura por base, no pudiendo añadirse ninguna figura ni partes de figura adicionales, tal y como se indica en la categoría de "Figura individual". Recuerda que es la miniatura la que será juzgada, puesta sobre una base, y no al revés.

4. Abanderado.

Esta categoría permite amplias posibilidades para transformaciones y modificaciones, siempre y cuando la figura original haya sido fabricada por Citadel Miniatures, y estar montada en una base de tamaño máximo de 75 mm x 75 mm, y hasta 150 mm de alto.

5. Diorama.

Debe haber dos figuras como mínimo en el Diorama, aunque no hay límite máximo. La restricción en el tamaño de la base es de 125 mm x 100 mm, con un máximo de altura de 125 mm, pero sin embargo eres libre de transformar y convertir figuras. Ten presente que la cantidad no significa necesariamente calidad: no tienes que apilar cientos de figuras en la base. Un diorama debe reproducir un tema o un evento, y esto se consigue mejor con 3 ó 6 figuras máximo. Dos figuras bien situadas en el ambiente adecuado hace un conjunto excelente para participar en el concurso... sencillamente se trata de buscar la idea apropiada.

6. Diorama de escala Epica.

Esta categoría refleja el interés que el público habéis mostrado sobre las figuras y equipo en Escala Epica. El tamaño máximo de la base es de 125 mm x 100 mm con la altura máxima de 125 mm. Todas las figuras deben ser de Escala Epica, y puedes usarlos como desees. Ten, eso sí, muy presente, que un diorama debe "contar" una historia al observador.

7. Titanes.

Esta categoría es claramente autodescriptiva: se trata de un solo Titan, sin modificar, en una base de titan. Ninguna otra figura (o parte de alguna) puede ser añadida en la base, pero sí se puede incorporar algún material escénico (piedras, etc.). Puedes ponerle banderas a tu Titan, pero no olvides las limitaciones de altura. La restricción del tamaño de base viene dada por del propio Titan, ya que la figura debe presentarse sobre la base que se suministra con la figura, pero no debe tener una altura superior a 110 mm.

8. Vehículos.

Esta es, probablemente, la categoría más difícil de describir, dentro de unas restricciones de base de 200 x 150 mm, con una altura de 150 mm, tienes la posibilidad de desplegar una impresionante combinación de tus habilidades de pintura y modelismo. Para entendernos mejor, el vehículo básico está limitado a cualquiera de los que son fabricados por Games Workshop en forma de kits de plástico. El armazón básico del vehículo puede ser transformado y modificado tanto como desees siempre y cuando no exceda las dimensiones indicadas anteriormente. Queda permitido construir un terreno o mini-diorama donde colocar el vehículo (sin rebasar el tamaño de la base), pero no puede haber más de cinco figuras sobre la base y/o el vehículo.

FECHAS DE INSCRIPCION

A lo largo del mes de septiembre podrás inscribirte y entregar tus figuras y dioramas en el establecimiento más cercano a vuestro domicilio (ver relación adjunta). Naturalmente podrás presentar obras en todas las categorías, aunque no más de una por categoría. El fallo del jurado será durante el mes de octubre, de donde saldrá un ganador por categoría. Consulta con tu establecimiento la fecha exacta de la final local. Las obras ganadoras se presentarán en las JESYR de Barcelona donde se escogerán a los finalistas para participar en el Golden Demon en Derby U.K. y el ganador absoluto, que podrá ser de cualquiera de las categorías, cuyo premio será el viaje a Derby con los gastos pagados a conocer el Golden Demon como representante español.

CENTRAL DE JCDS
C/ PROVENZA Nº 85
08029 BARCELONA
TFNO: 439 58 53

LUDOMANOS
C/ CASTELLON Nº 113
46004 VALENCIA
TFNO: 341 52 64

ZEPELIN
C/SANTA EUGENIA Nº 1
17005 GERONA
TFNO: 20 82 65

MECCANOTREN
C/ MISIO Nº 9
07003 PALMA DE MALLORCA

PARCHE
C/ SAN PASCUAL Nº38
28300 ARANJUEZ

GUINEA HOBBIES
C/ BASAGOITI Nº 64
48990 ALGORTA
TFNO: 469 16 45

ALFIL
C/ FUNDADORES Nº 9
28028 MADRID
TFNO: 256 48 47

SPACE HULK

POR AGUSTÍN ARRIBAS

El límite de un sistema solar. Más allá se encuentra la calurosa luz de un brillante sol amarillo, rodeado por esferas verdes, azules y rojas, planetas sometidos al newtoniano baile sin fin de las órbitas. Por delante está la oscuridad, rota solamente por los agujonazos de la cansina luz blanca emitida muchos años atrás por soles ya desaparecidos, y el ocasional pasar de pequeñas partículas de roca que penetran en los sistemas en forma de ardiente muerte. De repente, una explosión sin ruido. Por un instante la más ínfima fracción de un instante aparece un agujero. Un agujero que no conduce a ninguna parte.

Y lo imposible sucede.

Cubierta de hielo negro, llena de grandes desgarrones y hendiduras, aparece la nave. Una pesadilla propia de una mente perturbada, derrochando monstruosa energía; demasiado grande, demasiado extraterrestre como para ser comprendida, la nave se estremece y se queja como si hubiese hecho la transacción desde el limbo a la existencia. Herida, la realidad niega a la nave, pero es derrotada por la certidumbre de los que van a bordo. Una oleada de nuevas posibilidades se extiende hoscamente, penetrando en el tejido de la realidad. Los Genestealers han llegado. Otro sistema solar empieza a morir. SPACE HULKS: Atrapados por las extrañas corrientes del hiperespacio, los pecios espaciales (hulks) aparecen ocasionalmente en el límite de un sistema solar. La mayoría de los hulks son cascos vacíos, los restos abandonados de naves sin vida... y algunas transportan Genestealers. Fríos, pacientes, los Genestealers saben que los curiosos llegarán para saquear la antigua tecnología del Space Hulk.

Y entonces, la matanza comenzará, un nuevo ciclo de conquista e infección.

+04.08.00

++ Primer combate. Confirmados 3 alienígenas muertos, 2 probables. Sin bajas de marines.

++ Escuadra calvin en 86 -Gama- 1. Objetivo a 50 metros. Enemigo acercándose desde todas direcciones.

++ Hermanos, el enemigo está a mano. Invocad toda vuestra resolución y todo odio.

Space Hulk es un juego de combate desesperado entre hombres y alienígenas. Un jugador toma el mando de los marines espaciales del Capítulo "Blood Angels", los guerreros más duros de la humanidad, que van protegidos por Armaduras Tácticas Dreadnought, las mejores corazas diseñadas por un ser humano, y armados con Bolters de asalto y lanzallamas pesados. El otro jugador dirigirá a los terribles ladrones genéticos, los Genestealers, invasores crueles y enormemente más fuertes que un humano, venidos desde otra galaxia, la lucha es a muerte.

+11.15.25

++ Primer ataque sobre la línea Berlín-Alexandria. Elevadas bajas alienígenas. Todas las escuadras permanecen intactas.

++ Escuadra Ilyich informa de gran concentración enemiga por doquier. Escuadra Abel sigue avanzando en el mismo sector, contacto en 10 segundos.

++ Esta es la vendetta, nadie debe vacilar.

En Space Hulk, los Marines del Espacio deben usar su devastadora potencia de fuego para destruir a los Stealers antes de

que éstos puedan agruparse para el ataque. Los genestealers deben usar su velocidad y superioridad numérica para arrasar a los marines antes que estos cumplan su objetivo. Los marines no saben a cuantos genestealers se están enfrentando en contra los genestealers no saben de cuantas acciones son capaces de realizar los marines por turno. Si los marines son demasiado lentos, serán destruidos por los asaltos en oleada de los stealers, pero si éstos atacan en un momento equivocado, serán masacrados por los mortíferos bolters de asalto de los marines, o incinerados por sus lanzallamas pesados.

Space Hulk viene presentado en una gran caja impresa a todo color, tal y como nos tiene acostumbrados Games Workshop con los otros juegos. Las reglas son fáciles de aprender, y vienen acompañadas de numerosos ejemplos y gráficos (¡si todos vinieran así!). En un librito aparte se incluyen seis escenarios, llamados "Misiones". El tablero puede ser ensamblado virtualmente en un ilimitado número de formas, así el juego es un reto diferente cada vez que se juega. Space Hulk contiene:

* 10 figuras de plástico de gran detalle de Marines Espaciales, armados con Storm Bolters y lanzallamas pesados. * 20 figuras de Genestealers, * 5 dados. * 49 piezas a todo color de cartón duro ensamblable, representando pasillos, habitaciones con los que formar el Hulk donde se desarrollan los acontecimientos. * Marcadores representando impactos de lanzallamas, Blips de detección, Puntos de mando, Fuego de oportunidad/Storm bolter atascada, puertas y C.A.T. (vehículo de trabajo alterado cibernéticamente). * El libro de reglas y el de misiones con notas históricas de los marines y los genestealers.

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

FLECHAS CONTRA CORAZAS III PARTE

Escenario para Cry Havoc

POR JAVIER GÓMEZ

Puesta en escena:

Elementos de una "lanza" navarra defienden un bosque elegido como punto de reunión, pero cuando todavía no han comenzado a llegar las tropas, una avanzada del ejército del delfín de Francia ataca el bosque...

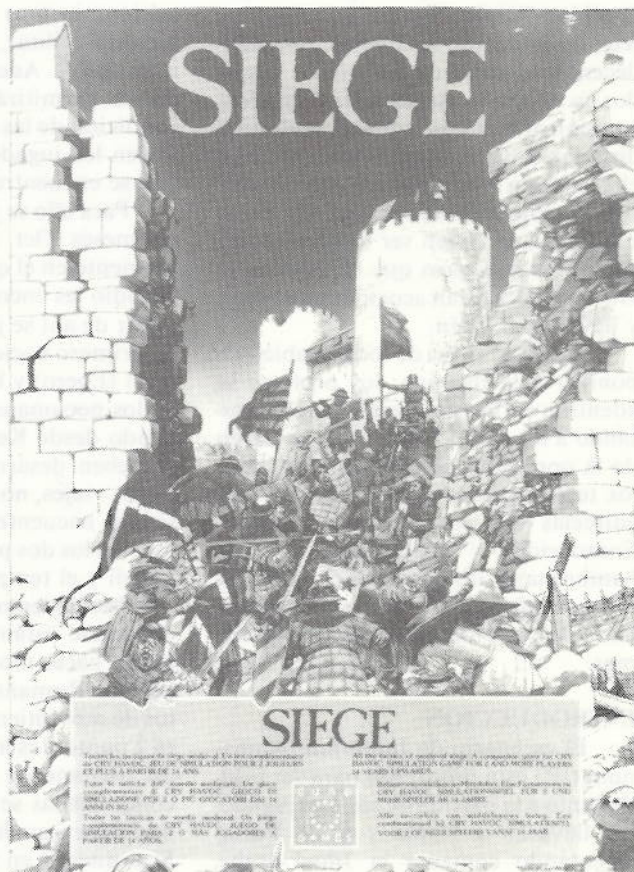
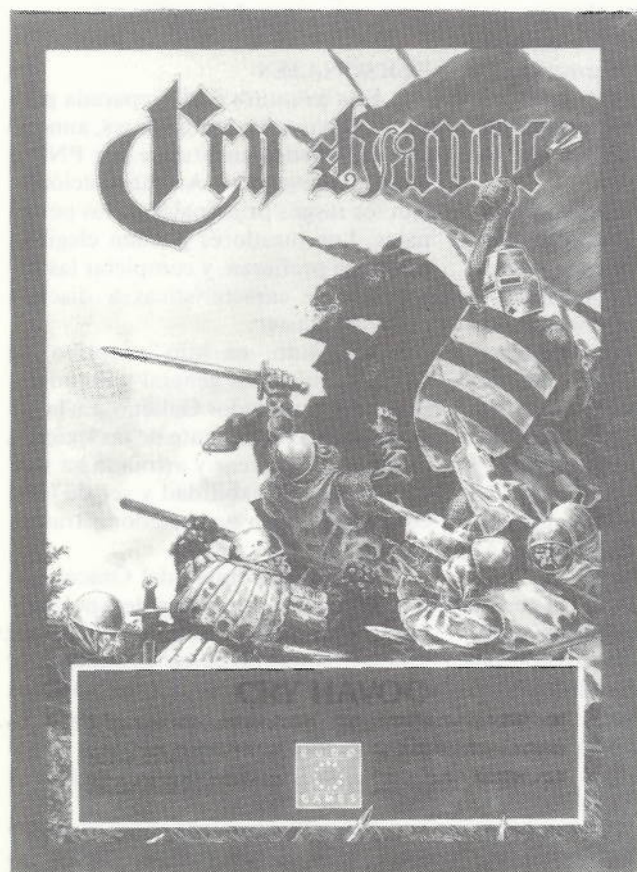
Navarros: Caballeros montados: Sir Mortimer, Sir Wulfric (de Siege). Lanceros: Gareth, Arnold, Mosul, Arnulf, Reuben, Merton, Kamal, Tamara (del Outremer), Arnold, Brendan, Gareth (de Siege). Sargentos: Morgen (de Siege). Ballesteros: Emlyn, Edric, Alric, Gawain (de Siege), Emlyn, Walter, Henry, Gille George, Arnold, Roger y Alric (Outremer). Campesinos: Morris, Roger, Jones, Baldric, Mathew, Ivor, Harry, Dai, David, Willim, Jasper, Geoffry (de Siege), Gawain, David, Jasper, Morris, Baldric, Willim, Geoffry, Jones, Dai, Ivor (de Outremer).

Franceses: Caballeros montados: Sir Lacy (Siege), King Philip II, Sir Amalric, Sir Roger, Sgt Guy (de Outremer). Caballeros desmontados: Sir Dreux, Sir Raoul, Sgt Baldwin, Sir Balian, Sir Michael, Sir Walter (de Outremer), Sir Clarence, Sir Hughs, Sir Fitzwaren (Siege). Sargentos: Pugh, Llewellyn (Siege), Pogh, Llewellyn (Outremer). Alabarderos: Cliff, Evans, Fursa, Bors, Godric (Siege), Fursa, Cliff (Outremer). Lanceros: Bryn, Stori, Aki, Hayden (Outremer), Aki, Hayden, Stori, Bayn, Mordred, Ak (Siege). Arco corto: Myrlin, Robert, Peter, Simon, Fulk (Outremer), Myrlin (Siege). Ballesteros: Bernard, Adam, Denis, Jordan (Outremer).

Despliegue:

Navarros: En cualquier Hex del mapa (no más de 1 hombre por Hex).

Franceses: Entran por cualquier lado del mapa o por varios, si así lo desean.



LA JIHAD

POR PERICLES Y AGAMENON

En este módulo se combina una visión estratégica y personal de los juegos de simulación. Mientras los jugadores guían a sus personajes a lo largo del Imperio las tierras se estremecen con el choque de las legiones contra los bárbaros y fanáticos religiosos que están destruyendo todo lo que encuentran a su paso.

La partida está preparada para ser jugada con RQ e Imperium Romanum II, aunque también es jugable con uno solo de los dos.



Año 266 D.C: Esta década ha sido desastrosa para el Imperio. Malas cosechas, incursiones de bárbaros y rebeliones se dan por doquier. Los precios se disparan, el comercio se estanca y la gente huye de las ciudades en decadencia.

Pero aún falta por llegar la mayor fatalidad. Ali Ben Shadib, Excelso Profeta, ha decretado la Guerra Santa ante decenas de miles de peregrinos reunidos en Al-quadi. Ashul se ha dignado a comunicarle su deseo de que se elimine de la faz de la tierra a los infieles y que el Libro sea transmitido a los conversos, excepto a romanos y persas, razas malditas que deben ser exterminadas. Todos los guerreros que mueran en la Guerra Santa serán acogidos en su seno y llevados al Edén.

Mientras fieles de toda Arabia responden a la llamada, los profetas se adentran en Persia, Siria y Egipto incitando a los campesinos a que se libren de la opresión que ejercen sobre ellos los terratenientes y las ciudades, sanguijuelas que les chupan la sangre. Enardecidos, y desesperados ante las hambrunas y las guerras persas de los últimos años, se levantan en armas. Poco después todo Oriente arde en llamas.

INTRODUCCION

El escenario de Imperium Romanum (IR) está preparado para ser jugado junto a la partida de rol. Los jugadores llevarán a Roma y a los Persas intentando contener la Jihad árabe,

mientras el Master moverá a los árabes y bárbaros. El Imperio Galo permanecerá neutral, a menos que sea atacado. Así será su habilidad la que determine el tiempo que tendrán para resolver su misión, incluso pueden obtener una victoria militar, aunque sea bastante improbable. Además el desarrollo de la guerra permitirá al Master decidir la condición de las provincias por las que viajen los jugadores, ejércitos con los que se encuentren, etc..

Para ello se jugarán los tres primeros meses (Oct, Nov y Dic) sólo a IR, momento en el que al llegar el invierno Claudio les encomendará la misión. A partir de ahí se jugará alternativamente, primero haciendo el turno de Imperium (Enero) y luego los movimientos de los personajes durante ese mes, saliendo desde Kephelus. Normalmente se deben desarrollar rápidamente los largos viajes, no día a día, deteniéndose para encuentros o sucesos interesantes y en los dos puntos importantes, Al-Quadi y el templo de Plutón.

Movimiento: para llevar la cuenta de donde están los personajes se les puede hacer mover en el mapa de Imperium Romanum (teniendo 24 puntos de movimiento por mes). Les costará 2 puntos los hexágonos de mar, (1 en un trirreme de guerra). En las zonas conquistadas se moverán la mitad, ya que deben ocultarse e ir con cuidado. Si se quedan en zonas donde haya ejér-

citos, o en las adyacentes, se les aumentará la posibilidad de encuentros con soldados: así pueden verse encerrados en ciudades asediadas, unirse a un ejército amigo para mayor protección durante una parte del camino, etc...

PERSONAJES

Esta aventura está preparada para ser jugada por cinco jugadores, aunque algunos pueden sustituirse por PNJ, o incluso usarse otros. A continuación se dan los rasgos principales de los personajes. Los jugadores pueden elegir la edad que prefieran, y completar las habilidades y características a discreción del Master:

Aureliano, es hijo adoptivo de Claudio, principal general y mano derecha del emperador Galieno. En la actualidad es comandante de las legiones de Dacia. Perspicaz y arrojado ha sido elegido por su habilidad y ser de total confianza. Es un prometedor estratega (+1 en términos de IR).

Lidia, sacerdotisa del Oráculo de Kephelus. Es una elegida de Apolo, estando destinada a sustituir a la actual vidente. Antes de partir su superior le ha encomendado destruir los "Objetos Malditos" tras finalizar la misión, ya que él piensa que son malditas, y que si se lo dice a Aureliano se negará a ello.

Cayo Flavio, centurión, amigo y lugarteniente de Aureliano. Es un ex-

perimentado legionario, impetuoso en combate, y amigo de las juergas y peleas. Su extraordinaria habilidad con las armas y su conexión con Aureliano le han librado hasta ahora de todos los problemas.

Séneca, erudito griego, historiador, filósofo y estudioso de las artes arcanas. Consejero de Aureliano. Prudente y pensativo, es muy poco dado a la acción, aunque ha estado presente en varias campañas y ha recorrido mucho mundo, incluida Siria y Arabia hasta el reino de Saba.

Terencio, antiguo campesino que tuvo que venderse como esclavo por deudas ante unas malas cosechas. Entró al servicio de Aureliano, que lo liberó después que le salvara la vida en una batalla. En la actualidad pertenece a su guardia personal.

Se aconseja que Séneca sepa árabe, y que sólo Flavio y Terencio no sepan griego.

ZONAS DE ENCUENTROS

En este escenario los PJ van a viajar intensivamente. Al final de la descripción de algunas zonas se añaden unas tablas para determinar los sucesos más destacados que pueden ocurrirles.

EL ORACULO

El escenario comienza a los tres meses del comienzo de la Jihad. Preocupado por las poderosas fuerzas mágicas mostradas por los profetas de Ashul, el emperador Galieno ha ordenado abrir los Libros Sibilinos, que no han aclarado nada. Tras esto Claudio, amigo personal de Galieno, aconsejado por eruditos griegos, ha decidido mandar un emisario al famoso Oráculo de Kephalus en Sicilia. El elegido ha sido su hijo adoptivo Aureliano, hombre perspicaz y de su total confianza.

Así los personajes comienzan en el Oráculo, después de haber hecho su consulta y de haber aceptado llevar a Lidia con ellos, ante la insistencia del

Sumo Sacerdote de que era necesaria para la misión. He aquí la profecía:

Cinco deben tomar los Oscuros del abismo de viva negrura a donde Plutón retornará por su puerta ya olvidada. Cinco donde nace el sol lucharán con la luz para matar al elegido si la oscuridad no los domina.

Si hablan con el Sumo Sacerdote de Kephalus este les podrá decir, tras unos días de investigación, de un templo que construyó un tal Turtelinus, en las montañas de Caledonia, lugar en el que predijo que Plutón, dios de los muertos y los infiernos, volvería al mundo. También les dirá que la profecía se puede referir a la puerta del Averno cercana a Troya por la que Heracles descendió y mató al Cerbero. Allí podrán encontrar unos objetos de las tinieblas con los que enfrentarse a Ali, Excelso Profeta y elegido por el dios del sol y la luz. En secreto hablará con Lidia para contarle sus temores.

Los PJ pueden conseguir más información en otros lugares:

-En Corinto, donde se encuentra el mayor templo dedicado a Plutón, tienen información sobre la localización exacta de la Puerta, y unas vagas referencias sobre unas poderosas reliquias que fueron llevadas allí.

-En Londinium, en los registros de propiedad, se encuentra el documento de cesión de tierras a Turtelinus. Buscar un documento tan antiguo en el enorme y caótico archivo de los registros imperiales tardará por lo menos un mes si se encarga de ello un funcionario que esté incentivado (200+ peniques).

-En la biblioteca de Alejandría, si aún no ha sido arrasada por los árabes, se encuentra lo anterior. Además tienen descripciones de las reliquias y alguna de sus propiedades. Tardarán dos

meses en encontrar toda esta información, suponiendo que se paga a los mejores bibliotecarios (10000 peniques).

-Si siguen el camino de Heracles cualquier historiador podrá darles información, aunque casi todas las versiones serán contradictorias entre sí.

En el caso de que se internen en Pictland sin ninguna de estas informaciones necesitarán contactar con los pictos y sospechar cuando les hablen de los Montes de los Desterrados, o investiganso en Eburacum (50% cada 15 días de contactar con alguien que conozca la zona y les pueda dar algunas vagas explicaciones).

LA PUERTA DE PLUTON

El Imperio Galo

Las provincias de la Galia y Britannia se habían independizado desde el 260 bajo la guía de Póstumo, buscando un poder cercano que pudiera protegerles de las incursiones de Francos y Alamanes y que sofocara la rebelión de campesinos (los Bagaudas) que se dedicaban al bandidaje. Poco después se les unieron las provincias hispánicas.

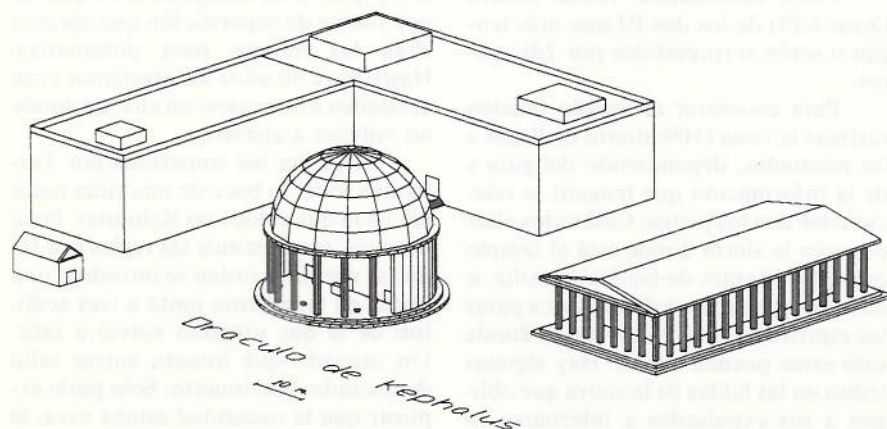
Aprovechando el poder que tiene a su disposición (las legiones del Rhin y de Britannia) Póstumo ha logrado estabilizar algo la situación, pero las incursiones bárbaras y saqueos son frecuentes excepto en las zonas cercanas a la capital, Augusta Treverorum.

Las relaciones con Galieno son tensas, pero sin llegar a las armas. En general los personajes tendrán más problemas con bandidos que con las autoridades.

Britannia está mucho más tranquila. Sin embargo una vez que sobrepasen el muro de Adriano en Eburacum se adentrarán en la tierra de los pictos. Esta ciudad fronteriza es un buen lugar para conseguir equipo, indicaciones sobre la Puerta e incluso algún guía. Puede ser un picto desterrado (40% de que acabe abandonándoles o llevándoles a alguna trampa, Con. Hum. para intuirlo) o algún ex-legionario que participó en expediciones de castigo (Oratoria + 20 para convencerle). Ambos pedirán un mínimo de 10 peniques diarios.

Caledonia Citerior

Llamada en la actualidad Pictland, en ella residen los pictos, unos salvajes primitivos que desde siempre se han resistido al poder romano. Un ejemplo es el famoso Cormac el Picto. A pesar de su odio es posible hablar con ellos con una introducción de generosos presentes (100 peniques de baratijas si van a un campamento, 10 si



Galia y Britannia (40% cada mes)

01-10 Incursión Alamana. Una horda de alamanes ha cruzado el Rhin. Los PJ se encuentran con la avanzadilla, o de rezagados (50% cada uno. Cada grupo consiste de 2d6 guerreros). Si son descubiertos por los exploradores habrá posibilidades de que se de la alarma al grupo principal (100+ alamanes). Si se encuentran con rezagados será fácil evitarlos, ya que se encuentran despistados y ya les habrán advertido sobre ellos, aparte de haberse podido encontrar con granjas o pueblos incendiados.

11-30 Bagaudas. Son un conjunto de campesinos (1d100) que se dedican al pillaje y saqueo. Están mal armados y no son rivales individualmente para alguien experimentado, pero pueden ser peligrosos si los PJ se dejan sorprender y rodear. Normalmente se les encuentra por zonas donde la rebelión aún no ha sido sofocada, lejos de las ciudades.

31-45 2d10 Bandidos. Tenderán una emboscada a los PJ en los bosques, lanzando sus armas arrojadizas antes de llegar al cuerpo a cuerpo. Alternativamente se les puede encontrar asaltando a algún otro grupo de viajeros. Huirán si encuentran una seria resistencia.

46-55 Espías: en alguna ciudad serán detenidos acusados de espiar para Galieno. Serán retenidos por el gobernador de la zona mientras manda un mensajero a Póstumo, que tardará un mes en volver. Pueden intentar convencerle de los problemas en que se va a meter si los encarcelan (Oratoria), pero si fallan serán llevados a una mazmorra (2 meses, no se dará prisa en hablar con Póstumo), y en caso de que la pifien serán introducidos al oficio de gladiador, de por vida.

56-70 Ladrones: mientras los PJ se encuentren en una ciudad intentarán robarles la bolsa por la calle, e incluso otras posesiones mientras duermen en una posada. El que esté siendo robado deberá pasar una tirada de POD*2 para darse cuenta. Los otros también podrán percatarse con POD*1.

71-00 Reconocidos: el prefecto de la ciudad reconoce a Aureliano. Buscando procurarse favores montará fiestas en su honor, en el los PJ podrán procurarse todo tipo de placeres. Habrá cacerías, orgías, circos y otros más privados. Pueden estar todo el tiempo que quieran hasta que decidan que han perdido demasiado tiempo (el Master no tiene porque recordárselo continuamente, basta con ir diciendo lo que hacen y luego calcular hacia arriba el tiempo pasado).

ellas. No pondrán obstáculos a quienes entren, pero es tabú la salida.

La Puerta de Plutón

Este templo fue erigido por el estu-dioso y acólito de Plutón Mario Turtelinus, cerca de la Cripta donde guardó los Cinco Oscuros. Según predijo, el Enviado de Plutón llegaría para tomarlos y reinaría en su nombre sobre todo el mundo conocido. Hasta entonces sus seguidores deben velar todas las noches y sacrificarle un gallo todas las lunas nuevas.

Roma se ha retirado hacia el sur y los pictos rodean la zona. La mayoría de los monjes han perdido en la fe y sólo se preocupan de mantener sus privilegios sobre la población de la sierra, que vive miserablemente. Jamás entran en la Cripta, pero a pesar de ello consideran sacrilegio que un no iniciado lo haga, azuzando al pueblo contra él. No pelearán ellos mismos, han perdido sus conjuros divinos con su fe y son demasiado cobardes para hacerlo físicamente.

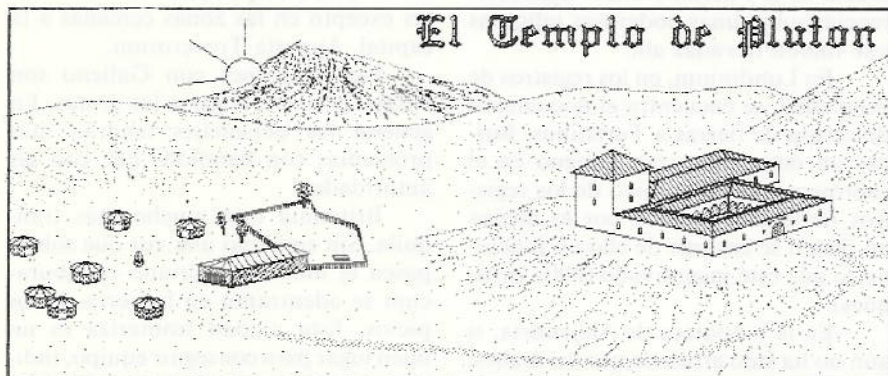
Dos sacerdotes mantienen la adoración a Plutón, Julio Bilbus, un viejo que deplora la degeneración actual y que mantiene los antiguos ritos, y Terencio, joven ambicioso que se considera el enviado de Plutón y se prepara para su misión mientras espera una señal. Ambos son poderosos y ambos pueden ayudar a los PJ si se les convence, aunque el segundo lo hará por sus propios motivos.

Los habitantes de la sierra se componen de un núcleo de Brigantes que se asentó aquí en la época de la dominación romana y de los Pictos obligados a internarse en la sierra. Viven del pastoreo de cabras y de cultivar el pobre suelo. En su mayoría acatan a los monjes y pagan los diezmos, pero hay rebeldes que preferirían expulsarlos, sobre todo entre los últimos desterrados.

La Sima de la Oscuridad Reptante

Es el nombre que dan los pueblerinos a la caverna debajo de la Cripta. Es una fuente de superstición que aprovechan los monjes para dominarlos. Hasta hace 40 años los blasfemos eran obligados a internarse en ella, de donde no volvían a aparecer.

La Cripta fue construida por Turtelinus sobre la boca de una sima natural, en la que colocó las Reliquias. Poco después, tras instituir las reglas por las que se regiría la orden se introdujo una noche en la caverna junto a tres acólitos, de la que ninguno volvió a salir. Un iniciado que intentó entrar salió demacrado, casi muerto. Solo pudo explicar que la oscuridad estaba viva, la



es un individuo solitario), aunque es posible que prefieran quedarse con todo (20%, -10 si guía picto, +30% si llevan equipo de legionario: armaduras, a menos que las cambien, de Aureliano, Flavio y guía romano).

Hay un 25% diario de que tengan encuentros de importancia. Para determinarlos se puede tirar en la siguiente tabla:

01-20 Poblado Picto

21-45 Partida de caza (1d6)

46-70 Cazador solitario. +20 a sus porcentajes.

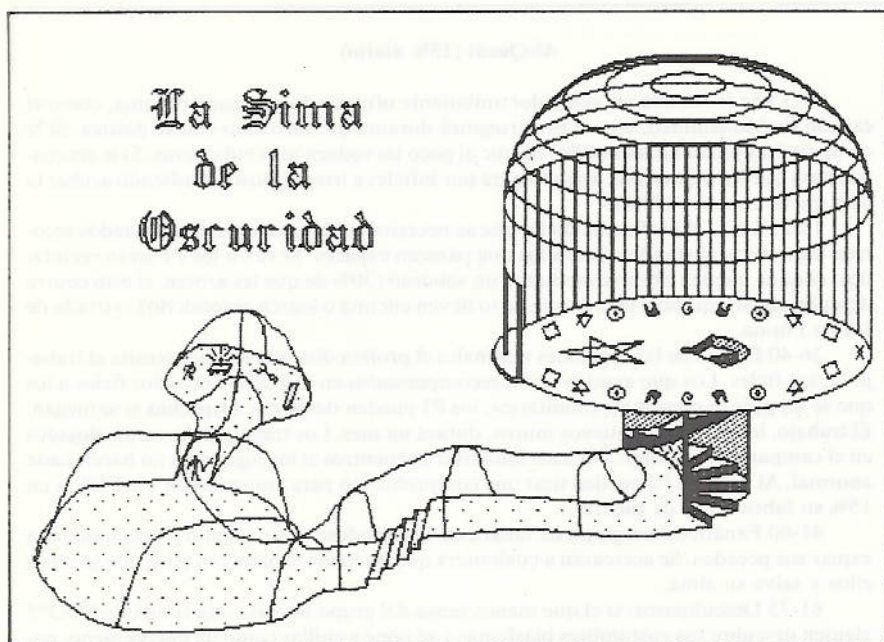
71-75 Incursión romana de castigo: una centuria (80 hombres).

76-85 Jauría de lobos (2d10). 40% de que ataquen.

86-90 Oso pardo. Se acercará al olor de la comida.

91-00 Emboscada: tirada contra Otear (-25) de los dos PJ que más tengan o serán sorprendidos por 2d6 pictos.

Para encontrar el templo pueden rastrear la zona (10% diario de llegar a las montañas, dependiendo del guía y de la información que tengan), o relacionarse con los pictos. Casi todos ellos conocen la sierra donde está el templo como los Montes de los Sin Familia, o de los Desterrados, a donde van a parar los espíritus de los desterrados y donde sólo estos pueden entrar. Hay algunas tribus en las faldas de la sierra que obligan a sus expulsados a internarse en



luz de su antorcha no podía penetrarla, y que zarcillos negros se le enroscaban, absorbiendo su espíritu.

Turtelinus sacrificó su espíritu y el de los acólitos pidiendo a Plutón que le permitiera proteger sus reliquias de cualquier profanador. El último paso de la ceremonia consistía en hincar la Espada en un altar dedicado a la oscuridad, y después ingerir un veneno para que sus fuerzas vitales la animasen.

Desde entonces la oscuridad es capaz de absorber la vida: cada turno que alguien se encuentre en el interior de la sima perderá 1 PM, o 1 PF si se logra resistir contra un PER de 18, muriendo al llegar a 0 PM. Además puede formar a 10m del altar una figura humanoide de negrura equipada con una réplica brillante de la Espada que iluminará la zona. Atacará dos veces usando su aura mágica (MR 5/8 75% Daño 1d10+1). Es invulnerable a cualquier ataque de los personajes, aunque si se le da un golpe crítico o especial quedará atontada durante un turno y no luchará.

Si se pasa una tirada de Otear (una sola para todos los PJ por turno) se verá que la negrura emana de la juntura del altar con la Espada. Si se arranca la Espada el hechizo quedará roto y la oscuridad se disipará. Para ello se debe sobrepasar al Guardián, que atacará a cualquiera que lo intente (Esquivar o dejarle atontado) y luego conseguir pasar una tirada contra una FUE de 16.

La oscuridad es sentiente y capaz de entender. Si se dice que ellos son los enviados de Plutón y se pasa cada turno una tirada de Habla Fluida + 20

no atacará. La posibilidad será de 80% si es Terencio quien habla, el cual realmente cree que es un elegido y no necesita mentir.

INCURSION EN AL-QUADI

Las conquistas

Las provincias ocupadas han sido duramente castigadas. Aparte de los saqueos y quema de ciudades de la conquista Alí ha decretado que todos los infieles que no se conviertan de cora-

zón sean ejecutados. La gente es torturada o quemada viva por no observar los preceptos del Libro, o porque alguien les acusa de alguna falta. Los antiguos señores, o a los que se les acusa de tener sangre romana son esclavizados o muertos. Sin embargo una buena parte de la población, sobre todo la campesina, apoya a Alí y se enrolan en el ejército, diciendo que Ashul les ha librado de la opresión y les favorece, como demuestra que por primera vez en siete años ha habido una buena cosecha.

Cualquier extranjero tendrá problemas y será mirado con suspicacia, sobre todo si sólo sabe latín (el griego es el usado en la parte oriental del imperio) y no ha aprendido los preceptos más importantes de la religión. Hay una corriente de viajeros entre los cuales uno puede confundirse: los peregrinos que van a Al-Quadi a orar en la tumba de Mohammed.

Camino de Al-Quadi

Tras conseguir los objetos los PJ deberán elegir la manera de llegar a Al-Quadi. Si eligen actuar en plan comando será esencial que se enteren a partir de algunos prisioneros o de fugitivos de detalles sobre la zona, así como las prohibiciones y obligaciones de la religión. Si lo piden pueden conseguir un trirreme que les lleve a cualquier punto de la costa. Una vez en las provincias conquistadas deberán improvisar el

Zonas conquistadas (45% cada 15 días)

01-15 Un joven ha sido acusado de blasfemo, tenía libros sacrílegos (poemas de Homero), y de romanofilo. El y toda su familia, o los miembros de la casa donde se alojaba, serán quemados en la hoguera. Los PJ podrán enterarse del castigo escuchando los rumores que circulan por el pueblo. La ejecución será supervisada por un profeta ayudado de 10 árabes. Además habrá un mínimo de 20 fanáticos entre el público que no querrán ver suspendida la diversión. Si los PJ lo intentan y logran salvar a alguno de los condenados este les podrá dar las señas de algún conocido que resida en Al-Quadi. También se organizará una caza del hombre en busca de los infieles que atacaron a un profeta.

16-40 Furia popular. Esta vez es una niña que va a ser lapidada por unos fanáticos, era la hija de un terrateniente de la zona, junto a un antiguo criado que la había estado ocultando. Serán unos 30, y aunque desorganizados pelearán hasta que caigan 10. En este caso la persecución será mucho más breve, si es que la hay.

41-55 Lapidados: les descubren hablando entre ellos en latín, no rezando al amanecer, etc... Se juntará una muchedumbre que empezará a apedrearles. Si oponen resistencia se retirarán, aunque puede haber cerca un cuartel de soldados que vendrán a investigar el tumulto.

56-65 Profeta: el viejo guía espiritual de un pueblo se fija en ellos, ya sea para alistarles en el ejército, porque les considera espías o el más hermoso de los PJ ha excitado su libido. En cualquier caso dispone de 10 guerreros y de los fanáticos del pueblo para hacer cumplir sus deseos.

66-90 Patrulla: un grupo de 2d6 soldados a caballo, vigilando los caminos. Tienen ordenes de identificar a todos los viajeros y ejecutar sumariamente a los sospechosos.

91-00 Expedición de castigo: algún pueblo no ha pagado sus impuestos o se ha rebelado. Una compañía ha sido encargada de arrasarlo y conducir a todos los habitantes a trabajar a las minas.

porque están viajando, tanto los profetas como los soldados preguntan a cualquier extraño la razón de su viaje, encarcelando o ejecutando a los sospechosos. Si eligen esquivar las zonas habitadas necesitarán un guía excelente.

Otra posibilidad sería intentar tomar la fortaleza mediante un ataque sorpresa: Aureliano es un estratega decente y podría conducir un desembarco para luego avanzar sobre Al-Quadi. Sin embargo es poco probable que Alí se quede si no son aniquilados por el camino.

Al-Quadi

Aquí fue donde Mohammed diera a conocer a sus seguidores los preceptos del Libro e invocara a Ashul para que brotara agua del manantial para darles de beber. Desde entonces el lugar ha prosperado mucho. Con la extensión de la religión el lugar se convirtió en un lugar de peregrinación. Se erigió una mezquita sobre la tumba de Mohammed, se establecieron bazares y poco antes de la Jihad se levantaban los muros de una fortaleza donde se instaló el Excelso Profeta.

En la actualidad Al-Quadi se puede dividir en tres partes: la fortaleza donde residen los sacerdotes y los Guardianes del Templo (1200 arqueros), un campamento en el que se concentraron y pertrecharon las tropas antes de la Jihad, y donde aún se alojan los soldados que pasan por aquí, y la explanada en la cual se levantan las tiendas de los miles de peregrinos y las de los mercaderes.

La situación es caótica, hay gente de todas partes que levantan sus tiendas donde les apetece y no hay apenas guardias aunque tampoco suele haber demasiados problemas ya que están prohibidas las bebidas alcohólicas y a los peregrinos les queda demasiado poco dinero para que proliferen los ladrones. Mientras estén en esta zona los PJ no tienen que tener demasiados problemas para pasar desapercibidos, e incluso pueden entrar en la fortaleza

Al-Quadi (15% diario)

01-15 Se les acerca un vendedor ambulante ofreciéndoles alguna reliquia, como el cayado de Mohammed, etc... Les perseguirá durante un buen rato con su plática. Si le compran hay posibilidades (40%) de que al poco les rodeen más buhoneros. Si le amenazan para que les deje en paz les increpará por infieles e irrespetuosos, pudiendo acabar la cosa en un tumulto (30%).

16-25 Leva: el profeta ha dicho que se necesitan más guerreros. Sus enviados recorren las tiendas alistando a todos los que parecen capaces. Si ven a los PJ serán reclutados, aunque pueden librarse mediante un soborno (30% de que les azoten, si esto ocurre descubrirán su equipo a menos que no lo lleven encima o logren esconderlo), o tirada de Habla Fluida.

26-40 En una de las oraciones matinales el profeta dice que Ashul necesita el trabajo de sus fieles. Los que ayuden serán recompensados en el Edén. Todos los fieles a los que se les pide se presentan voluntarios, los PJ pueden despertar sospechas si se niegan. El trabajo, levantar unos nuevos muros, durará un mes. Los trabajadores serán alojados en el campamento militar. No hace falta tirar encuentros si los jugadores no hacen nada anormal. Al final los PJ pueden tirar una comprobación para aumentar en 1 la FUE, y en 15% su fabricación de piedra.

41-60 Fanáticos: un grupo de fanáticos fustigándose mutuamente y cantando para expiar sus pecados. Se acercarán a cualquiera que les llame la atención para que se una a ellos y salve su alma.

61-75 Descubiertos: si el que menos tenga del grupo no pasa una tirada de POD*5 alguien descubre sus costumbres blasfemas y se pone a chillar como un energúmeno, pudiendo acabar la cosa en una lapidación popular si no se le calla o se esfuman rápidamente. Hay un 20% de que el que se fije en ellos no sea un fanático e incluso se acerque para hablarles.

76-85 Reconocidos: se encuentran con algún antiguo conocido. Hay un 50% de que sea un fanático, si los PJ mantienen una fachada de fieles les ayudará en lo que pueda, siempre por la gloria de Ashul. Si por el contrario está aquí por la fuerza de las circunstancias podrá ser de ayuda si se le cuenta algo de porque se encuentran aquí.

86-00 Desafío: un grupo de gente rodea a un par de luchadores. Si se acercan a mirar hay posibilidades de que el vencedor de la prueba desafíe a uno de ellos a batirse (la pelea es a manos desnudas). Gane o no el luchador les invitará a su tienda a tomar algo, donde hablará con ellos, pudiendo ser útil para conseguir información general. También les dirá que hay una competición mensual de pelea y tiro con arco, en la que los vencedores pasan como reclutas a la Guardia de la Fortaleza.

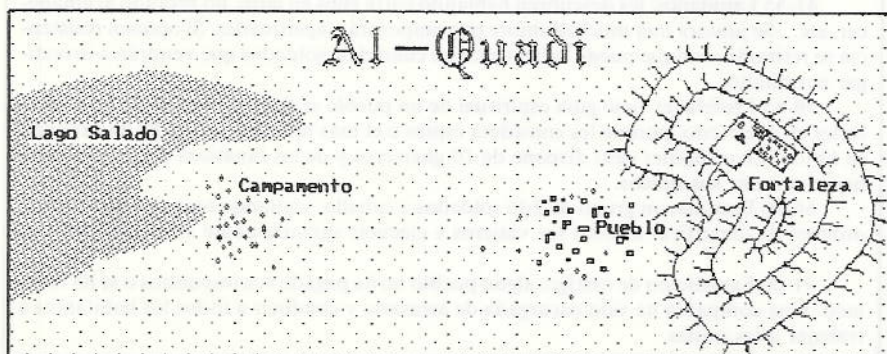
a orar ante la mezquita para explorar. Sin embargo la mayoría de la gente son fanáticos y no dudarán en acusar a cualquiera que cometa una falta grave contra los preceptos, e incluso lapidarlo. Hay unos pocos que trabajan allí como armeros o son mercaderes que odian al profeta y les podrían ayudar, pero será casi imposible que contacten con ellos a menos que durante el camino hayan tenido algún encuentro en el que ayuden a alguien acusado de blasfemo o traidor, y después de decirle su destino este les hable de algún conocido que resida en Al-Quadi.

La fortaleza

Mohammed fue enterrado cerca de la Fuente, sobre un cerro que dominaba el Lago Salado. Los profetas que le sucedieron declararon Santa su tumba y lugar obligatorio de peregrinación. Se empezó la construcción de la mezquita con la ayuda voluntaria de los peregrinos que así servían a Ashul, que duró 30 años. Con ella se levantaron viviendas para los sacerdotes, artesanos y albañiles.

Cuando Alí fue elegido Excelso Profeta y antes de decretar la Jihad ordenó que se construyera la muralla, unas herrerías para pertrechar los ejércitos, los campamentos y almacenes. Al final se levantaba un auténtico fuerte sobre la colina.

A pesar de su enorme guarnición, la gran zona que abarca y la variedad de gente que entra continuamente en ella hacen pausable el introducirse en la fortaleza, sobre todo en la zona de la mezquita, que, después de todo, es donde se encuentra normalmente el profeta. Durante el día cualquier peregrino puede entrar a orar ante el sepulcro de Mohammed, o asistir a las masivas oraciones matutinas y vespertinas



en la explanada, oficiadas por el mismo Ali. Las otras zonas les estarán vedadas, aunque no es difícil colarse en algún edificio o sala poco frecuentado, como los almacenes. Si se les descubre se les expulsará, a menos que se les antojen sospechosos: 10%, 40% si se habían intentado esconder.

Si van disfrazados de Guardias, herreros, etc., podrán acceder a más zonas, pero existe la posibilidad de que se les pregunte a la mínima sospecha por lo que están haciendo, incluida su identidad, sobre todo en los lugares donde no deberían estar (unos guardias accediendo a las zonas cerradas de la mezquita). Además todos los Guardias y profetas, y buena parte de los artesanos, soldados, y sirvientes saben hablar árabe, por lo que es probable que les hablen en ese idioma. También destacarán mucho si para entonces no están bastante curtidos por el sol.

Por la noche la circulación está mucho más restringida, pero es el único momento en que tienen alguna posibilidad de introducirse con sigilo hasta las dependencias de Ali. Si han entrado durante el día escondiéndose hasta el anochecer no es complicado acceder hasta la mezquita. A menos que usen poderes mágicos es casi imposible escalar las murallas aprovechándose de la oscuridad sin ser vistos, ya que están fuertemente guardadas.

La mezquita

Es el edificio principal de la fortaleza, donde se encuentra la tumba de Mohammed, la cual es visitada por cientos de peregrinos todos los días.

1. Nave principal: no demasiado grande, suele estar atestada de fieles durante el día.

2. Aquí pueden pasar los fieles a orar ante la tumba de Mohammed, tras pedirlo a los profetas y haber cumplido las penitencias mandadas.

3. Tumba de Mohammed: el sarcófago está adornado con intrincados diseños geométricos. En realidad el cuerpo de Mohammed se encuentra en la habitación secreta 9.

4. Almacenes: se puede encontrar todo tipo de accesorios religiosos: incienso, aceites, túnicas, etc..

5. Escaleras a los minaretes.

6. Habitaciones de los Imanes. Estos son profetas que sirven personalmente a Ali.

7. Despacho: en el Ali lleva a cabo los trabajos más mundanos de dirigir las conquistas.

8. Dormitorio de Ali, espartanamente amueblado.

9. Tumba secreta de Mohammed, fue trasladado aquí para evitar que su cuerpo fuera profanado por infieles.

X. Guardianes.

Picto	PNJ
FUE 10 Mov.: 3	Pierna D 2/4
CON 12 PG 12	Pierna I 2/4
TAM 11 PF 13	Abdomen 2/4
INT 12 PM 10	Pecho 2/5
PER 10 MR-DES 3	Brazo D 1/3
DES 13	Brazo I 1/3
ASP 9	Cabeza 4/4

Lanza Corta 2M 7MR 50% A. Daño 1d8+1 47% D. 10 PA
Arrojar lanza 3/9MR 40% A. Daño 1d8 Alcance 20/40

Habilidades: Esquivar (27%), Otear (58%), Escuchar (58%), Rastrear (37%), Escondarse (42%), Deslizarse en Silencio (52%)

Magia (41%): Curacion, Protección 2

Notas: características de un típico cazador picto. Si se encuentra a uno solitario será especial (+20% características, +1d4 daño). De equipo lleva armadura de cuero y dos lanzas cortas.

Alamanes

FUE 12 Mov.: 3	Pierna D	
CON 12 PG 13	Pierna I	3/5
TAM 14 PF 15	Abdomen	3/5
INT 12 PM 9	Pecho	3/6
PER 9 MR-DES 3	Brazo D	2/4
DES 11	Brazo I	2/4
ASP 11	Cabeza	5/5

Lanza Larga 7MR 59% A. Daño 1d10+1+1d4 33% D. 10 PA
Escudo Diana 8MR 29% A. Daño 1d6+1d4 43% D. 12 PA

Habilidades: Otear (57%), Rastrear (37%), Montar (53%)

Magia (36%): Curacion, Protección 2

Notas: los alamanes van a caballo. Estos son de monta, normales, y no lucharán en combate.

Legionario

FUE 11 Mov.: 3	Pierna D	5/5
CON 14 PG 14	Pierna I	5/5
TAM 14 PF 5	Abdomen	6/5
INT 13 PM 9	Pecho	6/6
PER 9 MR-DES 3	Brazo D	4/4
DES 10	Brazo I	4/4
ASP 11	Cabeza	6/5

Gladius 7MR 74% A. Daño 1d6+1+1d4 52% D. 12 PA
Pilum 7MR 49% A. Daño 1d6+1+1d4 18% D. 10 PA
Rectangular 8MR 19% A. Daño 1d6+1d4 67% D. 18 PA
Lanzar Pilum 3/9MR 19% A. Daño 1d8+1d2 Alcance 20/50

Habilidades: Primeros Auxilios (58%), Otear (50%), Escuchar (50%)

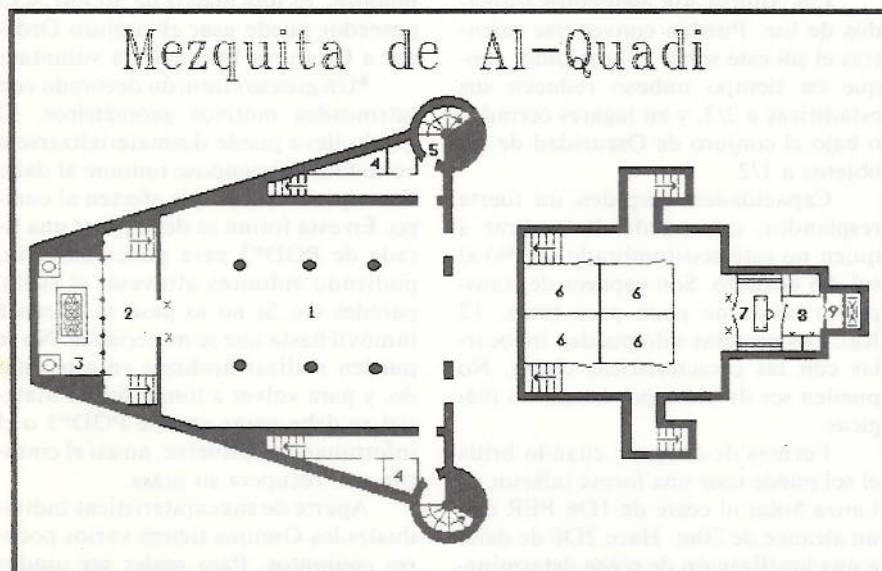
Magia Espiritual (25%): Cuchilla Afilada, Protección 2

Divina (80%): Gladius Auténtico, Escudo

Notas: legionario del Rhin, Danubio o Britannia.

Ashul

Se le puede considerar un dios del sol, teniendo sus conjuros divinos especiales y espirituales. Su culto había declinado hasta casi desaparecer hasta que Mohammed lo difundió por Arabia. El aumento del número de sus fieles le han devuelto su poder, que usa totalmente en apoyo de sus profetas, algo nunca hecho desde que Epoca de



los Dioses. Sus principales sirvientes son las Ahuras. Uno de los mayores poderes que dona a sus sacerdotes es la posibilidad de invocarlas y usarlas en su servicio.

Ali Ben Shadib

FUE 7	Mov.:	3	Pierna D	0/5
CON 15	PG	14	Pierna I	0/5
TAM 12	PF	22	Abdomen	1/5
INT 13	PM	20	Pecho	1/6
PER 20	MR-DES	2	Brazo D	0/4
DES 17			Brazo I	0/4
ASP 11			Cabeza	0/5

Habilidades: Oratoria (120%), Arabe (75%), Escuchar (65%).

Magia: Ceremonia (189%), Invocar (125%). Conjuros divinos especiales: 3 usos de cada uno. Conjuros comunes: 1 de cada tipo, 2 de Ordenar Ahura. Espirituales: Pared de Luz, Vista Lejana 3.

Notas: Ali es un fanático religioso, capaz de dar su propia vida y la de los demás por extender su verdad. Aunque ya tiene 50 años se conserva y suele dedicar muchas horas tanto a asuntos mundanos como a orar. Como elegido de Ashul tiene el triple de posibilidades de conseguir Intervención Divina. Aparte de por conjuros Ali puede llamar a una Ahura por punto de POD permanente sacrificado.

Los profetas

FUE 11	Mov.:	3	Pierna D	0/4
CON 12	PG	12	Pierna I	0/4
TAM 12	PF	23	Abdomen	2/4
INT 12	PM	14	Pecho	2/5
PER 14	MR-DES	3	Brazo D	0/3
DES 10			Brazo I	0/3
ASP 9			Cabeza	0/3

Cayado 6MR 55% A. Daño 1D8 40% D. 8 PA

Habilidades: Montar (50%), Oratoria (35%), Habla Fluida (45%), Arabe (50%), Griego (30%), Conocimiento Humano (35%).

Magia: Ceremonia (50%), Invocar (45%), Disipar Nubes, Ordenar Ahura, Lanza Solar, Adorar a Ashul, otros 2 más a elegir. Espiritual: Vista Lejana 4.

Notas: estos son los profetas normales que se pueden encontrar los PJ. En general son fanáticos, astutos e impulsivos, aunque hay muchas variantes, sobre todo en los pocos que no son árabes. Los profetas de mayor rango, encargados de los grandes templos y de los ejércitos de la Jihad, son más poderosos. Aparte estos últimos pueden invocar una Ahura por diez puntos de

POD sacrificados. Para ello pueden usar Adorar a Ashul para hacer una comunión con sus fieles y usar el POD sacrificado por estos.

Arabes

FUE 10	Mov.:	3	Pierna D	1/5
CON 12	PG	13	Pierna I	1/5
TAM 13	PF	15	Abdomen	1/5
INT 12	PM	10	Pecho	1/6
PER 10	MR-DES	3	Brazo D	3/4
DES 12			Brazo I	3/4
ASP 10			Cabeza	0/5

Cimitarra 7MR 44% A. Daño 1d6+2 28% D. 10 PA

Arco Corto 3/9MR 39% A. Daño 1d6+1 Alcance 90/120

Maza 2M 7MR 34% A. Daño 1d8 19% D. 8 PA

Habilidades: Esquivar (39%), Montar (44%), Con. Mundo (47%), 1?x? Auxilios (42%), Otear (68%),

Magia Espiritual (43%): Vista Lejana 2, Luz

Divina (93%): Curación Heridas, Bloqueo Espiritual

Notas: cuando los PJ se encuentren con guerreros de la Jihad podrán ser árabes (1-35), jinetes (36-50, montura normal, 54% ataque cimitarra, 49% esquivar) o campesinos alistados (51-00). Estos últimos son los que usan la maza (los árabes no la tienen), y además tienen un -10% en las demás habilidades. Los arqueros de la fortaleza de Al-Quadi tienen 69% A. con arco, y +10% en lo demás.

Ahura

FUE 1D6	PG 6D6
TAM 12m3	Mov. 4
PER 6D6	Ataque Material- 75%
MR 10 3D6	Daño

Las Ahuras son elementos formados de luz. Pueden convocarse mientras el sol esté sobre el horizonte, aunque en tiempo nuboso reducen sus estadísticas a 2/3, y en lugares cerrados o bajo el conjuro de Oscuridad de los objetos a 1/2.

Capacidades: despiden un fuerte resplandor, que puede deslumbrar a quien no esté acostumbrado (-15%) al sol del desierto. Son capaces de transportar cosas de poco peso (máx. 12 Kg). Los profetas sólo pueden invocarlas con las características dadas. No pueden ser dañadas por armas no mágicas.

Formas de ataques: cuando brilla el sol puede usar una forma inferior de Lanza Solar al coste de 1D6 PER con un alcance de 20m. Hace 2D6 de daño a una localización de golpe determina-

da en la tabla de ataques de proyectil. También pueden atacar físicamente tomando forma material, aunque entonces pueden ser dañadas por todo tipo de armas.

Las Reliquias

También llamadas los Cinco Oscuros, son 5 objetos de un extraño metal negro, tibio al tacto, irrompible y extremadamente ligero. Según los adeptos pertenecen a Plutón, dios de los muertos y señor en el Averno, que los reclamará cuando vuelva al mundo de los vivos. En realidad fueron creados por él, pero para un Avatar suyo, un poderoso espíritu a su servicio en la Epoca en que los dioses moraban en la Tierra. Al ser derrotado su esencia se introdujo en los objetos, multiplicando su poder.

Los objetos son los siguientes:

*Una espada bastarda, con un Arma Auténtica continuo (2d10+2 daño). Permite hacer dos ataques por turno, sin penalizaciones. El que la esgrima no puede detener, y sólo esquivo a la mitad de su porcentaje.

*Una coraza extremadamente ligera y resistente, 5 CAR y 20 PA, que protege el pecho y el abdomen. Además proporciona una resistencia contra conjuros equivalente a un Contramagia 8.

*Un casco con visor profusamente decorado. El que lo lleve es invulnerable a todo tipo de daño que le alcance la cabeza, incluido críticos. Además permite hablar telepáticamente con criaturas del mundo inferior y con cualquiera que sea adorador de Plutón en un radio de 50m.

*Un anillo plano, como única decoración tiene la runa del dios de los muertos. Es una matriz de 30 PM, y su poseedor puede usar el conjuro Ordenar a Criaturas Infernales a voluntad.

*Un grueso cinturón decorado con intrincados motivos geométricos. El que lo lleve puede desmaterializarse a voluntad, volviéndose inmune al daño físico y a conjuros que afecten al cuerpo. En esta forma se debe pasar una tirada de POD*3 para poder moverse, pudiendo entonces atravesar el suelo, paredes etc.. Si no lo pasa se quedará inmóvil hasta que se materialice. No se pueden realizar hechizos en este estado, y para volver a tomar forma material se debe pasar una de POD*5 o el infortunado se disuelve, no así el cinturón que recupera su masa.

Aparte de sus características individuales los Oscuros tienen varios poderes conjuntos. Para poder ser usados

debe llevar una sola persona todos los objetos, o estar en contacto los diferentes portadores. Estos poderes son:

*Oscuridad: se produce el equivalente de una eclipse, que durará una hora, dejando una luminosidad algo mayor que una noche de luna llena. El área abarcada es un círculo de 20 Km de diámetro.

*Capa de negrura: la oscuridad se agrupa en torno de los que lleven algún objeto, aumentando su posibilidad de ocultarse (+60) por la noche. Cuesta 1 PM y 5PF por minuto mantener el conjuro, debido a que la "capa" dificulta la respiración.

*Puerta infernal: la tierra se resquebraja, abriéndose una fisura llamante que conecta con el Averno. A los 7 minutos se cerrará. Durante este tiempo hay grandes posibilidades (90%) de que entren en el mundo criaturas demoniacas, un número variable que atacarán a quien vean indiscriminadamente.

Todos los poderes anteriores son realizados por quien lleve el anillo. Para ello debe pasar una tirada de (INT+POD)*3 (96-00 siempre falla). Si no lo logra el poder de los Oscuros le sobrepasa y muere.

Además cada vez que se usen los tres poderes anteriores, o una vez al mes, debe pasarse una tirada de resistencia contra un POD de 40. Si son más de uno los portadores deben pasar una sola tirada, sumando además sus POD para resistirse. Si se falla Plutón acepta a sus nuevos adeptos convirtiéndolos en su Avatar en el mundo. El espíritu de los objetos se apodera de sus cuerpos, encargándose de acabar con el Excelso Profeta, para luego devolver la gloria al culto a Plutón...

Rol sin IR

Sino no se dispone del IR, o no apetece usarlo, se puede jugar sólo la partida de rol. Para ello se adjunta un mapa del imperio con las principales rutas que pueden coger los PJ, junto al

tiempo que se tarda en recorrerlas. Además el Master deberá darles información de como va la guerra; se recomienda darles cerca de doce meses para resolver la misión. Se puede usar también la siguiente cronología:

-Octubre, 266: rebelión en Syria y Egipto, toma de Antioquía y Damasco y cerco de Alejandría.

-Diciembre, 266: derrota del ejército persa ante las puertas de su capital, Ctesiphon.

-Febrero, 267: toma y destrucción de Alejandría, junto a todos sus habitantes.

-Marzo, 267: a pesar de grandes pérdidas, los árabes son contenidos en Asia Menor. Grandes incursiones bárbaras.

-Agosto, 267: termina la conquista de Persia.

-Diciembre, 267: seis legiones son destrozadas en un intento de recuperar Antioquía, y el emperador Galieno es capturado. La Jihad avanza por Asia Menor, cruza los estrechos y toma Macedonia y Grecia. El Imperio se desmembra, y Ali inaugura una fanática teocracia que abarca desde Italia hasta el Eufrates.

La Guerra Santa

Inicio: Octubre, 266 D.C.

Periodo: 4

PODERES MAYORES

Arabes

Profeta: Ali-ben Shadib

Tipo: bárbaros

Tesorería: 2; Moral: 200; Impuestos: 0

Provincias Controladas: Arabia Deserta (0)

Colocación: Marrón (CER C)

5931W: 1*4-12, 1*(6)-16

6130W: +1-16'2, 1*20-8, 1*4-12

6733W: 1*20-8, 1*4-12, 1*6-16

6932W: +1-16'1, 1*4-12, 2*6-16

1230E: 0-16'A, 1*10-8, 1*2-12

1730E: 1*10-8, 1*2-12

Tan (CER C)

6820W: 1*10-8, 2*(4)-12

6919W: 0-16'B, 2*10-8, 1*2-12

6921W: 2*10-8, 2*2-12, 2*(4)-12

6922W: 1*10-8

1212E: 1*10-8

1219E: 2*(4)-12

1225E: 0-16'A, 1*4-12, 1*30-16, 1*6-16, 1 suministros

1318E: Mithradates, +2-16'1, 1*20-8, 1*30-16, 2*(4)-12, 1 suministros, Fuerte [5]-0

1424E: 1*20-8, 1*4-12

1514E: +1-16'2, 1*10-8, 2*2-12

1526E: 1*20-8, 1*6-16

1816E: +1-16'3, 2*4-12, 1*30-16, 3*6-16, 1 suministros

1916E: 1*20-8, 1*6-16

2311E: 2*10-8, 1*2-12

Notas: los líderes árabes representan a los profetas (Mithradates a Ali Ben Shadib). El +1 y +2 no representa sus habilidades estratégicas, sino su poder de convocar a las sobrenaturales Ahuras, usándose como 0 para intercepciones y marchas forzadas. Además cuando acompañan a sus tropas fanáticas la moral de estas se ve incrementada (Líder 0+10, +1+20, +2+50, Ali+100).

Al ser las tropas fanáticas no pierden moral por las unidades muertas en una batalla victoriosa, aunque si si la pierden. Además cuando muere alguno de los profetas pierden moral equivalente a lo que estos añaden en combate. Si Ali muere los árabes reducen a la mitad (hacia abajo) los puntos de reemplazo de que disponen por provincia controlada, y los profetas pierden el poder de convocar a las Ahuras (y su bonificador en combate).

Los árabes reclutan por reemplazos, dependiendo estos de las provincias que controlen. Los valores de cada una son: Arabia Deserta, Siria y Aegyptus 4(2), Mesopotamia y Babyloña 3(1), Judea, Cyrenaica y Osrohene 2(1), y todas las demás 1(0). El valor entre paréntesis representa los reemplazos posibles tras la muerte de Ali.

Roma

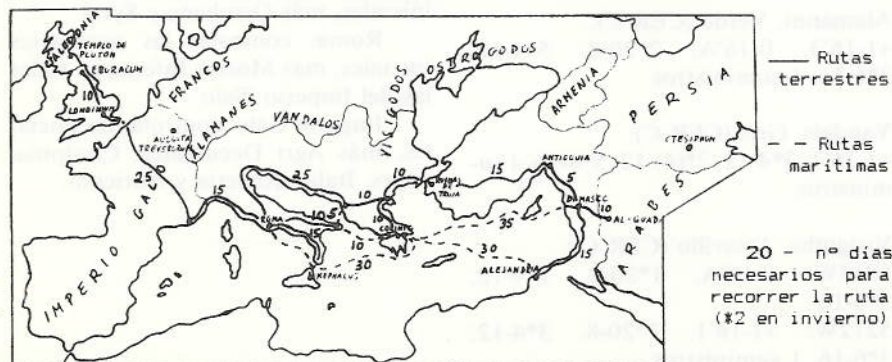
Emperador: Galienus, Claudius

Tipo: facción romana

Tesorería: 24; Moral: 90; Impuestos: 183

Provincias controladas: Achaea & Epirus (7), Aegyptus (16), Africa Proconsularis (16), Alpes (1), Arabia Petraea (1), Baleares (1), Asia (13), Bythinia & Pontus (7), Cappadocia (5), Cilicia (3), Cisalpina (15), Corsica (1), Creta

EL IMPERIO ROMANO ANTES DE LA JIHAD



(2), Cyprus (2), Cyrenaica (2), Dacia (2), Dalmatia (1), Galatia (3), Illyricum (5), Italia (17), Iudea (3), Lycia & Pamphilia (2), Mauretania Caesariensis (1), Mauretania Tingitana (1), Melita (1), Moesia Superior (5), Noricum (1), Numidia (3), Osroene (7), Pannonia Inferior (2), Pannonia Superior (2), Rhaetia (2), Rhodus (4), Sardinia (1), Sicilia (8), Syria (15), Thracia (5)

Colocación: Púrpura (CER A)
3117W: Galienus, 1*24-10, 1*16-10, 2*4-12, 2*6-16, 1 suministros
3213W: +1-16'3, 1*16-10, 1*(4)-12
3517W: 1*18-30
3628W: 1*18-30
3711W: 0-16'D, 1*16-10, 2*4-12
3921W: 1*36-30
4012W: +1-16'4, 1*24-10, 1*20-10, 2*4-12, 1*6-16, 1 suministros
4214W: 1*20-10, 1*4-12
4314W: Claudius, 2*20-10, 2*4-12, 1*6-16
4512W: 1*20-10, 1*4-12
4616W: +1-16'2, 1*20-10, 1*4-12, 1*6-16
4918W: 2*(4)-12
6712W: 1*16-10, 1*4-12
7017W: +2-16'1, 1*20-10, 1*4-12, 1*6-16

Rojo (CER B)

6426W: 1*4-12, 1*18-30
6508W: 1*(4)-12
6516W: 1*4-12
6616W: 1*(4)-12, 1*(6)-16
7022W: 1*16-10, 1*4-12
1112E: +1-16'2, 1*20-10, 1*(4)-12, 1*30-16, 1*(6)-16, 1 suministros
1224E: 1*16-10, 1*4-12

Persas

Rey: Shapur, Baharam
Tipo: Civilizado no romano
Tesorería: 30; Moral: 90; Impuestos: 43
8 reemplazos
Provincias controladas: Adiabene (0), Atropatene (7), Babylonia (12), Charax (1), Elymais (5), Hyrcania (7), Media (4), Mesopotamia (6), Persia (1), Sagar-tia (0)

Colocación: Naranja (CER A)

1206E: +1-16'3, 1*4-12, 1*6-16
1209E: 3*(4)-12
1412E: +1-16'2, 2*4-12, 1*30-16, 2*6-16, 1 suministros
1708E: 2*(4)-12, 1*(6)-16
1814E: 2*(6)-16
1913E: Shapur, Baharam, 2*(4)-12, 1*30-16, 2*(6)-16, 1 suministros
3108E: 2*4-12, 2*6-16

Nota: recluta según las reglas de 26. Sus unidades de 4-12 y 6-16 son arqueros.

Imperio Galo

Emperador: Posthumus, Tetricus
Tipo: facción romana
Tesorería: 15; Moral: 85; Impuestos: 54

Provincias controladas: Aquitania (3), Baetica (9), Belgica (6), Britannia (4), Gallacia (2), Germania Inferior (1), Germania Superior (3), Lugdunensis (8), Lusitania (3), Narbonensis (4), Tarraconensis (11)

-Colocación: Azul (CER A)

1523W: 1*16-10, 1*4-12
1708W: 1*20-10, 1*4-12
1710W: 1*16-10, 1*4-12
1807W: 0-16'A, 1*20-10, 1*4-12, 1*6-16
2211W: 1*18-30
2610W: 1*(4)-12, Fuerte [5]-0
2618W: 1*4-12
2710W: 1*20-10, 1*(4)-12
2711W: 1*4-12, Fuerte [5]-0
2712W: Posthumus, Tetricus, 1*16-10, 2*4-12, 1*6-16, 1 suministros
2812W: +1-16'3, 1*24-10, 1*20-10, 1*4-12, 2*6-16, 1 suministros
2813W: +1-16'4, 1*20-10, 2*(4)-12
2814W: 1*4-12, Fuerte [5]-0
2821W: +1-16'2, 1*16-10, 2*4-12, 1*6-16, 1*18-30

Bárbaros

Tribu	Provincias	Moral	Rec.
Franks:	Germania Magna	100	3
Alamanni	Boiohaemum, Agri Decumates	75	3
Vandals:	Iazygia	60	3
Visigoths:	Moesia Infer, Sarmatia	110	4
Ostrogoths	Chersonesus, & Heruli: Scythia	115	6

Franks, Negro (CER C):

0-16'A, 5*20-8, 1 suministros

Alamanni, Verde (CER C):

+1-16'3, 0-16'A, 2*20-8, 5*4-12, 2*6-16, 1 suministros

Vandals, Gris (CER C):

+1-16'1, 3*4-12, 2*(4)-12, 5*6-16, 1 suministros

Visigoths, Amarillo (CER C):

5013W: 0-16'A, 1*20-8, 1*4-12, 2*6-16

5212W: +1-16'1, 2*20-8, 3*4-12, 3*6-16, 1 suministros

Ostrogoths, Verde (CER C):

+1-16'2, +1-16'4, 3*20-8, 6*4-12, 3*36-30, 1 suministros

PODERES MENORES

Clientes de Persia: Albania, Armenia

Clientes de Roma: Colchis, Iberia

JUGADORES

La anterior partida de IR puede hacerse sin necesidad de jugar la de rol. Para ello las facciones se dividirán normalmente, y los profetas árabes no dispondrán de sus poderes mágicos (sólo servirán para subir la moral y reclutar).

REGLAS ESPECIALES

1) Se usan la 28 (Guerra Civil), 29 (Milicia), 30 (Limitanei), 32 (Overrun), y 35 (Entrenamiento)

2) Todas las provincias romanas fronterizas excepto Thracia tienen limitanei; la penalización al movimiento es de 2.

3) Roma es la capital imperial (valor de 16)

CONDICIONES DE VICTORIA

Si se juega sólo a IR, la partida termina cuando Roma o los árabes cumplen sus condiciones de victoria, o en Diciembre del 268 DC, momento en el cual ganan los jugadores que hayan cumplido las suyas. Las condiciones son:

Bárbaros: cumplir tres de las siguientes:

Francos: controlar tres provincias romanas

Alamanes: iniciales y Rhaetia

Vándalos: una provincia romana

Visigodos: cuatro provincias romanas

Ostrogoths: tres provincias romanas

Árabes: disolver a Roma y Persia, o controlar dieciocho provincias.

Persas: controlar las provincias iniciales, más Osroene y Syria.

Roma: controlar las provincias iniciales, más Moesia Inferior, y todas las del Imperio Galo

Imperio Galo: controlar las iniciales, más Agri Decumates, Cisalpina, Alpes, Italia, Rhaetia y Noricum.

PANZERBLITZ

POR AMANDO ANTOÑANO

Antes de nada, un saludo y una felicitación a la afición, por fin parece que esto del juego por correo se mueve y que los "wargamer's" se van tomando interés por el asunto. Espero que estas páginas, así como las anteriores os sean de ayuda y que hayan tenido algo que ver en el despertar de vuestros innatos y ocultos deseos de jugar por correo. Ya sabéis que estoy a vuestra disposición para todo aquello que se os ocurra en relación con el juego por correo.

Amando Antoñano. C/ Bretón, 34, 4 A - 50005-Zaragoza. Tel.: (976) 55 54 76

Y ahora al grano, las reglas para jugar por correo otro de las "vacas sagradas" de Avalon Hill: Panzerblitz. Sólo con oír el nombre los aficionados oyen el ruido de las cadenas, el silbar de los proyectiles y temblar la tierra. Panzerblitz y su hermano gemelo, Panzerleader, son los Squad Leader de los blindados, en el frente del este y en el occidental, respectivamente.

El sistema de juego que ahora os proponemos combina por un lado la agilidad y la rapidez en jugar y acabar las partidas, si sois puntuales y os gastáis algo más de dinero en sellos unos tres meses, con una cierta dosis de espectacularidad y un mayor realismo que en el juego de presencia.

Identificación de las unidades:

Uno de los problemas del juego es precisamente identificar y diferenciar las fichas cuando en un escenario intervengan unidades de la misma clase. A efectos de identificar claramente las distintas unidades que participen en una partida, emplearemos dos cifras de identificación: por un lado, usaremos el sistema de lectura en Z que podéis encontrar en las propias reglas del juego (P.ej., un T 34 C sería 12.A.6.9.11); y, por el otro, emplearemos el pequeño número que se encuentra en cada ficha entre el Factor de Defensa y el de Movimiento (P.ej., en el caso de nuestro T 34 C podría ser el 932). De este modo, con la conjunción de ambas cifras queda perfectamente identificada una unidad, en el caso de nuestro ejemplo, se trató de un T 34 C que interviene en el Escenario 9. En el caso de alguna unidades la lectura en Z puede sustituirse sin posibilidad de error por su denominación usual: T 34 C, Panther, Wespe...etc, la utilización de este tipo de denominaciones no debe inducir a equivocación y debe usarse, en cualquier caso, conjuntamente con el número pequeño, siendo conveniente que los jugadores se pongan previamente de acuerdo en las denominaciones que utilizarán. En caso de duda, emplee la lectura en Z.

Identificación de los hexes del tablero:

Debe emplearse el mismo sistema que se sugiere en las propias reglas de juego. Para identificar un hex, primero debe hacerse referencia al tablero isomórfico en el que se encuentre, luego deben designarse las letras correspondientes a la fila y, finalmente, el número de hexes que hay entre el lugar donde se encuentra la unidad o hex cuya posición se intenta fijar, y el hex que contiene las letras, contando este último también, incluso cuando el hex que las contenga no sea completo. Todo ello, con independencia de cuál sea la composición y orden de los tablero isomórficos que definen el campo de batalla. Ejemplos: el hex que contiene la ciudad de Golod -concretamente el nombre sería el 2.D.5., el hexágono del tablero uno que contiene precisamente su número sería 1.P.6, la colina de cota 123 sería 1.DD.7,...etc.

Fases de juego:

El juego tiene sólo dos fases por turno, correspondiendo cada una de ellas a los ataques y operaciones que realiza cada bando. Así cada jugador envía a su contrincante en la misma carta, los ataques, movimientos, ataques invasores y combates cuerpo a cuerpo que van a tener lugar, como veremos más adelante.

El jugador con cuyo movimiento comienza la partida, previa remisión de los despliegues iniciales si el escenario lo requiere, envía todas sus cartas de ataque y movimiento el jueves, empleándose el índice bursátil del viernes (que en el periódico se publica el sábado) para resolver los ataques, como ya veremos; su contrincante remite a su vez su jugada el lunes, empleándose el índice del martes -que se publica el miércoles- para resolver combates.

El orden de ejecución de las instrucciones enviadas por nuestro contrincante es el mismo que en el juego:

- Ataques de campos minados;
- Ataques normales;
- Movimientos de unidades vehículo y ataques invasores;
- Movimientos de unidades no vehículos y ataques cuerpo a cuerpo;

Carta de ataques:

La carta de ataque es autoexplicativa y en ella sólo deben contenerse los comprendidos en la sección ataque normal, del capítulo Combate, de las reglas del juego; los ataques invasores y los combates cuerpo a cuerpo se ubican en las otras cartas.

En la columna Unidades Atacantes deben relacionarse todas las unidades que participan en el ataque debidamente identificadas tal y como hemos explicado arriba.

En la de Unidades Defensoras se debe poner la lista de fichas que son objeto del ataque, debidamente identificadas.

En la columna Clase de Ataque debe indicarse si se trata de un ataque selectivo, múltiple o combinado.

En la de Ratio debe expresarse la relación que existe entre las fuerzas atacantes y defensoras una vez se han aplicado todas las modificaciones de la WEC, pero sin incluir los modificadores que afectan a la tirada del dado directamente.

La WEC debe indicar que modificadores se han aplicado para determinar el Ratio que figura en la anterior columna.

La columna Modif. Dado refleja aquellos modificadores que se deben sumar o restar al resultado de "tirar el dado" para saber el resultado final del combate.

La LOS debe reflejar cuál ha sido la línea de visión que se ha utilizado por cada unidad atacante, en aquellos casos en que no exista duda puede dejarse en blanco.

Carta de movimientos de vehículos blindados:

En ella deben incluirse también los ataques invasores, en la sección que figura bajo dicha rúbrica, el resto de la carta se destina a aquellas fichas que, en principio, no está previsto que entablen combate.

Examinaremos ahora cómo se cumplimenta la parte de esta carta de movimientos destinada a los vehículos blindados que se ha previsto que realicen un ataque invasor:

* AN: esta columna esta destinada a asignar a cada ataque invasor un número de referencia, debiendo comenzar por el siguiente al último que se asignó a los ataques normales en la ficha anterior, debiendo ser la numeración correlativa. Así, p.ej., si el último ataque normal tenía asignado el número (AN) 14, el primer ataque invasor será el quince, así en la columna AN escribiremos 15, el siguiente será, pues, el 16.

* Unidad: lógicamente, aquí debe ponerse la identificación completa de la unidad, obsérvese el rayado con atención, pues ha sido ideado para poder albergar a las varias unidades que participen en un mismo ataque invasor.

* Hex Inicial: debe anotarse aquí el hex del que parte la ficha de blindados.

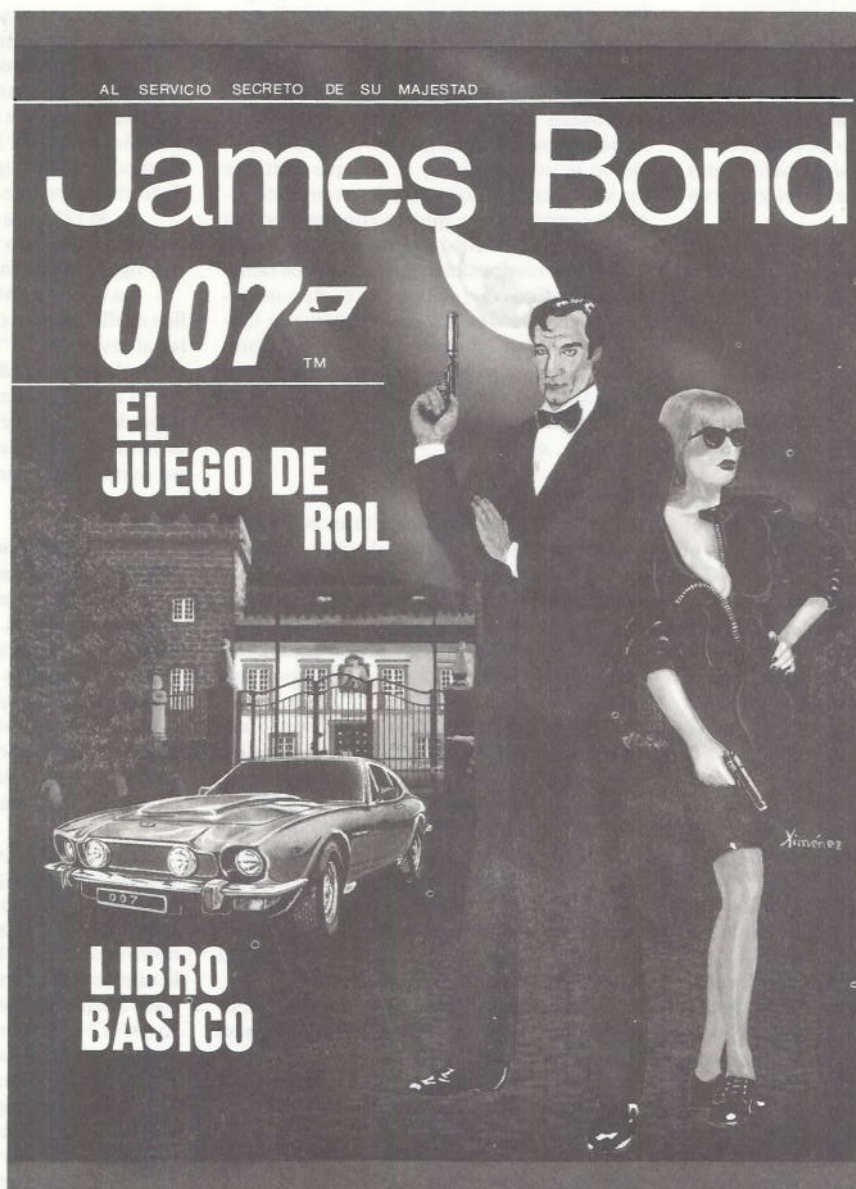
* At. Inv.: en este recuadro debe expresarse el ratio o relación en que se produce el ataque invasor.

* Hex entrada: debe cumplimentarse indicando el hex desde el que se produce el ataque invasor al hex en que se encuentran las unidades enemigas.

* Hex salida: lógicamente, es el hex hacia el que las unidades blindadas avanzan al abandonar el hex invadido.

JAMES BOND 007

EL JUEGO DE ROL



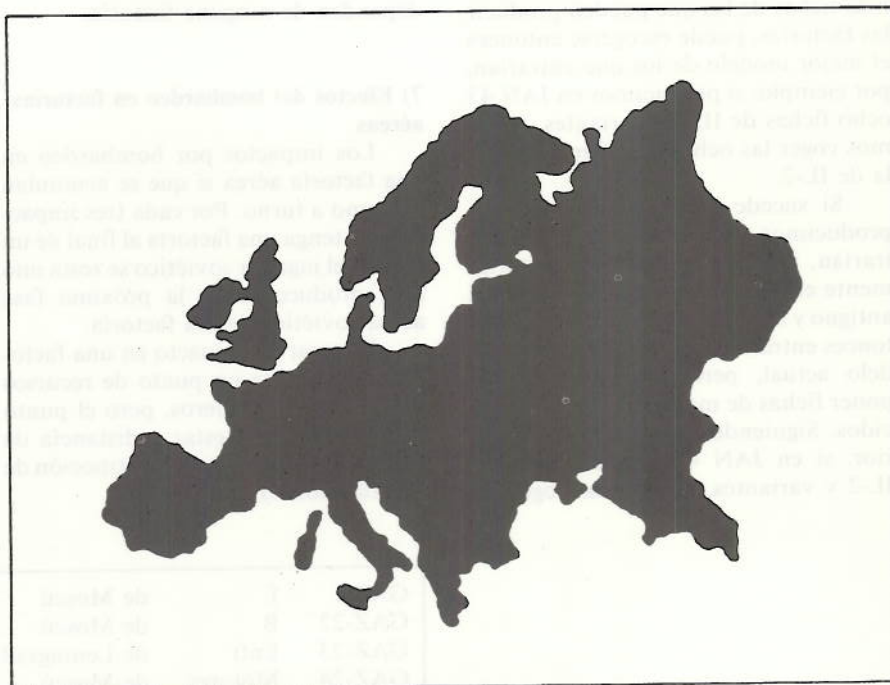
007 tiene la peligrosa misión
"Operación rol"
consiste en introducirse en un
nuevo mundo lúdico.
La reunión con M, es en...

INDUSTRIA AÉREA SOVIÉTICA

POR JOAN PARÈS

El Club Europa-España (CEE) ha iniciado sus actividades, los juegos, los kits, las revistas TEN y ETO, y otros artículos ya están disponibles en nuestro país, las traducciones están en marcha y el enlace entre jugadores de distintos lugares de España se realiza a través del CEE, ¡qué más queremos!

En este número os ofrecemos una regla opcional para el frente oriental, lo que en lenguaje Europa se denomina "Bro Rule o House Rule". Como sabéis, en FITE-SE-TU se establecen una serie de reglas para articular la producción industrial soviética. Estas reglas afectan a los puntos de reemplazo acorazados y de artillería a través de fábricas situadas en el mapa o fuera de él. La regla que os proponemos pretende también representar la industria aérea soviética.



FACTORÍAS AÉREAS SOVIÉTICAS

El jugador soviético dispondrá de una serie de fichas (se deberán hacer) que representarán las principales factorías aéreas. La recepción de los principales aviones que tomaron parte en la guerra vendrá determinada por estas fichas de factoría aérea.

1) Factorías iniciales

GAZ-30 Moscú produce sturmoviks.
GAZ-18 Voronezh produce sturmoviks.
GAZ-31 Taganrog produce cazas La.
GAZ-21 Gorki produce cazas La.
GAZ-292 Saratov produce cazas Yak.
GAZ-39 Moscú produce bombarderos.
GAZ-22 Moscú produce los Pe y variantes.

2) Nuevas factorías

GAZ-24 se recibe en SET 42 y produce sturmoviks.
GAZ-153 se recibe en SET 42 y produce cazas Yak.

3) Funcionamiento de factorías

Las factorías aéreas se consideran factorías normales. Utilizan las mis-

mas reglas de transferencia, excepto que su coste de movimiento es de 0 REs y que pueden transferirse a cualquier ciudad mayor o "dot city" sin problemas de apilado con las factorías normales, aunque no pueden apilarse dos factorías aéreas en el mismo hexágono.

Cuando una factoría aérea está siendo transferida, no produce aviones (al igual que una factoría normal).

Los aviones que producen aparecen en la sección de aviación disponible (no en el lugar de la factoría).

4) Producción de factorías aéreas

Cada factoría que esté en funcionamiento produce un número de aviones por fase aérea según indicaremos a continuación.

Los aviones IL-2, IL-2m, IL-2m3, IL-2T, IL-2-3 y IL-10 se producen en GAZ-30, GAZ-18 y GAZ-34, al ritmo siguiente:

GAZ-30 una ficha desde JUL 41 hasta MAI 42 luego dos fichas hasta el final.

GAZ-18 dos fichas desde JUL 41 hasta JUL 42 luego seis fichas hasta el final.

GAZ-24 dos fichas desde SET 42 hasta el final.

Los aviones LaGG-3, La-5, La-5F, La-5FN y La-7 se producen en GAZ-31 y GAZ-21, al ritmo siguiente:

GAZ-31 dos fichas desde JUL 41 hasta NOV 41, tres fichas hasta MAI 43 y luego cuatro fichas hasta el final.

GAZ-21 dos fichas desde JUL 41 hasta JUL 42, luego una ficha hasta el final.

Los aviones Yak-1 y variantes, Yak-9 y variantes, Yak-7B y Yak-3 se producen en GAZ-292 y GAZ-153, al ritmo siguiente:

GAZ-292 dos fichas desde JUL 41 hasta MAR 42, seis fichas hasta NOV 42, ocho fichas hasta SET 43 y cuatro fichas hasta el final.

GAZ-153 cuatro fichas desde SET 42 hasta JAN 44, luego dos fichas hasta el final.

Los aviones IL-4 se producen en el GAZ-39, al ritmo siguiente:

GAZ-39 tres fichas desde JUL 41 hasta NOV 42, luego una ficha hasta el final.

Los aviones Pe-2, Pe-2FT y Pe-2B se producen en el GAZ-22 al ritmo siguiente:

GAZ-22 dos fichas desde JUL 41 hasta MAI 42, luego tres fichas hasta MAR 44 y hasta el final dos fichas.

5) Prioridades en la construcción

La producción de aviones debe ajustarse a la tabla de refuerzos; es decir no pueden construirse aviones antes de tiempo, por ejemplo: el Yak-9 no puede entrar en juego antes de NOV 42.

Si en la tabla de refuerzos entran más fichas de las que pueden producir las factorías, puede escogerse entonces el mejor modelo de los que entrarían, por ejemplo: si producimos en JAN 43 ocho fichas de IL-2 y variantes, podemos coger las ocho de IL-2m y obviar la de IL-2.

Si sucede lo contrario; es decir, producimos más fichas de las que entrarían, deberemos entrar prioritariamente el modelo de avión peor o más antiguo y si no dispusiéramos de él, entonces entraríamos más piezas del modelo actual, pero nunca podríamos poner fichas de modelos aún no aparecidos. Siguiendo con el ejemplo anterior: si en JAN 43 producimos diez IL-2 y variantes, deberemos coger las

ocho IL-2m, la IL-2 y otra IL-2, a no ser que ya no dispongamos de IL-2 y entonces sí podremos coger otra IL-2m.

6) Otros refuerzos aéreos

Los aviones producidos que no aparecen en este artículo se reciben según la tabla de refuerzos aéreos y no dependen de ninguna factoría.

7) Efectos del bombardeo en factorías aéreas

Los impactos por bombardeo en una factoría aérea sí que se acumulan de turno a turno. Por cada tres impactos que tenga una factoría al final de un turno del jugador soviético se resta uno a la producción de la próxima fase aérea soviética de esa factoría.

Reparar un impacto en una factoría aérea cuesta un punto de recursos (no necesita ingenieros, pero el punto de recursos debe estar a distancia de suministro, como en la construcción de fortificaciones).

8) Destrucción de una factoría por ocupación del eje

Si una factoría aérea es destruida por ocupación, podrá volver a crearse 24 turnos después o más tarde pagando 20 puntos de recursos en el momento de su nueva construcción.

NOTA: Estas dos últimas reglas pretenden que el jugador soviético no se la juegue en exceso y que transfiera sus factorías aéreas a lugares seguros so pena de tener serios disgustos.

LA HISTORIA

Como última anotación vale la pena recordar que en el 41 se transfirieron hacia zonas seguras la mayor parte de industrias y centros de entrenamiento y mando de la aviación soviética, en la siguiente tabla indicamos las principales transferencias que se realizaron:

GAZ-1	F	de Moscú	 a Kuibyshev
GAZ-22	B	de Moscú	 a Kazan
GAZ-23	Entr	de Leningrad	 a Omsk
GAZ-24	Motores	de Moscú	 a Kuibyshev
GAZ-16	Motores	de Rybinsk	 a Kazan
GAZ-18	A	de Voronezh	 a Kuibyshev
GAZ-26	Motores	de Rybinsk	 a Ufa
GAZ-30	A	de Moscú	no fue transferida
GAZ-29	Motores	de Zaporozhe	 a Omsk
GAZ-31	F	de Taganrog	 a Tblisi
GAZ-21	F	de Gorki	no fue transferida
GAZ-39	B	de Moscú	 a Irkutsk
GAZ-43	?	de Kiev	 a Omsk
GAZ-45	Motores	de Moscú	no fue transferida
GAZ-75	Motores	de Kharkov	 a ????
GAZ-84	T	de Moscú	 a Tashkent
GAZ-19	Motores	de Perm	no fue transferida
GAZ-125	B	de Kazan	no fue transferida
GAZ-240	B	de Voronezh	no fue transferida
GAZ-292	F	de Saratov	no fue transferida

Bibliografía: Esta regla ha sido realizada, con la ayuda de un artículo de Charles Sharp "Red Falcons" y de la obra "The Soviet Air Force" de Alexander Boyd.



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.

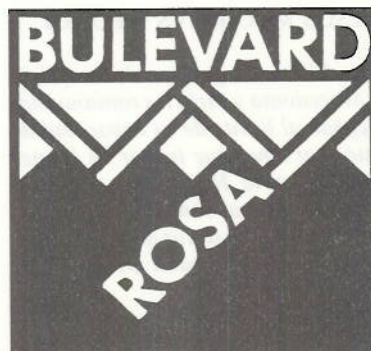
Cuando queremos, estamos en primera línea.

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

¡2 TIENDAS!



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



"PEDRALBES"
Tienda n.º 26
Av. Diagonal, 609 - 615
Tel. 419 06 74

BILLARES SOLER

Jocs i Coses



LA BATALLA DE PIDNA (168 A.C.)

POR JESUS M^a CORTÉS MEOQUI

Tras librar dos guerras de conquista contra Macedonia y Siria los romanos habían llegado al límite de su capacidad de expansión, al tener que luchar en frentes tan dispares como Hispania y Asia. La máquina de guerra romana necesitaba adaptarse a su nuevo status de primera potencia y fue en su campaña griega donde lograrán tal aprendizaje.

-Así sucedió...

Perseo, proclamado rey de Macedonia en 179 A.C., decidió continuar la política agresiva que había llevado a la ruina a Filipo, su padre. Para ello disponía en sus arcas de oro suficiente para pagar a su ejército y 10.000 mercenarios durante diez años; sus almacenes estaban surtidos de cereales para el mismo periodo y poseía equipos y material para un ejército tres veces superior al que condujo en campaña, compuesto por 39.000 infantes y 4.000 jinetes. En él la caballería desempeñaba un papel auxiliar -contrariamente a la tradición de Alejandro-, y el peso del combate recaía sobre la falange. Esta formaba 16 filas y sus miembros esgrimían una pica de más de seis metros llamadas *Sarissa*; las primeras 5 filas, así como las últimas, estaban compuestas por hombres expertos mientras en las intermedias figuraban combatientes mediocres cuya tarea consistía en empujar a los de vanguardia.

En terreno llano la parte frontal de la falange era inatacable pero en lugar accidentado podían abrirse brechas, y como eran necesarias ambas manos para manejar la *sarissa*, la formación se hacía muy vulnerable a la legión, más maniobrera.

Además de la falange el ejército macedónico contenía un cuerpo de 5.000 hispaspistas (infantería pesada) que en Pidna formaron la Falange de los Leucáspidas.

No fue hasta el verano de 171 A.C. cuando el ejército del cónsul P. Licinio Craso pasó de Brindisium a Apollonia. Estaba formado por dos legiones consulares, cada una de 6.000 infantes y 300 jinetes, reforzados por 16.000 soldados de a pie y 600 jinetes aliados. Su avance hasta Tesalia fue bruscamente detenido por el ataque de Perseo, situado cerca del Monte Calicino. Los romanos sufrieron una severa derrota perdiendo 2.200 hombres de a pie y 200 de caballería.

Tras dos campañas (170 y 169) igual de desastrosas el Senado romano, bajo presión popular, eligió para un segundo mandato al cónsul Lucio Emilio Paulo,

de 60 años, cuñado de Escipión "El Africano". Mientras, Perseo no había perdido el tiempo, entrando en conversaciones con Clóndico, jefe celta que le había ofrecido en alquiler 10.000 jinetes galos y otros tantos de a pie pero no llegaron a un acuerdo en el precio, perdiendo por codicia la posibilidad de arrollar numéricamente a los romanos.

E. Paulo concentró su ejército de dos legiones que sumaban 14.000 ciudadanos y 1.200 jinetes, y otras dos fueron reclutadas en Iliria, cada una de 5.000 infantes y 200 de caballería, bajo el mando de Lucio Anicio Galo. Al despedirse del Senado, la primavera de 168 A.C. Paulo manifestó: "Si alguien se siente en condiciones de dar consejos respecto a la campaña que voy a emprender, que venga conmigo a Macedonia. Pero si cree que es demasiado molesto emprender el viaje, no permitamos que asuma funciones de piloto naval quedándose en tierra..."

A su llegada a Grecia ofreció sacrificios en Delfos y luego desembarcó reuniendo sus tropas en el río Elpeo. El plan trazado pretendía atacar de frente a Perseo a la vez que efectuaba un movimiento de diversión con la flota, amenazando las comunicaciones del enemigo por el norte. A la vez mandaría por el oeste una fuerte columna que atravesara las vertientes meridionales del monte Olimpo, por Pithium y Petra hasta Dium, situándose a retaguardia del ejército macedónico.

Al amanecer del día siguiente Paulo lanzó el primero de sus ataques de diversión contra las posiciones macedónicas junto al Elpeo "...en las luchas a distancias las tropas del rey disfrutaban de la ventaja de sus proyectiles arrojados pero en los encuentros cuerpo a cuerpo el soldado romano era más sólido y se encontraba mejor defendido tanto si llevaba el escudo como la rodela ligur..." (tal vez éste testimonio da fe de la diferencia entre los principes, vélites y hastati en cuanto a protección y armamento). Simultáneamente la columna principal se puso en marcha pero Perseo fue avisado por unos desertores y se apresuró a mandar contra los romanos 10.000 mercenarios y 2.000 macedonios; a pesar de tal obstáculo las legiones lograron abrirse paso tras una encarnizada lucha, obligando a Perseo a retirarse hacia Katerini bajo la amenaza de ser atacado por dos frentes.

Tras la retirada los dos ejércitos quedaron acampados uno frente al otro, separados por el río Leucus. La proximidad

de las tropas adversarias provocaba incandescentes escaramuzas y precisamente fue una disputa por un caballo la causa desencadenante de la batalla de Pidna, el 22 de junio de 168 A.C.

Así lo narra Plutarco: "Primero avanzaron los tracios, cuyo aspecto era terrible por tratarse de hombres de aventajada estatura, vestidos con túnicas negras que destacaban bajo el color blanco de sus resplandecientes armaduras y escudos, enarbolando en la diestra hachas de combate con grandes hojas de hierro. Siguiendo a los tracios iban los mercenarios, su equipo era variado y mezclados con ellos avanzaban los peonios. Les sucedía una tercera división (falange de los Leucáspidas), hombres escogidos, la flor de los macedonios, muy vistosos con sus brillantes armaduras doradas y túnicas escarlata. Mientras éstos ocupaban su lugar en la línea salieron a la palestra los componentes de la falange de los Calcáspidas, con escudos de bronce, que llenaron el valle con el refulgir de sus armas y con sus tumultuosos vítores y gritos..."

Los tracios se colocaron a la derecha, en el centro la falange de los Leucáspidas y Calcáspidas, y los mercenarios a la izquierda, con la caballería cubriendo los flancos.

Las dos legiones romanas se hallaban en el centro de su línea de combate, con los aliados latinos a la derecha y los griegos a la izquierda, la caballería en el flanco izquierdo y en el lado opuesto varios elefantes.



Seguidamente surge la primera contradicción con muchas de las reglas de Simulación de la Antigüedad; éstas presumen que la falange, por ser difícil de maniobrar, debe ser lenta en sus movimientos pero las narraciones contemporáneas de Tito Livio parecen desmentir tal interpretación: "... Los primeros muertos cayeron a 250 pasos del campamento romano, al cruzar la línea macedónica el Leucus y avanzar hacia la ladera del monte Olocrus. Emilio Paulo se vió sorprendido por la rapidez del ataque macedonio y el contrataque fue dirigido por los Pelignos (soldados sabinos) desplegados a la derecha del frente romano; cuando éstos vacilaban ante la falange el comandante Salvio arrojó un estandarte en medio de la formación enemiga..." ni siquiera tal incentivo pudo evitar que retrocedieran en desorden arrastrando a la totalidad del ejército en busca de la protección de la montaña.

Las condiciones del avance se hicieron ahora más desfavorables para las falangitas, empezando a curvarse y hendirse el bloque de picas. Emilio, viendo éstas pequeñas brechas, dividió sus cohortes y les ordenó lanzarse contra los intersticios de la línea oponente buscando el contacto cuerpo a cuerpo.

El ala izquierda de Perseo se había adelantado en la persecución de los Pelignos y de nuevo el cónsul no desperdició su oportunidad: poniéndose a la cabeza de una legión, la situó entre los mercenarios macedónicos y la falange mientras Aulio Albino lanzaba la segunda legión contra la falange de los Leucáspidas.

Todo el movimiento fue apoyado por la caballería, elefantes y aliados latinos, los cuales obligaron a ceder al ala izquierda enemiga.

Viendo la situación, Perseo y toda su caballería abandonaron el campo. La matanza que siguió fue terrible: los macedonios sufrieron 20.000 bajas y 11.000 prisioneros; los romanos perdieron menos de 1.000 hombres.

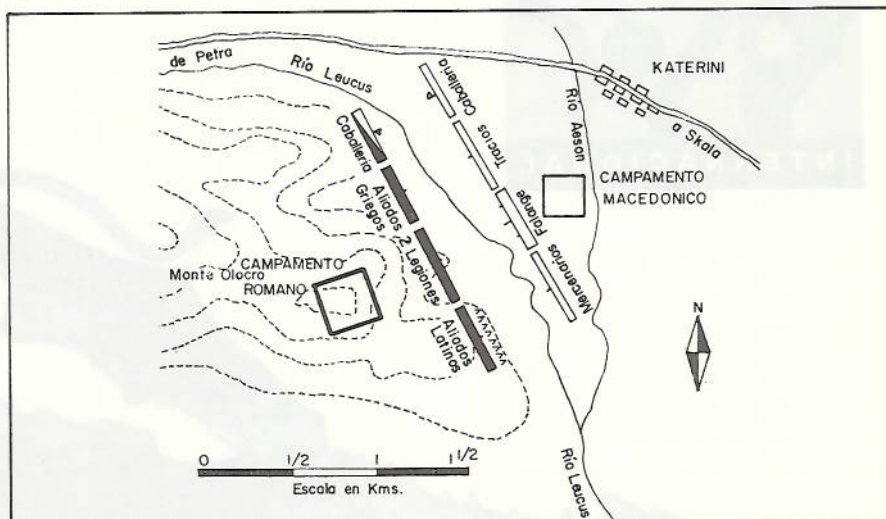
Así fue cómo Roma quedó convertida en primera potencia del mundo mediterráneo.

Algunas acotaciones

Perseo no era -obviamente- Alejandro Magno, éste último se había encontrado en la batalla de Arbelas ante una situación similar: la falange se coloca en terreno desfavorable tras perseguir al enemigo, pero resolvió el problema deteniéndola y dejando que se reorganizara mientras enviaba a su caballería y tropas ligeras contra el adversario en fuga.

La eficacia del gladius romano quedó patente, así como la inutilidad de los elefantes (considero que son como fetiches para aficionados a esta época, pues pocos son los que se libran de la tentación de poseer varios ejemplares de éstos paquidermos en sus ejércitos de figuras, ¿megalomanía?).

También insistiré en la velocidad



con que se llevó a cabo el ataque macedonio, algo que pocos -o ningún- reglamento permiten realizar a la falange, ¿debemos, por tanto, cambiar para esta batalla la capacidad de movimiento de la misma? Yo voto por ello.

Terreno

La fuerte posición macedónica, en plena llanura donde pudiera maniobrar perfectamente su falange, y protegido su frente por el arroyo, quedó alterada al atacar ladera arriba por terreno abrupto; por lo que en la mesa de juego debemos reflejar tal dificultad y el desorden que provocó en las filas de Perseo.

Campaña

La Tercera Guerra Macedónica es un escenario ideal para reconstruir como campaña en nuestros clubs: el terreno variado pero no muy extenso facilita su representación en mapas manejables. Las diferentes clases de tropas y posibles situaciones (¿Qué hubiera sucedido de intervenir los celtas?) dejan muchas puertas abiertas a la simulación. La lucha por tierra y mar, desembarcos de las legiones romanas en movimiento de flanco... Todo ello debe animarnos a combatir con o contra las águilas.

Moral

Podemos reflejar el heroico acto de Salvio, arrojando su estandarte en plena falange, añadiendo una bonificación a la unidad del flanco derecho romano en que éste se halle presente al sufrir el primer test de moral en combate cuerpo a cuerpo. En muy distinto sentido, la huida de Perseo con la caballería precipitó la derrota macedónica, por lo que calificaremos al mando macedónico cuando menos de "cauto", lanzando un dado de 6 caras en el momento en que por primera vez retroceda alguna unidad griega: con 5 ó 6 su comandante y caballería abandonan el campo.

Ejércitos intervinientes

(según listas de WRG-7ª Edición)

Romanos: cónsul Lucio Emilio Paulo
2 legiones de ciudadanos: 14.000 infantes
Reg. B, HI, HT, Sh.

divididas en cohortes, y a su vez en Velites, Hastati, Triarii, Princeps.

2 legiones de aliados italianos: 10.000 infantes

Reg. D, LMI, JLS, Sh.

Caballería: 1.500 jinetes

HC. Reg. B, JLS, Sh.

Aliados griegos: 10.000 infantes

Reg. D, LMI, JLS, Sh.

Elefantes: 8

Irreg. C, JLS ó Bow

Macedonios: Perseo

Tracios: 8.000 infantes

Irreg. C, LMI, JLS, 2HCW, Sh.

Falange de los Leucáspidas: 5.000 infantes

Reg. B, HI, P, Sh.

Falange de los Calcáspidas: 16.000 infantes

Reg. C, MI, P, Sh.

Mercenarios: 10.000 infantes

Irreg. C, LMI, JLS, Sh.

Caballería Guardia: 2.000 jinetes

Reg. B, HC, JLS, Sh.

Caballería ligera: 2.000 jinetes

Irreg. C, LC, JLS, Sh.

Figuras y reglamentos

Podemos utilizar Essex, Minifigs, en 15 y 25 mm., sin despreciar el excelente catálogo de Battle Honours; para 6 mm son recomendables las unidades de Heroics & Ross.

El reglamento más utilizado -y recomendado- es el de WRG, 7ª Edición, felizmente traducido por miembros del Club Alpha de Barcelona; últimamente algunos puntos del mismo son objeto de debate entre la afición. Tampoco despreciamos el Fast Play de Newbury ó Shock of Impact, dos buenas colecciones.

Bibliografía

Batallas decisivas del mundo occidental, Fuller.

Relatos de Tolibio, Plutarco y Tito Livio.

Atlas de Batallas, Kromayer.

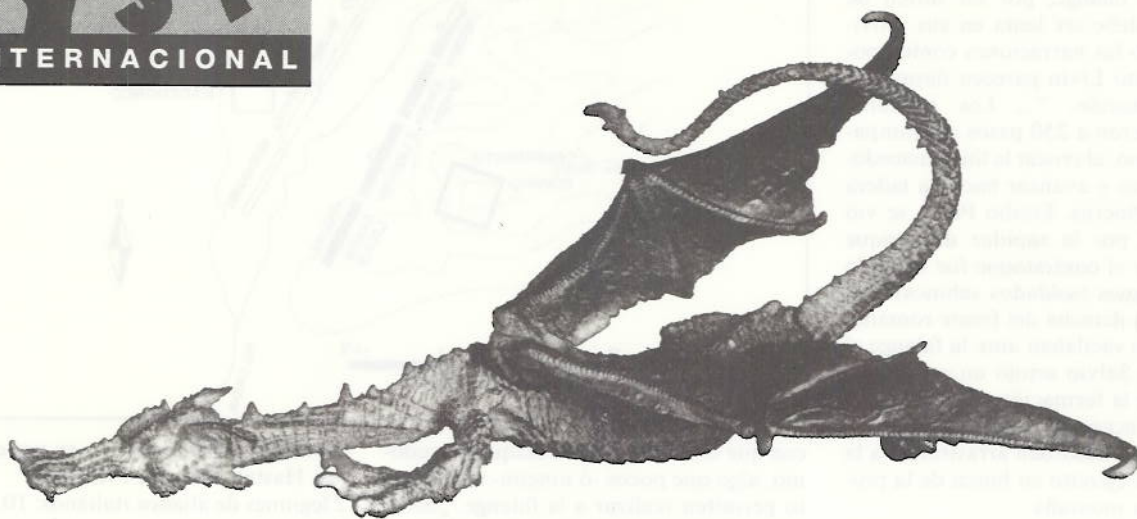
Historie des guerres de l'Antiquité, Warry.

La guerra antigua, Harmand.

Rome & Enemies, Wargames Research Group.



JAL PARTHA



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO

Metal Magic



Información y Catálogo: c/. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

STORMBRINGER, EL JUEGO DE ROL EN LOS REINOS JÓVENES DE ELRIC

POR EDUARD GARCIA CASTRO

Entre los que conocían el juego y los que se han añadido al seguir las novelas publicadas por Martínez Roca, seguro que un buen número de gente recibirá con los brazos abiertos la posibilidad de encarnar un personaje en el Multiverso de Moorcock, y más en concreto en los Reinos Jóvenes.

Tan magno acontecimiento está previsto que ocurra para las JESYR-V, o sea, para primeros de Noviembre del presente 1990. Esa será la fecha de nacimiento de una familia que procreará a buen ritmo. Con el presente dossier vamos a intentar crear un buen caldo de cultivo para su amplia aceptación entre los aficionados al rol y a las novelas de Moorcock. La primera semilla se plantó en LIDER 16, donde se ofreció una completa descripción del juego al tiempo que se daba la primicia de la traducción. No vamos a repetir ahora lo que ya está escrito (si no lo leíste ya sabes, cómpratelo o pídeselo a algún sufrido suscriptor; valía la pena por este artículo y por los demás). En el dossier vamos a empezar con una descripción de lo que será la serie Stormbringer, con los volúmenes previstos para su próxima traducción. Le seguirá una crónica de nuestro hombre de letras, Aleix Cuervo, que dará un repaso a la obra y gracia del "padre de la criatura", Michael Moorcock, indicando de que fuentes deben beber los que quieran ambientarse a placer en la lucha entre la Ley y el Caos (indispensable para Másters, agradable para todos). A continuación, ofrecemos un amplio comentario sobre las nuevas reglas referentes a la magia, novedad que presenta nuestra edición respecto a la que estará en manos de los aficionados que ya lo jugaban siguiendo su versión inglesa (de Games Workshop) o francesa (de Oriflam). Completaremos el bloque con dos ayudas de juego. Una, de casa, ofreciendo un nuevo origen social para los personajes: el artista. La otra, de fuera, será la primera parte de la traducción de un indispensable artículo aparecido en el primer número de la revista Tatoo, donde se trata en profundidad al colectivo de seres más temidos y deleznales: Los Señores del Caos "¿Y los módulos? ¿No nos van a ofre-

cer ni una triste aventura?", os preguntareis. Paciencia, dejemos que lleguen las Jornadas y veamos las magníficas tramas que seguro habrán presentado nuestros más laboriosos lectores. ¿Preparados? Pues adelante...

¡Ah! Una última advertencia. Hoy

hemos reunido unos artículos (Magia y Duques del Caos) que tratan el lado más oscuro del juego. No os lo tomeis como única referencia. También luce el sol y hay bellos paisajes, flores y pajaritos en los Reinos Jóvenes ... al menos los hubo hasta tu llegada.



STORMBRINGER: ESTO ES LO QUE HAY

POR EDUARD GARCIA CASTRO

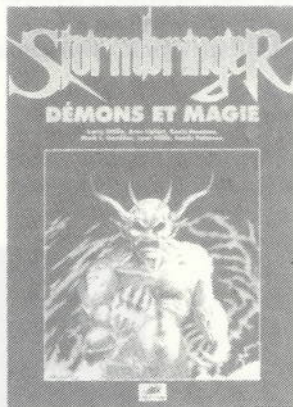
Stormbringer, Juego de Rol de Fantasía en los Mundos de Elric, es un juego producido por la firma americana Chaosium, que tiene tan buenas cartas de presentación como pueden ser Runequest o La Llamada de Cthulhu, ambos seguro practicados por todos vosotros. Su primera edición aparece en 1981, y sufre una primera revisión en el 85. En 1987, la francesa Oriflam lanza al mercado galo su versión del juego, añadiendo al mismo más ilustraciones interiores y nuevas reglas sobre la Salud Mental (muy similares a las de La Llamada de Cthulhu), así como una pequeña ayuda a la creación del personaje.



Poco después saldría al mercado francés el primer refuerzo de la serie (que había sido publicado por Chaosium en el 83), que bajo el significativo título de El Canto de los Infernos agrupaba siete escenarios y nuevas descripciones de animales, tesoros mágicos y más personajes de la época de Elric. Entre los escenarios, hay dos aventuras "solo", una que te sitúa en un combate naval y otra que te pone en la piel de Moonglum. Entre los módulos se encuentran fantásticas aventuras, entre las que destacaría la que lleva por título La Sala del Riesgo. Soy el primero en reconocer que es arriesgado asegurar que con este juego se ofrece algo diferente, sobre todo cuando la aventura del libro de reglas empieza con "En una remota península... se encuentran unas ruinas...", pero aquí es donde os podréis dar plena cuenta de ello. El último módulo, El Ojo del Teócrata, ofrece un agradable paseo por el Plano de las Sombras, donde Elric encontró su espada.

Poco más tarde, también en el 87, aparece la tercera edición en inglés, esta vez de la mano de Games Workshop, que incluye el primer "companion" en el libro de reglas. La espectacularidad habitual de los productos de esta casa brilla aquí por su ausencia, con una portada que es la peor de todas las caracterizaciones que he podido ver de Elric y con unas ilustraciones interiores que tam-

bién dejan mucho que desear. Como única curiosidad, citar que aparece una hoja con las figuras que Citadel produjo para su colección sobre El Campeón Eterno, tristemente estancada.



El segundo suplemento, Demonios y Magia, además de seguir añadiendo alguna regla complementaria, presenta dos espectaculares aventuras de mayor envergadura. La primera centra la acción en la Isla del Hechicero, cercana a Melniboné. La segunda, El Círculo de Terciopelo, es uno de esos módulos imprescindibles para quien quiera pasar unas buenas sesiones de juego (recomendable a todos los Másters de juegos de fantasía; vale la pena traducirlo a tu sistema de juego).



El tercer suplemento está dedicado por completo a una única aventura: El Octógono del Caos. Una estatua de Mabelrode, el Sin Rostro, yace abandonada al sur de Pikarayd, más allá de las Colinas Muertas... Sobriamente presentado, con unas bellas ilustraciones interiores. Además añaden unas breves reglas opcionales para escenificar choques entre ejércitos en los que se encontrasen enrolados nuestros personajes.

Para conseguir el "más difícil todavía", la cuarta campaña de Stormbringer, El Ladrón de Almas, consiste en una persecu-

ción a través de gran parte de los Reinos Jóvenes (incluida Nadsokor, la Ciudad de los Mendigos) del mismísimo Elric ¿Te atreves?

Paralelamente a todo este material, Chaosium desarrolló Hawkmoon, un juego de rol ambientado en la Europa del Milenio Trágico, descrita en las novelas de Moorcock publicadas en El Bastón Rúnico (ver la referencia en el artículo de Aleix Cuervo). Este juego, basado en esta otra encarnación del Campeón Eterno, incluye un capítulo específicamente dedicado a hacer entrar a los personajes de Stormbringer en este nuevo plano regido por la Ley, donde los demonios sufrirán una gran disminución de sus poderes.

Desde la aparición de Hawkmoon, la tendencia de Chaosium es presentar los suplementos bajo el título genérico de El Campeón Eterno (de hecho, al ser los juegos compatibles las aventuras se pueden utilizar de modo intercambiable). Así han aparecido ya un módulo largo para Hawkmoon y una extensión, El Lobo Blanco, que básicamente se compone de ayudas de juego para el Máster (descripción de reglas marítimas, de Templos de la Ley, Caos y Kakatal, y módulos).

Destacar también que Oriflam ha publicado las pantallas para ambos juegos, las dos con soberbias ilustraciones. El módulo que acompaña a la pantalla de Hawkmoon está ambientado en el País Vasco.

A todo esto hay que añadir lo que va apareciendo en las revistas especializadas. Quien más atención le están dedicando son las francesas Graal y, como no, Tatoo. No puedo dejar de recomendar esta última, que es a Oriflam un equivalente de lo que LÍDER es a Joc Internacional y, por ello, cubre perfectamente las necesidades de los adictos a los juegos de su gama, entre los que se encuentran Stormbringer, Hawkmoon y Runequest.

Hasta aquí la descripción de lo que hasta el momento se ha publicado. A finales de la pasada primavera, salió publicada en Estados Unidos la cuarta edición del libro de reglas de Stormbringer, con las nuevas reglas referentes a la magia; esta edición ha sido la base tomada para la traducción del juego al castellano. En Joc Internacional se ha previsto abrir con Stormbringer una colección que abarque todos los productos de la serie del Campeón Eterno, incluyendo, claro está, a Hawkmoon. Con el libro de reglas ya "en el horno", nos preparamos a "cocinar" en breve El Canto de los Infernos, que seguro complacerá a vuestro refinado paladar (en cualquier caso, por si algo se retrasara y para hacer valer nuestro trabajo, piensa que no solo se trata de traducir, sino de adecuar todos los viejos demonios a las nuevas reglas). Y de aquí... hasta donde La Balanza nos permita.

ARTE Y PELIGRO DE INVOCAR DEMONIOS

POR EDUARD GARCIA CASTRO

Uno de los aspectos característicos de los Reinos Jóvenes de Michael Moorcock, y en consecuencia de Stormbringer, es el hecho de que los seres humanos no pueden acceder a la magia directamente, ya que son criaturas moldeadas por la Ley y la magia es la esencia del Caos. Las que sí dispondrán de facultades que por no ser habituales entre los seres humanos recibirán el apelativo de "mágicas", serán las criaturas que provengan de otros planos de existencia dominados por el Caos, que recibirán el nombre genérico de demonios. Quienes deseen poderes mágicos deberán, pues, aprender a invocar a estas criaturas y a imponer sobre ellas su voluntad mediante pactos o ataduras.

Estos seres invocados (dejando aparte los elementales, que en principio son más "tontos", entendiéndolo como sinónimo de incapaces de tener iniciativa propia) pueden dar lugar a un gran juego interpretativo al convertirse en una extraña fusión entre PJ y PNJ. Me explico: si bien el ser invocado y atado será una ayuda que el PJ podrá utilizar cuando desee, a más carácter y personalidad propia que se le atribuya, más color puede dar a una aventura. Sirva como ejemplo una espada demonio cobarde que usase su poder telequinético para mantenerse envainada, o, en el extremo contrario... (tiemblo de pensarlo) ¡Stormbringer! Ahora bien, no deja de ser normal que, por mucho que el DJ crea que puede ser de utilidad que un demonio conozca a la perfección las leyendas y cantares de gesta de Lormyr, el jugador insista en añadir 3D6 al daño de su espada. Es aquí donde aparece la primera importante innovación en las reglas de esta nueva edición.

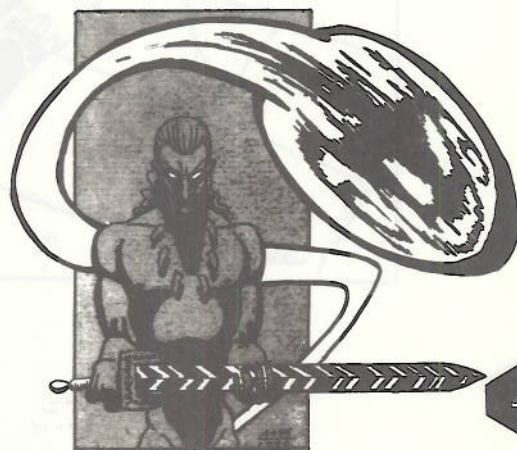
En la anterior edición de Stormbringer (la tercera), se hacía una primera distinción entre elementales y demonios menores, y luego se debía acudir a una tirada de dados para ver si con todo el ritual se conseguía la invocación de la criatura deseada. Salvo el tipo de demonio que se sabía invocar, que se determinaba al azar, las características de esta eran totalmente atribuidas por el jugador-hechicero. Ahora ya no es así. De entrada, se dispone de un



porcentaje en una nueva habilidad llamada Invocación (que empieza con un valor igual a la suma de la INT y el POD del hechicero), que servirá para cualquier ser que se desee invocar, elemental o demonio inferior de cualquier clase. Por otro lado, ya no hay grupos genéricos de demonios (de combate, de viaje, etc.), sino que se definen una serie de poderes demoníacos que se podrán mezclar para obtener un demonio "a la carta". Como ya pasaba antes, el nivel de la criatura invocada dependerá del total de las características del hechicero, que se asociará aun número llamado Valor de Caos del demonio; con estos puntos de Valor de Caos (¡es VC, no WC!; se ve venir que habrá cachondeo con este chiste fácil) se "comprarán" los poderes que asignar al demonio. La asignación de estos puntos de VC a las características la hará en menor o mayor grado el hechicero en función del tiempo que dedique a la invocación o, en otras palabras, a las tiradas de Invocación que desee realizar. Si se somete tan solo a un proceso de invocación de una hora, podrá invocar a un elemental y le bastará con superar una sola tirada. Si amplía a dos horas la ceremonia y supera dos tiradas bajo su porcentaje de Invocar, acudirá un demonio al azar (que

habrá sido totalmente definido por el DJ). si en lugar de dos son tres (las horas y los tiros superados), el hechicero habrá podido centrar más su búsqueda en los planos exteriores y podrá asignar 1/3 de los puntos de VC... Así progresivamente hasta una ceremonia de 5 horas, y tras superar 5 tiradas consecutivas, en la que acudirá un demonio de características totalmente coincidentes con los deseos del hechicero. De fallar alguno de los tiros, fracasará la invocación y no solo no se presentará el "bichito", si no que el personaje que la intentaba perderá de forma definitiva un punto en una de sus características (escogida al azar).

De este proceso cabe resaltar dos puntos esenciales. En primer lugar, el riesgo de un serio desgaste para el hechicero es mucho mayor (potenciado, si cabe, con las reglas de Salud Mental, que le pondrán a prueba tras cada invocación con éxito). En segundo lugar, al aumentar el riesgo, muchos se limitarán a asignar alguna característica, dejando el resto al azar; aquí es donde interviene el DJ atribuyéndole poderes no meramente destructivos ni protectores, que complementan y hacen más compensado al demonio. Si a este proceso de diseño de demonios se le añade algún rasgo psicológico o alguna misión que le haya otorgado su Señor del Caos antes de permitirle ser trasladado a los Reinos Jóvenes, tendremos garantizadas un buen número de apasionantes escenas de juego. Tampoco es que sugiera que se impida sistemáticamente a un jugador que use su demonio, que para algo ha sudado para conse-



guiirlo, pero bien podría, por orden de Eequor, "dispararse" ante cualquier agente, sacerdote o simplemente defensor de la Ley, o bien podría tratarse de una daga demonio dotada de un ojo peduncular con insistente interés en

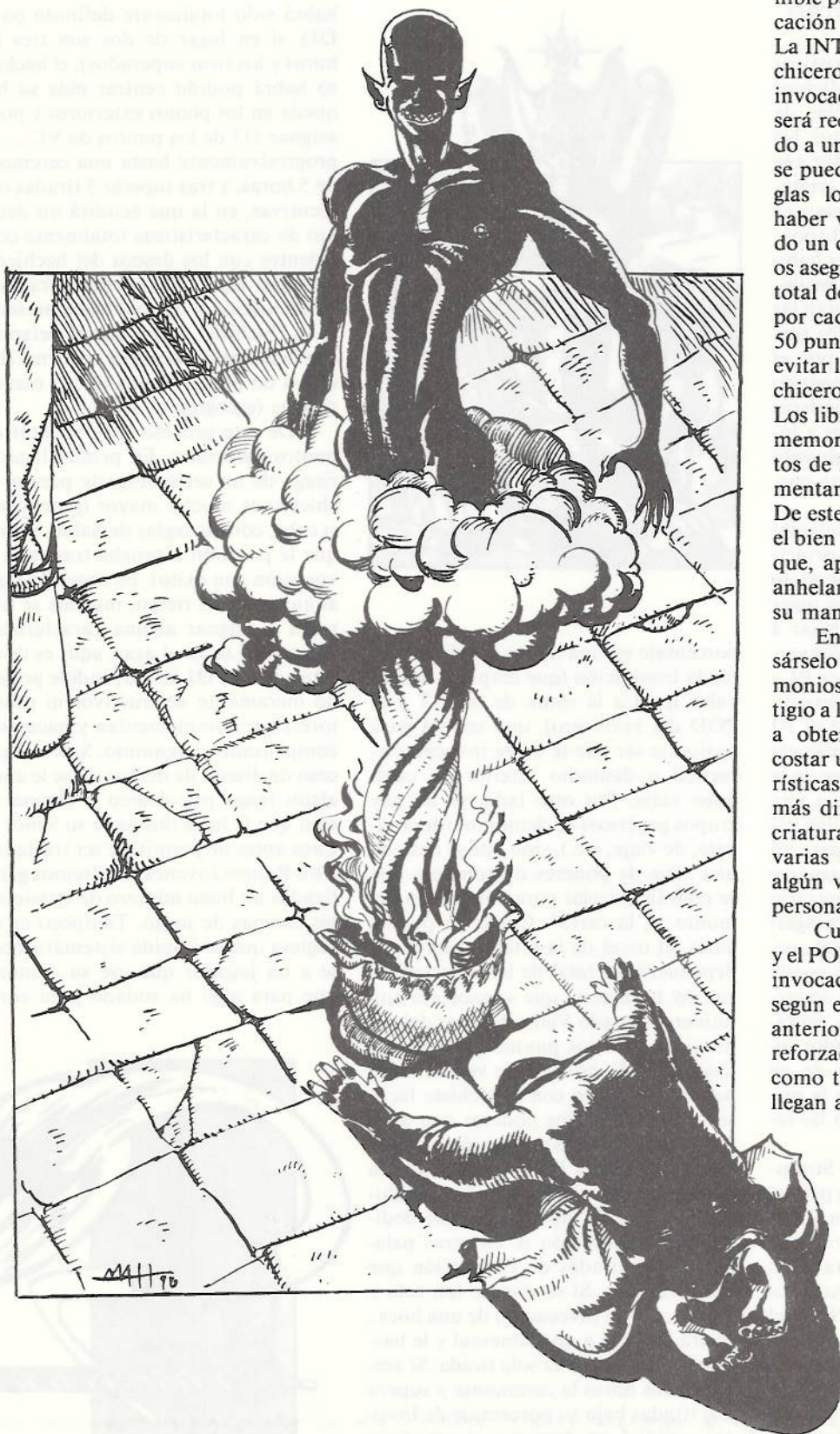
observar lo que se encuentra bajo las faldas de todo personaje femenino.

Este sistema de "confección al gusto" generará gran variedad de tipos de demonios. Cada vez que se cree uno, se le definirá como raza; así pues,

según el último ejemplo, la raza podrían ser las Dagas-sátiro de Ummeleth, y nuestro ejemplar, Sar-dah. Una vez conocida una raza, el invocar la presencia de otro individuo será más sencillo. Se define el concepto de INT libre como una analogía a la parte de la mente del hechicero que queda disponible para memorizar los ritos de invocación de nuevas razas de demonios. La INT libre inicial será la INT del hechicero, y disminuirá con cada tipo de invocación aprendida. La INT libre no será recuperable, ya que haber invocado a un demonio es un proceso que no se puede olvidar fácilmente (en las reglas lo equipara a intentar olvidar haber visto a un tiranosaurio comiendo un cucurucho de helado; de ser así, os aseguro que yo no lo olvidaría). Este total de INT libre disminuirá 1 punto por cada tipo de elemental o por cada 50 puntos de VC de un demonio. Para evitar la "saturación mental" de un hechicero, aparece la figura del grimorio. Los libros de sortilegios aportarán una memoria adicional, es decir, más puntos de INT libre, y podrán ayudar aumentando el porcentaje de Invocación. De este modo, el grimorio pasará a ser el bien máspreciado por los hechiceros que, aparte de proteger bien el suyo, anhelarán cualquier otro al alcance de su mano.

En resumen, un brujo deberá pensárselo bien antes de exponer a sus demonios o de liberarlos para ganar prestigio a los ojos de su dios, ya que volver a obtener nuevos individuos puede costar una disminución de sus características. Por otro lado, el DJ interviene más directamente en el diseño de las criaturas, y puede ofrecer el acceso a varias razas "dejando" como premio algún viejo grimorio al alcance de un personaje hechicero.

Cuando un hechicero tenga la INT y el POD necesarios, podrá acceder a la invocación de los distintos dioses según el mecanismo presentado en las anteriores ediciones del juego, ahora reforzado por el "susto" traducido como tirada de Salud Mental si estos llegan a aparecer.



EL ARTISTA, nuevo Origen Social para un personaje de Stormbringer

POR SALVADOR TARRIDA
Y EDUARD GARCIA

“... Hacía una semana que Xox-Ohm-Ar de Banarva, Urg el bárbaro y yo, Fénix de Myrrhyn, permanecíamos en Gromoorva. Hoy por fin habíamos concertado un trabajo serio y en breves días nos volveríamos a encontrar con la aventura y el peligro. Esa misma noche salimos a despedirnos del ambiente de la ciudad. En la zona portuaria, el nivel etílico subió con igual rapidez que nuestro coraje y deseo carnal. Cuando amenazaban por salir los primeros rayos de sol, decidimos acabar la juerga entre sábanas calientes. Xox-Ohm-Ar era un experto, y solo tuvimos que seguir su olfato. Al poco rato, estábamos tomando la última jarra de cerveza tarkeshita rodeados de muy buena compañía. Fue allí donde le conocimos. No paraba de saltar y bailar, sus gestos y muecas hacían reír a todo el mundo. Nos caímos tan bien que se unió al grupo y partió a la mañana siguiente con nosotros en pos de la aventura que nos esperaba...”

Es inconcebible imaginar una sociedad como los Reinos Jóvenes (o en general el tipo de sociedad el que se ambientan los juegos de rol de fantasía) sin destacar el papel del artista. El nuevo origen social que proponemos para los personajes de Stormbringer representa al artista ambulante, que englobaría desde el malabarista al bardo, desde el fakir “come-fuego” al actor dramático.

Si bien la gran mayoría (sino todos) empezaron humildemente en la calle, hemos creído conveniente distinguir entre los que buscan sustento en mercados y burdeles y los que disponen ya de una reconocida fama y actúan frecuentemente en fiestas organizadas por la nobleza o en grandes ceremonias religiosas. Esta minoría serán más cultos y más competentes en su especialidad, pero seguirán disfrutando de la vida de trotamundos y difícilmente fijarán su residencia, como sus colegas de menor prestigio. Serán, pues, carne de aventura. Su motivación será más clara que la de los demás personajes: la aventura en sí misma; además, el viajar les da acceso a conocer distintas culturas y nuevas hazañas, que les reportará “nuevo repertorio” y les permitirá cautivar a su auditorio cuando se encuentren en una región alejada.

En términos de juego, sus características son las siguientes:



Determinación de la nacionalidad y el origen social

En principio, no se encontrarán artistas ni en Melniboné ni en Pan Tang (donde dejan estas labores de distracción a los esclavos), ni en Myrrhyn, ni en Org, ni en las tierras salvajes de Oin y Yu, ni entre los nómadas del Desierto de las Lágrimas.

Si el personaje es de Nadsokor, tendrá un 10% de ser artista además de mendigo, siempre y cuando sus mutilaciones no se lo impidan.

En los demás casos, el personaje será artista si en la tirada en la tabla de origen social se obtiene un resultado de 20, 30, 45, 60, 85 ó 00 (un total de un 6% de probabilidad). En Dharijor, donde se potencia el lado creativo del Caos, también lo sería con un resultado de 19, 44 ó 59.

Bonificación a las características

Un personaje artista debe agradar al público y demostrar su habilidad. Añadir 1D4 a su DES y 1D4 a su CAR.

Habilidades

Si su personaje resulta artista, el jugador deberá lanzar 1D10. Si obtiene un resultado de 9 ó 0, le llamaremos “Vedette”; habrá destacado en su campo y tendrá un reconocido prestigio. Las habilidades propias de su oficio serán:

- Música y Leyendas1D100%
- Cantar1D100%
- Malabares1D100%
- Juegos de Manos1D100%
- Hacer volteretas 1D100% *
- Equilibrio 1D100% *
- Tregar 1D100% *
- Evitar 50%
- Saltar 1D100% *
- Elocuencia 50%

* Los que no sean Vedette deberán dividir por dos el resultado de la tirada.

Los Vedettes además hablarán el Bajo Melnibonés a un 40% y sabrán Leer y escribir la Lengua Común con un porcentaje del 80%.

Competencias en armas y limitaciones

Recibirán un 25%, más los bonus correspondientes, en el manejo de la Daga, tanto en ataque como en Parada, como en su competencia lanzarla (recuerda que a esta además del bonus de Ataque se le deberá sumar la mitad del porcentaje en Malabares del artista).

Nunca llevarán una armadura más pesada que la de cuero (y evitarán en lo posible tener que llevarla). No desarrollarán (al menos inicialmente o como aprendizaje con un Maestro) competencias en armas de dos manos ni en escudos de tamaño mayor que la rodela.

Equipo inicial

Empezarán el juego con sus llamativos ropajes, con los instrumentos que dominan (recuerda que era un instrumento por cada 10% en Música y Leyendas, descartando la fracción), con su daga y con 1D20 x 1/3(INT+DES+CAR) en GB. Si el personaje artista es Vedette, empezará con 1D100 x 1/3(INT+DES+CAR) GB.

Cultos

Dependiendo del país de origen, adorarán a Lassa o al Caos. En cualquier caso, nunca será fieles ni de Chardhros, ni de Slotar, ni de Narjhan, ni de Malchin, que exigen como premisa de culto destruir o mancillar todo lo estéticamente bello.

LOS DUQUES DEL CAOS

Artículo de Jean-Michel Ringuet, publicado en el nº1 de la revista TATOO, traducido por Eduard García.

Si hay una constante en la obra de Michael Moorcock, esta es el perpetuo enfrentamiento entre la Ley y el Caos. En consecuencia, las divinidades alineadas en ambos bandos, tendrán un papel importante que jugar. En la saga de Elric, el Emperador destronado de Melniboné es un devoto servidor del Caos (al menos al principio) y por ello obedece a un mentor demoníaco, el Duque-demonio Arioch.

Es por esto que puede parecer sorprendente que el espacio destinado a tan famosos Duques sea tan reducido en las reglas de Stormbringer. No se detallan más que sus poderes y características, olvidándose aspectos tan importantes como su personalidad, sus atribuciones o la apariencia que adoptan cuando deciden mostrarse.

Para remediarlo, aquí se ofrece el punto de vista de un sacerdote de la Ley sobre ellos. Aunque su opinión sea parcial, no hay duda de que será de gran utilidad a todos los sacerdotes caóticos.

“... Como todo el mundo sabe, el universo solo existe por la constante oposición entre la Ley y el Caos. Estas dos fuerzas están regidas por espíritus a los que ciertos llaman dioses o demonios. De su origen se conoce poco; ciertos sabios piensan que cada fuerza se ha disgregado bajo las diversas influencias que animan la materia, incluso de su energía. Esta hipótesis parece válida si se considera el gran número de Potencias del Caos frente al reducido número de Potencias de la Ley. Otro postulado apócrifo fue enunciado por el Emperador Sadric XXXII según el cual cada fuerza es única: las Potencias no son de hecho más que representaciones instantáneas de un mismo todo, variables según las condiciones exteriores. Aun así, esta remota hipótesis del glorioso Emperador de la Gran Melniboné nunca fue reconocida, ni por sus más fieles discípulos...”

ARIOCH DE LAS SIETE TINIEBLAS, Señor del Infierno Superior, Caballero de las Espadas.

Es un Duque-demonio de importancia, pero no figura entre los más po-

derosos. Arioch es conocido ante todo por el interés que despiertan en él los mortales. Pertenece a la trinidad demoníaca de las espadas, trinidad por otro lado de papel desconocido.



Le gusta aparecer bajo una forma increíblemente bella, pero siempre teñida de una luminosidad diabólica. Toma generalmente la forma de un hombre joven, de la misma raza de quien le invoca, vestido con una refinada elegancia y con un exceso de suntuosidad y lujo de gusto a veces dudoso. Arioch adora la grandeza, muchas veces hasta la grandilocuencia; le encanta sorprender, impactar y hace todo lo posible para ello. De su carácter se puede decir que es arrogante, versátil, cínico y que posee un peculiar sentido del humor. Distinción, elegancia, gestos suntuosos y lenguaje rebuscado... así es Arioch, pero no se debe olvidar que bajo esta seductora apariencia, vibra la misma sustancia del Caos.

Dispone de un razonable número de adoradores, principalmente en Melniboné, Eshmir y entre la nobleza de

Pikarayd. Presta generalmente atención a quien le implora, pero rara vez responde. Arioch no suele implicarse en combates, demasiado vulgares para su gusto, pero le gusta llevar un arma, preferentemente una espada, como insignia de su posición.

A sus adoradores les gusta siempre “ser más que parecer”, equivocar mediante trampas y astucias maquiavélicas, concebir maquinaciones bien pensadas en las cuales se pueda apreciar todo el refinamiento que les convierta en perfectos artistas de la estética del mal y del placer puramente sádico.

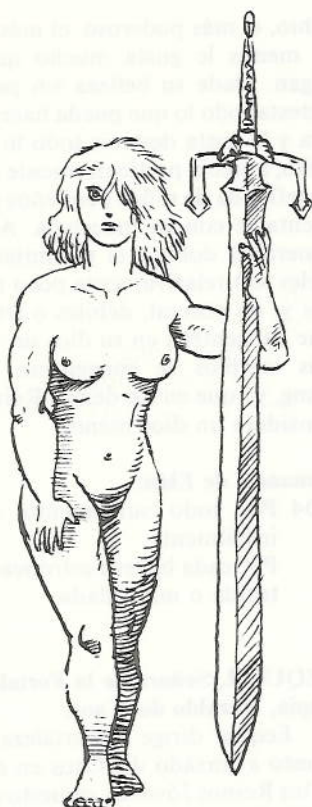
Ganancia de Elán:

- 1D4 Por cada compañero que muera por su causa en el transcurso de la aventura.
- 1D4 Por cada objeto demonio creado y abandonado en el mundo.
- 2D4 Por cada demonio liberado voluntariamente de su atadura y dejado en los Reinos Jóvenes para que siembre la destrucción.

XIOMBARG, Señor del Odio, Reina de las Espadas.

Xiombarg es seguramente el Duque-demonio más sanguinario que existe. Aunque se trate de un Duque, término masculino (si es que los demonios tienen sexo), toma siempre una forma femenina, en general la de una chica joven, grácil y esbelta, totalmente desnuda. Sus grandes ojos oscuros, su larga cabellera castaña, su aire a la vez inocente y revoltoso son solo elementos de una máscara sabiamente compuesta que esconde una naturaleza odiosa y depravada fuera de toda sospecha. A veces suele aparecer sobre una montura demonio, de la apariencia de un toro con cabeza de león.

Xiombarg es miembro de la trinidad y se le otorga el título de reina; como tal, adora la sangre y las almas que se le puedan ofrecer. Avido, insatisfecho, siempre hambriento, ama el furor asesino, el odio puro que no se puede aplacar más que con un baño de sangre. Por esta razón, nunca rechazará el combate, y menos cuando esté seguro de tener ventaja; si el resultado pudiera ser incierto, sabría también hacer buen uso de la diplomacia. En la guerra, utiliza voluntariamente una es-



pada gigantesca, tres veces mayor que cualquier espada humana, que parece fuera de lugar entre sus delicados dedos de jovencita.

Como muestra su sobrenombre, Xiombarg es el maestro del odio, esa rabia feroz que te posee, te devora el corazón y te obliga a cometer actos involuntarios. El odio es una energía, una fuente de poder para quien lo pueden provocar y manipular. Alquimista sutil de la cólera, Xiombarg sabe sacarle provecho y gracias a ella dirigir a la gente.

Ganancia de Elán:

- 2 Por cada alma humana ofrecida.
- 1D4 Por cada acción realizada bajo un golpe de rabia.
- 2 Por haberse hecho odiar por otra persona, de un modo más bien moderado.

MABELRODE, El Sin Rostro, Rey de las Espadas.

Con Chardhros y Slotar, Mabelrode es uno de los más poderosos de los Duques-demonios. Es el tercer y principal miembro de la trinidad de las espadas.

Aparece generalmente como un hombre joven y atlético, vestido con ricos ropajes en rojo y negro, con un rostro invisible a causa de una perpetua y oscura bruma infranqueable. Habla poco, pero cuando lo hace utili-

za una voz ronca y chirriante muy desagradable para el oído humano. Su sola presencia es ya una prueba dolorosa ya que una fuerza terrible y malsana emana de su cuerpo inmóvil.

Mabelrode lleva consigo el miedo, el terror abyecto que turba sin razón nuestras entrañas. Silencioso, gélido, terrible, Mabelrode se asemeja a la sombra de la muerte. Un mensajero inhumano y sobrenatural la presencia del cual no puede significar más que el terror, el peligro y la destrucción. Representa todo el horror que se puede sentir hacia lo desconocido, hacia todo lo que es diferente a nosotros y, por ello, terrible y peligroso.

El Rey de las Espadas se complace con sembrar el pánico y el desorden, y exige que sus adoradores hagan lo mismo. Es un Duque violento, pero combate muy pocas veces. Nadie nunca ha podido verle el rostro; hay quien dice que no se podría sobrevivir a su visión, ya que su cara refleja la misma sustancia del Caos, un universo imposible donde la entropía reina sin rival.

Mabelrode no suele responder a las súplicas de sus adoradores: es inconstante, orgulloso y brutal. Tan solo se digna a aparecer en nuestro mundo cuando juzga su presencia necesaria e indispensable. A veces se le ha visto a lomos de un demonio de forma similar



a la de un caballo con seis piernas y desprovisto de cabeza. Cuando aparece, lleva siempre a su lado una gran espada y una maza de hierro negro.

Al Rey de las Espadas se le rinde culto con particular devoción en Melniboné, en Eshmir (donde es una de las divinidades con más fieles) y en Argimiliar. Sus sacerdotes son relativamente numerosos.

Ganancia de Elán:

- 1D4 Por haber sembrado el miedo, el desorden o el pánico.
- 2 Por haber manipulado a alguien por el miedo.

CHARDHROS, El Segador de Almas.

Chardhros es la divinidad tutelar de Pan Tang y el Teócrata es su principal agente sobre la Tierra. Se trata, pues, de un Duque-demonio de importancia, que irá incrementando su poder tras la caída de Imrryr.



Aparece frecuentemente como un hombre maduro, musculoso, de gran tamaño y con una espesa barba negra. Una luz difusa parece emanar de la capa gris, sucia y desgarrada que cubre sus bellas vestimentas bordadas en oro. Siempre sostiene en la mano una gran guadaña de hoja curva y brillante, que es la que le ha otorgado su sobrenombre.

Chardhros es el segador de almas,

el mal encarnado, el portador de la muerte. Cruel en extremo, depravado más allá de todo límite, solo disfruta con la tortura y el sufrimiento, lo que le convierte en el Señor adecuado para los Pan Tangianos.

Por esta razón, Chardhros tiene un buen número de adoradores, lo que hace de él uno de los grandes entre los Duques infernales. Exige que se le sirva bien y que se le ofrezcan almas con las que deleitarse. Para complacerle, hará falta expandir el Caos por el mundo en su nombre, ya que tiene claros deseos hegemónicos; hace falta matar a los débiles, dominar por el sufrimiento y el terror. El Segador adora la violencia gratuita, el mal bajo todas sus formas, la bajeza espiritual, el fango, el vicio y la inmoralidad. Odia por encima de todo lo que es puro e inocente, detesta todo símbolo de paz o de bondad. Las tinieblas, el miedo, el dolor, la muerte y la sangre es lo único que le satisface.

Todos sus adoradores saben que es exigente, colérico, insatisfecho, perpetuamente rabioso y amargado por el hecho de que no puede dominar todo lo que existe, lo que le convierte en uno de los peores enemigos de la Ley. Ciertos han remarcado, y con justicia, que Chardhros parece a veces la síntesis de las diversas facetas del Caos; quizá sea este el motivo de la gran multitud de adeptos a su culto ...

En Pan Tang, cada año se celebra la gran fiesta de Chardhros, que tiene lugar el octavo mes y dura ocho días enteros. La festividad se abre con el sacrificio de sesenta y cuatro vírgenes y sesenta y cuatro recién nacidos a la divinidad. Después, el tiempo transcurre entre ceremonias, procesiones, orgías rituales, sacrificios y juegos del circo (gladiadores, etc.). La fiesta termina con la gran misa del segador, en la que todo el pueblo está invitado a participar en una fiesta orgiástica y donde, tras el sacrificio de ocho vírgenes de noble cuna, se practica el canibalismo ritual mientras que las vestales sagradas de Chardhros, sacerdotisas del culto, se libran a obscenos ejercicios con esclavos y animales. Los jóvenes sacerdotes son ordenados durante esta ceremonia.

El Segador también es adorado en Dharijor, más por imitar a Pan Tang que por verdadero gusto, y en Pikarayd, donde la secta Lágrimas de Sangre (temibles guerreros-asesinos) le rinde un culto especial.

ejecutada (viuda, huérfano, ciego, etc.)

1D4 Por cada objeto de arte destruido.

SLOTAR EL ANCIANO, el más viejo de los dioses.

Es el más viejo de los Duques-demonio, el que fue el primero, la primera esencia encarnada del Caos original. Hoy en día, Slotar está un poco olvidado y es poco adorado, pero sigue lleno de orgullo y suficiencia.

Generalmente, cuando se digna a aparecer se muestra como un hombre joven esbelto y bello; tiene los cabellos rubios, los ojos claros y se viste con ricas ropas sobrecargadas de oro, joyas y finos y extravagantes bordados, cintas y encajes. Le gusta maquillarse y utilizar intensos y extraños perfumes.

Slotar se comporta con teatralidad y habla con una voz alta y orgullosa. Le gusta aparentar, y escoge con cuidado

sabio, el más poderoso, el más joven... al menos le gusta mucho que se lo digan. Dada su belleza sin parangón, detesta todo lo que pueda hacerle sombra y le gusta destruir todo lo que sea bello; aprecia particularmente la tortura refinada de niños pequeños para alimentarse con su inocencia. Adora en general el dolor y el sufrimiento. Sus fieles son relativamente poco numerosos y, en general, débiles o frustrados que encuentran en su dios un modelo. Sus templos se encuentran en Pan Tang, ya que en los demás Reinos se le considera un dios menor.

Ganancia de Elán:

- 1D4 Por todo sufrimiento causado inútilmente.
- 2 Por cada belleza estropeada, destruida o mancillada.

EEQUOR, Señora de la Fortaleza Impía, Herald del Caos.

Eequor dirige la Fortaleza Impía, puesto avanzado del Caos en el plano de los Reinos Jóvenes, opuesto a Kane-loon. Es un Duque-demonio menor, pero adorado y conocido en numerosos lugares. Hasta el momento, es el único Señor conocido de sexo femenino, quizá por similitud con Myshella. Sirviente de la entropía, Eequor reside



cada uno de sus gestos o palabras. Nada tiene más importancia que el seducir e impresionar. Se podría decir sin exagerar que es un farsante, más histriónico incluso que Arioch.

A veces toma la apariencia de una bruma dorada o de un perfume pesado y pegajoso. A Slotar le encanta el servilismo y todo lo que pueda satisfacer su inmenso orgullo. Es el más grande entre los Duques, el más bello, el más



Ganancia de Elán:

- 1 Por cada persona desamparada

permanentemente en la fortaleza ya que su misión y su papel son expandir el Caos sobre el mundo y ganar humanos para su causa. A tal efecto se encaminan todas sus acciones; constituye ejércitos, envía a sus sacerdotes en misión y conspira. Para ella, el Caos es la única salida viable al ser el estado natural del universo, pero la Ley es fuerte y ella sabe que deberá luchar duramente para conseguir sus fines. Astuta, trabajando en la sombra, dispuesta a todo, se podría decir que carece de moralidad. Podría ser capaz de aliarse con el Orden por un breve período de tiempo si con ello se consiguiese beneficiar al Caos a largo plazo. Tiene la convicción de que un día triunfará, pero no por ella, ya que el poder no le interesa, si no por el triunfo de "su verdad". De hecho Eequor es una idealista y, al contrario de muchos de los demás Duques, nunca actuará en su propio beneficio.

Por otro lado, está convencida del papel que debe jugar en la victoria de la Entropía, visto que los otros Señores muchas veces tan solo piensan en su propio placer; así, no desperdicia la oportunidad de molestar, o de oponerse abiertamente, a la voluntad de sus pares y, entre ellos, principalmente a Arioch, Slotar y Chardhros. Ella, por contra estará muy próxima a Narjhan y a Mabelrode.

Eequor no duda en ofrecer su ayuda a todos los mortales que juzgue útiles para sus planes. Así, sus sacerdotes y sobre todo sus agentes son muy numerosos. Todos ellos reciben sus órdenes directamente de la Señora de la Fortaleza y su único objetivo es servir-la lo mejor posible, a veces con gran servilismo ya que Eequor no tolera el fracaso.

Eequor se muestra como una mujer grande y delgada, de una gran belleza y con una piel lechosa de rasgos delicados. Se viste con largos velos negros y con joyas de plata que resaltan su cuerpo marmóreo. Su larga melena oscura cubre totalmente su espalda. A veces su cara puede volverse monstruosa, pero ella prefiere generalmente guardar una agradable apariencia y expresarse con una voz dulce y persuasiva.

Eequor es adorada, evidentemente, en la Fortaleza Impía, donde se encuentran la mayor parte de sus templos, pero también lo es en Eshmir, Pikarayd y Argimiliar. El Teócrata de Pan Tang no reconoce los sacerdotes de Eequor, dada la gran enemistad que reina entre ella y Chardhros. Se dice que la diosa vive casi permanentemente en la ciudadela, ocupando un gran palacio de piedra negra, servida por su

colegio de Diáconos Demoníacos y protegida por la élite de los Guerreros del Caos.

Ganancia de Elán:

- 5 Por haber matado un sacerdote de la Ley
- 8 Por haber matado un agente de la Ley
- 1D10 Por cada nuevo templo fundado
- 2 Por cada nuevo fiel convertido al Caos

MALCHIN, Señor del Mal, El Duque Leproso.

Malchin es el Señor de la enfermedad, el maestro de la muerte reptante. Insidioso, invisible, insospechado, expande la peste, el cólera, inculca la rabia a las bestias, infecta a las muchachas de poca virtud y pudre las heridas de los guerreros con su aliento mortal. Es el padre de las ratas y de la miseria;



es repugnante, inhumano y loco. Destruye la vida de la forma más innoble; está tan sediento de sangre, tan encarnizadamente dispuesto a apagar el menor resplandor de alegría, que le hace falta masacrar cada día más. ¿Que arma más bella entonces que una epidemia?

Malchin aparece como una criatura de rostro esquelético y blanquecino, con el cuerpo hinchado por pútridas exhalaciones, recubierto de parásitos repugnantes, abotargado de pústulas negruzcas, de bubas rezumantes, de llagas purulentas. Lleva una gran capa negra húmeda y desgarrada, y a su alre-

dor reina un frío glacial que produce necrosis en las carnes y que hiela las almas. La voz del Señor del Mal es horrible, ronca, rota. A veces toma la apariencia de un hombre joven, bello y bien vestido, pero cuya cara no es más que una enorme llaga gangrenada. Malchin es un Señor poderoso y reconocido pero siempre temido, incluso por sus pares; su locura es total, absoluta y solo le importa la destrucción metódica de todo lo que tiene, en mayor o menor medida, relación con la Ley. No acepta ninguna alianza y su veredicto es siempre el mismo: la destrucción total. Sus armas son temidas por impares, y terriblemente mortíferas. A pesar de ello, Malchin no podrá jamás ocupar un lugar de primer orden en la jerarquía caótica ya que es demasiado desmedido en el menor de sus actos.

Los adoradores de Malchin son muy escasos y todos están afligidos por alguna horrible enfermedad (lepra, viruela, sífilis, etc.), que hacen de ellos verdaderos vectores vivientes.

Todos les temen, les evitan y les matan cuando caen en sus manos, ya que son auténticos peligros para la humanidad. No existe ningún templo dedicado a Malchin en el plano de los Reinos Jóvenes.

Ganancia de Elán:

- 2 Por cada persona infectada
- 6 Por cada reserva, cosecha o tropa contaminada

VEZHAN, El Duque Loco, Señor de las Alas.

Vežhan es sin duda uno de los Duques más caóticos y más locos. Su comportamiento refleja ese espíritu: es versátil, caprichoso y demente; puede pasar en un guiñar de ojos de la risa a la rabia asesina, sin razón aparente. Es, desde cualquier punto de vista imprevisible.

Aparece generalmente como un humanoide de gran tamaño de piel brillante, de un amarillo negruzco, con grandes alas en su espalda. Las muecas de su cara, sus rasgos torcidos, todo en su fisonomía inspira la locura. Tiene las orejas puntiagudas y ninguna pilosidad sobre el cuerpo. Nunca lleva vestidos, ni armas, ni armadura. El Señor Alado tiene una voz ronca y chirriante, y un comportamiento frecuentemente extraño acompañado de todo tipo de tics gestuales y de palabras muchas veces carentes de sentido.

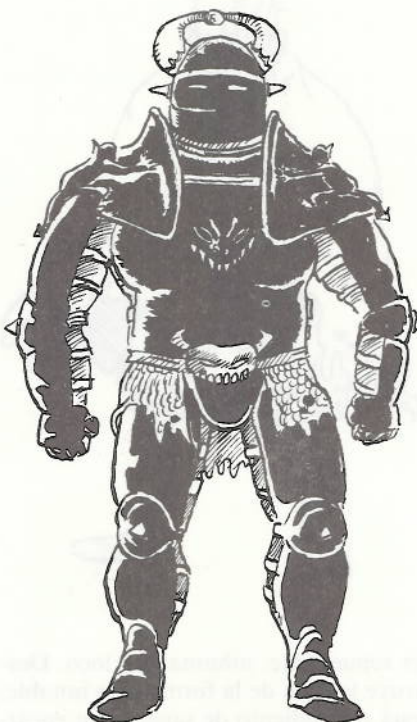
Por su naturaleza profundamente caótica, el Señor de las Alas no puede permanecer en un mismo sitio y viaja sin cesar de un plano a otro, ciega-



NARJHAN, Señor de los Mendigos.

Este Duque recibe habitualmente el nombre de señor de los Mendigos o de la Miseria, ya que le gusta la corrupción, reducir a la impotencia, mutilar... Como Chardhros o Slotar, odia particularmente lo que es bello y puro, todo lo que es orden y paz, pero contrariamente a sus compañeros no le gusta la destrucción. Esta no le produce ningún placer: destruir es un castigo sin sabor. No, Narjhan disfruta demasiado con el sufrimiento y el dolor como para perderlos tan deprisa. Su crueldad es demasiado grande como para satisfacer tan débil placer. ¡Le gusta paladear plenamente su venganza!

¿Qué tortura es más bella que mutilar, herir y marcar para siempre la carne débil? ¿Qué placer ver más tarde reptar estas miserables larvas humanas, impedidas para siempre, para las que la vida será mucho peor que la muerte!



Narjhan se ha convertido así en el Señor de los Mendigos, el maestro que ellos aman y detestan a la vez, ya que es a él a quien le deben su desgracia. Ellos son sus criaturas, estas monstruosidades humanas que mancillan el mundo. Rechazados de la sociedad por su debilidad, diferentes, desagradables, hacen de su desgracia un estandarte que pasean por los Reinos Jóvenes como el cetro terrorífico de su poder. Anclada

como una llaga en el norte de Vilmir, Nadsokor es la única ciudad que tiene templos edificadas en honor de Narjhan.

El Señor de la Podredumbre aparece siempre como un hombre de gran tamaño, totalmente cubierto por una negra armadura de placas y por un casco con la visera bajada, ambos decorados con figuras demoníacas. Habla con una voz profunda y sorda, que resuena de un modo extraño desde el interior de su yelmo. De pocas palabras y movimientos, es un frío y monolítico aterrador caballero infernal.

Narjhan odia particularmente a Tanelorn, ya que esta es símbolo de todo lo que este aborrece. Solo tiene un objetivo: destruirla. En el transcurso de los siglos, ha lanzado numerosos ataques (siempre indirectos, claro, ya que no se puede implicar directamente) contra la ciudad blanca, y esto en todos los planos del Multiverso donde tiene algo de poder. En tiempos de Elric, ayudó una vez a Theleb K'aarna a invocar a los hombres reptiles de Pio y más tarde lanzó a la aullante jauría de mendigos de Nadsokor sobre los muros de la ciudad, siempre con el objetivo de acabar con ella. Pero en ambos intentos fracasó, como siempre que lo intentó anteriormente. Tanelorn se ha convertido para él en su obsesión, su pesadilla, un dolor que le corroe y que no puede extinguir.

Quizá está eternamente condenado a continuar esta lucha inútil, quizá entenderá, a menor escala, el combate contra la Ley... Sea como sea, siempre lanzará periódicos ataques contra Tanelorn.

Los adoradores de Narjhan solo puede ser gente corrupta, en el sentido físico y moral, y es por esto que la gran mayoría de sus creyentes son los mendigos.

Ganancia de Elán:

- 2 Por cada persona mutilada y obligada, en consecuencia, a vivir como un mendigo.
- 15 Por cada ataque realizado contra Tanelorn.

CONTINUARA ...

(Fin de la Primera Parte)

En la continuación del artículo se hablará de Pyaray, Voroon, Skarakwa, Balan, Maluk, Zorin, Checkalakh y, como no, de Balo. Hasta entonces.

te y al azar. Se le puede encontrar donde sea y cuando sea.

Vezhan espera de sus discípulos y adoradores que actúen del mismo modo, de forma perfectamente caótica y sin preocuparse jamás de las consecuencias de sus actos. No es de extrañar que el número de fieles sea reducido; las exigencias de Vezhan son muy restrictivas y difíciles de seguir por un simple humano, en una sociedad que no está dispuesta a aceptarlas. Además, la inconstancia del Duque no contribuye a hacerle simpático: un adorador nunca jamás sabrá como interpretará su Señor la pregaría que se le dirija. Tanto podrá mostrarse furioso como conciliador, lo que constituye un serio obstáculo para una buena comprensión.

Vezhan solo es adorado en Phum por una secta de sacerdotes-guerreros particularmente temibles, llamados los Sacerdotes Locos o los Asesinos Alados, y por una minoría de los soldados de la Fortaleza Impía.

Ganancia de Elán:

- 3 Por haber sembrado el desorden y la confusión
- 1D4 Por cada acción irracional y loca que pueda haber conllevado graves consecuencias

LOS LABERINTOS DEL MULTIVERSO

La inminente publicación de *Stormbringer* en castellano será la causa de unos cuantos dolores de cabeza por parte de aquellos jugadores que, en su afán por documentarse, dirijan su atención hacia el ciclo de novelas de *Michael Moorcock* en el que se ha basado el juego: ni siquiera el bibliotecario de Ank-Morpork sabe dónde paran todas las novelas relacionadas con el *Multiverso*.

POR ALEJO CUERVO

La cosa no es demasiado grave si uno se limita tan sólo a las novelas de *Elric*, en las que se basa el juego propiamente dicho. Estas están siendo publicadas de acuerdo a su cronología interna por Ediciones Martínez Roca en la colección Fantasy, e incluyen *Elric de Melnibon*, *Marinero de los mares del destino*, *El misterio del lobo blanco* y la recién aparecida *La torre evanescente*. Quedan en cartera las dos últimas novelas de la serie, *The Bane of the Black Sword* y *Stormbringer*, que serán publicadas un año de éstos...

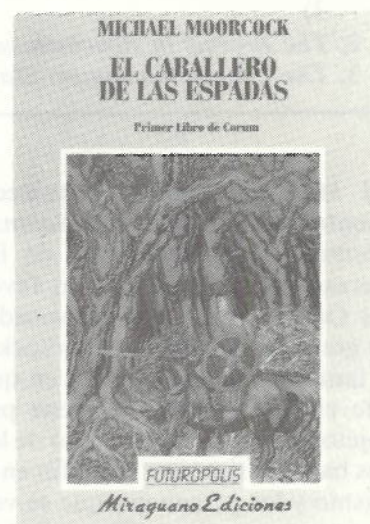
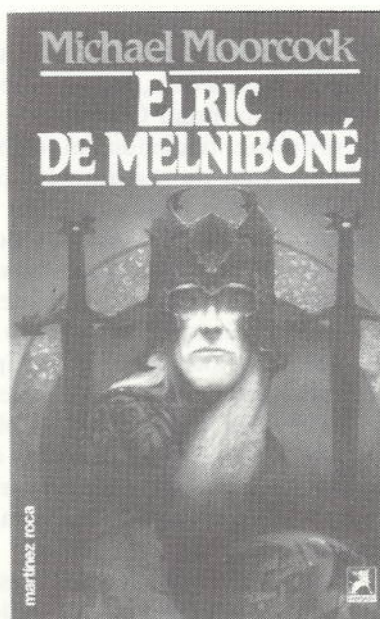
El ciclo de novelas anterior es precisamente el que le ha granjeado más fama y popularidad a su autor a lo largo de los años, y su concepción original puede considerarse fruto de la casualidad o la fortuna. Cuando Moorcock era joven y loco se dedicó a hacer cosas que normalmente no suelen reportar dinero (pero que le han garantizado un lugar prominente en la historia de la ciencia ficción), como por ejemplo ser el principal responsable de la revolución temática de los años sesenta que se gestó en las páginas de la revista *New Worlds*. El mozo tenía por lo visto facilidad de escritura, así que se brindó a hacer cierta cantidad de novelas y cuentos por encargo para poder pagar las facturas de la imprenta y ese tipo de molestas menudencias. Entre los trabajos de estos momentos de su carrera se cuentan los primeros relatos de

cierto albino atormentado por las fuerzas del destino que se vería forzado a acometer empresas y desmanes sin límite arrastrado por una terrible espada negra conocida por *Stormbringer* ("Portadora de Tormentas", literalmente; conocida aquí en una traducción poco afortunada como "Tormentosa").

La figura del último emperador de Melniboné nació en un principio como una copia más o menos descarada de cierto cimmerico de todos conocido, pero su popularidad rebasó todas las previsiones y, desde entonces, Moorcock no ha podido librarse de él (cosa que no parece molestarle en absoluto, por otra parte). Tras la aparición de los primeros libros del personaje y de diversas reestructuraciones del

material que integraba el ciclo, éste tomó como forma definitiva la que se está publicando actualmente en castellano. Es decir, si alguno de los que leen estas líneas quiere conocer en detalle la historia de Elric, el destino de Melnibon y de los Reinos Jóvenes, sólo tiene que conseguirse los textos citados antes y cultivar la paciencia en espera de los que faltan.

Ahora bien, tras la lectura de un par de novelas de la serie (*Marinero de los mares del destino* en particular), se descubre que Elric es una de las muchas personificaciones del *Campeón Eterno* y que hay un montón de otros ciclos de novelas y personajes involucrados actualmente en el invento. En lo que al mundo del rol se refiere, el juego *Hawkmoon* se encarga de otro de los personajes básicos, Dorian Hawkmoon, así como de contemplar la diversidad de escenarios del *Multiverso*.



Elric, Hawkmoon, el príncipe Corum, Erekesé y muchos otros son todos personificaciones del *Campeón Eterno*, una figura destinada a combatir por toda la eternidad y en cualquiera de los múltiples planos

BIBLIOGRAFIA DEL MULTIVERSO:

Elric de Melnibon:

1. *Elric de Melnibon* (Martínez Roca, col. Fantasy núm. 11)
2. *Marinero de los mares del destino* (Fantasy núm. 19)
3. *El misterio del lobo blanco* (Fantasy núm. 24)
4. *La torre evanescente* (Fantasy núm. 27)
5. *The Bane of the Black Sword* (Fantasy, en preparación)
6. *Stormbringer* (Fantasy, en preparación)

El Campeón Eterno:

1. *El Campeón Eterno* (Fantasy núm. 4)
2. *The Phoenix in Obsidian* (Gran Fantasy, en preparación)
3. *The Dragon in the Sword* (Gran Fantasy, en preparación)

Dorian Hawkmoon:

1. *La joya en la frente* (en *El Bastón Rúnico*, Gran Fantasy)
2. *El amuleto del Dios Loco* (en *El Bastón Rúnico*)
3. *La Espada del Amanecer* (en *El Bastón Rúnico*)
4. *El Bastón Rúnico* (en *El Bastón Rúnico*)
5. *Count Brass* (Gran Fantasy, en preparación)
6. *The Champion of Garathorm* (Gran Fantasy, en preparación)
7. *The Quest for Tanelorn*, (Gran Fantasy, en preparación)

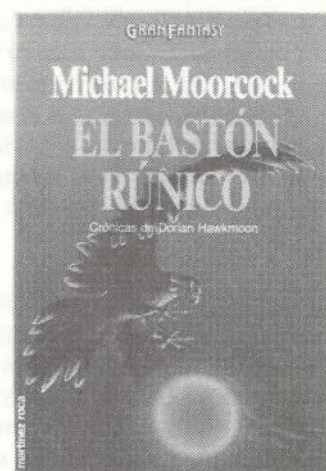
El príncipe Corum:

1. *El caballero de las espadas* (Miraguano, col. Futurópolis núm. 8)
2. *La reina de las espadas* (Futurópolis núm. 9)
3. *El rey de las espadas* (Futurópolis núm. 10)
4. *The Bull and the Spear*
5. *The Oak and the Ram*
6. *The Sword and the Stallion*

Familia von Bek:

1. *El perro de la guerra y el dolor del mundo* (Futurópolis núm. 3)
2. *The Brothel in Rosenstrasse*
3. *The City in the Autumn Stars*

mayores atractivos que ofrece el *Multiverso* a sus lectores: el poder irse formando una imagen del conjunto, necesariamente confusa y llena de lagunas e interrogantes, hace de éste algo más atractivo que la simple suma de sus partes, que, todo sea dicho, en algunos casos resultan bastante mecánicas. Todas tienen cierto encanto, eso sí, que por mucho que algunas hayan sido escritas en pocos días —y en esto no exagero: el propio autor así lo afirma con orgullo—, se mantienen a una distancia saludable de todos esos hijos del marketing que nos deparan estos años procelosos, en los que es imposible encontrar cualquier rastro de ese algo hoy tan denostado que los antiguos llamaban mensaje. Moorcock, ahí donde lo véis, es un moralista, y el mensaje subyacente en toda su obra es tanto de rebeldía ante cualquier tipo de moralidad establecida, como de fé en la bondad de la naturaleza humana.



Si todo esto ha logrado predisponer a alguien hasta el punto de desear experimentar en carne propia los misterios del *Multiverso*, lo único que a un servidor se le ocurre para ayudarlo en su viaje es remitirle a la bibliografía que acompaña a estas líneas: cada quien que empiece por donde más le guste. Pero, sobre todo, hay que tener en cuenta que la lista refleja el estado de las cosas en la actualidad, que Moorcock sigue dando guerra y uno de sus libros más recientes, *The Fortress of the Pearl* (1989), es una nueva novela de Elric que se sitúa justo antes de la caída de Melnibon...

del *Multiverso* por el restablecimiento del equilibrio de la *Balanza Cósmica*, ahora en favor de las fuerzas del Caos, ahora en favor del Orden, según sea convocado. La gran aportación de Moorcock a la fantasía moderna radica en que este enfrentamiento no tiene por objeto la victoria de ninguno de los dos bandos, sino que es un fin en sí mismo y los personajes que se ven inmersos en el conflicto actúan como marionetas de fuerzas que no comprenden.

El problema en este punto sería el de intentar cartografiar de alguna manera las distintas series e intentar ordenarlas de una forma más o menos coherente. El Cam-

peón Eterno es convocado de un tiempo y lugar a otro, independientemente de la Edad Cósmica de la que proviene, haciendo imposible cualquier tipo de seguimiento ordenado. Ocurre incluso que en el encuentro de Elric con Hawkmoon en *Marinero de los mares del destino*, para uno de ellos es la primera vez que se reúnen y para el otro la segunda. El transcurso del tiempo y la linealidad de los acontecimientos no es igual en los distintos planos del *Multiverso*, y ninguno de los distintos ciclos puede situarse "antes" o "después" de los demás sin que aparezcan problemas.

Con todo, es precisamente este tipo de complicaciones uno de los

CONSEJOS PARA LA CREACION Y EL MANEJO DE SHAMANES EN RONEQUEST

POR FORREST JOHNSON

(adaptado y traducido por Luis Serrano)

Hace ya alrededor de tres años que vio la luz el último número de la revista de rol de AH "HEROES". En este último ejemplar de la malograda publicación, apareció un interesantísimo artículo sobre cómo crear shamanes en RuneQuest, y cómo representarlos de manera adecuada durante los escenarios, sacándoles todo el jugo posible. Me ha parecido muy interesante publicar el artículo, ligeramente remozado para que encaje dentro de nuestra versión castellana, y opino que puede ser un buen comienzo para una serie de colaboraciones acerca del uso de la magia en RQ. Ha de quedar bien claro que en este artículo se hace referencia a los shamanes desde el punto de vista de Glorantha; sin embargo, si el lector no lleva a cabo sus campañas en este mundo de juego, podrá extrapolar sin dificultad las conclusiones extraídas de estas líneas a sus propios escenarios.

No es fácil ser un shamán en *RuneQuest*. Suponiendo que consigas cumplir todos los requisitos a la hora de crear el personaje, lo normal es que seas destruido por el Hombre Perverso antes de que empieces a jugar. Y como tengas la suerte de pasar esta prueba, es casi seguro que mueras en unas pocas sesiones de juego si al Master le da por seguir las reglas normales de encuentros para shamanes (ver la sección "Desventajas de Convertirse en Shamán", pag. 55 de *RQA*).

Pero los shamanes pueden llegar a ser personajes fascinantes. El aura mística de misterio y de magia que añaden al grupo de aventureros, puede animar hasta la campaña más aburrida. En mi opinión, vale la pena pasar por los quebraderos de cabeza que acarrea su creación. Para ayudarte a jugar con un shamán, aquí van los siguientes consejos:

Crea un personaje nuevo. Intentar que tu personaje actual se convierta de repente en shamán te llevará mucho tiempo, y posiblemente le cueste a él la

vida. Quienes tienen más posibilidades de ser shamanes son aquellas personas que lo "han mamado" desde pequeños.

Elige lo que necesitas. No te molestes en tirar en las tablas de profesiones; límitate a decidir que tu personaje es hijo de un shamán, o que ha sido adoptado por uno, y hazle en seguida Ayudante de Shamán. Tampoco te molestes en determinar su edad al azar: ponle directamente la edad que necesites (unos 30 años suele ser una buena edad para un shamán principiante).

Escoge una raza apropiada. Las mejores razas para crear shamanes son aquellas con PER elevada. Así, ogros, babuínos e hijos del viento pueden llegar a ser excelentes shamanes, aunque todos ellos tienen algunas desventajas. Los shamanes morcanthes pertenecientes al culto de Waha son una elección interesante, ya que sus espíritus aliados son seres humanos. Pero la mejor raza para crear shamanes es la élfica.

Los elfos tienen PER, INT y DES excelentes, y estas son las tres características clave a la hora de crear un shamán. También tienen acceso a la magia divina de Aldrya, y además sus arcos élficos les ofrecen PM adicionales.

De acuerdo con lo que se dice en *Dioses de Glorantha*, los shamanes de Aldrya "sólo pueden atrapar en su fetch espíritus de las plantas". No dejes que esto te preocupe. Entre estos espíritus de las plantas pueden incluirse espíritus de la curación, espíritus de INT, espíritus de magia (sólo con magia de Aldrya), espíritus de conjuros (sólo aquellos que lleven los conjuros espirituales de Aldrya), espíritus de PER, driades, fantasmas y gnomos. A todos estos seres se les puede considerar como "amistosos", ya que no intentarán atacar o poseer a un shamán que no consiga reducir sus PM hasta cero. Todos ellos están sujetos al conjuro divino de *Ordenar a Espíritu del Culto* (posiblemente el hecho de que no se enumere este conjuro entre los disponibles para los shamanes de Aldrya, no es más que una omisión). Además, aunque los shamanes de Aldrya no pueden ligar a otros espíritus ajenos al culto en sus fetches, sí pueden hacerlo en matrices, que de todas maneras es donde mejor están.

Asimismo, los elfos "sólo pueden enseñar la magia espiritual enumerada anteriormente para los iniciados del subculto del Gran Rey Elfico", pero es que esos son muchos conjuros. Sin embargo, un shamán de Aldrya puede hacerse con cualquier conjuro que quiera; sólo tiene que viajar por el plano espiritual buscándolo, en lugar de emplear el hechizo divino *Enseñar Conjuros* (aunque tal procedimiento puede ser algo más complicado).

Dale a tu shamán élfico la experiencia previa de los shamanes bárbaros, con la salvedad de que tienes que sustituir *Arrojar* por *Esconderte*, *Con Humano* por *Con Elfico*, y los *Ataques de Daga* y *de Puño* por el de *Ataque con Arco*.

No juegues con el personaje, a menos que tenga unos valores de juego decentes. La INT y la PER son importantes; la DES también, pero menos. Y no hay nada más que sea realmente básico. Si no te satisfacen las características de tu shamán, vuelve atrás y tira de nuevo los dados o distribuye mejor los puntos a tu gusto.

Escoge una buena religión. El Dios Astado es un culto bastante débil como religión a seguir, ya que es genérica, y no ofrece demasiadas ventajas. El Culto a los Antepasados parece más atractivo, aunque los conjuros que ofrece son bastante poco útiles. Los mejores cultos son aquellos que proporcionan espíritus aliados a sus shamanes. Hykim, Waha y Pamalt son todos buenas elecciones, dependiendo de dónde se lleve a cabo la campaña que vas a jugar.

Los espíritus aliados son como otro par de manos para un shamán. Le ofrecen más PM, lanzan conjuros por él, y suministran más INT para memorizarlos. A través de su *Vínculo Mental* permanente, el shamán puede emplear los PM del espíritu hasta cuando se halla incorpóreo en el plano espiritual (de otro modo, estos PM tendrían que salir del fetch, lo que reduciría considerablemente su utilidad). En combate, los espíritus aliados pueden lanzar uno o dos conjuros por asalto, además de los que pueda lanzar el shamán y su fetch. Y si el espíritu aliado habita un objeto inanimado, el shamán puede inscribir matrices de conjuros y PM en el mismo, y así tanto él como su aliado

pueden emplear los recursos allí reunidos. Tampoco hay que olvidar que el espíritu aliado es un iniciado del culto, y puede recibir PER adicional por experiencia previa.

Iníciate en un segundo culto. Ello te da PER adicional en la experiencia previa, ya que asistes a las ceremonias de culto de dos dioses distintos. Es básico que este segundo culto sea compatible con el primero. Para la mayoría de los shamanes que cumplan los requisitos, el Dios Cazador de turno suele ser una apuesta segura. Flamal es un segundo culto fácil para los elfos, aunque Dendara proporciona más beneficios. Subere es ideal para los trolls. Y si tu personaje es chica y particularmente sexy, la de Uleria puede ser una religión cómoda y atractiva. Evita la tentación de pertenecer a más de dos cultos. Jugar con un shamán ya es bastante difícil sin tener que hacer frente a multitud de deberes eclesiásticos.

Una posibilidad interesante es la de crear un shamán telmori, cuyo segundo culto sea el de Eurmal. Cambiar de forma no es algo nuevo para un iniciado del Embaucador, pero tampoco ser un proscrito es algo fuera de lo común para un hombre-lobo telmori. Eurmal proporciona conjuros de ilusiones, lo cual crea interesantes posibilidades desde el punto de vista de quien gusta de cambiar de forma (¿esta vez se transforma de verdad, o está engañándonos otra vez?). El conjuro de *Reflexión* de Eurmal tampoco está mal (con una PER de 15, y un *fetch* de PER 20, ¿cuántos conjuros crees que puedes reflejar?).

Despierta tu fetch lo antes posible. Inténtalo después de 4 o 5 años de estar de Ayudante de Shamán. Sólo tendrás unas posibilidades de éxito mediocres, pero la experiencia previa de shamán te da tres veces más PER que la de ayudante, por lo que la ganancia vale el riesgo. ¡No te olvides de usar tu habilidad de *Ceremonia*! Si la cosa sale mal, tendrás que empezar otra vez desde el principio.

No le des a tu fetch demasiada PER al principio. Un sólo punto suele ser más que suficiente. Recuerda que cuanta más PER guardes para tí mismo, más posibilidades tendrás de aguantar el ataque del Hombre Malvado. Ya habrá oportunidad de mejorar la PER del fetch más adelante.

Puedes asegurarte prácticamente la victoria contra el Hombre Malvado si estás dispuesto a sacrificar tres o cuatro puntos de PER en adquirir conjuros de *Bloqueo Espiritual* de un solo uso. A mí, personalmente, me gusta ahorrarme la PER para otras cosas.

Pero no te olvides de mejorar la PER del fetch. Darle un sólo punto de PER a tu *fetch* al principio está bien. Pero empezar a jugar con un *fetch* de PER 1 es una estupidez, ya que vas a necesitarlo para muchas cosas: para defenderte de conjuros, para lanzarlos, para maniobrar en el plano espiritual, para disponer de PM, etc. Algunos de los puntos de PER ganados en la experiencia previa, deben ir derechos a tu *fetch*. ¡No los gastes todos en la obtención de magia divina!

Gástate tus ahorrillos. Un shamán empieza con 480 peniques, lo cual es bastante para pagar algún entrenamiento que otro. Casi siempre es una buena idea entrenar tu habilidad de *Encantamiento*. Tampoco es malo intentar aumentar la *Detención* con tu arma. Cuesta 7.5 peniques aprender un idioma nuevo (obteniendo porcentajes iniciales, y saliendo del 00), así que aprende unos cuantos. Asimismo, asegúrate de conocer una *Fabricación* a un 25% por lo menos, ya que la vas a necesitar para los encantamientos. Si eres hsunchen, aprende *Artes Marciales*. Y si te queda algo de dinero, utilízalo para incrementar tus habilidades más flojas. Recuerda que entrenar una habilidad de 0 a 25% cuesta sólo la mitad que entrenar una de 25 a 50%.

Vete derecho al plano espiritual. Tan pronto como termine tu experiencia previa y se te haya acabado el dinero, comienza a tirar en la tabla de encuentros del plano espiritual. Como shamán deberás familiarizarte con él lo antes posible. Además, ningún shamán que se precie se metería de lleno en un escenario con su *fetch* como única ayuda. Ve, y pillá algunos espíritus.

Aprende a viajar por el plano espiritual usando tus propios recursos. Moverse por dicho plano es algo puramente mecánico (ver *RQA*), y pienso que no se necesita la supervisión del Master para ello. A grandes rasgos, yo suelo seguir las líneas de actuación siguientes:

Hay algunos espíritus a los que considero hostiles (espíritus de la enfermedad y de las pasiones, y fantasmas). Si uno se encuentra con ellos tiene que entrar en combate espiritual. Sin embargo, como estos seres no pueden poseer a un shamán incorpóreo (el cuerpo del mismo no está en el plano espiritual), lo más que pueden hacerte es darte una tunda, dejarte sin PM, y obligarte a volver a casa con las orejas gachas.

A otros espíritus, como los de la curación, los de INT, los de PER, los de magia, y los de conjuros, y a los elementos, les considero neutrales. Son seres habitualmente dóciles. No se me-

terán contigo a menos que tú te metas con ellos.

Todos los demás entes incorpóreos, como espectros, kon-kones, ninfas, etc., son ya palabras mayores, y no se debe interaccionar con ellos si el Master no está delante (un shamán rival con el que te encuentres, p. ej., a lo peor quiere encerrar tu espíritu en su *fetch*). Yo, de todos modos, siempre empleo mi *fetch* para evitar encuentros de este tipo, aunque ello signifique tener que luchar con un espíritu hostil. Si todo falla, siempre se puede volver a tirar los dados.

Usualmente, pongo a mis viajes al plano espiritual un límite de tiempo de 10 horas, con lo cual quiero representar los inconvenientes que tiene el abandonar durante periodos de tiempo largos el cuerpo de uno. Estos primeros encuentros en el plano espiritual deben llevarse a cabo durante la creación del personaje; si se hicieran durante el juego real, se perdería mucho tiempo con ellos innecesariamente.

Nunca le des oportunidades a un espíritu. Incrementa siempre tus posibilidades a base de conjuros de *Pantalla Espiritual*, sacando los PM para los mismos de tu *fetch*, o mejor, de tu espíritu aliado. Haciéndolo así, podrás atrapar de manera rutinaria espíritus con PER superior a la tuya.

¿Porqué conformarse con poco? Si no te encuentras exactamente con el espíritu que deseas, no te conformes. Sigue intentando encontrar algo mejor. Es una tontería ligar en una matriz un espíritu de PER 7, cuando puedes conseguir fácilmente uno de PER 13 o 14. Si ligas a tu *fetch* un elemento de 3 m3 con PER 12, estarás malgastando la capacidad de almacenaje del mismo. Sigue buscando por el plano espiritual hasta encontrar un elemento con el mismo TAM, y menos PER; ello hará que tu *fetch* se reserve los PM para cosas más importantes.

Búscate o crea algún tipo de santuario. Un shamán normal tiene unas posibilidades diarias entre 30 y 40% de tener un encuentro espiritual, se lo monte como se lo monte. Prácticamente le puede saltar encima cualquier cosa: espectros, fantasmas, espíritus de la enfermedad, elementos, kon-kones..., lo que se te ocurra. Como la *Vista Mágica* sólo tiene un alcance de 50 m., y la mayoría de estas criaturas son capaces de cubrir esa distancia en unos pocos MR, la mayoría de estos ataques serán totalmente inesperados. Por eso, sin tener alguna clase de protección, ningún shamán puede vivir mucho tiempo.

La mejor protección es la que proporcionan los templos. Pocos espíri-

tus son lo bastante valientes como para pisar el césped del jardín de un dios enemigo. Si no dispones de ningún templo, puedes construirte tus propias defensas. El conjuro de *Guardia* puede serte útil, y también los encantamientos con condiciones de áreas de efecto. Los conjuros de *Guardia* se pueden colocar en una carreta o en una barca, para crear así un santuario móvil. También puedes emplear lo que yo llamo "espíritus de intercepción"; se trata de un pequeño fantasma que pueda ser liberado inmediatamente, sin necesidad de perder el tiempo en un conjuro de *Control* (es decir, que no te importe mucho deshacerte de él), y que distraiga al atacante durante algún tiempo.

Pero quizá el Master, con su misericordia infinita, se digne a reducir la cantidad de estos encuentros al azar. En lugar de ataques inespecíficos, es mejor tener lo que yo llamo "enemigos de confianza", es decir, espíritus a los que el shamán haya ofendido de alguna manera, y que persistan en sus deseos de venganza y de acoso continuo. Pueden ser los fantasmas de viejos enemigos, o incluso, espíritus enviados por shamanes rivales. Este concepto de "enemigos de confianza" puede dar un sentido a los aburridos encuentros para shamanes.

Imponte unos límites. Si te dedicas a viajar una y otra vez por el plano espiritual, realmente con el tiempo podrías hacerte con un poder casi ilimitado. Esto es malo. Los "supermanes" omnipotentes no tienen sitio en la mayoría de las campañas de *RuneQuest*, y empieza a no ser divertido llevar un personaje cuando tienes problemas

para recordar todos los conjuros que conoce y los espíritus que domina (N. del T.: sobre esto ya hemos comentado algo en las *RuneConsultas* de este mismo número). Un shamán principiante debe tener a su disposición una batería de 6 a 10 espíritus ligados. Todo lo que pase de ahí es buscarse líos.

Demasiados shamanes estropean el cocido. Los shamanes, sobre todo si pertenecen a tribus distintas, no se llevan bien entre sí. Normalmente, lo mejor es que haya un sólo shamán en el grupo de aventureros.

ALGUNOS CONSEJOS PARA MANEJAR A LOS DISTINTOS ESPIRITUS

Espíritus de Conjuros. Los espíritus de conjuros son el pan nuestro de cada día para los shamanes. Sin embargo, rara vez hay razones que justifiquen su ligadura.

En las reglas, se presupone que el shamán guarda en el *fetch* sus espíritus de conjuro, y que los libera cuando alguien quiere aprender el conjuro en cuestión. Esto es una estupidez. La capacidad del *fetch* es algo demasiado valioso, y los espíritus de conjuro son inútiles una vez que se usan. Lo mejor que se puede hacer cuando alguien desea aprender un conjuro nuevo, es que el shamán le cite unas cuantas horas después, y mientras tanto él entre en el plano espiritual para obtener el conjuro. Después de que el shamán capture al espíritu en cuestión, éste tendrá 0 PM, por lo que deberá almacenarlo en el *fetch* hasta que recupere 1 PM. De este modo, no ocupará

sitio de almacén en dicho *fetch*, y el cliente podrá obtener su conjuro sin apenas despeinarse en el proceso de combate espiritual.

Normalmente, yo supongo que los espíritus de conjuro se encuentran en bandadas, y que los shamanes tienen la suficiente experiencia como para distinguir al que lleva el conjuro espiritual deseado. Si se está buscando un conjuro variable, se lanzará 1D6 para determinar los puntos de conjuro que posee un espíritu encontrado en la región frontera, 2D6 para los de uno de la región exterior, y 3D6 para los de uno de la región interior. Yo me supongo que tiene que ser fácil para un shamán estimar la PER que puede tener un espíritu, pero su INT le será desconocida hasta que el espíritu en cuestión no se examine detenidamente a su regreso en el plano mundano.

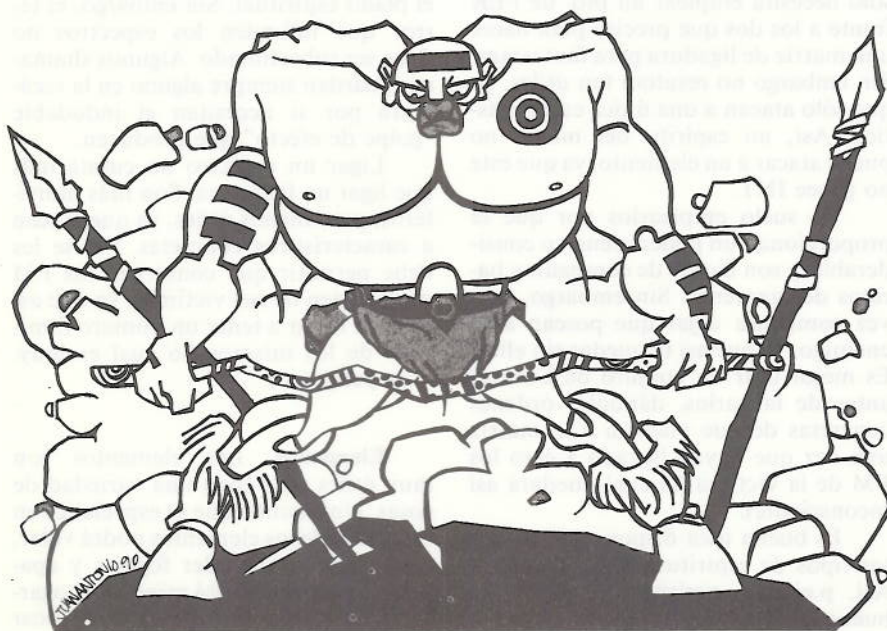
Espíritus de PER. Los espíritus de PER son casi indispensables para un shamán, ya que le permiten no depender de los PM de su *fetch* para impulsar conjuros (un *fetch* que constantemente esté siendo privado de sus PM, no resulta muy útil). Cualquier shamán que se precie, dispondrá de unos cuantos espíritus de PER almacenados en matrices de ligadura.

Tener los espíritus de PER ligados en el *fetch* es muy costoso, ya que se necesitan 10 PM del *fetch* para contener a un espíritu de PER 10. Sin embargo, fabricar una matriz de ligadura para tal espíritu cuesta sólo un punto de PER.

Espíritus de INT. Entre su propia memoria, la de su *fetch*, y la de su espíritu aliado, un shamán puede recordar entre 40 y 50 puntos de conjuros espirituales. A menos que te guste ir lanzando por ahí superconjuros, esta capacidad memorística suele ser suficiente, por lo que los dos puntos de PER necesarios para crear una matriz de ligadura para espíritus de INT es mejor emplearlos en otra cosa.

A pesar de eso, es cierto que los shamanes tienen una limitación a la hora de memorizar conjuros. Un shamán que quiera ligar a varios tipos de criaturas, necesita tres puntos de INT para recordar cada uno de los *Encantamientos de Ligadura*, más otro punto para disponer del conjuro de *Control* correspondiente. Esto puede ocupar gran cantidad de INT sin que apenas nos enteremos. Sin embargo, es posible aprenderse el *Encantamiento de Ligadura* para, por poner un ejemplo, espíritus de PER, hacer una serie de matrices, y luego olvidar el *Encantamiento* cuando ya no sea necesario.

Pero desde luego, cuando se tienen problemas de INT, es mejor ligar espíritus de INT que hacerse matrices de conjuros. Una matriz hecha con dos



ptos. de PER, puede servirte para almacenar, p.ej., un *Curación-2*, pero esa misma PER utilizada para ligar un espíritu de INT, podría proporcionarte la posibilidad de almacenar un *Curación-4*, 6, o incluso más.

Espíritus de Magia. Ligando espíritus de magia, un shamán puede llegar a tener poderes sorprendentes. Tu shamán es ya un mago formidable. Puede lanzar conjuros al mismo tiempo que su fetch y, posiblemente, al mismo tiempo también que su espíritu aliado. Si a esto añadimos unos cuantos espíritus de magia (los cuales podrían compartir los recursos proporcionados por los espíritus de PER y/o de INT ligados por el shamán), tu personaje puede ser extremadamente poderoso. Claro que un espíritu de magia que esté en una matriz no podrá lanzar conjuros a tus enemigos sin ayuda de hechizos de *Vista Mágica*, *Visión del Alma* o *Vínculo Mental* que le ayuden a ver su entorno. Sin embargo, si puede lanzarte a tí, p.ej., conjuros de *Fuerza* y de *Protección*, mientras estés en contacto con el objeto encantado.

La sistemática que yo sigo a la hora de determinar si un espíritu de magia conoce magia espiritual, divina o hechicería, es darle 1/3 de posibilidades a cada una de las tres aproximaciones. Luego determino los conjuros al azar, y lanzo 1D6 para ver los puntos que se poseen de un conjuro variable, o el número de conjuros divinos apilables que tal espíritu posee.

Los espíritus con magia divina son mis favoritos, ya que se les puede enseñar magia espiritual también (ningún shamán como es debido se mezclaría con conjuros de hechicería). Lo malo es que los conjuros divinos pueden ser difíciles de renovar, especialmente si proceden de dioses hostiles.

Generalmente, no suelo emplear espíritus de magia para que realicen encantamientos para mí, ya que me imagino que se resistirían a ello empleando su propia PER. Sin embargo, si dispongo de un espíritu de magia que conozca algún ritual de encantamiento, puede que le proponga llevar a cabo dicho encantamiento gastando uno o dos puntos de PER en el mismo, como pago a su libertad. En este caso, determino sus posibilidades en *Ceremonia* y *Encantamiento* tirando 1D100.

Fantasmas. Hasta ahora, la disertación ha sido bastante abstracta. Los espíritus de conjuro, de PER o de magia no tienen lo que podríamos llamar unos rasgos personales definidos. Los fantasmas, sin embargo, son PNJ con todas las de la ley, con su propio nombre, su propia historia y sus propias excentricidades.

Un fantasma puede hacer todo lo que hace un espíritu de magia. Además puede entrar en combate espiritual. Como los fantasmas (a diferencia de los espíritus de la enfermedad y de las pasiones), atacan directamente los PM de sus víctimas, se pueden emplear ofensivamente contra casi cualquier tipo de criatura.

Para crear un fantasma, lo primero que hago es encontrármelo en las tablas del plano espiritual. Luego compruebo si es amistoso, neutral o maligno, empleando las tablas de *Daka Fal del Dioses de Glorantha*. Del mismo modo, determino si conoce algún conjuro. Si este es espiritual uso la tabla correspondiente del mismo capítulo para ver exactamente cual, pero si es divino, lo determino aleatoriamente entre todos los divinos posibles. Si necesito conocer sus porcentajes en habilidades mágicas, tiro 1D100.

Cuando atrapo a un fantasma, le doy un nombre, y me invento su personalidad y algo de su historia. Si resulta tener INT superior a 18, supongo automáticamente que es el fantasma de un elfo. Si dicha INT es superior a 24, determino que se trata de algún semidios caótico o fallecido.

Los shamanes del culto de *Daka Fal* tienen habilidad especial a la hora de tratar con los fantasmas. Sin embargo, cualquier shamán es probable que conozca muchos fantasmas a los que pueda llamar por sus propios nombres, amistosos o no. Y naturalmente, también estará conociendo constantemente nuevos fantasmas, por lo que siempre le será útil el conjuro *Comunicación Mental*.

Espíritus de las Pasiones. Yo los suelo llamar "fantasmas baratos". Cuando uno les fabrica una matriz, sólo necesita emplear un pto. de PER frente a los dos que precisa para hacer una matriz de ligadura para fantasmas. Sin embargo no resultan tan útiles, ya que sólo atacan a una única característica. Así, un espíritu del miedo no puede atacar a un elemento, ya que éste no posee INT.

Yo suelo emplearlos por que te proporcionan un poder ofensivo considerable, y son fáciles de conseguir y baratos de mantener. Sin embargo, rara vez compensa dejar que posean a tu enemigo, ya que así te quedas sin ellos. Es mejor usar un conjuro de *Control* antes de lanzarlos, dándoles órdenes concretas de que vuelvan a la matriz una vez que hayan llevado a cero los PM de la víctima (la cual quedará así inconsciente).

Es buena idea disponer de distintos tipos de espíritus de las pasiones. Así, p.ej., un espíritu del miedo es bueno para atacar criaturas de poca

INT, mientras que uno del dolor es más útil contra los seres humanos, que suelen tener más INT que CON.

Espíritus de la Enfermedad. Ningún shamán decente se rebajará a invocar, controlar o ligar un espíritu de la enfermedad. Si bien pueden resultar francamente útiles, son también muy impopulares. Por eso conviene limitarse a usar espíritus de las pasiones, y dejar los espíritus de la enfermedad para que los usen los "malos".

Espíritus de la Curación. Hay pocas enfermedades lo bastante mortales como para justificar el empleo inmediato de un espíritu de la curación. Es más fácil cogerlos del plano espiritual cada vez que se necesiten. Asimismo, un shamán puede también exorcizar espíritus de la enfermedad haciéndose incorpóreo, o usando un fantasma como cabeza de turco.

Los únicos shamanes que necesitan tener montones de espíritus de este tipo son los pertenecientes al culto de *Chalana Arroy*, los cuales puede que tengan que tratar a varios pacientes a la vez. Sin embargo, los shamanes de *Chalana Arroy* no son personajes muy divertidos para jugar, ya que están en clara desventaja debido a la prohibición de usar conjuros de *Control* que pesa sobre ellos. Por ello, se ven siempre obligados a emplear conjuros divinos de *Ordenar*, incluso para dominar a los espíritus de la curación.

Espespectros. El manejo de los espespectros es muy peligroso debido a su capacidad para reducir las características de sus víctimas. Un espespectro que afecte la INT puede hacerte polvo incluso en el plano espiritual. Sin embargo, el terror que infunden los espespectros no debe ser subestimado. Algunos shamanes guardan siempre alguno en la recámara por si necesitan el indudable "golpe de efecto" que producen.

Ligar un espespectro no cuesta más que ligar un fantasma. Son más mortíferos, pero menos útiles, ya que atacan a características concretas. No se les debe permitir que conserven los PM que extraen de sus víctimas, ya que así pueden llegar a tener un número ilimitado de los mismos (lo cual es muy, muy peligroso).

Elementos. Los elementos son muy útiles para toda una variedad de cosas. Un shamán que se especialice en el control de los elementos podrá volar, hacer túneles, prender fogatas y apagarlas, y nunca tendrá miedo a ahogarse. Sin embargo, no es posible invocar

al elemento que nosotros queramos por las buenas; lo primero es hacerse con una cantidad suficiente de la materia necesaria. Como los shamanes suelen disponer de aire y tierra en cantidad, los elementos más populares entre ellos son silfos y gnomos.

Las matrices que se fabrican para contener elementos necesitan el sacrificio de 3 puntos de PER. Personalmente, yo prefiero guardar unos cuantos elementos en el fetch, y ahorrar la PER para otros fines.

Se pueden combinar los elementos para los más variados fines. Por ejemplo, se puede emplear una salamandra pequeña para comenzar un fuego que sirva para invocar una salamandra mayor. El fuego que sobre lo puede apagar un silfo.

¿COMO SON LOS SHAMANES?

Y hasta aquí todo lo que tenía que ver con las reglas y la mecánica del juego. Una vez que las hayas dominado, ya estarás preparado para hacer frente al auténtico desafío: representar a tu shamán. Esto es difícil, por que los shamanes no son como las demás personas, y además, nunca se encuentran dos shamanes iguales. De todos modos, la mayoría de ellos tienen ciertas tendencias personales comunes que son inherentes a la profesión.

Reservados y taciturnos. Los shamanes no tienen tiempo para sutilezas sociales. Suelen ser seres solitarios. ("No creo que hayamos sido presentados." *Huh.*)

Poco civilizados. Los shamanes proceden de culturas primitivas, nómadas y bárbaras. Las gentes civilizadas les consideran rústicos. ("Esto es una silla. Mientras estés en mi casa, tendrás que sentarte en ella en lugar de en el suelo." *Huh. Gente de ciudad ser rara.*)

Fanáticos. La fe es básica en el trabajo de los shamanes. Ellos creen en sí mismos, y esperan que los demás también lo hagan. Cualquier opinión que sostengan, la sostendrán fanáticamente. ("Esa piel era muy valiosa! No podrás seguir aquí si te empeñas en seguir quemando mis trofeos de caza." *¡Tu no matar gato de nieve! ¡Mala medicina!*)

Distraídos. Los shamanes tienen sus sentidos puestos en el plano espiritual, y a menudo prestan poca atención a los acontecimientos del plano mun-

dano. ("¿No puedes hacer nada? La casa está ardiendo, las flechas están entrando por las ventanas, y todo lo que haces es sentarte en ese rincón y cantarrear." *No molestarme ahora. Mi hablar con los espíritus.*)

Estoicos y fatalistas. Los shamanes están acostumbrados a ver cosas que aterrorizarían a una persona normal, y por eso son bastante indiferentes ante los peligros del mundo. ("No puedes desafiar en serio a un gran troll. ¡Pero si mide el doble que tú!" *Huh. Troll gran cuerpo, espíritu pequeño. Shamán cuerpo pequeño, gran espíritu.*)

Misteriosos e impredecibles. Los shamanes rara vez se molestan en explicar sus acciones. Viven en un mundo distinto, regido por reglas diferentes. Además, muchos shamanes gustan de rodearse de un aura de misterio para hacer que crezca su reputación. ("¿Qué le hiciste a ese Señor de la Muerte para que saliera tan corriendo?" *El asustarse. El saber que mi medicina ser más fuerte que la suya.*)

Puede que un shamán no tenga todos estos rasgos, pero seguro que sí tiene algunos de ellos.

COMO ENCAJAR A UN SHAMAN EN UN GRUPO DE AVENTUREROS

Vamos a tratar, por último, el asunto de como encajar a tu shamán en la campaña que se esté jugando. La cosa es más fácil si dicha campaña está organizada alrededor de personajes pertenecientes a una misma cultura. Por ejemplo, si la campaña se centra en la región de Balazar y los personajes son cazadores balazareños, un shamán podría acompañarles en sus cacerías, incursiones guerreras, etc. También puede que dicho shamán tuviera sus propias misiones que llevar a cabo, y que los demás personajes le ayudaran en ellas.

Pero si la campaña en la que estás inmerso es de las típicas, es decir, de aquellas en las que el grupo de aventureros se compone de una mezcla de profesiones, razas y culturas diferentes, será necesario explicar porque nuestro shamán vaga por ahí con ellos en lugar de estar con su tribu. A continuación siguen algunas buenas explicaciones.

El último de la tribu. Idea fácil de captar, pero difícil de ejecutar. ¿Cuál era su tribu, y en qué basaba ésta su modo de vida? ¿Qué les pasó a sus compatriotas, y cómo es que él se libró? ¿Porqué se dedica el shamán a ir por ahí en compañía de unos aventureros en lugar de intentar reunificar a su pueblo o de vengarlo? Es difícil dar una respuesta creíble a todas estas preguntas.

Perturbación mental. La mayoría de los shamanes están muy cerca de la locura. No es difícil imaginarse que uno de ellos vague perdido por ahí, persiguiendo algún sueño, o víctima de cierta obsesión.

Herejía. Los shamanes son tipos bastante egocéntricos. Es posible que sean expulsados de la tribu por controversias religiosas (las cuales pueden o no modificar sus buenas relaciones con la deidad).

Caída en desgracia. Un shamán acusado de robo o de cobardía, es lógico que se vea expulsado de su tribu. Si las acusaciones son auténticas, puede incluso ser excomulgado.

Rivalidad Personal. Los shamanes son gente muy individualista, y suelen tener graves disputas personales. Un shamán cuyo enemigo sea otro shamán rival o un caudillo, puede que decida abandonar la tribu hasta ser lo bastante fuerte como para volver y plantear batalla.

La Misión. El shamán abandona la tribu para completar una tarea elevada. Normalmente, se trata de un gran proyecto, como recuperar la Espada de los Vientos o erradicar totalmente el culto de Malia en determinada región. Puede que para ello haya reclutado a los demás personajes. Una vez que el shamán triunfe en su misión, podrá volver con su gente.

Mezcla de varias razones. La verdad sobre el shamán puede ser compleja. Una espesa red de acontecimientos puede haberle obligado a buscar el sendero de la aventura, y la explicación puede ser múltiple.

Y esto es todo lo que tenía que decir acerca de los shamanes. Y ahora, si pudiera acordarme de las reglas de hechicería...



Ludómanos



VALENCIA

Castellón, 13 tel. 96/3415264



CENTRAL de JOCS
BARCELONA

Provença, 85
Telèfon (93) 439 58 53
08029 BARCELONA

tiendas asociadas a



GRIMORIO

Tomarás ramas de sauce en la tercera luna y construirás una cabaña circular que sea firme, su única entrada será por arriba y en su centro colocarás un círculo de piedras e inscribirás un triángulo isósceles de manera que cada uno de sus vértices bese el círculo. En el centro del triángulo levantarás un altar de piedras que terminarán en una pira y la purificarás. Colocarás ramas de arce embreadas con resina aromática y lo encenderás con piedras candentes. Sobre tu cuerpo pintarás con pinturas de diversas tierras tus signos de poder y protección en las partes más vitales. Dejarás que la entrada funcione de chimenea, te concentrarás en el fuego y serás humo. Si al término del sexto día no se ha producido ninguna cisión, sal y quema la cabaña. Cuando pasen tres fases lunares podrás volver a intentarlo.

PARA TRANSMUTARTE EN ANIMAL.— Durante seis más seis por seis días estarás en ayuno, solamente te estará permitido beber agua directamente del manantial sin emplear vasija alguna, ni tan siquiera tus manos, invocarás el animal en el cual deseas transmutarte. Cuando éste llegue lo controlarás, luego tomarás parte de su fluido vital sin dañarlo y le darás una parte de tu energía astral, tomarás sus costumbres alimenticias y de modo de vida. Lo defenderás hasta la muerte si ello fuera menester, durante seis veces seis tomarás su energía y tu astral se complementará con él. Cuando el animal te diga por voluntad propia su verdadero nombre podrás transmutarte las veces que sean precisas a tu voluntad. X.G.

CTHULHU HABÍA LLEGADO

POR SANDY PERTERSEN

Introducción a la tercera edición (reimpresión) de la Llamada de Cthulhu en castellano.

Lejos, en la negra profundidad del espacio, el Ser derivaba inexorablemente hacia el minúsculo planeta azul que, ignorante del tremendo peligro que corría, giraba en silencio hacia su macabra cita.

El Ser chocó contra las capas superiores de la atmósfera del planeta, llegando en su caída a ponerse al rojo blanco. Jirones de sus tejidos exteriores se pelaron, dejando a la vista un núcleo leproso y bullente que impactó en las heladas aguas del Atlántico con un choque titánico.

Al hundirse interminablemente en el oscuro abismo, el Ser pareció hervir y agitarse. Un tiburón, intrigado por la presencia del intruso, se le acercó demasiado y el Ser, notando la proximidad de una presa orgánica, desplegó una infernal red de tentáculos y espinas. El poderoso tiburón fue absorbido por sus fauces. Mientras seguía hundiéndose, las aguas se tronaban cada vez más frías y oscuras. Pronto la única luz disponible procedía de extraños organismos de las profundidades marinas.

Con un sonido blanco y chapoteante el Ser se asentó en el lecho marino. Pseudópodos crestados serpenteaban sobre el viscoso cieno y parecieron incrustarse en él. Se sentó, inmóvil, absorbiendo las sensaciones que le llegaban del nuevo mundo al que había arribado. Llegando de repente a una decisión, comenzó a moverse retorciéndose por el fondo marino. Mientras se arrastraba, empezó también a hincharse, obligado a crecer por alguna extraña fecundidad fantasmal. Creció y siguió creciendo, y al crecer su velocidad aumentaba. Al alcanzar el tamaño de una montaña, el océano borboteaba con la aceleración de su paso. Aunque aún le separaban de la orilla muchos kilómetros, el Ser se había hinchado de tal manera que su coronilla espumante empezaba a sobresalir de las olas.

Los escasos habitantes de la desierta playa se sobresaltaron ante la repentina actividad del océano. Todos gritaron de terror cuando el Ser apareció a la vista bajo el cielo nocturno desprovisto de estrellas. Algunos enloquecieron de inmediato. Otros murieron de pánico y el resto huyó despavorido, intentando llegar a un teléfono o a una radio, en la esperanza de poder prevenir al país de que el terror final estaba allí.

Porque Cthulhu, por fin, había llegado a España.



CAMPAÑA SUSCRIPTORES

Otros 35 suscriptores y seremos MIL.

19 números, más 5 números de su "primera etapa", más 13 números de nuestro predecesor M&S (boletín del club Maquetismo y Simulación), durante 9 años, es el capital de lectores de LIDER.

En el último año se han asociado 500 nuevos suscriptores.

El nuevo objetivo de LIDER es doblar los suscriptores.

Queremos MIL nuevos suscriptores.

Vamos a conseguir los DOS MIL suscriptores.

Amigo lector ¡suscríbete!

Celebra los MIL, con el LIDER 20, será extra:

Mini Car Wars juego encarte, de Steve Jackson

100 páginas

10.000 ejemplares

Anuncio del sorteo de un viaje lúdico de ilusión, entre todos los suscriptores,

si se consiguen los DOS MIL para junio de 1991

Carmet de "socio suscriptor"

....BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN....

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

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

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

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

LIDER 1	☐	LIDER 5	☐	LIDER 9	☐	LIDER 13	☐	LIDER 17	☐
LIDER 2	☐	LIDER 6	☐	LIDER 10	☐	LIDER 14	☐	LIDER 18	☐
LIDER 3	☐	LIDER 7	☐	LIDER 11	☐	LIDER 15	☐	LIDER 19	☐
LIDER 4	☐	LIDER 8	☐	LIDER 12	☐	LIDER 16	☐		

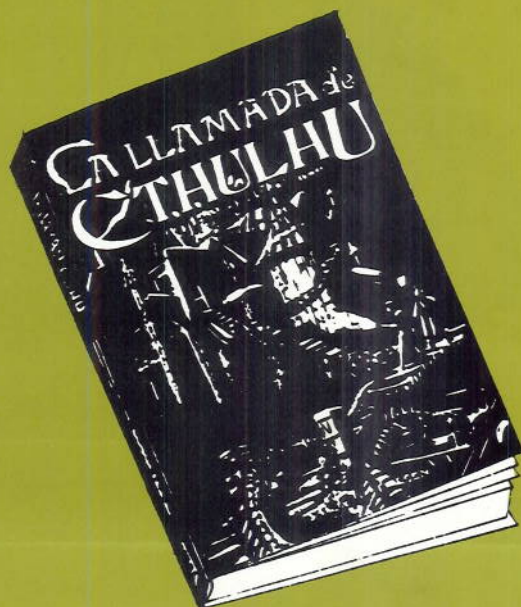
☐ Adjunto con mi suscripción un cheque por valor de 1.800 Pts., o fotocopia Giro Postal o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.400 Pts.

AMÉRICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.550 Pts.

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

