

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

21



ta
air

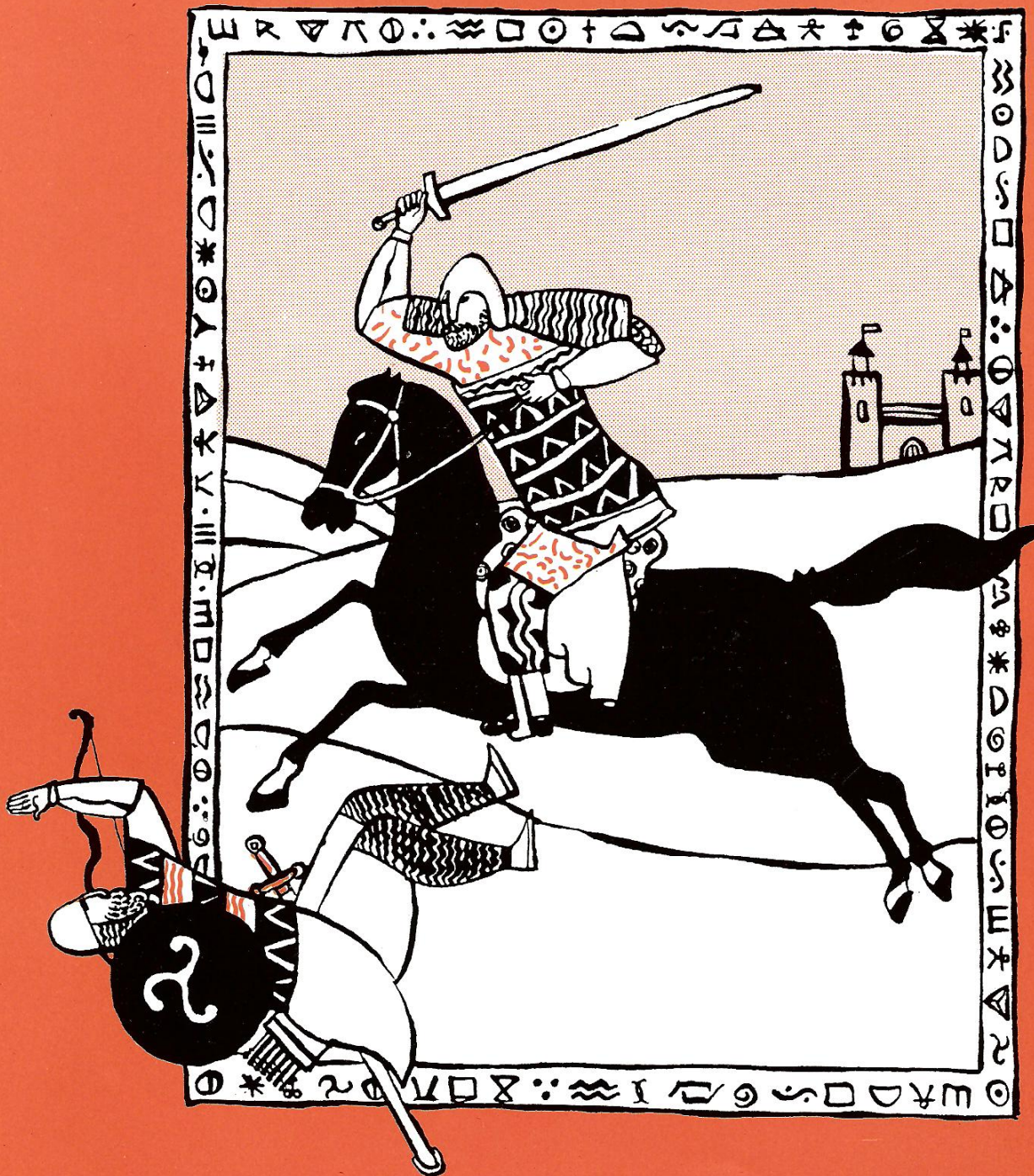


Juega mejor a Aquelarre pág. 51

Ayuda al Reich pág. 22

RuneQuest®

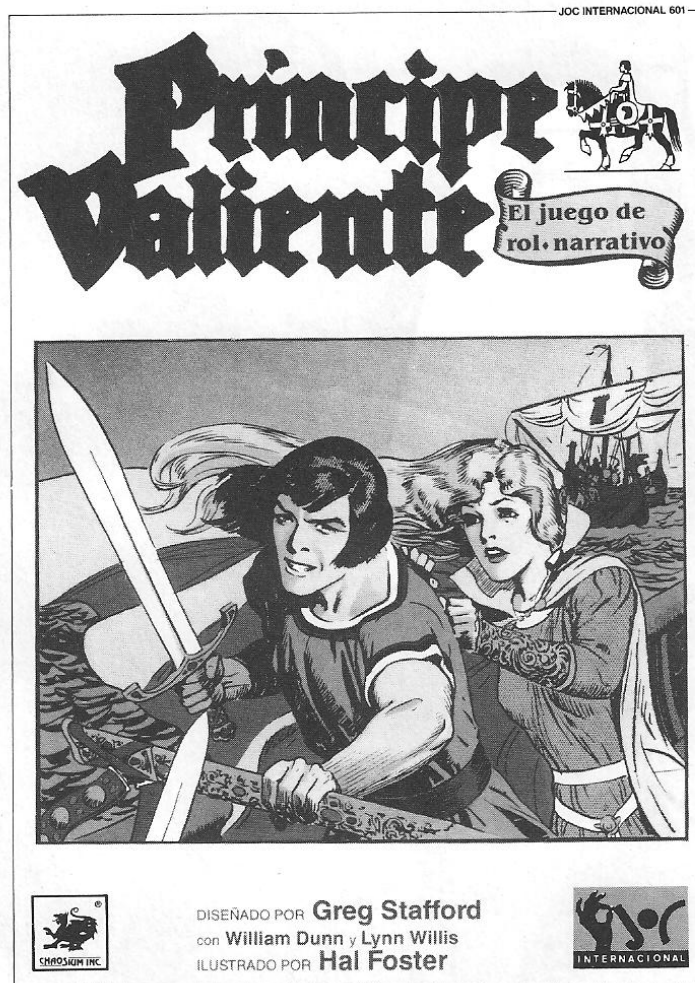
Juego de Rol de Fantasía



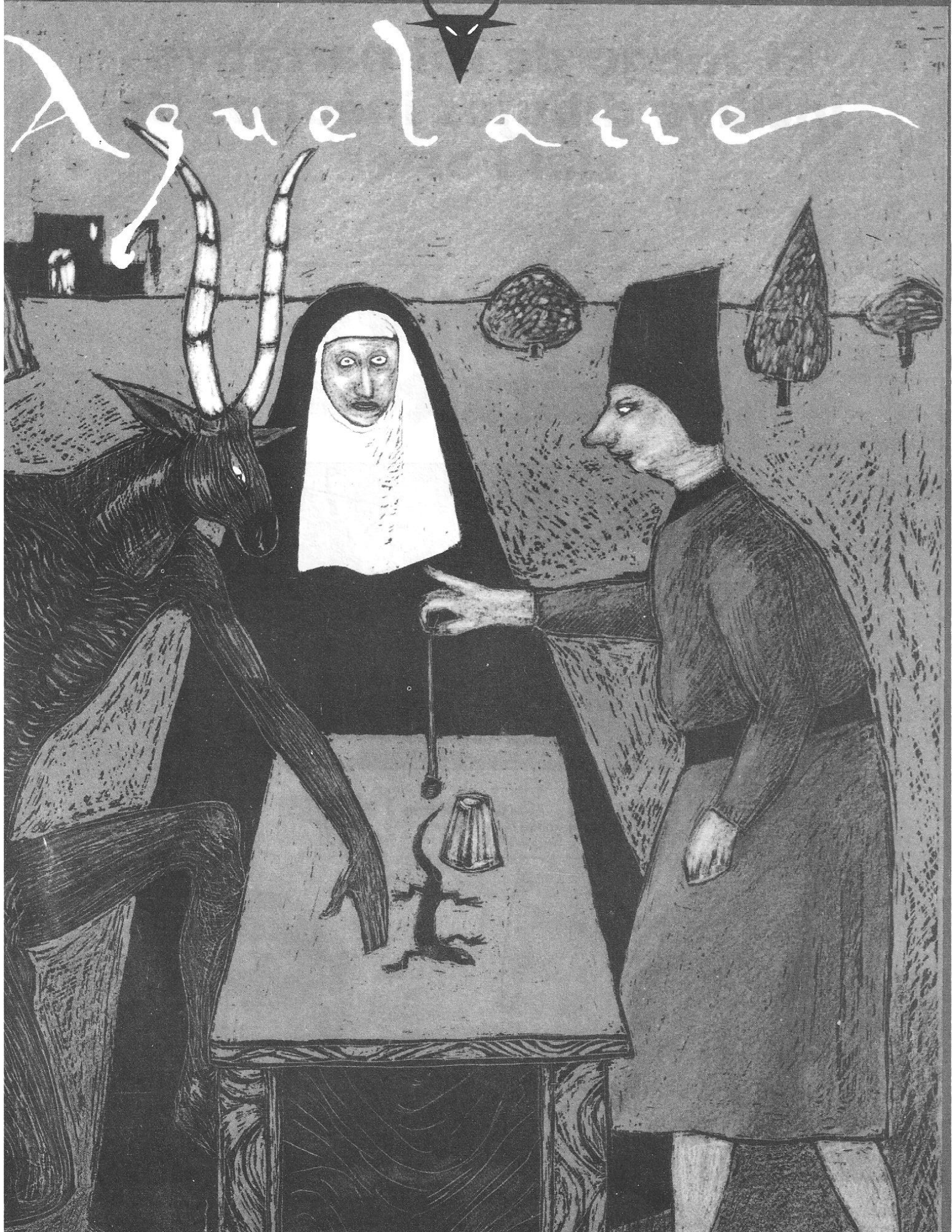
Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En 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



En librerías y
especialistas de juegos



SUMARIO

Lider 21
Enero 1991

E	l Estado de la Afición	6
	Clubs	6
	Comunikado 21	7
	Novedades	8
	Actividades	10



L	a Biblioteca de Ankh-Morpork	16
----------	-------------------------------------	-----------



C	onsultorio de Orco Francis	18
----------	-----------------------------------	-----------



S	ilencio... ¡Se juega!	22
	Third Reich	22
	Flechas contra corazas	26
	Quinta Flota	27
	El Rincón de Europa	29
	Reino Mágico	30



P	lomo en las mesas	32
	La batalla de Cardedeu	32



D	ossier	35
	Tac Air	36



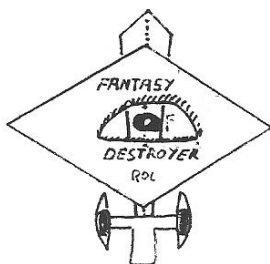
L	a Voz de su Master	44
	El vampiro en la llamada de Cthulhu	44
	Idiomas en el James Bond 007	50
	Los secretos del Diablo	51



M	ódulos	52
	El Señor de los Anillos	52
	Aquelarre	60
	La llamada del Cthulhu	63



Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Delegación Madrid:
Pepe
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo, Luis Serrano y Jordi Zamarreño.
Portada:
Silvia Tarditi.
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex Fernández.
Colaboradores:
Alejo Cuervo, Karl Walker Klobuznik, Angel Agüeras, Rosa M. Pomares, Jesús Ma Cortés Moqui, Ricard Ibáñez, Javier Soria Hernández, Xesca Guasp, Javier Hoyos, Arnal Ballester y Susana Hortelano.
Maquetación:
Ricardo Batista.
Edita:
EDILUDIC
Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà Planas -tesorera-, Ma Asunción Vilà Planas -secretaria-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez -vocal-.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3º 2ª. 08037 Barcelona
Tel. (93) 257 73 34
Composición y maquetación:
Libertytype, S.L.
Casanova, 55-57, 6º. 08011 Barcelona
Publicidad:
Manuel Martínez
Suscripciones:
Paqueta Mestres
Imprime:
Hurope, S.A.
Recared, 2 - Barcelona.
D.L.: B-8358-86
Tirada:
6.000 ejemplares
No Suscriptores:
1.118



Fantasy of Destroyer en Madrid

Se ha creado un nuevo club en Madrid llamado Fantasy of Destroyer. Por el momento está formado por cinco miembros y desearía captar aficionados al rol de todas las edades, pero especialmente de 9 a 15 años. Este club se especializa en El Señor de los Anillos, Star Wars, James Bond 007 y Rune Quest entre otros.

Nos informan también de su cuota mensual, que para los primeros 15 socios será de 75 ptas. (en sellos) mientras que para los primeros 15 socios será de 175 ptas. Nos envían su insignia así como su dirección para que puedas suscribirte:
Miguel Angel de Vega
Av/ Monforte de Lemos, 77,
5º B
28029 Madrid

D&D, M&P, Cthulhu,
Star Wars, RQ, 007,
BattleTech, Hero Quest



Club SAURON R.R.R. & Co.

Club Sauron en Madrid

En Madrid se ha formado recientemente el nuevo club Sauron compuesto por 4 miembros. Nos escriben para darse a conocer y proporcionar información sobre su club a todos aquellos amigos del rol que deseen solicitarla. Por el

momento nos informan de que es un club libre de pagos al que pueden suscribirse todos aquellos aficionados mayores de 11 años.

Sus juegos preferidos son Dungeons & Dragons, el Señor de los Anillos, La llamada de Cthulhu, Star Wars, Rune Quest y James Bond, entre otros. Nos envían su insignia y su dirección para aquellos que quieran contactar con este club:
Roberto Bartual
Av/ Burgos, 14, 3º 1ª
28036 Madrid



Club La Mano Negra en Vizcaya

En Portugalete ha surgido un nuevo club -La Mano Negra- creado por un grupo de roleros de edades comprendidas entre 11 y 12 años. Juegan principalmente al rol y a los juegos temáticos, y nos escriben con el objetivo de anunciarse y enviarnos su insignia. Los podéis encontrar en:
Sergio Anero
Pza. Dtor. Marcos Escorihuela y Conesa, nº 6-4º D.I.
48920 Portugalete (Vizcaya)
Tfno: (94) 462 07 39

Movimiento pro-clubes de rol en Logroño

En Logroño se ha iniciado un movimiento pro-clubes que tiene como principales objetivos encontrar locales, conseguir subvenciones, etc..., así como planear un viaje oficial a las Jesyr'90. Si alguien está interesado en su movimiento que escriba a:
Ramón Campins Yusta
C/ Duquesa de la Victoria, 24,
7º D
26006 Logroño



Club Nuitari en Córdoba

Hace aproximadamente un año se formó el club Nuitari en Córdoba. Dicho club está compuesto por 10 miembros que se dedican exclusivamente al rol. Los juegos que prefieren son Dungeons & Dragons, Rune Quest, El Señor de los Anillos, Star Wars, La llamada de Cthulhu y especialmente Dragon Lance. Su objetivo es contactar con algún club cordobés que practique este último juego para enterarse de como juegan otros grupos. Los

interesados pueden llamar a:
Tfno: 23 09 60 (preguntar por Juan)

Asociación A.D.E.A.T. en Palma de Mallorca

La asociación ADEAT (Asociación para el Desarrollo de Actividades Temáticas) de Palma de Mallorca se da a conocer a través de nuestra revista. Dicha asociación se caracteriza por tener una visión muy particular del rol: para empezar han decorado las

A.D.E.A.T.

JUEGOS, ROL Y SIMULACION
PALMA DE MALLORCA

ANY - 1990



libreria st. jordi papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

ESPECIALISTES EN JOCS DE SIMULACIO

wargames

temàtics

i rol



salas de que disponen ambientándolas en juegos de terror, medievales, futuristas..., todo ello para crear un ámbito más propicio para "viajar" por la imaginación.

Disponen de juegos como D & D, El Señor de los Anillos, La llamada de Cthulhu..., juegos de tablero como Bussines Strategy, Machiavelli, Battletech..., así como las batallas titánicas de Space Marine, Adeptus Titanicus y Gamesworkshop.

Están abiertos a todo tipo de actividades que guarden relación con la imaginación. En la actualidad son 60 socios y su objetivo es reunir 120 socios, tras lo cual seguramente dejarán de admitir a más. Si quieres formar parte de su asociación, dirígete a la siguiente dirección:

A.D.E.A.T.
Francisco de Borja Moll, 15, 3º 2ª
Palma de Mallorca, 07003 (Balears)

su seno. En primer lugar, un cambio de local ahora sito en la C/ Doctor Fourquet, 31 que supone una sustancial mejora respecto al anterior, en segundo lugar, un cambio de estructura interna; en tercer lugar, un acuerdo con las tiendas de Arte-9 por el cual éstas y el club colaborarán en la difusión de juegos de rol y simulación; y por último, un cambio de logotipo.



Joan Manel Vilaseca Forada
Passeig del Carme 28-29,
Esc. B, 4º 1ª
08800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona)

De Vermis Mysteriis en Sabadell

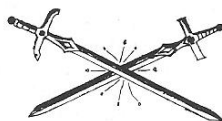
Por los pelos ha entrado la carta de este club de rol, pero aquí está. Muy cerca de donde escribimos esto, concretamente en Sabadell, ha nacido este nuevo club de rol con un nombre que no deja ninguna duda sobre las preferencias de estos empedernidos jugadores. Habéis acertado, no es la llamada de la selva sino la de Cthulhu, la que estos muchachos han escuchado con sus aterrizadas orejas. Si estáis interesados en saber algo más sobre De Vermis Mysteriis ésta es su dirección: Ramblas nº 9, 2º 1ª, Sabadell (Barcelona). Tel. (93) 726 76 68.

HEROË

Club Rol Vilanova

Desde Vilanova este club nos envía información sobre sus características y objetivos. Aunque no está todavía consolidado, será un club gratuito, con una sencilla junta directiva donde prepararán actividades, macropartidas... Sus objetivos principales son: jugar a todos los juegos publicados y por publicar, conocer a más aficionados y divertirse, y por último, expandir y consolidar el rol en su ciudad. Si deseáis entrar en contacto con este club dirigios a:

terísticas y objetivos. Aunque no está todavía consolidado, será un club gratuito, con una sencilla junta directiva donde prepararán actividades, macropartidas... Sus objetivos principales son: jugar a todos los juegos publicados y por publicar, conocer a más aficionados y divertirse, y por último, expandir y consolidar el rol en su ciudad. Si deseáis entrar en contacto con este club dirigios a:



LOS
GUERREROS
DEL
ROL

Los Guerreros del Rol
en Madrid

Desde Madrid nos escribe un nuevo club de rol formado por cinco miembros que todavía no han jugado a ningún juego. Con el propósito de hacerlo lo antes posible, desean recibir correspondencia de otros clubes para que les ayuden a empezar. También desearían que se les informase sobre alguna librería especializada en juegos de rol, en Madrid. Para entrar en contacto con ellos escribir a:

Roberto Puente Rozalén
C/ Orense, nº 56, 1º A
28020 Madrid
Tfno.: 555 11 47

Club Héroe

El Club Héroe de Madrid nos informa de los cambios ocurridos en



COMUNIKADO

Otra vez aquí, probablemente sin que hayáis acabado de digerir nuestro sobredimensionado número anterior. Con este adelanto hemos conseguido realizar la vieja aspiración de que la numeración de LIDER siga una bimensualidad concordante con el calendario, es decir, que el primer número del año sea el de «Enero-Febrero».

En este ejemplar, un dulce para los amantes del wargame contemporáneo: Tack Air. En cartera tenemos otra perla, que bien seguro dará que hablar. Paciencia.

En lo que concierne al rol, os ofrecemos la primera entrega de una epopeya. A medio camino entre el relato y el módulo, esta aventura permitirá a los jugadores verse envueltos en el argumento de «El Hobbit», novela de J.R.R. Tolkien que bien seguro todos habréis leído. Otra vez apelo a vuestra paciencia. Debido a su extensión, deberéis ir soportando estoicamente su aparición en cuatro entregas, tres dedicadas al rol y una al wargame fantástico con figuras. Cada fracción puede ser jugada sin más, pero recomendamos vivamente esperar a tener todo el conjunto para poder, entonces, saborearlo a placer. Nos vemos.

Triste baja: GRAAL

Según ecos que nos llegan de nuestros vecinos del norte, la revista francesa GRAAL ya no volverá a salir a la calle, habiéndose detenido su brillante historia en el número 26. Parece ser que todavía hay ciertas posibilidades de que acaben publicando su último "Nº Especial", ya elaborado, dedicado a Michael Moorcock.



Por cierto, a todos los que empezéis a jugar a Stormbringer, la recomendación de que os hagáis con el suplemento de campaña que publicaron bajo el título genérico de La Nave Mundo (muy bueno). Me consta que Joc Internacional quizá pueda disponer de algún ejemplar entre sus existencias.

La contrapartida: AVALON

Como si fuese para compensar la despedida de GRAAL, también nos llega desde Francia la noticia de la aparición de una nueva revista dedicada en exclusiva al rol: AVALON. Esta publicación, en principio mensual, ofrecerá 54 páginas en blanco y negro, con portada en color.

Su contenido será exclusivamente ayudas de juego y escenarios para juegos de rol. En cada número está previsto un "gran escenario"



(10 páginas), un escenario para un juego poco conocido y escenarios para los "grandes" (entre los que citan AD&D, MERP, Cthulhu, Star Wars, Stormbringer, Runequest, etc.) Allez-y! ¡Valor... y al toro!

El Dajedrez Nuclear

Ha llegado una carta a la redacción, donde se nos hace partícipes de la aparición de un juego de tablero llamado a ser un "crack" en el mundo de la estrategia. En palabras de su autor (nosotros no hemos visto el juego) es una "versión futurista del ajedrez, sencillo de aprender, pero difícil de dominar para alcanzar la victoria". José M^a Gómez, que así se llama su autor, desca gente dispuesta a jugarlo y apoyar su lanzamiento. Quien no resista la espera hasta las JESYR, donde dice que lo presentará, que se dirija al Apartado de Correos 1673, de Oviedo.

Nota: ¡La próxima vez, mandad un ejemplar del juego, caramba!

Trahison!, fanzine para canallas



Con mucho más retraso del que se merecen (inexplicablemente ha permanecido escondido por los rincones de la redacción durante... ¡seis meses!), hablaremos de "Trahison!", fanzine que nos han enviado unos parisinos auténticos fanáticos del arte de matar a traición (no hace falta ser un filólogo para traducir el título), de las intrigas y de la diplomacia.

El fanzine, fotocopiado pero con una cuidada composición de los textos, llena 60 hojas (tamaño cuartilla) de ayudas y ampliaciones para todos los juegos diplomáticos "clásicos" y para algunos más desconocidos. A destacar el sentido del humor que destila, pieza esencial para enfocar el género y no llegar a las manos con los rivales, sin

que pierdan con ello seriedad sus artículos. Una tercera parte de la revista está dedicada a la narración "tipo cronista" de como marchan las partidas por correo por ellos organizadas (en la fecha del ejemplar que poseemos eran: Imperium Romanum, Diplomacy, Empires in Arms, Stellar Conquest, Les Diables y Ecodid IV). En fin, una pequeña joya hecha por y para individuos a los que mejor es no darles nunca la espalda.

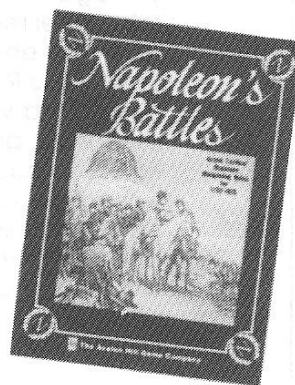
Carnet de Socio Suscriptor de LIDER



Ya están de camino hacia vuestro domicilio (si es que todavía no han llegado), los carnets de Socio Suscriptor de LIDER. Ahora el segundo paso es concretar tal honor en palpables ventajas. Claro que, así de entrada, la opción a ganar un viaje al Origins 91 no está nada mal ¿no? Y si no está claro, que les pregunten a los suscriptores que viven alejados del mundanal ruido de las grandes ciudades.

Napoleon's Battles

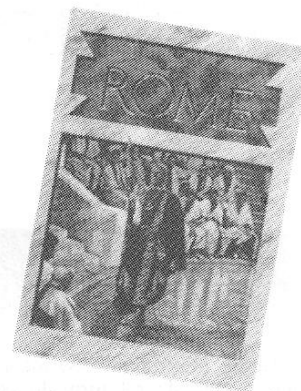
¡Justo cuando pensabas que podías retirarte del campo de batalla! La acción continúa... ¡y el Emperador nunca ha estado tan en forma! El módulo de expansión para el juego Napoleon's Battles, de Avalon Hill, empieza donde lo dejó su juego hermano de figuras, con más información para el diseño de es-



cenarios y más reglas opcionales. Incluye nueve escenarios de batalla (ocho de ellos históricos), entre los que se encuentran tres para "jugar en casa": La Coruña (1809), Ocano (1809) y Salamanca (1812). Para cada escenario se ofrece una completa información, con mapas, órdenes de batalla, tablas de información, reglas especiales, condiciones de victoria y designaciones de unidades.

Republic of Rome

La otra novedad que nos presenta Avalon Hill es un juego de intriga política con tintes militares. Republic of Rome es un juego para varios jugadores que abarca el período de más de 200 años de la República, de las Guerras Púnicas al asesinato de Julio César. Los jugadores se sacan los ojos por controlar el Senado, mientras luchan codo a codo contra los enemigos de Roma. El gran aliciente: si los jugadores se centran demasiado en sus intereses personales, descuidando los de la República, puede darse una revolución popular o una invasión extranjera, con lo que todos ellos serían pasados a cuchi-



llo. La propaganda reza que ni Civilización ni Kingmaker tienen conceptos tan innovadores en sus reglas.

"Tech": la saga continúa

Según nos informa la gente de Diseños Orbitales, para cuando esto salga publicado ya deberían estar en las tiendas (o en vuestras estanterías) dos nuevas entregas de la serie: AirTech (para el combate aéreo) y Mech Warrior (el juego de rol). ¡No hay tregua para vuestros "Mazingers"! (Si no te suena el chiste, da las gracias, que es señal de que eres muy joven).



Joc Internacional



Poco a poco van saliendo los módulos que vieron postergada su plataforma de lanzamiento con el aplazamiento de las JESYR. El fuego se debe haber abierto con los Jinetes de Rohan (Señor de los Anillos) y Genertela (Runequest). En la recámara, dos entregas rezumantes de tentáculos: Cristal de Bohemia (Módulo ganador del I Concurso de Joc Internacional) y Las Tierras del Sueño. En el mismísimo cargador, se apelo-tonan El Canto Infernal (Stormbringer) e Ilith, primer suplemento para Aquelarre. Pronto te contaremos lo que espera en la cartuchera.

Historia alternativa

Muy poco antes de cerrar esta edición, hemos tenido en nuestras manos los dos últimos juegos producidos por COMMAND Magazine, incluidos ambos en la colección de título genérico "Historia alternativa". Se trata de wargames muy poco convencionales, ya que las campañas tratadas son posibles conflictos posteriores a la II Guerra Mundial... ¡si ésta hubiera acabado de otra manera!

El primero, titulado "NATO, Nukes & Nazis" y centrado en Europa, imagina un final en el que se pacta un armisticio con condiciones ventajosas para el Reich, cuyas fronteras fijan un gran estado centroeuropeo (engloba Alemania, Austria, Checoslovaquia, Polonia, Holanda y Dinamarca). Después de la Guerra, éste ejercerá una influencia directa sobre sus países satélites (las Repúblicas Bálticas y Ucrania, Hungría y los países balcánicos, salvo Grecia), plasmándose ésta en un pacto militar; ¿te imaginas como se llama?... evidentemente, ¡el Pacto de Varsovia! Ahora ya sólo hace falta imaginar

una "guerra fría", y el estallido de una III Guerra Mundial, que opondrá este bloque a la NATO ("aliados" de la WW II, incluido lo que queda de Rusia, más España y Portugal), ante la mirada de Irlanda, Suiza y Andorra, los únicos países neutrales.

El otro juego, "Mississippi Banzai", todavía es más radical en sus hipótesis. Plantea una victoria aplastante de los países del Eje, que acaban repartiéndose el mundo. Pero los nipones no se dan por satisfechos y, tras un período de paz, vuelven a la carga, esta vez contra el Reich. ¿Te imaginas un enfrentamiento entre panzers y kamikazes en el corazón de Texas?

Más mutantes



Para enero próximo, Palladium Books anuncia la aparición de Mutants in Avalon, nuevo suplemento a añadir al material dedicado a sus Tortugas Ninjas. También preveen editar, a lo largo del año, un buen número de libros de campaña para Rifts. Seguiremos informando.

Espeluznante cotidianidad

Muchos más cercanos a la realidad son los escenarios propuestos en "Battlefield Europe", último juego de la GDW. Este wargame está dedicado a la guerra contemporánea, con escenarios tan sugerentes como deseablemente hipotéticos. Como ejemplo, el choque entre la nueva Alemania unida y Polonia, la guerra civil entre checos y eslovacos, o el enfrentamiento entre Hungría y Rumania. Como gran ventaja, comentar que es un juego de "comprar y jugar", ya que se fundamenta en cuatro páginas de reglas básicas, complementadas, eso sí, con un buen montón de reglas adicionales a ir incorporando conforme se domine el juego.

V JESYR 1991
Organizadas por LudoCentre
días 16-19 de marzo 1991

II PREMIO JOC INTERNACIONAL DE CREACIÓN DE MÓDULOS

para los módulos

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 a finales de febrero de 1991.

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.

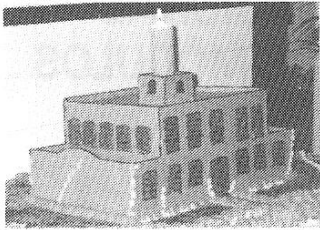
Los originales se enviarán certificados a LIDER, c/ Mallorca, 339, 3º-2ª - 08037 Barcelona.

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.

Aniversario de la Casa del Mig

Es totalmente cierto que estas fechas son dadas a festejos y encuentros, sino que nos lo pregunten a unos cuantos que nos pasamos el día con la copa de cava en la mano. Al grano, este pasado mes de noviembre se celebró el aniversario de la Casa del Mig, una entidad



Pastel del aniversario de la Casa del Mig, instantes antes de ser devorado por los asistentes a la presentación de Aquellarre.

que está haciendo mucho por esto del juego. La cosa fue por todo lo grande, con gigantesco pastel incluido, y con la presencia de multitud de aficionados. Pero la cosa no quedó ahí, ya que todos los que se habían acercado hasta allí pudieron disfrutar de la presentación de Aquellarre, el primer juego de rol realizado en España que se publica. Ricard Ibáñez, su flamante autor, tuvo que soportar el indiscriminado bombardeo de preguntas que le caían desde todas partes, cuestiones que iban desde la petición de nuevos módulos (cielos que impaciencia), hasta las dudas sobre algunos aspectos del libro, que los que habían tenido la oportunidad de contemplar el trabajo antes de su publicación ya tenían. Desde Canarias y San Sebastián ya

se han ofrecido materiales históricos para elaborar los nuevos suplementos y módulos que complementen el juego, sin duda una colección que nace con muy buena estrella.

Fiesta 1000 suscriptores de LÍDER

La crónica de sociedad es larga en este número, y es que no podemos dejar pasar un evento de este calibre. Con motivo de celebrar el suscriptor número 1000 de la revista nos reunimos el martes y trece pasado (podía haber mejor fecha) unos cuantos personajes significativos en la vida de LÍDER y del mundo del juego en general. Algunos se perdieron la cena por causas mayores, como Luis Serrano, que viajó hasta Barcelona para asistir a la fiesta, pero su familia enterada de la visita relámpago lo agasajó con una cena de postín, librándolo de nuestras garras. Después de saciar nuestra hambre y nuestra sed (esto último costó lo suyo) se pasó a la parte más cere-



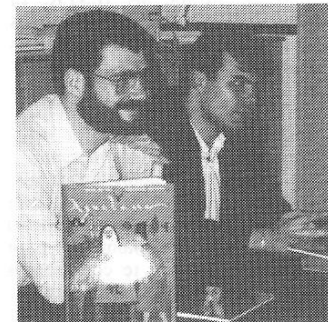
Vino y cava en honor de los suscriptores.

moniosa de la reunión, la entrega de placas conmemorativas. La primera fue para Marcos Alvarez Pateiro como suscriptor número 1000, el verdadero protagonista de la noche. A ésta le siguieron otras muchas: al promotor y primer redactor de LÍDER -Pepe-, al club Maquetismo y Simulación por ser el origen de la revista, a Jordi Zamarréño y Luis Serrano por su labor de traducción y colaboración, a Billares Soler/Jocs i Coses

por ser la primera tienda en vender 100 LÍDER, a Javier Hoyos como redactor del LÍDER 13 al 16, a Carles Vivancos por su labor de promoción del hobby desde la Casa del Mig, a Emeteri Frago por su labor de promoción del hobby desde LudoCentre y a Ricard Ibá-



Confeccionando personajes para Aquellarre.



Ricard Ibáñez y Javier Hoyos.

ñez por hacer el primer juego de rol hispano. La fiesta fue todo un éxito y hubo quien brindó porque se realizara una cada 100 suscriptores. No está nada mal pensado.



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



Mini-Entrevista a Ricard Ibáñez, autor de Aquelarre

LÍDER.— ¿Cuánto tiempo hace que te rondaba por la cabeza escribir tu propio juego?

RICARD.— Ya en el año 85, tras leer "El Sortilegio del bosque de las plumas", un cómic ambientado en la Guerra de los 100 Años, pensé en que sería interesante desarrollar por mí mismo un juego en una ambientación sugerente.

L.— Aunque seguro no será una pregunta demasiado original. ¿Por qué escogiste los Reinos peninsulares en la Edad Media?

R.— Porque era un tema que estaba allí, y todavía no lo había hecho nadie.

L.— Una pregunta algo más comprometedora. ¿Qué piensas de tu juego?

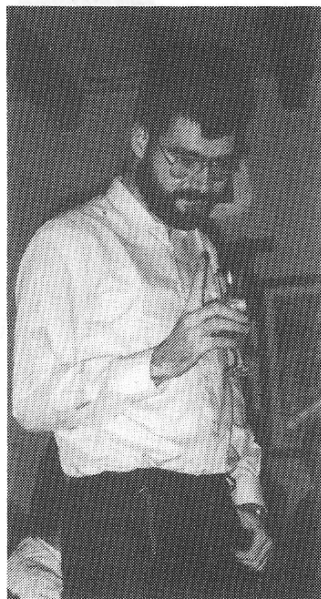
R.— (amplia sonrisa) Podría estar mejor. He buscado un compromiso entre la simulación y que sea "jugable"; muchas veces es preferible sacrificar el detalle por bien del juego.

L.— Para acabar, ¿qué le dirías a un lector de LÍDER que quiera crear su propio juego de rol?

R.— Que, ante todo, cuide la ambientación. Debe ser el ambiente el que lleve al sistema de juego, y no al revés. Que lo pruebe mucho y... ¡mucha suerte!

L.— Muchas gracias, Ricard, felicitaciones de parte de todos nuestros lectores.

R.— Gracias a vosotros.



Ricard Ibáñez, autor de Aquelarre.

R A N K I N G

CENTRAL DE JOCS

Este ranking corresponde al mes de Noviembre del 90. El ganador del sorteo del mes de Noviembre fue: Xavier Guilarte Piña de Barcelona.

JUEGOS DE ROL

Puntos otorgados: 8.366

Juegos puntuados: 38

1.º El Señor de los Anillos	1.918 =
2.º La llamada de Cthulhu	1.420 =
3.º Advanced D&D	924 +
4.º Star Wars	700 +
5.º Stormbringer	650 +
6.º Aquelarre	620 +
7.º Runequest	584 -
8.º Paranoia	320 +
9.º Rolemaster	304 -
10.º D & D	270 -
11.º Traveller	226 -
12.º Marvel Superhéroes	190 =
13.º Warhammer RPG	184 +
14.º James Bond 007	160 -
15.º Ars Magica	124 -
16.º Megatraveller	120 -
17.º Toon	56 +
18.º TMNT	48 -
19.º Pendragon	46 -
20.º Ciberpunk	44 +

JUEGOS TEMATICOS

Puntos otorgados: 2.980

Juegos puntuados: 43

1.º Blood Bowl	620 +
2.º Space Hulk	506 -
3.º Heroquest	402 =
4.º Civilization	274 =
5.º Advanced Heroquest	228 +
6.º Talismán	180 +

7.º Junta	112 +
8.º Imperium	106 -
9.º Imperium Romanum II	80 +
10.º Red Empire	68 -
11.º Days of Decision	60 +
12.º Pax Britannica	42 +
13.º Diplomacy	38 -
14.º Blood Royale	34 +
15.º Robout	32 +
16.º Circus Maximus	30 -
17.º Illuminati	26 +
18.º Empires in Arms	24 -
19.º Britannia	22 +
20.º Challenge	20 +

WARGAMES

Puntos otorgados: 2.760

Juegos puntuados: 64

1.º Battletech	880 =
2.º Cry Havoc	276 =
3.º Harpoon	210 =
4.º Serie Europa	128 +
5.º Third Reich	108 -
6.º Napoleon at Leipzig	84 +
7.º Civil War	82 +
8.º Battlefield Europe	80 +
9.º Jhonny Reb	74 -
10.º Squad Leader	70 -
11.º Russian Cpg	68 -
12.º World in Flames	66 +
13.º ASL	62 -
14.º Preussisch-Eylau	60 -
15.º Siege of Jerusalem	58 +
16.º RAF	56 +
17.º Emperor Returns	48 +
18.º Edelweiss	46 +
19.º Midway	42 +
20.º Russian Front	42 +

Acordaros de escribir o llamar a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

EL TIO TRASGO PRESENTA TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL

por: ALBERT MONTEYS



NUESTRA HISTORIA DE HOY:

"SED CUIDADOSOS, TIOS!"

HOY HABLAREMOS DE
CIERTA GENTE BA-
JITA...



¡MIERDA!



LLEVO AQUÍ HO-
RAS Y HORAS SIN
MOVER UN DEDO...



QUIEN DIJO QUE ESTO
DEL ROL ERA DIVERTIDO?



¿PERO ES QUE AQUÍ
NUNCA...



... PASA...



NADA?



PERO TIO! VIGILA CO-
MO TIRAS LOS DADOS! SE
ME DESPINTAN LAS FIGURAS
¿SABES? SABES LO QUE CUES-
TA PINTARLAS? EH?

VENGA HOMBRE!
NO HAY PARA
TANTO !!

VENGA, DI
ADIOS A LOS
SEÑORES!

¡Dios!



Sed de juego... ¡y manos lentas!

Parece que el aplazamiento de las Jornadas no ha podido resistir-se mucho tiempo, y la olla de la afición se ha puesto a hervir de repente por los cuatro costados. Cuando tengas esto en tus manos, se habrán celebrado las II Jornadas de juego del club Alas de Dragón, en la Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica Aeronáutica, en la Universidad Politécnica de Madrid. Del mismo modo, se habrá presentado a la afición alicantina el último juego publicado por Joc Internacional, Stormbringer, por parte de la Asociación de Clubs de Rol de la provincia de Alicante, en el local del club Thor.

Otros que no han dado señales de vida hasta que ha sido demasiado tarde son los chicos de Homo Ludens (organización que se dio a conocer el pasado verano coordinando un rol en vivo), que se han lanzado a organizar un Salón del Juego en Barcelona justo después de confirmarse el aplazamiento de las JESYR. Este Salón, que se habrá celebrado durante el puente constitucional, tiene como espacio de juego la extensión de tres canchas de baloncesto, gradas incluidas, y prevee actividades para la visita de varios colegios e institutos. Roles en vivo ("Cyberhunter II" y "Psychokiller"), Campeonatos (Avalon, D&D y, probablemente, Cthulhu) y muchas partidas de exhibición, para un Salón enfocado básicamente a captar nuevo público, pero en el que seguro que, además, nos veremos las caras los de siempre.

Tú, lector, estarás pensando que estas tres noticias eran lo suficientemente interesantes como para haberlas tenido con más antelación ¿no es así? Incluso quizá alguno de vosotros os estáis mordiendo las uñas porque se os ha pasado por alto. Desde la redacción, queremos hacer un ruego para que los organizadores de estas actividades os deis cuenta de que para anunciarlas con tiempo, debemos recibir vuestras notas con una mínima anticipación. Si nos avisáis de ello 15 días antes, lo máximo que puede pasar es que (si estáis cerca) nos vengamos a pasar el rato con vosotros. Como criterio general, pensad que si sale un número cada dos meses, lo vamos a cerrar aproximadamente, en cuanto a artículos, a finales del primer mes y, en lo referente a novedades, entre una y dos semanas después. Así, el contenido de esta revista que tienes en tus manos fue recopilado en un 80% a finales de noviembre, y se cerró a principios de mes (no entran las crónicas "a posteriori", al

menos del Salón que nos cae más cerca, por las vacaciones navideñas).

Estamos seguros de que, salvo algún caso aislado, una actividad de este tipo se organiza con más de dos meses de antelación. Al menos se sabe que se va a hacer. Sólo hace falta que penséis en comunicárnoslo antes de que sea tarde. Sin duda vendrá más gente.

Pero bueno, si no es así... ¡tampoco vayáis por ello a dejar de contar! Esperamos amplia información (gráfica y escrita) de los tres acontecimientos.



DESAFIOS

Desearía jugar por correo a cualquier juego diplomático, estratégico o táctico ambientado en la Antigüedad o hasta la Edad Media. Si alguien conoce algún reglamento o quiere formar un grupo, que se ponga en contacto conmigo, mi dirección es: Jacob Fernández Fernández C/ Juan XXIII n.º 11, 5.º, 4.º 08901 Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

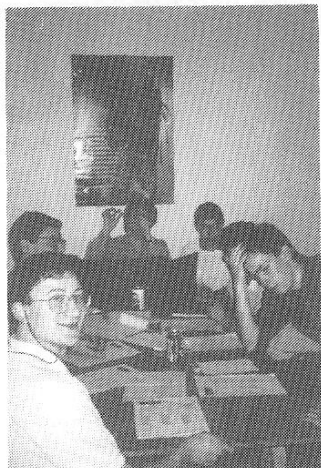
Contacto con aficionados al mundo del rol en Figueres para crear un club. Interesados llamar al teléfono 67 16 28.



MERCADILLO

Vendo Third Reich sin entrenar, 3.ª edición por 6.000 ptas. C/ Gral. Millán Astray, 59, 4.º C - Madrid Tel. 706 62 64 (preguntar por Pedro)

II Campeonato de Asturias de Juegos de Simulación y Rol



Con un poco de retraso nos llegan noticias de este segundo campeonato asturiano, aunque como bien dice Gonzalo Alvarez de "Compañía Libre", lo importante es que llegue. Por lo que parece el campeonato reunió menos gente de lo esperado, aunque fue un absoluto éxito. Las partidas de Britannia, Football Strategy, La Llamada de Cthulhu y Dungeons & Dragons fueron encarnizadas y reñidas hasta el final, y todo el que pasó por allí se divirtió a lo grande.

XVII Concurso de Maquetas Plásticos Santos

Se ha celebrado una nueva edición de este importante concurso de maquetas que tiene su sede en la ciudad castellana de Valladolid. La cita volvió a congregarse a un gran número de aficionados y curiosos que pudieron admirar las 173 obras que se exponían este año. Fueron numerosas las maquetas premiadas por su calidad, pero de entre todas destaca la realizada por Angel Rodríguez Gabaldón, modelista madrileño, que con su maqueta del "AML H-60 Panhard", un vehículo del ejército español, realizada en su totalidad por él (hasta la más pequeña pieza), consiguió acaparar tres premios diferentes. Sería eterno explicar aquí los detalles sobre las obras más admiradas del certamen, así que si te interesa no te pierdas el próximo concurso.

Gangsters por correo

Sabemos que muchos de nuestros lectores no tienen opción a jugar tan frecuentemente como desearían, por lo que ponemos en vuestro conocimiento que se está organizando una red para jugar por correo a algunos de los juegos que más impacto están causando actualmente en los USA. It's a crime (si quieres controlar una banda mafiosa), Quest (rol medieval fantástico), Isle of Crowns (wargame fantástico con aires de diplomático) o Capitol (complejo wargame de ciencia ficción) constituyen la oferta. El contacto (y el responsable en caso de que no se lleve a cabo): Jordi Lorita Moles, c/ Deu i Mata, 112, 1º 2ª 08029 Barcelona.

En Montpellier: encuentro amistoso entre los clubs ALPHA y FdC en Antigüedad

El pasado 1 y 2 de diciembre, y por invitación de la parte francesa, tuvo lugar un encuentro de día y medio de duración entre miembros del Club FdC de Montpellier y cuatro esforzados y bravos Comandantes en Jefe de ejércitos de plomo de Antigüedad del Club ALPHA de Barcelona.

Se llevaron a cabo un total de doce partidas con el Reglamento WRG Séptima edición, que acaba

de publicarse en francés actualizado. Los ejércitos empleados variaban desde el cartaginés hasta el romano tardío, pasando por el selúcida o el sármeta. Mención aparte merece el ejército borgoñón, presentado por un jugador francés, que causó cierta sorpresa inicialmente en las filas españolas, superada rápidamente.

Utilizando un sistema suizo de puntuación, los jugadores españoles hicieron un buen papel, acaparando cuatro de los cinco primeros puestos, incluyendo los tres primeros. ¿Cortesía francesa o habilidad española? ¡Quizá una revancha en España nos de la respuesta! En resumen, un éxito debido en buena medida a la gentileza y la capacidad de organización de los miembros del Club FdC de Montpellier.

I Jornadas de Rol y Simulación de Cantabria

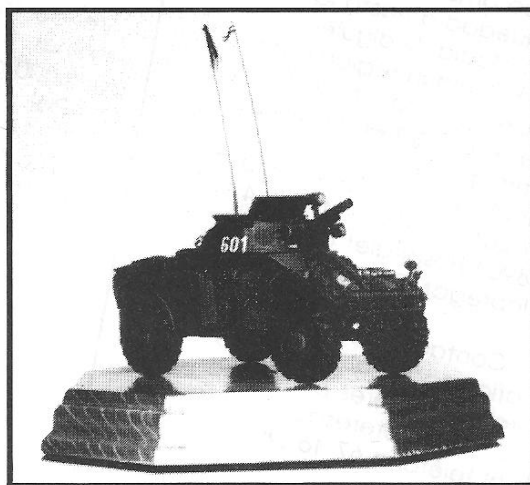
Desde Cantabria nos informan "Los prolapsos de Nyarlathotep" de que las jornadas lúdicas del pasado mes de noviembre han sido un auténtico éxito. ¿Qué esperabais? La cosa fue tan bien que se tuvieron que duplicar el número de partidas, lo que se pudo hacer gracias a la ayuda de otro club santanderino, "Los Perros de Tilverforst". Como no parecen haber quedado hartos, prometen repetir la experiencia el próximo trimestre, ampliando los días de juego y simultaneándolos con proyecciones de películas ilustrativas y ponencias sobre el tema.

Reglamentos de Napoleónico y Antigüedad en uso por el club ALPHA

Está disponible en el Club ALPHA desde hace unos meses la traducción parcial del reglamento de juego de guerra napoleónico Corps D'Armée. Es especialmente adecuado para batallas medias y grandes en 15 y 6 mm. La atención que presta al mando y la equilibrada simplificación de los detalles secundarios, junto con un reflejo adecuado de los aspectos esenciales del combate hacen de él un reglamento a tener en cuenta.

Las numerosas partidas llevadas a cabo desde el pasado junio han convencido a un número mayoritario de los exigentes jugadores de este período a adoptarlo. Con ello se consolida una parte del juego con figuras que avanza así hacia un consenso, o al menos hacia un acuerdo más amplio, en cuanto al Reglamento a emplear. Una edición del texto completo para uso de los aficionados se llevará a cabo en enero.

Por otra parte, y siguiendo la línea mayoritaria en el resto de Europa para el juego de Antigüedad, ha continuado la expansión del Reglamento WRG Séptima edición. Después del éxito de difusión que tuvo a raíz de últimas Jornadas en Barcelona (JESYR), se anuncia una versión corregida con las últimas modificaciones, que estará disponible a comienzo de 1991. ●



¡DOS TIENDAS!



Gran Via C. C., 519
08015 Barcelona
Tel. 254 6750



"PEDRALBES"
Tienda n.º 26
Av. Diagonal, 609-615
Tel. 419 0674

BILLARES SOLER

JOCES I COSES



Oh dilectísimos roleros y demás fauna que leéis estas páginas. Como demostración de que en esta vida todo se aprovecha, hoy me he entretenido en hurgar para vosotros entre los polvorientos estantes de la biblioteca de Ankh-Morpork y buscar lo que había de *cyberpunk*.

¿Cómo que qué es eso del *cyberpunk*? ¡Ah víctimas ilusas del marketing! Por mucho que a estas alturas no hayáis oído hablar del tema, el *cyberpunk* está a punto de meterse en vuestras vidas sin llamar a la puerta...

Alejo Cuervo

Si no me descuento, ya son cuatro las compañías usacas que han lanzado al mercado juegos de rol *cyberpunk*. Los de Talsorian, que fueron los primeros en despertar, diseñaron el que, hoy por hoy, es el juego original ("the real stuff", que dirían ellos): como no, *Cyberpunk*. Y luego se lanzaron los de Fasa con *Shadowrun*, una mezcla salvaje y tomatera de lo anterior y los aspectos más "cañeros" de los juegos de rol de fantasía (y del que se rumorea persistentemente se avecina traducción). Y para que nadie se aburra, detrás salieron los de ICE con *Cyberspace*, un invento compatible con su *Spacemaster*. Y Steve Jackson, claro, con fabuloso suplemento *cyberpunk* para *Gurps*! como está mandado, pese a que los del Servicio Secreto americano hicieron lo que pudieron para evitarlo (no es coña: les entraron en la oficina y se les llevaron los hierros como sospechosos de delitos informáticos).

De modo que os voy a preparar el camino en lo que a

libros se refiere: así podréis irros haciendo una idea de en qué líos váis a estar metidos en breve.

En el principio fue **William Gibson**. Y William Gibson escribió *Neuromante* (Minotauro, 1.350 ptas.), y todos nos sentimos maravillados. William Gibson arrancó poesía de los ordenadores y retorció sus entrañas, y desde el teclado de una venerable máquina Underwood descargó sobre nuestras neuronas embrutecidas toda la furia del ciberespacio, de las megacorporaciones y de las inteligencias artificiales, que cobraron vida en la red por obra y gracia de Su arte. Entonces Gibson convirtió su novela en Sagrada Trilogía; *Neuromante* preparó el camino a sus poderosas hermanas, *Conde Cero* (Minotauro, 1.900 ptas.) y *Mona Lisa Overdrive*. Y desde entonces todos vivimos ciberimplantados y tememos al hielo de las defensas informáticas por encima de todas las cosas.

En realidad Gibson no trabajaba sobre el vacío, y la trilogía de *Neuromante* puede entenderse como un



cóctel de elementos que aparecen en películas tan diversas como *Tron*, *Blade Runner* y *Mad Max 2*, un algo que toma forma definitiva en, por ejemplo, el episodio piloto de *Max Headroom*. Pero antes de *Neuromante* resultaba imposible encontrar ningún tipo de relación entre los tres films citados. El que hoy podamos descubrir allí los elementos de una estética nueva es culpa de Gibson: él la descubrió. O la inventó. Y de una forma brillante.

Y como esto del *cyberpunk* tiene su miga, está visto que tendré que dejar una segunda dosis de lo mismo para el próximo número. No sea que vayáis a quedaros colgados por sobredosis antes de haber empezado.

De momento tendréis que contentaros con un segundo nombre: **Jack Womack**. Y con un nuevo título: *Ambiente* (Ultramar, 795 ptas.). Se trata de otro novísimo norteamericano que ha irrumpido en el mundillo



con la misma fuerza de Gibson y haciendo piruetas estilísticas igual de vistosas y personales. Un ciberpunkero capaz de hacernos creer en un futuro próximo en el que deben de haber cantidades inagotables de extras de los que echar mano cuando se terciá, porque al ritmo que muere la gente en la novela... Sólo para dar una idea, imaginar que una reunión de ejecutivos en la que se decide la fusión de dos empresas rivales no resulta demasiado distinta a una partida de *Blood Bowl*.

Ambos, Gibson y Womack, escriben de bien como quieren y son capaces de retorcer el lenguaje para hacerlo trabajar a su gusto. Y por ello ambos resultan especialmente recomendables para iniciarse en todos estos berenjenales: un ciberpunkero de pro, de entrada, tiene que aprender a dominar el *slang*.

Cuesta un huevo.

GRUPO DE ESPECIALISTAS

a

TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Teléfono (96) 341 5264
46004 Valencia

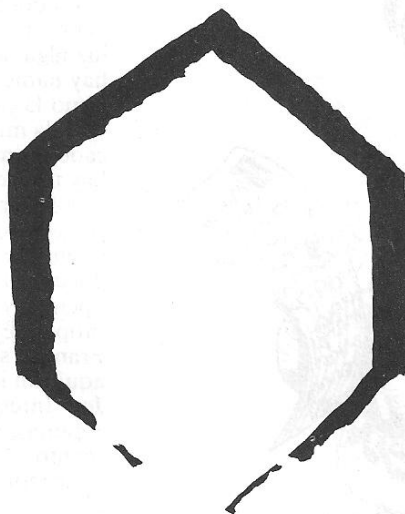


Avda. Goya, 72
50005 Zaragoza



CENTRAL DE JOCS

Provenza, 85
Teléfono (93) 439 5853
08029 Barcelona



tiendas asociadas a



JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES

•
ESTRATEGIA

•
ROL

Información y venta por correspondencia a todas las poblaciones



Hola enanos, ¿cómo va todo? Hoy, he decidido enfocar mi magna sabiduría a contestar una de las preguntas dignas de aparecer en el "Guinness", ese libro sobre las cervezas: "¿Cómo he de hacer para ver mi módulo publicado?" ¡Ah!, he traído una foto para que empecemos a vernos las caras.



¿Qué hacer con algo tan bueno entre las manos?

Sin duda alguna, la pregunta, que más veces han repetido los lectores de LÍDER está dirigida a sacar a la luz alguna de sus más queridas creaciones. Como no hay nadie (vivo) más capaz que yo en esta redacción, tomo la pesada responsabilidad de contestarla.

En la mayoría de los casos, la gente quiere ver publicado un módulo de su juego de rol favorito. Para ello hay tres soluciones, con distinto grado de proximidad a la delincuencia. La versión "legal" es ponerte bajo el patrocinio o licencia de la marca que publica el juego o, en nuestro caso, de quien tiene su licencia de traducción al castellano. Nunca se debe descartar esta opción, y nada más erróneo que convertirla en una utopía. Ejemplo más que palpable es ver cómo en Francia se han publicado suplementos autóctonos; aquí, sin ir más lejos, con las pantallas de los juegos de Joc Internacional han aparecido módulos locales. Además, al entrar el año se publicará el primer suplemento "propriadamente de texto" para el Cthulhu: los vencedores del Concurso de Módulos de Joc Internacional. Sin duda, este concurso es la vía de acceso más fácil (¡ajo!, ¡que ganarlo no es moco de pavo!) a la publicación oficial.

Descartada esta vía, ya se entra a jugar en la marginalidad. Unos delincuentes muy habituales, pero habitualmente tolerados (tenemos sobornada a la policía) somos, como no, ... ¡las revistas! Ahora bien, como resulta que las revistas y fanzines somos un claro difusor del vicio del juego, y además los módulos no aparecen solos sino en el contexto de una publicación informativa, no se conocen casos de redactores encarcelados (¡que dure!). El máximo inconveniente de esta vía es que dependes de tu propia distribución, si la publicas tú mismo, o del equipo de redacción, si lo mandas a una de las que ya funcionan.

Quienes ya se la juegan más son los primos hermanos de los "fanzineros": los autoeditores-fotocopieros. Decidirse a publicar tu módulo es una vía válida como las demás, pero aquí el riesgo es directamente proporcional a la calidad de presentación y a su difusión. Aunque en el fondo sea una tontería, a nadie le llamarían la atención por publicar un módulo buenísimo en arrugadas y mal grapadas hojas, y mucho menos si sólo haces copias a los amiguetes; otro gallo cantaría si publicas sin "lisensia" un librito en color, con portada del Mariscal (aunque el contenido fuera infumable).

Pero, en fin, que todavía no han fusilado a nadie... ¡quizá por lo vagos que sois y por lo poco que lo habéis intentado!



LAS LLAMADAS DE CTHULHU

por Jordi Zamarreño

¡Gélidas y tenebrosas tardes, amigos de los misterios arcanos! Para escribir estas líneas tengo que recurrir al socorrido truco de soplar aire caliente en las puntas de los dedos porque tengo un frío que no se puede aguantar. Al parecer, la junta de régimen interior del manicomio está de ahorros y ha cortado la calefacción a los pabellones 5a (locos de atar) y 5b (casos extremos). Como quiera que un servidor tiene su celda acolchada en el segundo de éstos, estoy pasando un frío más que regular, por lo que me estoy pensando seriamente el convocar a Cthugha, a ver si se caldea un poco el ambiente, je je (¿Qué pasa? Estoy loco, ¿no? Pues puedo hacerlo si me da la gana).

Para empezar, un tema grave: no sé si por desidia vuestra o por algún fallo organizativo de los amigos de Ediludic, no tengo carta alguna para contestar. Este es un hecho muy grave que, si bien me da menos trabajo, limita seriamente mis ingresos de este mes puesto que me pagan a tanto el carácter y comprenderéis que si no tengo cartas que contestar no me voy a poner a copiar la lista de los reyes godos para llenar espacio. No quedaría serio y además, ¿cómo era? Ataúlfo, Sigerico, Walia, Leovigildo, Hermenegildo, Recaredo, ... Vamos a dejarlo. Como quiera que una de las habilidades más interesantes de hoy en día es la de esperar lo inesperado, tenía yo en reserva un artículo sobre vampiros, recientemente aparecido en Dragon, que aparece en la sección La Voz de su Master.

Pero mientras, vayamos al grano: cuando leáis estas líneas es de esperar que estaré entregando a maquetar *La semilla de Azathoth*, que

me está gustando más ahora que cuando la leí por vez primera. Las aventuras son muy interesantes y no son tan mortíferas como la media publicada hasta ahora (siempre y cuando la gente utilice el cerebro, claro está). La corrección de las galeradas de *Las Tierras del Sueño* lleva retraso debido principalmente a la cachaza de los maquettadores, que primero no tenían un programa de tratamientos compatible con mi Word (que por cierto es estándar para todos los traductores de Joc Internacional, lo que nos permite intercambiar material rápidamente), después me entregaron unas galeradas sumamente mal hechas y ahora no sé exactamente qué puñeta están haciendo, pero me tienen de unos nervios ... Acto seguido empiezo a traducir *Las máscaras de Nyarlathotep* si la autoridad lo permite y los (previsibles) llores de mi primogénito (que debería haber llegado ya a este mundo para cuando leáis esto) no me impiden concentrarme. ¿Ah, pero no lo sabíais? Pues sí, colegas, este pobrecito escritor no tan sólo no es un avatar de Nyarlathotep sino que va de normal por la vida y mi mujer va a tener un niño hacia la última semana de Diciembre. Los de Joc Internacional ya lo están sufriendo en sus carnes porque llevo 8 meses dándoles la matraca, y vosotros también lo sufriréis porque: 1) tendré menos tiempo para traducir y 2) cuando el crío me ponga de mala gaita lo pagaré con vosotros. ¡Así que cuidadito!

¿Qué publicaremos el año que viene? Tremenda pregunta que intentar contestar como buena mente pueda. El programa original contemplaba mantener el ritmo de un volumen cada dos meses

pero es demasiado, máximo si tenemos en cuenta que nos estamos quedando sin aventuras cortas (48-60 páginas) puesto que Chaosium sólo publica aventuras largas (120-160 páginas) y lógicamente requieren mucho más tiempo para traducir, maquetar, etc. Yo apostaría porque veréis *La estatua del hechicero*, que es la última aventura corta que tenemos de momento, y al menos dos aventuras largas una de las cuales bien podría ser *Los Primigenios* y la otra está en duda. Tengo para escoger *Terror australis*, *La blanca Albión* (los suplementos dedicados a Australia y a Inglaterra respectivamente) y, cómo no, una de las más solicitadas pero que me resisto a sacar hasta que mostréis más madurez, que es *Cthulhu entre nosotros* (título provisional del suplemento años 90). Estamos negociando frenéticamente con Chaosium para conseguir más

material corto para intercalar y que vuestros bolsillos no se lleven demasiados sustos y por otra parte confiamos en que el 2º concurso de módulos, cuya inscripción sigue abierta y que se fallará en las JESYR (que al parecer pueden tener lugar en Marzo) nos proporcione material al menos de calidad similar a *Cristal de Bohemia* y *Es gorg blau*.

Por cierto, me gustaría que opinaréis sobre la nueva presentación en tapa dura que hemos aplicado a partir de *Las sombras de Yog-Sothoth*, y que como os dije irá en todos los volúmenes de más de 60 páginas. Otra cosa que me gustaría recibir es **feedback** sobre la presentación de la línea, portadas, títulos, tipos de letra, etc. ¿Qué cambiarías para que quedara mejor? (El precio no podemos tocarlo, gracias).

Y eso es todo, amigos.



Otro número más nos hallamos ante vosotros, nuestros muy queridos amigos y compañeros de camino, para aclarar los senderos inescrutables de las reglas del juego más admirado por todos los que aguantan sin pestañear esta sección. Y como cada vez hay más preguntas y menos espacio, lo mejor que puedo hacer es dejarme de absurdas introducciones y proceder...



La primera carta nos llega de Zaragoza, de parte de los chicos del club Saraquista Questers.

¡NOS ACUSAN DE ESTAR DESPLAZANDO A RQ EN LÍDER! No creo que sea éste el caso, chicos. Lo que ocurre es que Joc Internacional cada vez tiene más juegos traducidos en el mercado, y ellos también requieren atención por parte de esta revista, sobre todo cuando ven la luz, en forma de «dossiers» que ocupan mucho espacio. Sin embargo, tanto RQ, como Chtulhu, como SA, siempre tienen un lugar en Líder, por pequeño que sea a veces, cosa que no se puede decir de otros juegos también traducidos. Nos preguntan nuestros amigos si el porcentaje de ataque a la hora de atacar a una localización en concreto se divide por dos antes o después de aplicar los modificadores. Bueno, pues la división se realiza DESPUES de aplicar los modificadores. ¡Desde aquí se oyen los murmullos amenazantes de los jugadores descontentos! Lo siento, muchachos, pero es así.

¿Cuáles son las arma-

duras blandas? Pues tal y como se consigna en la pág. 36 de RQA a la hora de nombrar las diversas piezas de armaduras duras y blandas, las blandas son el cuero blando, la bezanteada, la cota de anillos y la cota de malla. Duras o, más propiamente, rígidas (lo siento, cuando uno traduce a veces se le ocurre una traducción ideal meses después de terminado el trabajo), son todas las demás. A la pregunta de si cuando alguien cae al suelo recibe daño, la respuesta es no..., salvo si en el suelo hay algo que cause daño (una piedra afilada, una espada de punta, etc.). En cualquier caso, es potestad del Master asignar un daño determinado a caídas en superficies especialmente conflictivas.

Preguntan también nuestros amigos aragoneses en qué medida se penaliza a alguien que se levanta del suelo con una armadura muy pesada. Pues, en principio, las reglas no dicen nada al respecto, pero si el Master se siente especialmente diabólico puede asignar una penalización en MR para gente que lleve armaduras cuya CAR supere su FUE (quizá doblando el tiempo necesario para levantarse, u obligando a hacer una tirada de FUE si uno quiere levantarse en el tiempo normal). Además, sería factible asignar un gasto extra en PF (quizá tres o cuatro en ese asalto).

Y no, no se ha publicado regla alguna sobre rotura de armaduras, aunque este tema se ha discutido ya en numerosas ocasiones; se puede aplicar una reducción en PA por golpes especialmente devastadores (que no sean empujantes, ya que dichos

golpes no afectarían especialmente la armadura, contrariamente a lo que nos dice otro consultante desde Cádiz), como nos comentó hace algún número uno de nuestros consultantes, o asignar un número de puntos de armadura a la armadura, valga la redundancia, superados los cuales perdería resistencia poco a poco. Lo que nosotros sí aplicamos es que para mantener una armadura, se ha de pagar todas las estaciones un 10% de su valor en concepto de entretenimiento (salvo en caso de armaduras mágicas que estarían exentas de tal requisito); si no se hace así, por cada estación la armadura pierde 1 punto de resistencia de manera irrevocable.

Por último, los miembros de Saraquista se nos quejan de erratas en RQA, ya que en tal libro pone que los ingenios de guerra cuando fallan el disparo, para saber donde cae el impacto hay que usar unas reglas de la habilidad de Arrojar, supuestamente descritas en RQb, pero que no aparecen en ningún lado. Bueno, pues la culpa no es nuestra chicos, porque aquí la traducción es literal del inglés, por lo que el fallo es de Chaosium y no nuestro. De todos modos, no es difícil diseñar unas reglas sencillas de «dispersión», lo que en los wargames típicos se llama «Scatter». También nos dicen Manolo y sus amigos que la tabla de embarcaciones de RQA tiene erratas del calibre de decir que una canoa tiene un calado de 3 metros y 25 tons. de capacidad. Aquí quizá la culpa sea mía, porque yo escribí que, en el caso de la canoa, la manga era de

.6 m., la capacidad de .25 tons., la borda libre .3 m., y el calado .3 m. Alguien se comió el punto. Quizá debí poner 0.6, 0.25, etc... También ocurrió algo parecido con el bote de remos, cuya capacidad es de 0.5 tons., su borda libre de 0.6 m. y su calado de 0.3 m. Por lo demás, los datos que aparecen son fiel reproducción de los que aparecen en el original.

Nos despedimos de los chicos de Zaragoza asegurando que en las nuevas ediciones de RQb (3ª) y RQA (2ª), se han limado las erratas principales, como ya se habrá podido comprobar.



José Manuel Godoy Rodríguez, de Madrid, nos envía una carta en la que nos da una serie de reglas opcionales para investigar e inventar nuevos conjuros de hechicería que estamos estudiando detenidamente. Además nos consulta algunas cosillas.

¿Qué es, cómo se realiza y cómo podría un Master preparar una Búsqueda Heroica? En Glorantha, existe lo que se llama el Plano Heroico, que son aquellas regiones más allá del Reino de los Mortales. Pueden ser otros planos de existencia, lugares extraños e inexplorados, o sitios donde la magia es más fuerte que en el mundo físico y donde hay valiosos objetos mágicos diseñados por los mismos dioses. Al Plano Heroico solamente pueden entrar con posibilidades de salir con bien aventure-



ros tremendamente potentes en cuanto a habilidad y magia, y se puede penetrar en él, bien sobrepasando las fronteras conocidas del mundo, bien entrando en el plano espiritual en una ceremonia de culto, o de cualquier otro modo que el Master estime conveniente. Sobre las Búsquedas Heroicas hay más información en el próximo suplemento Secretos Antiguos de Glorantha. No te metas en líos de momento, José Manuel; el Plano Heroico es terrible para los aventureros. Estoy seguro de que se pueden montar aún en tu campaña aventuras tremendamente excitantes sin tener que irse al Plano Heroico..., aún. Este comentario va especialmente dirigido a quienes me han preguntado cómo se pueden diseñar bichos más poderosos que los dragones (!!!!), o qué posibilidades tienen los aventureros de usar objetos con los que no están familiarizados, como por ejemplo pis-

tolas (!!!!!). En este sentido, en Secretos Antiguos de Glorantha hay una sección dedicada a grandes monstruos que seguro que colmará con creces las ansias de colocar bichos impresionantes de cualquier Master violento. Aunque no me imagino, ni con la más calenturienta de las imaginaciones, cómo un grupo de aventureros puede derrotar al Murciélago Carmesí o a la Madre de los Monstruos. Aunque si los aventureros se hacen con unos cuantos F-14 cuyos missiles de cabeza nuclear tengan Aumentar Daño-1000, y que posean un blindaje molecular de 500 PA, todo puede ser posible.

Hace José Manuel otra pregunta interesante. ¿Qué efecto tendría para un shamán que se encuentra vagando por el plano espiritual que alguien destruyera al animal en que se ha materializado su fetch? Por la pregunta intuyo que hay algún malentendido. El

fetch no se materializa, sino que se manifiesta como una aparición traslúcida que no se puede disipar mágicamente. Es decir, no es algo atacable materialmente. ¿Cómo protege entonces al shamán? Pues desde el plano espiritual, lanzando conjuros y, quizá, combatiendo espiritualmente a los posibles agresores. No se le puede destruir, aunque sí se le pueden lanzar conjuros y/o vencerle en combate espiritual haciéndole huir. En este último caso, el shamán no se beneficiaría de su ayuda en el viaje, quedando prácticamente a la deriva en el plano espiritual (ver RQA) y quedando su cuerpo sin defensa alguna.

Por otro lado, no se puede, EN NINGUN CASO, destruir una condición restrictiva impuesta sobre un objeto, ni haciéndole familiar propio, ni dándole consciencia, ni destruyendo las runas de la condición (indisolubles del Encantamiento general). Se

siente. Que se busquen otro objeto.

Y la magia de los Aprendices de Dioses jrustelanos no era demoníaca per sé. Se han perdido la mayoría de los conjuros esgrimidos, pero lo malo no era la magia, sino cómo se usaba. Los Aprendices de Dioses quisieron dominar a la naturaleza y a los dioses de Glorantha y pagaron por ello.

Y, si no te importa José Manuel, dejamos para otro día lo de las características y habilidades de los dioses y los semi-dioses. Déjame que diseñe primero un Encantamiento de Aumentar Daño para el cargador del M-16 que mis aventureros fronelanos van a encontrar-se un día de estos.

Hasta otra RuneQuesters.

**Luis Serrano,
del Club Héroe
de Madrid**



Third Reich

Las esperanzas del eje en el sur (II)

Lo prometido es deuda, aunque no recuerdo que hiciéramos ninguna promesa, y aquí tenéis la segunda entrega de la apasionante conflagración mundial. El escenario de este número es Grecia y Turquía.

Debido a la fragilidad del ejército turco y al límite de 20 factores en los países satélites aliados, cualquier asalto a Turquía debe ser estudiado desde una perspectiva mejor. ¿Cómo puede Alemania amasar suficiente poder para entrar rápidamente en la Turquía asiática y poder desmantelar instantáneamente el resto del ejército de ese país?

Parto del supuesto de que hay un 3-3 en Finlandia, así pues el máximo de fuerzas a lanzar contra Turquía es teóricamente de 17 factores. Colocando éstos apresuradamente, 17 factores pueden atacar sólo 4 factores enemigos en una proporción 2-1. Esto no te permitiría atravesar el estrecho en el primer turno de ataque y ¿qué pasa con el ataque 1-1 contra los turcos? No es necesario ya que hay mejores caminos.

No descuidé el hecho de que la guarnición rumana puede unirse fácilmente a la fuerza de invasión turca. Pero vigilar es como andar sobre la cuerda floja. Puedes estar seguro de que la guarnición será reemplazada al final del turno o se despedirá de Rumanía.

También puede ser viable una estrategia consistente en dejar a Finlandia sin protección. Existen dos formas de hacerlo: la más obvia es simplemente negarse a guarnecer Finlandia al comienzo del juego. Rusia englobará ciertamente este país en 1939. Como alternativa está el hecho de que un 3-3 pueda comenzar desplegando en Finlandia para prevenir una conquista prematura y consecuentemente destruir intencionalmente el turno previo a un DoW contra Turquía. Esto tiene dos ventajas sobre la primera operación. Primero, cogerá a Rusia por sorpresa. Esta maniobra es más aconsejable que se realice al final de 1940, ya que es una época en que Rusia no está preparada para una "guerra universal". Rusia estará tentada de abandonar sus defensas, cuidadosamente preparadas, pero la amenaza de un ataque alemán inminente puede disuadirla de conquistar Finlandia ese año. Por lo tanto, los 10 BRPs finlandeses no entrarán en su economía hasta 1942.

Secundariamente, el gasto ruso de BRPs para conquistar Finlandia se deducirá durante 1940, un año de crecimiento, en oposición a 1939, un año de estancamiento. Cualquiera sabe que Rusia tiene 19 BRPs extras en 1939, un DoW y producción. Normalmente nueve de éstos están destinados a la ayuda extranjera y diez se incluyen en el ilusorio "crecimiento" de comienzos del '40. Estos BRPs del '39 tienen menos valor que un BRP (10X.3X.3). Así que Rusia tiene

BRPs para gastar en 1939. Pero mira que ocurre en 1940 con la base normal rusa de 118 BRPs cuando Finlandia es invadida ese año. Necesitará un DoW y dos opciones ofensivas para conquistar el país. Esto significa 118 menos 40 (sin contar los gastos de BRPs para reemplazar las pérdidas rusas) por un total de 12 BRPs perdidos en el inicio de un nuevo año de crecimiento, además del hecho de que Rusia está perdiendo los 10 BRPs finlandeses en primer lugar.

Suficiente es decir que todo este concepto de cómo conquistar Finlandia, para Alemania y Rusia, necesita un estudio más profundo mucho mejor que el considerado aquí. A pesar de todo, para las propuestas del juego del poder en el Mediterráneo, imaginé que las fuerzas de a pie no son necesarias en Finlandia. Las siguientes siete opciones, desde la más débil a la más fuerte, corrigen el calibre del ataque de las fuerzas alemanas.





Panzers en R34

Los Panzers en R34 pueden alcanzar la hilera de hexágonos X haciendo posible un buen ataque contra Estambul. Nótese también que esta fuerza no será apta para hacer esto si un turco alertado ha promovido la defensa de los tres hexágonos turco-europeos. Con la defensa se impide el movimiento del Eje a Z32.

Puede parecer que un 2-3 en Z32 es una fácil elección. Esto es así si realmente quieres eliminarlo, pero ¿querrás gastar fuerzas en ello? Puedes incluso esforzarte en dejar una unidad de Panzers aislada en Z31 para protegerlo o en Y33 si atacaste AA31 en lugar de Estambul.

Una maniobra decisiva puede darte tres factores extra en tu asalto. Para conseguirlo puedes incluso dejar un factor aéreo fuera de los estados satélite o sacarlo en tu turno. Esto te da diecinueve factores en tus estados satélite, contando tres que hay en Finlandia. Tres de esos factores son aéreos, y aterrizarán en Turquía durante la fase de movimiento. Naturalmente ha de haber un sitio lógico de aterrizaje; no los lanzaremos simplemente allí.

El criterio de la regla 25.6 puede ser respetado al final del movimiento y del SR. Por eso puedes ahora (durante el movimiento) entrar una unidad Panzer 4-6 en Bulgaria mientras que los paracaidistas y los factores aéreos no están en los estados satélite al final del movimiento. Ahora tu ataque sobre Turquía incluye un total de 20 factores. Pero no hay mucho que celebrar.

Base Albania

Algo mejor que R34, Albania ofrece una remota base no sólo para unidades Panzer, sino también para infantería, aviación y paracaidistas. Desafortunadamente un buen número de circunstancias en contra hacen esta posición virtualmente inutilizable.

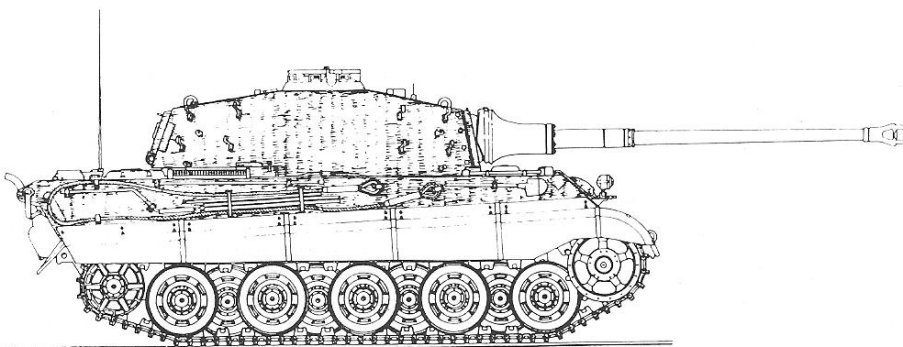
1) Las fuerzas terrestres deben ser transportadas o escoltadas por mar hasta el país.

2) El hexágono AA27 requiere una base aérea para cualquier unidad aérea para que sea útil, la cual podrá ahora abarcar solamente el hexágono turco AA31.

3) La infantería sólo puede atacar AA31 siempre y cuando consiga AA30, pasando por encima de un débil ejército griego.

4) La guerra debe ser declarada a Grecia y/o Yugoslavia para conseguir Turquía desde Albania.

Esta última condición hace que tu movimiento deje muy claro a un opo-



nente competitivo que tu verdadero objetivo es Turquía (después de todo, podrás declarar la guerra a Turquía en el mismo turno) y tu oponente levantará las tropas griegas y yugoeslavas para bloquear tu entrada en ese país.

Si no conoces a tu oponente, estarás jugando a las adivinanzas. Tus tropas de tierra son libres de atacar Grecia y Yugoslavia, contra la ya debilitada defensa de sus capitales. Si cuentas con tropas de tierra en Albania para atacar Turquía, sólo podré desearte suerte.

Base Yugoslavia

Desde Z29, el poder aéreo del Eje puede atacar tres de los cuatro hexágonos del estrecho y no ser molestado por fuerzas Yugoeslavas o Griegas. Puede que la defensa turca acobarde tus unidades de tierra. Una posible variante de esto puede involucrar un DoW contra Grecia en el intento de ocupar AA30 para atacar AA31. Pero, otra vez, una avanzada griega puede bloquear fácilmente AA30 con sólo una fuerza 2-3 ocupando este hexágono durante un turno.

La Base Aérea Rodas

Esta es probablemente la opción más simple y poderosa. La fuerza aérea en Rodas tiene algún riesgo, pero una vez emplazada es una cosa segura. Desafortunadamente, una distancia de cuatro hexágonos hace que los aeroplanos puedan atacar ahora solamente uno de los cuatro hexágonos del estrecho. Las unidades paracaidistas son en consecuencia libres de aterrizar en cualquier hexágono turco.

Atacando la Costa

Ver como la marina italiana corre a meter la cabeza entre las fauces de los perros marinos británicos puede ser

una espina clavada. Peor incluso puede ser encontrarse con la marina francesa.

De todas formas, el francés se desliza con dificultad entre Marsella, Túnez, Beirut y el Atlántico y tiene problemas de intercepción. Por esta razón, si has atacado Turquía antes de atacar Francia, el francés puede preparar su propia victoria (sólo en un juego con varios jugadores) y optar por conservar su flota, dejando Turquía a Gran Bretaña.

La actitud francesa en este punto es: "cuantas más fuerzas del Eje rodeen Turquía, mejor". Esto es, como siempre, una desagradable eventualidad. En cualquier caso, si tienes en cuenta mi aviso no invadirás Turquía hasta que Francia esté conquistada.

Esto pondrá a la marina británica en tu camino. Sucederá que Gran Bretaña estará fuertemente presionada en Egipto, (no tiene fuerzas extras en el Mediterráneo) debido a los depósitos que tiene en todas partes, enfrentándose a una difícil decisión: ¿enviará sus flotas mediterráneas a interceptar, precediendo a cualquier SR subsiguiente? ¿Intentará una intercepción parcial sólo con dos o quizás tres flotas y esperará algo mejor, reteniendo las flotas de Gibraltar para sus necesidades de SR? ¿O permitirá la misión quedándose sin oposición, dando a la flota turca el tiro de gracia (esperando la pérdida de seis factores a costa de los tres italianos) y reforzar en consecuencia a través de Gibraltar con su poder terrestre y de fuerzas aéreas? Una decisión pensada sobre todas las posibilidades.

Para Italia es tentador llevar a Gran Bretaña a un enfrentamiento naval. Después de todo, tu intención es enviar la flota italiana al Atlántico donde los modificadores navales te pondrán en una posición peor. Pero en estos momentos la flota es necesaria para transportar refuerzos hacia Libia en un esfuerzo de mantener la presión sobre Egipto y las colonias occidentales que pertenezcan a la Francia libre.

De todas formas, sólo arriesgaría las flotas italianas si: los modificadores na-

vales pueden permitir interceptar todas las flotas británicas o si éstas, con base en Gibraltar, pueden ser usadas para dar a Gran Bretaña una ventaja en los modificadores navales, o si la situación en Egipto necesitara un refuerzo británico. Así conseguiríamos una sustancial victoria del Eje en el siguiente turno. De lo visto anteriormente deducimos que lo más aconsejable es golpear Egipto tan fuerte como sea posible para eliminar el mayor número de unidades de tierra posible.

De esta forma, Italia está combatiendo los SRs británicos en el Mediterráneo más que a la propia armada británica, lo que contribuye a mejorar sustancialmente el esfuerzo italiano en la guerra.

La otra alternativa británica se sostiene difícilmente: puede ignorar totalmente los movimientos de Eje en el Mediterráneo (es la estrategia del avestruz). Mi impresión es que puede ser el fin de la segunda guerra mundial, pero cualquier otra forma de someterlo será bienvenida.

En cuanto a la propia invasión, no hay nada especialmente criticable siempre y cuando los turcos no tengan las playas defendidas (si lo están tú puedes renunciar a la invasión y cruzar el estrecho fácilmente). Ataca AA31 si necesitan ayuda para penetrar; DD30 si quieres tomar Izmir y/o asediar los defensores del estrecho en BB31; y aterrizar en EE32-EE33 si lo que quieres es crear un pánico general a través de Oriente Medio. Hay que tener en cuenta que debes dejar una flota para abastecer la cabeza de playa si quieres sacar el máximo provecho de la invasión.

Cabe señalar también que invadir AA31 puede ser de utilidad, aunque lo hagamos con unidades minúsculas como puede ser las escuadras de bombardeo italianas.

El Encanto del Sur

Puede que algún día quieras disfrutar atacando Turquía desde el sur. Para conseguirlo, necesitarás tener suerte en la invasión de Líbano-Siria o que Francia caiga fácilmente y Líbano-Siria pase a manos de Vichy y muevas inmediatamente antes de que Gran Bretaña pueda responder. Atravesar Vichy con tus tropas concentradas en el Mediterráneo no es de temer. Es incluso inverosímil que Gran Bretaña tenga la oportunidad de realizar un tiro de desactivación con las presiones sobre BRPs y territorios (Gibraltar y Suez/Alejandro) que estás forzando.

El ataque más fuerte que Alemania pueda hacer contra Turquía actualmente es atacar el estrecho y el sur a la vez.

El país no aguantará más de dos turnos. Con una potente fuerza en Líbano-Siria puede caer en un turno. Pero es una ocurrencia descabellada y puede ser completamente parada por la presencia aérea y naval británica en el Mediterráneo este. Si lo incluyó aquí es más para completar que para usarlo.

Si esta coyuntura se presentara, puedes sacar partido de ella, pero si no se presenta, puedes sacar las flotas británicas fuera de Gibraltar limitando la capacidad de SR de tu oponente en el Mediterráneo.

Base en Grecia

Finalmente, ésta es la forma para realizar la invasión de Turquía que recomiendo. Con el norte de Grecia apto para ser usado de base por las fuerzas aéreas y las de tierra, puedes doblar las fuerzas de tu asalto inicial. En suma, que el hexágono griego extra AA30 permite a la infantería atacar a AA31 disminuyendo los gastos de cambio.

Enfrentándose con este despliegue, Turquía puede conceder Z32 en un esfuerzo de salvar la unidad. Abandonar la parte europea es de todas formas poco agradable pero es la única defensa cierta contra las tropas del Eje para no acabar el turno "a pocos hexágonos de Ankara" que es el resultado esperado por el Sr. Palmer.

Baño Turco (de Sangre)

No importa cuantas tropas tenga el jugador británico en Turquía. El país le pertenecerá sólo un turno, puede que dos si el alemán obtiene unas pésimas tiradas. Cualquier británico puede ser asediado, especialmente las unidades armadas, lo que te permitirá oír los ju-

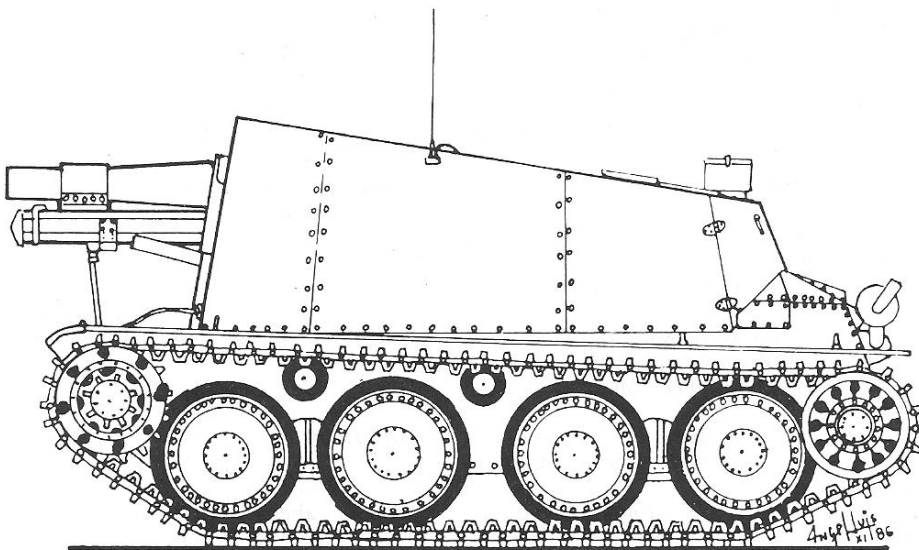
ramentos en arameo de tu oponente.

No hace falta decir que cuantas más unidades británicas estén involucradas en Grecia y Turquía mejor para ti. Es mejor atraerlas fuera y apalearlas en la península de Anatolia que sacarlas de Egipto, donde pueden estar preparadas para cogerte.

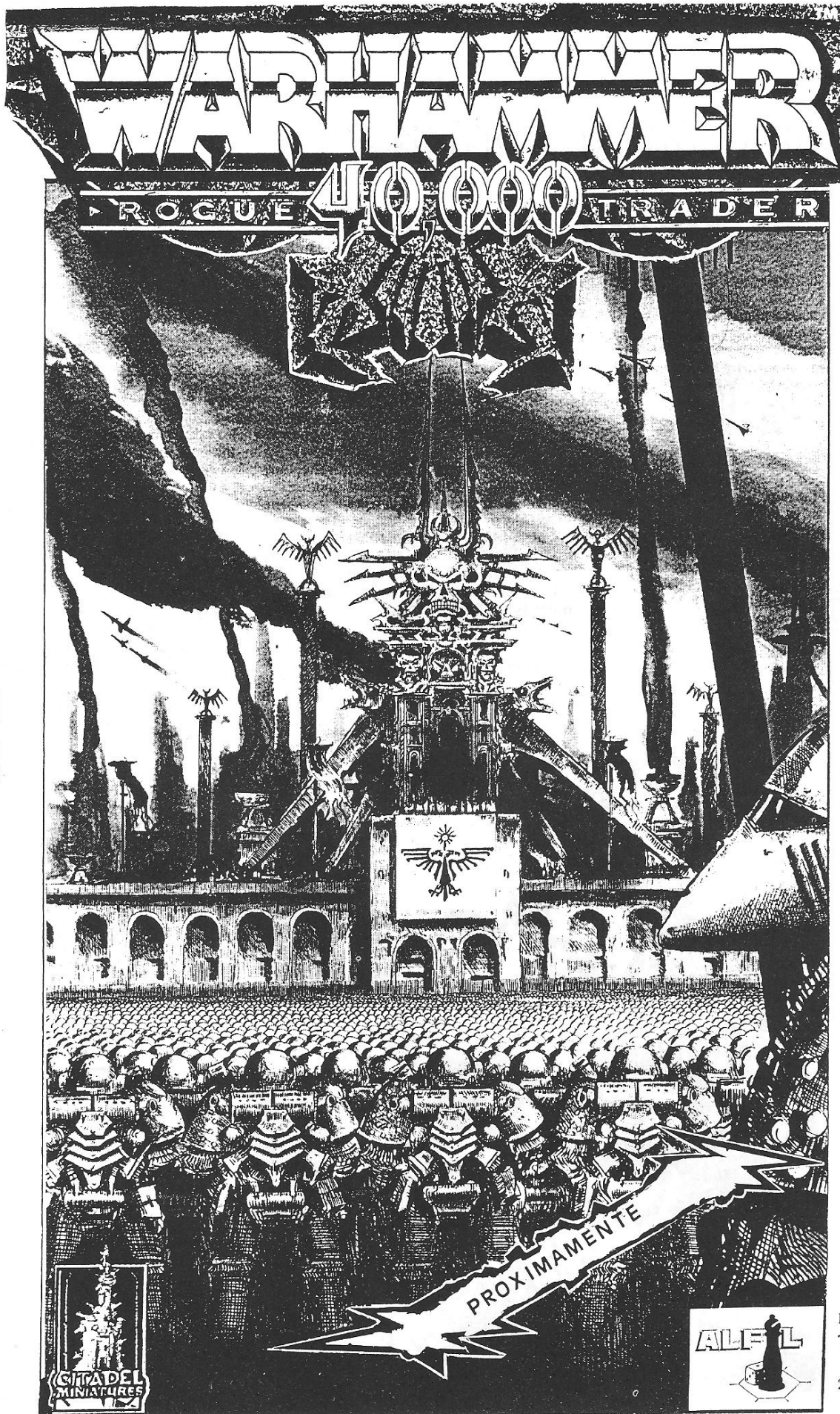
El actual desmembramiento de Turquía no es para preocuparse. No es una buena señal para el aliado. Grecia esperará incluso por un rato o se cerrará. Si eres afortunado una o dos unidades británicas pueden ser abatidas allí no pudiendo hacer SR afuera una vez el jugador del Eje esté adyacente a Atenas.

Pero hay una decisión extremadamente importante a tomar por el Eje: que es la última oportunidad de conseguir ir después a Gibraltar. Debes evaluar críticamente tu situación y afrontar estos factores que son evidentes. Si has sido lento al tomar Turquía y has tenido pérdidas, creo que lo mejor es ir después contra Rusia. Si las colonias del oeste han pasado a la Francia libre y allí puede haber algunas unidades francesas esperando en las playas a tus italianos, debes considerar que tus posibilidades de tomar la roca se reducen considerablemente. ¿Por qué no ir contra Rusia en este momento? Tiene sus flancos al descubierto a través de Turquía, y Egipto caerá tarde o temprano.

Seguro que serás reacio a modificar tu plan, pero cada partida ganada conlleva muchos cambios de planes; puedo nombrar muchos casos que han ganado gracias a su flexibilidad. Es una gran ventaja y por eso estoy ahora entusiasmado con el Mediterráneo. Pero no hay que pensarlo ni un instante, y ahora tengo una oportunidad de poner fuera de combate a Rusia o por lo menos mejorar mis posibilidades de hacerlo. La flexibilidad es tu carta marcada, tu as en la manga.



FORCE



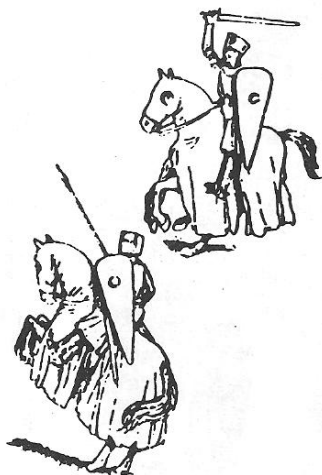
ENCASILLADO

Fundadores, 9,
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

Flechas contra Corazas

Con la ayuda de Alá



Por J. Gómez

Puesta en escena:

Un grupo de hombres pertenecientes a una mesnada francesa en Palestina, hartos del mal trato y la baja paga, deciden desertar, pero antes piensan llevarse todo lo que puedan. Lo que no saben es que un grupo de sarracenos piensan atacar el campamento...

Franceses:

Los soldados (son todos de Outremer) Fursa, Gareth, Cliff, Shaw, Mayden Arnold, Stori, Aki y Llewellyn.

Los paisanos: (son todos de Outremer) Ivor, Dylan, Morris, Jasper, Will'in, Gawain, David, Geoffry.

Sarracenos:

As-Salih, 6 lanceros beduinos, 2 lanceros sudaneses.

Despliegue:

Todos los franceses se van colocando aleatoriamente en hex de tienda primero y en hex adyacentes después. Todos los paisanos se consideran despiertos y armados, mientras que los soldados sólo se consideran despiertos con 5 a 8 en 1D10, y armados de 9 a 10 en 1D10.

Los sarracenos aparecen por cualquier lado del tablero o a 4 hex del foso, pero no en hex de terreno despejado.

Reglas especiales:

El escenario es para 3 jugadores: el paisano, el soldado y el sarraceno.

Los paisanos y los soldados no pueden atacar con personajes de ambos bandos en condiciones de aliados.

Condiciones de victoria:

Paisano: Destruir 3 o más tiendas y matar a Llewellyn.

Soldado: Matar o herir a todos los paisanos.

Sarraceno: Matar o herir a todos los franceses.

CROISADES



FE DE ERRATAS

NOTA DE LA REDACCIÓN:

En el Líder 18 en el escenario "Flechas contra Corazas", ha de figurar el mapa que, como habréis supuesto, es el The Village. Así mismo el despliegue inglés es "En cualquier hexágono del mapa The Village".

En el Líder 19, el mapa del escenario es el de "El Monte de los Olivos" de Outremer.

Quinta Flota, el presente

Sabemos que ésta no es la mejor época para practicar los deportes acuáticos, pero nos ha salido un LÍDER verdaderamente marino. Aquí tenéis uno de los juegos más interesantes para todos aquellos que os gustan los wargames con temática actual. Andrés Asenjo y Rosa M. Pomares (también hay chicas a las que les va la dureza del campo de batalla) os explican esta maravilla de la guerra moderna que es Quinta Flota.



Andrés Asenjo y Rosa M. Pomares

Quinta Flota es un nuevo juego siguiendo la línea de sus antecesores: Sexta Flota, Segunda Flota, Séptima Flota; dedicados todos al combate naval moderno. En este juego está representada la zona del Océano Índico y del Golfo Pérsico. Cada turno representa ocho horas de tiempo real, y los jugadores tienen oportunidad de mandar barcos individuales, flotillas de aviones y grupos de desembarco. Aquellos de vosotros que ya poseáis Sexta Flota, Segunda Flota o Séptima Flota tendréis algo de idea sobre el juego. Principalmente aquellos afortunados que posean Séptima Flota les será verdaderamente fácil el poder empezar a jugar apenas transcurrida media hora después de abrir la caja.

Hay que hacer notar que la Quinta Flota en la actualidad no existe en la Marina de los Estados Unidos. Las fichas de barcos estadounidenses representados en el juego son barcos traspasados o bien de la Sexta Flota o bien de la Séptima y en alguna ocasión también de la Segunda. En cualquier caso no pasará demasiado tiempo hasta que el Pentágono se de cuenta, de la necesidad

de crear orgánicamente esta Quinta Flota (sobre todo después de los hechos acaecidos desde Agosto del 90). Las reglas tienen un sistema muy parecido, o casi exactamente igual a los anteriores juegos de esta misma serie. Especialmente, al de la Séptima Flota. Son reglas concisas y separadas en reglas básicas de juego, escenarios, y reglas para el juego avanzado con su grupo correspondiente de escenarios avanzados. Al final de ellas se dan unas notas del diseñador y unas notas de las unidades, interesantes para aquellos de vosotros que empecéis a profundizar en el tema naval moderno. Las fichas tienen el mismo sistema de denominación que en los juegos anteriores, pero serán bastante más sencillas de interpretar para aquellos de vosotros que poseáis el Séptima Flota. Hay unas fichas totalmente nuevas, son aquéllas de petroleros. Hay petroleros llenos y vacíos. Todos los petroleros llevan un número de hexágono al cual deben llegar para poder acreditarse los puntos de victoria de cada petrolero.

La secuencia de juego sigue siendo exactamente la misma que en los demás juegos de la serie. Esto da fe de su consistencia y facilidad de uso (os recuerdo que el primer juego de dicha serie es

Sexta Flota, sacado a la venta en 1985). Esta secuencia de juego es rápida, sobre todo en los momentos iniciales de alguna campaña, aunque luego puede tornarse algo lenta y complicada si los segmentos de algunas fases de movimiento no se ejecutan de forma continuada. Es decir, es conveniente acabar totalmente cada segmento antes de empezar el siguiente, ya que si no en escenarios estratégicos, la gran cantidad de fichas hace en algunas ocasiones muy difícil el saber cuál ha movido y cuál no. En las reglas para el juego básico se encuentran incluidas todas las secciones de movimiento, combate y detección. Al final de este capítulo de reglas, se encuentran los escenarios básicos. Hay nueve escenarios básicos, de los cuales 8 utilizan sólo un mapa y unas cuantas fichas, mientras que el escenario básico número 9, simula una guerra hipotética entre Paquistán e India, usando los tres mapas y siendo un poquito más largo que los anteriores. Cada escenario puede tener un nivel de complejidad: bajo, medio o elevado. De esta forma podréis elegir el escenario, con el nivel de complejidad que os apetezca.

A continuación voy a enumerar los escenarios y a dar una breve descripción de alguno de ellos:

Escenario 1, es bastante sencillo, simplemente es una caza de submarinos soviéticos por la zona, sin demasiado interés pero atractivo para empezar a dominar el juego.

Escenario 2. Tiene como protagonistas a los Estados Unidos por un lado y a sus eternos amigos (ja, ja, ja) el Coronel Mu'Ammar al-Gadafi y sus amigos iraníes. Típico escenario de guerra santa contra los probrecitos americanos. No está mal, es el primer escenario en el que podréis usar los tres tipos de fases de acción, es decir, submarina, de superficie, y aérea.

Escenario 3. La ofensiva en el Golfo de Aden. Basado en un posible incremento de la guerra civil en Etiopía, que por cierto lleva ya más de treinta años existiendo. Los rusos ayudan a las tropas gubernamentales, mientras que el frente de liberación de la nación eritrea lucha por encontrar un sitio a salvo en Yibuti. Después de estos pequeños movimientos iniciales se meten en todo el fregado Francia y Estados Unidos. En poco tiempo se lía una pequeña contienda en esta zona del Océano Índico. Este escenario es interesante en cuanto que es el primero que utiliza tropas de distintas nacionalidades. Tiene un nivel de complejidad medio.

Escenario 4. Invasión de la Zona de Baluchistan. Tiene como fase inicial un ataque directo por parte de la Unión Soviética en la zona oeste de Paquistán y

suroeste de Irán, para abrirse paso hacia el Océano Índico y poder tener un puerto seguro en esa zona. Como es lógico, Estados Unidos no puede permitir dicha acción y entra en la contienda. Nivel de complejidad, elevado.

Escenario 5. La batalla de las Maldivas. Es un escenario sencillo, en el que sólo entran en juego buques de superficie estadounidenses y tropas hindús.

Escenario 6 y 7. Estos escenarios nos empiezan a dar un enfoque de las cualidades y tareas que tendrían los grupos operativos de portaaviones en la zona.

Escenario 8. Escenario eminentemente de guerra submarina y ataque a convoyes.

El último escenario básico, el 9, como ya dije anteriormente es la guerra hindopaquistaní. Siempre en disputa estos dos países, entran ahora en una guerra casi abierta. La Unión Soviética ayuda al lado Indio, mientras que los aliados, es decir Estados Unidos, Australia, y algunos países del Golfo ayudan a Paquistán. Es el primer escenario en el que podréis usar los tres mapas. Con un nivel de complejidad alto, hace que sea quizás uno de los escenarios más divertidos para jugar.

Entramos ahora en la zona de las reglas avanzadas. En el comienzo se pone especial énfasis en el tiempo atmosférico y reglas para el movimiento nocturno. Aquí también aparece la regla de logística (por cierto una de las reglas mejor realizadas para mi gusto de los úl-

timos tiempos). Quizá necesite demasiado mantenimiento y demasiadas hojas para apuntar, pero tratar de probarla, creo que merece la pena. Así de esta forma os daréis cuenta de lo importante que son los barcos de reabastecimiento, y podréis jugar a una guerra psicológica con vuestro adversario tratando de dar caza a este tipo de naves.

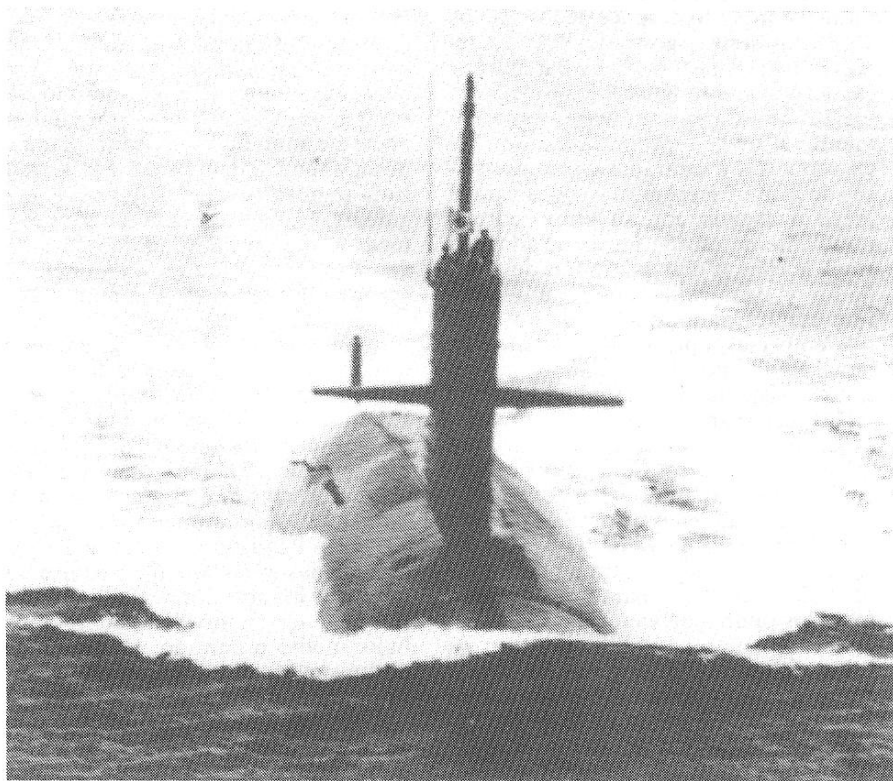
También aquí se utilizan unas reglas nucleares, no demasiado desarrolladas y un poco ambiguas a mi gusto. Trataremos de ampliarlas en siguientes reseñas. Después de esto hay un grupo de reglas hormonales dentro de las cuales podréis usar a los portaaviones estadounidenses como petroleros, e incluso una especie de pequeña regla para el juego en solitario.

A continuación y por último se encuentran los escenarios avanzados. Dentro de este apartado hay tres escenarios. El escenario 10 titulado el Festival del Océano Índico, el escenario 11 titulado la Tercera Guerra Mundial, y el escenario 12, la guerra en el Océano Índico. Ni que decir tiene que en el escenario 11 podréis unir la Sexta Flota y la Séptima Flota, esto se consigue a través de los siguientes hexágonos, llamémosles de unión: el hexágono 0245 de Sexta Flota esta a 27 hexágonos de distancia por mar de los hexágonos 0701 al 0301 del mapa norte de Quinta Flota. Una zona marina (la zona del Mar Rojo) separa la zona del Mediterráneo este en Sexta Flota, del Golfo de Aden en Quinta Flota. Hay que hacer notar que el canal de Suez se encuentra en esta zona, con lo cual habrá que tener en cuenta cuál de los dos bandos puede utilizarlo.

Si posees la Séptima Flota puedes también tratar de unirla a este juego, si lo haces los hexágonos 0378 al 1178 en Séptima Flota se encuentran a 34 hexágonos de distancia por mar de los hexágonos 4379 y 4478 en el mapa sur de Quinta Flota. Una zona marina la zona de Malasia separa la zona sur del mar de China en Séptima Flota de la zona de Sumatra en el mapa de Quinta Flota. En este caso hay que tener en cuenta que en dicha zona se encuentra el estrecho de Malaca, y como ocurre con el canal de Suez habrá que saber cuál de los bandos puede mover por dicho estrecho.

Siempre se utilizarán los valores marcados en las fichas de Quinta Flota, que son muy parecidos a los de Séptima Flota. De esta forma, podréis obtener un macrojuego cuyas partidas podrán durar más de 100 horas.

De todo lo anteriormente dicho, quizás se eche en falta un escenario sobre la guerra Irán-Iraq, o incluso un escenario hipotético en el cual Iraq invada Kuwait...





El rincón de Europa

Joan Parés

En este número nos proponemos la actualización y modificación de algunas reglas de la serie Europa. Esto se debe a que hemos recibido algunos Kits de Playtesting del Second Front. Dado que algunas de las reglas que aparecen en Kits serán standards para la serie Europa a partir de "ya", os proponemos que empecéis a probarlas y a utilizarlas en vuestros juegos.

1) SE 8. Apilamiento. Utilizada pero modificada:

– D. Sobreapilado. Ignórese la sección que prohíbe el sobreapilado. En vez de esto: un jugador puede apilar unidades en un hex excediendo el límite de apilado. Cuando un jugador sobreapila en un hex, debe colocar un marcador de cuerpo en el hex, colocando todas las unidades que excedan el límite de apilado en la hoja de cuerpos. Sólo las unidades que excedan el límite de

apilado, pueden ser colocadas en esta hoja. Las unidades que entren o salgan de un hex con exceso de apilamiento deben gastar un punto de movimiento adicional. Las unidades sobreapiladas, no pueden atacar, no se contabilizan para la defensa, no pueden realizar fuego AA y tampoco cuentan para los cálculos de AEC/ATEC. Si el hex es atacado, estas unidades se verán afectadas por cualquier resultado del combate. De todas maneras, su valor es igno-



rado a la hora de hacer cálculos de "exchange".

NOTA: Aunque no se ha determinado aún el límite de sobreapilado, las previsiones son de que se limitará a 50 RE.

2) SE. 20 Misiones aéreas. 2A. 2B. Ambas reglas se sustituyen por la siguiente:

– 2A. Aeródromos. Las unidades aéreas pueden bombardear aeródromos

enemigos. Los cazas tienen su factor de bombardero táctico incrementado en uno, cuando realizan esta misión. Por ejemplo, un caza con un factor de bombardero táctico de 0 tiene un factor de 1 para esta misión. Consultar la tabla de bombardero para cada bloque. Cada impacto en un aeródromo reduce la capacidad de éste en uno, o impacta una unidad aérea; a elección del jugador que bombardea. Un impacto en una unidad

aérea operativa la convierte en inoperativa. Un impacto elimina a una unidad aérea inoperativa.

3) SE. 14. Unidades especiales. Utilizada.

– Ingenieros:

1. Construcción: se pueden construir hasta un máximo de 4 aeródromos permanentes en un hex.

Reino Mágico (Magic Realm)

A medio camino entre el juego temático y el de rol, Magic Realm es uno de los juegos «históricos» dentro de la tradición lúdica. Angel Agüeras nos lo dice todo sobre este Reino Mágico.

Angel Agüeras



A modo de introducción personal

Recuerdo una conversación acaecida en un autobús hace ya muchas, muchas lunas, casi en la noche de los tiempos, cuando los juegos de rol eran algo totalmente desconocido y tan sólo unos pocos, poquísimos iniciados teníamos un discreto acceso a los placeres de los juegos de guerra y temáticos.

Los habituales usuarios de dicho transporte público de superficie, que formaban un perplejo corro a nuestro alrededor, escuchaban con mal disimulado asombro a unos seres que, pese a su apariencia razonablemente convencional, platicaban muy seriamente sobre los tipos de tesoros que se podían encontrar en la Cripta Secreta de la Ciudad Perdida, la épica lucha mantenida

contra un terrible dragón volador o el hechizo que permitía transformar a un fiero guerrero en una inofensiva ranita saltarina.

Por suerte esa época heroica ha sido superada, y según en que lugar, una conversación parecida ya no incita al resto del personal a preguntarse sobre nuestra salud mental y la conveniencia de ir alejándose discretamente, por si acaso.

Pero remontándonos nuevamente a aquellos tiempos, en que sólo se tenían vagas nociones de que por la brumosa Britania y en las Américas (del Norte, claro) existía algo llamado juegos de rol, hay que recordar que el primer contacto con esa rama nos la proporcionó "Magic Realm". Y esa semilla arraigó tan profundamente, que la casi totalidad de los que entonces lo jugamos,

hemos seguido en mayor o menor grado, dentro del sinuoso y excitante mundo de los juegos, tanto de rol como de los otros.

En aquellos días nos reuníamos todos los primeros sábados de mes, de forma secreta, y amparándonos en la nocturnidad y casi en la alevosía, encaminábamos nuestros pasos hacia un desierto garaje, donde Juan Carlos, Mauri, Vampus, Enric, Joan, yo mismo y algunos más, permutábamos en El Caballero Blanco, El Rey de las Brujas, El Espadachín, El Druida, El Berserker o El Peregrino, sin ir más lejos.

Esos cónclaves lúdicos perduraron durante varios años, hasta que la vida y las novias se encargaron de irnos disgregando, aunque hay que reconocer que algunas de ellas cayeron en el vicio y actualmente son unas magníficas jugadoras.

Pero: ¿Qué es "Magic Realm"? ¿Un juego temático o de rol?, y ¿Se merece tantos elogios?

En mi opinión, es un buen juego que está en la frontera entre ambos, utilizando muy sabiamente elementos de los dos, pero sin que pueda detectarse preponderancia alguna. De todas formas, lo de menos es su catalogación ya que lo primordial es el deleite que proporciona su uso y disfrute, así que al grano.

De qué va el juego

Como suele ser ya tradicional, empezaremos por la ficha técnica.

Componentes:

- 20 macro-hexágonos pretroquelados que conforman el tablero.
- Una plantilla para el control de tesoros, hechizos, los nativos y fauna local.
- 47 mini-cartas de hechizos.
- 74 mini-cartas de tesoros.
- Un bloc con hojas para el control de las acciones de cada personaje.
- Un reglamento en inglés.

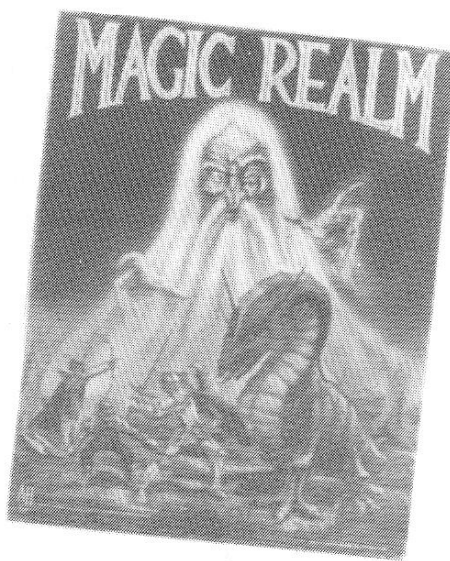


- La traducción del reglamento al castellano.
- Un mogollón de fichas pretroqueladas (475) de todas las formas y colores imaginables para representar: personajes, sus habilidades, armas y armaduras, lugares, nativos, monstruos y bichejos varios, y más, muchas más sutilezas.
- 16 tarjetas con las características de cada personaje.
- Dos dados de seis caras, uno de ellos de color.
- La pertinente caja.

Una notable peculiaridad de este juego es el sistema de enseñanza programada estructurado en siete encuentros de complejidad progresiva. (Nota bastante importante.- Este artículo se ha elaborado sobre la primera edición del juego, que es la que conozco. Hace relativamente poco ha salido la segunda edición que además de tener otro plan de estudios, de tan sólo cuatro encuentros, incorpora diversas modificaciones, que no incluyo en el artículo porque aún no las controlo muy bien. De todas formas, si os gusta la primera edición podéis suponer que la segunda es aún mejor).

En el primer encuentro se introduce a los jugadores en el mundo del Reino Mágico, consistiendo la partida en una alegre excursión campestre que efectúa un recorrido turístico por los principales centros habitados del lugar. El segundo encuentro admite la posibilidad de que entre los personajes no se llegue a acuerdos pacíficos y por ello están pobladas por bastantes especímenes del reino más o menos animal, y que si se altera el equilibrio ecológico exterminando dichas especies, se consigue gran fama y renombre. Todo ese bicherío comprende desde las repulsivas arañas peludas hasta tremendos dragones voladores, pasando por trolls, murciélagos, serpientes, demonios, gigantes e incluso un magnífico pulpito salido no se sabe muy bien de dónde (No, no se ha escapado de ningún restaurante gallego de por allí).

Y llegamos al cuarto encuentro donde, al fin, aparece algo por lo que vale la pena darse un garbeo por esos inhóspitos parajes, sorteando los mil peligros, que siempre acechan cuando menos se espera. Ese algo tan maravilloso es justo lo que nos prometieron antes de embarcarnos en esta aventura, pero no es tan fácil como nos decía el menda que nos vendió los billetes, pues desde luego, los tesoros no están esparcidos por el campo esperando que los confíados aventureros tomen los que prefieran. Como creo ya se empieza a sospechar, se deben primero buscar afanosamente, después pelear por ellos, si se vence a todos sus fieros guardianes se



debe intentar saquearlos, para encontrarse con posibles problemillas de transporte, debido a su peso. Si al final se consiguen solucionar satisfactoriamente todos estos trámites, no se deberá nunca bajar la guardia, pues en el Reino Mágico las noticias vuelan y los demás personajes tal vez puedan estar sumamente interesados en adueñarse de lo que transporta uno, y si resulta que son más altos, más fuertes y más hombres (o más hembras), para qué te voy a contar. Este encuentro también permite que los personajes se especialicen en varios tipos de misiones, ya que la partida se puede ganar de diversas formas, consiguiendo una combinación predeterminada de fama, riquezas (oro), grandes tesoros, notoriedad o nuevos hechizos (y curiosamente la magia aún no existe). Por último, cabe señalar que los tesoros que pueden obtenerse son bastante clásicos, pero no por ello menos efectivos. ¿Quién no ha soñado alguna vez con tener una varita mágica, unas botas de siete leguas, una alfombra voladora o la capa que esconde? Por desgracia, la copa que siempre está llena, se la debió llevar alguien hace tiempo y ya no sale en el juego.

Al adentrarnos en el quinto encuentro vemos que, por si fuéramos pocos, aparecen un mogollón de nativos o lugareños, que naturalmente, y pese a no conocerlos y ni tan siquiera haber oído hablar de ellos, pueden ser desde acérrimos e irreconciliables enemigos hasta colegas de toda la vida. Con ellos puedes partirte los piños por cualquier chorrada, irte de copas, trapichear con el fin de intentar ligarles a buen precio alguno de sus preciados bienes e incluso

enrollártelos para que te acompañen en tus correrías, previo pago del salario estipulado, por supuesto.

Y, ¡zas! ¡flasch! ¡Buuum!, en el sexto encuentro aparece la magia. Ese anciano de largas y canosas barbas, esa viejecita siempre vestida de luto riguroso y encorvada por el paso de los años, ese hombre de edad indefinida cargado de amuletos o esa mera materialización de energía, dejan de ser personajes casi sin opciones de juego para cobrar toda su potencia y esplendor. Dependiendo del personaje que se lleve, y también de otros requisitos, no os vayáis a pensar que es tan fácil, se puede escoger entre una o varias de las cinco grandes escuelas que existen. Dichas escuelas oscilan desde la benigna magia blanca hasta la inquietante magia negra, pasando por una polícroma variedad de rituales y encantamientos.

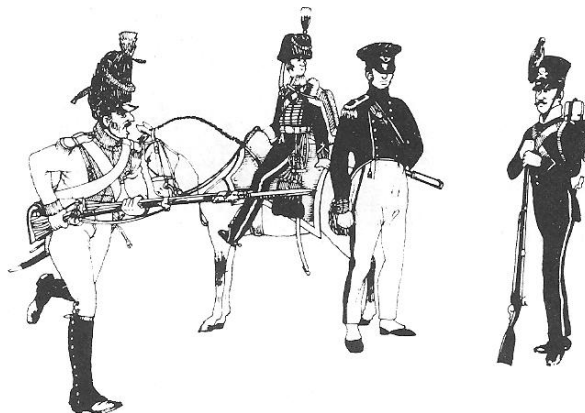
¿Qué más puede pasar en el séptimo encuentro? Justamente lo que falta para darle a cada partida ese punto de exquisito y refinado sabor que está presene en todas las grandes obras: Climatología, visitantes inesperados que van como locos intentando comprar ciertos hechizos y objetos mágicos, misiones especiales, campañas en las que se puede liderar desde una reducida cuadrilla de facinerosos que sobreviven gracias al pillaje y la extorsión, hasta una gran campaña de revuelta (o pacificación, dependiendo del bando que se coja) que involucra a todos los nativos del reino. Pero, ni remotamente os penséis que las posibilidades del juego terminan aquí, puesto que naturalmente aún quedan las reglas opcionales, que pueden añadir otra gran cantidad de variantes y modificaciones, y por ello nuevas y estupendas aventuras.

Espero que estos escuetos comentarios os motiven lo suficiente para iniciar el excitante y seductor viaje al Reino Mágico. Os deseo además que lleguéis sin contratiempos dignos de mención, venzáis, siempre en noble lid, a la hordas de temibles adversarios que, se os opondrán, haciendo uso, sin ninguna consideración de toda suerte de malas artes. Finalmente, también os deseo que como recompensa a vuestro recto y noble proceder halléis muchos y muy valiosos tesoros que os colmen de júbilo. Aunque, sin duda, alguna, el mejor premio será, justo antes de decir: "Y fueron felices, y comieron perdices..." y mientras es preciso soportar el horterísimo fondo de violines, el tremendo abrazo con el consiguiente apasionado beso final que os deberá dar la Princesa Encantada o el Príncipe Azul, según los gustos de cada uno/a. Y si no ocurre así podéis quejaros al vendedor del juego, pues yo declino toda responsabilidad sobre ese tema.

La batalla de Cardedeu

En Cardadeu, con todo a favor para el bando español, el general galo St. Cyr consiguió el triunfo gracias a una arriesgada y, para muchos, suicida maniobra.

por Jesús M^a Cortés Meoqui



Los planes de Napoleón para Cataluña se habían visto gravemente alterados durante este año por la heroica resistencia de Gerona y los incesantes ataques de la guerrilla, hasta tal punto que Duhesme y sus 1.300 soldados pronto se vieron víctimas de un asedio irregular en Barcelona. En octubre el Emperador decide poner fin a tal situación enviando a St. Cyr con la orden precisa de limpiar las comunicaciones con Francia. A tal fin, el general galo pone sitio a Rosas, concluyendo éste con la rendición el día cinco de diciembre de la guarnición, una vez que la artillería imperial abrió brecha en las murallas.

El siguiente objetivo lo constituía la propia Gerona, pero entretanto la situación en Barcelona había empeorado y el bloqueo efectuado por el General Vives con 2.400 soldados impedía el acceso de vituallas a la capital. Ante la alternativa de sitiar Gerona o ayudar a su colega, St. Cyr optó por lo último –en una muestra excepcional de colaboración entre mandos franceses, poco habitual en la guerra peninsular– y al mando de 15.000 infantes y 1.300 jinetes se adentró en las montañas, dando un rodeo para evitar Gerona. El mal camino hacía imposible el paso de artillería y los carros de suministros por lo que los cartuchos se cargaron en mulas; aún así cada hombre contaba con un máximo de 60 disparos en caso de combate.

A pesar de las precauciones tomadas, la maniobra no pasó desapercibida a los ojos de la guarnición gerundense, la cual comunicó al Marqués de Lazán (8.000 hombres bajo su mando). Ahora el francés se encontraba entre dos fuerzas enemigas, y en un terreno abrupto y desconocido; por si esto fuera poco la fortaleza de Hostalrich le obligó a un nuevo rodeo, internándose más profundamente en las montañas y continuamente hostigado por los somatenes.

El general Vives, sabedor de la maniobra enemiga, destacó después de muchas dudas una fuerza de 5.000 hombres al mando de Reding para bloquear los pasos que desembocan en la llanura.

La posición elegida por Reding fue el pueblo de Cardadeu, bloqueando el puerto de montaña por donde necesariamente habría de pasar el enemigo; el día 16 ante la magnitud de la columna francesa, el general Vives se unió a Reding pero ni siquiera intentó comunicarse con Lazán, cuyas tropas perseguían de cerca a St. Cyr. La falta de colaboración iba a costar cara a los españoles.

Vives desplegó sus unidades en una fuerte posición defensiva, frente al pueblo de Cardadeu, en una pendiente cubierta por bosques que ocultaban el despliegue pero no impedían la maniobra. La división de Reding formaba el ala izquierda, mientras Vives sostenía el centro y la derecha. Los batallones se desplegaron en dos líneas, con una reserva de dos escuadrones de húsares, el mismo número de batallones de infantería y un par de cañones. Debido a lo difícil del terreno la caballería era inútil y la artillería tenía muy limitado campo de tiro.

A lo largo del día las columnas de St. Cyr habían combatido continuamente con partidas de irregulares que las hostigaban, lo cual incrementó la penuria de municiones que sufrían (se calculó que las tropas sólo podrían sostener una hora de combate en toda regla) además, el despliegue español hacía imposible calcular exactamente el número, composición y distribución de las tropas que se oponían al avance francés.

Ambas causas fueron decisivas a la hora de elaborar el general galo su estrategia para la batalla; ésta puede calificarse de suicida o de genial: por el resultado, como veremos, fue genial; pero también fue intentada por otro mando (Napoleón) en otra batalla (Waterloo) con un efecto muy distinto. Su idea era utilizar las divisiones de Pino y Souham como dos gigantescos arietes para atravesar las líneas hispanas. Según el propio general “el terreno es tan abrupto y boscoso que reconocer la posición enemiga nos podría llevar tres horas; en dos horas Lazán puede estar a nuestras espaldas (el recuerdo de Bailén no estaba muy lejano) por lo que



no podemos perder ni un minuto, simplemente correremos y arrollaremos todo lo que se encuentre frente a nosotros. No tenemos comida ni municiones, el enemigo dispone de artillería por lo que cuanto más rápido sea el ataque, menos nos ametrallarán. Ni siquiera desplegaremos los batallones, no debemos dar tiempo al enemigo a prepararse o utilizar sus reservas, nuestra única esperanza es destrozarnos su centro y correr hasta Barcelona”.

Como vemos se trata de un acto desesperado y desprovisto de las filigranas tácticas a que esta época nos tiene acostumbrados.

Siguiendo tales órdenes Pino agrupó su división en una sola columna con la caballería cubriendo sus flancos, y cargó contra la línea española. Al pie de la pendiente el fuego incesante y certero de ésta obligó a detenerse a la columna francesa, cuyos batallones –desobedecieron las estrictas órdenes recibidas– comenzaron a desplegarse en Orden Mixto para contestar así a las descargas españolas. El avance continuó pero las unidades estaban cada vez más desordenadas debido a su maniobra, el terreno y los disparos recibidos. Reding aprovechando la confusión contrató con sus tropas y la reserva de caballería, poniendo en fuga precipitada a sus oponentes ante la mirada horrorizada de St. Cyr.

Durante la persecución, los españoles a su vez perdieron la cohesión, momento aprovechado por el general francés para, encabezando él mismo la división Souham y una brigada de Pino que no había participado en el ataque, lanzarse contra la ladera y –esta vez sí– arrollar a las inexpertas fuerzas de Reding, que fueron perseguidas en su retroceso por la caballería italiana; hundida esta parte del frente español, las tropas de Vives fueron atacadas por el flanco y también derrotadas. El camino hacia Barcelona estaba libre.

–Tropas intervinientes y bajas:

General Vives: 9.000 hombres

–División Reding: 5.380

Infantería: Reg. Santa Fe (2 Batallones): 2.000

Reg. Antequera (1 Bón): 1.000

Reg. Loja (2 Bónes.): 2.000

Caballería: Húsares de Granada (3 escuadrones): 380

–División Vives: 4.000

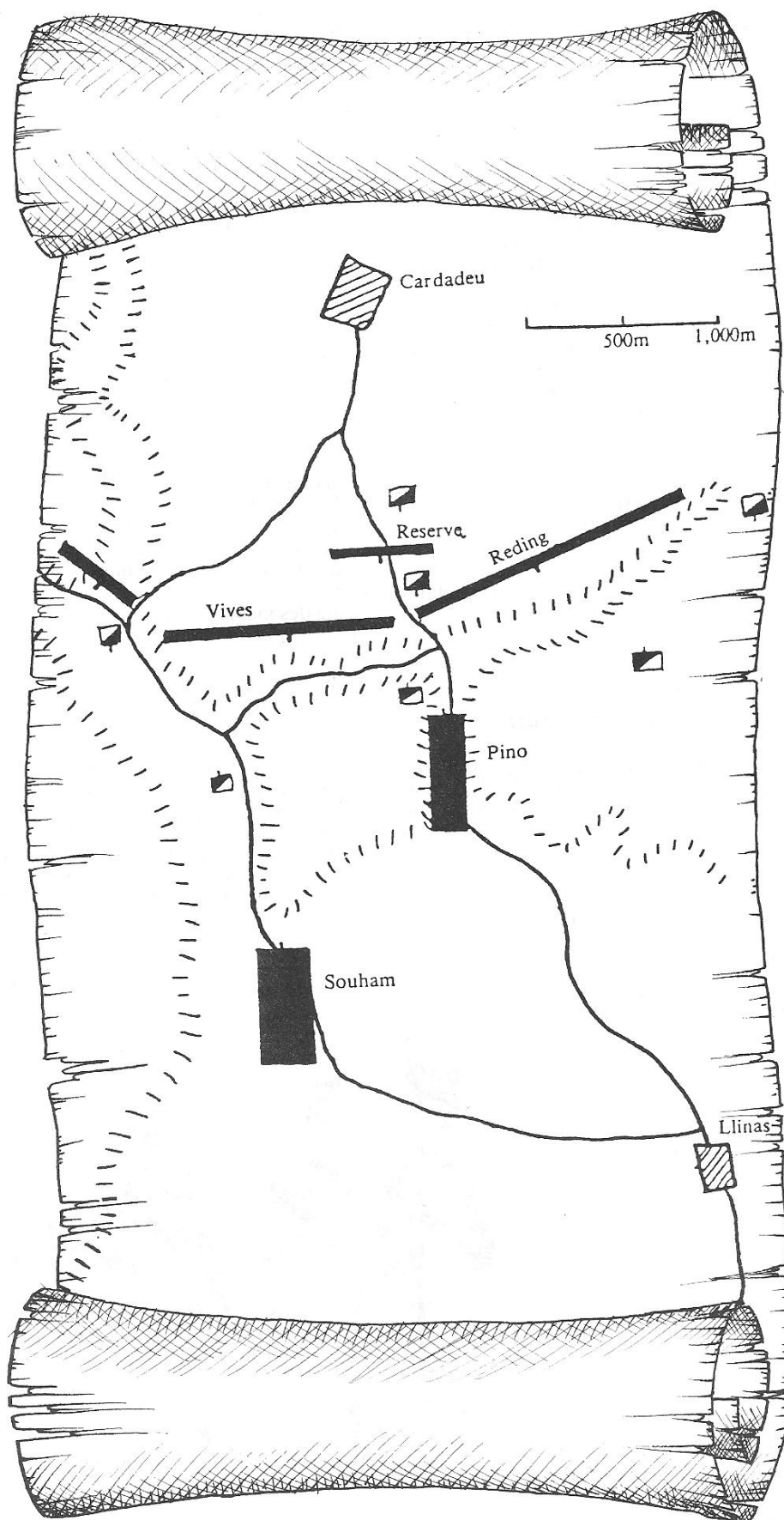
Infantería: 2º Guardias Valonas (1 Bón.): 314

Reg. Soria (2 Bónes.): 780

2º de Saboya (2 Bónes.): 1.734

Tercio de Tortosa (1 Bón.): 984

Caballería: Húsares Españoles (2 escuadrones): 220



Artillería: 1 batería de 7 cañones de 8 libras.

Bajas: 1.000 muertos y heridos
1.500 prisioneros
5 cañones capturados.

Franceses: General Gouvion St. Cyr

-División Pino: 7.000 hombres

4º italiano de línea (3 BONES.)

6º italiano de línea (3 BONES.)

7º italiano de línea (1 Bón.)

1º italiano ligero (3 BONES.)

2º italiano ligero (2 BONES.)

Caballería: 1º Dragones de Napoleón
Royal Chasseurs a Cheval
Italian . total: 6 esc.: 800

-División Souham: 6.500

1º Ligero (3 BONES.)

3º Ligero (1 Bón.)

7º Línea (2 BONES.)

42º Línea (3 BONES.)

67º Línea (1 Bón.)

Caballería: 24º Dragones: 3 esc.: 500

-División Chablot: 1.500

2º línea napolitano (2 BONES)

Chasseurs de los Pirineros Orientales
(1 Bón.)

Bajas: 600 hombres

cepción del Tercio de Tortosa, recién constituido. La moral de los primeros será B y los últimos E.

Esto nos induce a pensar que muy pocas veces la media de calidad de los soldados alcanza a la de los ejércitos que ponemos en campaña cuando jugamos (tenemos casi siempre más veteranos y Guardia que Napoleón durante toda su carrera).

Terreno

Lo representaremos exactamente con un tablero montañoso y cubierto de bosque abierto, en la ladera española, y de bosque cerrado en las que rodean a los franceses. Son importantes los caminos y desfiladeros, donde no habrá mucho espacio para maniobrar.

Otros factores

-La escasez de munición en el lado francés es vital para entender el desarrollo de la batalla, por lo que su inclusión en las reglas es requisito fundamental.

-La desobediencia de Pino al intentar desplegar sus batallones en contra de las tajantes órdenes recibidas lo califican de general dudoso, con influencia negativa al dar y recibir órdenes durante la batalla.

-La existencia a retaguardia francesa del ejército del Marqués de Lazán debe pender sobre éste como una espada de Damocles, para representarlo el español lanzará 1 dado de 10 caras en secreto, informando a su contrario de qué sirve para determinar en qué turno entra por su retaguardia tal general; supongo que la noticia pondrá al jugador tan nervioso como a St. Cyr, pero en realidad es

una treta pues los refuerzos españoles nunca llegan a aparecer.

Lo normal es que el francés despliegue a Chablot a sus espaldas como fuerza de cobertura, tal y como sucedió en realidad.

-El despliegue oculto de los españoles, que influyó a la hora de realizar su "plan" el mando enemigo, debe hacerse de tal modo que no se vean las unidades a más de 10 cm. de distancia, salvo que éstas hagan fuego antes.

-Los numerosos grupos de guerrilleros que, protegidos por la espesura, hostigaban incesantemente al invasor también han de estar presentes en la representación del combate.

Reglamentos y figuras

Dos reglamentos en castellano: "Hacia el Tronar de los cañones", distribuido por el Club Alpha, y "Napoleón", reglas para figuras en escala de 5 mm. editadas por EDICIONES 3D. En inglés recomiendo "Newbury Fast Play" y "In the Grand Manner" (P. Gilder).

La batalla puede representarse en 25, 15 y 5 mm. por igual, y como figuras son excelentes Minifigs, Battle Honours y Heroics & Ross, distribuidas por los establecimientos anunciados en esta revista.

Bibliografía:

-Varios libros de uniformes de Fünken y Osprey

-The Peninsular War (Oman)

-La úlcera española (Gates)

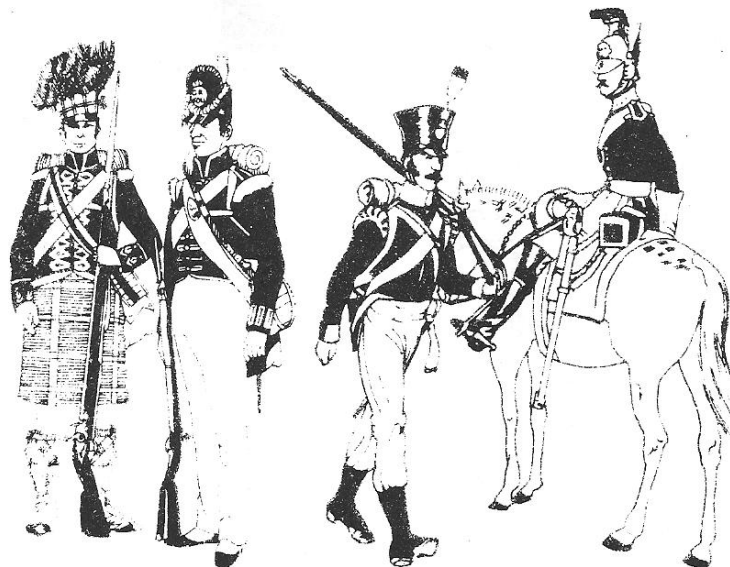
-Miniature Wargames.

Copyright Jesús Mª Cortés Meoqui,
1990

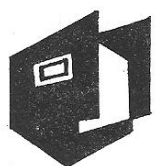
Notas sobre las tropas:

De las unidades de St. Cyr sólo pueden calificarse como Moral "C" (tropas de calidad media) a la División Souham, mientras los italianos (peor motivados y entrenados) serían "D".

En el lado hispano, los soldados de Reding eran reclutas aún sin fogear en combate (moral E), mientras Vives mandaba batallones de veteranos a ex-



dossier



TAC AIR

EL ARMAGGEDON AEROTERRESTRE



Tac Air

El armaggedon aeroterrestre

Las colinas boscosas y las praderas de Baviera corrían velozmente bajo los cuatro Tornado de la Luftwaffe. Lanzados a velocidad supersónica y sacando todo el provecho de sus radares seguidores del terreno saltaban ágilmente de vaguada en vaguada a 2 millas al oeste del pueblo de Mistelbach.

Javier Hoyos

El vuelo parecía un ejercicio rutinario más, sin embargo, las negras humaredas que se alzaban en el cielo cinco millas por delante de los aviones germanos desentonaban marcadamente con la habitual placidez de la campiña. En el avión líder, el comandante de la formación revisó por última vez el informe del controlador aéreo avanzado de la 36 brigada panzer, confirmando el blanco asignado y su posición. Los Tornado giraron hacia el noroeste para enfrentar el tramo final de su misión. Súbitamente, los cuatro aviones se vieron inmersos en una tormenta electrónica y metálica. Los receptores de alarma radar repicaban furiosamente, amenazando con dejar sordos a los pilotos. Habían sido detectados. Un nuevo tintineo eléctrico apareció, la "música SAM", indicando un peligro mayor. En ese momento varios ingenios cibernéticos intentaban aferrarse a sus contactos radas. Entre andanadas de misiles antiaéreos SA-8 y SA-13, a los que ahora se unían las vistosas trazadoras de varios ZSU-23(4), los Tornos mantuvieron la formación mientras se envolvían en una nube de señuelos radar e infrarrojos. Señales de humo anaranjado a la derecha marcaban las posiciones avanzadas de la OTAN. Los rugientes Tornado pasaron al lado de un grupo de helicópteros Mi-24 segundos antes de entrar en el área blanco. Sobre la orilla oriental del río Main estaban los T-80 soviéticos, un batallón completo avanzando por terreno despejado endirección al puente por el que la carretera Kulmbach-Bayreuth franquea el curso fluvial a cuatro millas al noreste de esta última localidad. Los carros soviéticos estaban siendo sometidos ya a duro trato por los Leopard II y Marder del 366 batallón panzer y del 362 batallón panzergrenadier. El apoyo aéreo cercano prestado por los Tornado fue decisivo. Cuando los cazabombarderos alemanes giraron hacia sus propias líneas perseguidos por los últimos SA-13, a sus espaldas sólo quedaban la chatarra llameante de Ivan. Sin embargo, no eran los alemanes los únicos que volaban. En la lejanía se divisaban las estelas de 8 Su-25 perdiéndose hacia el este. Bolas de fuego en un bosque cercano daban testimonio del buen trabajo que acababan de realizar con los M-109 del 365 Grupo de artillería autopropulsada del Bundeswehr.

Varias colillas humeantes y algunas uñas menos en los dedos de los jugadores era el saldo de la fase aérea recién terminada. No se podía negar que tanto soviéticos como alemanes habían sido afortunados al poder completar con éxito sus misiones aéreas, no obstante, aún quedaba mucho escenario de TAC AIR por delante ¿Se mantendría la suerte en los siguientes turnos?

Dentro del juego

TAC AIR es un producto diseñado por Gary C. Morgan, el "padre" de FLIGHT LEADER. Esta circunstancia, junto con el diseño artístico de la portada del juego, lleva fácilmente a pensar que nos encontramos ante una aplicación del sistema de FLIGHT LEADER al ataque a tierra; por el contrario, nada más lejos de la realidad. TAC AIR es un wargame operacional que nos traslada a la frontera interalemana, más concretamente al área conocida como el "pasillo" de Hof, justo en el momento en que suenan los primeros disparos de la Tercera Guerra Mundial y los blindados soviéticos irrumpen en masa a través del Telón de Acero. En este contexto, los jugadores deberán asumir, respectivamente, el mando del VII Cuerpo USA de la OTAN, defendiendo palmo a palmo el solio germano, o el control del Grupo de Fuerzas Centro del Pacto de Varsovia en los que promete ser el combate final contra los decadentes capitalistas.

¿Otro juego más sobre este tópico? se preguntarán algunos. No exactamente. Si bien es cierto que TAC AIR no es el único título que recoge el tema de hipotéticos enfrentamientos Este-Oeste, tiene una indiscutible cualidad a su favor, la absoluta novedad de tratamiento. En primer lugar su escala de juego, a nivel de batallón y de batería para las unidades terrestres y entre 2 a 4 aviones para las fichas aéreas, es inédita en España -otros juegos, como por ejemplo AIR & ARMOR de West End Games se asemejan a TAC AIR en este punto pero hasta hace muy poco era bastante difícil de encontrar en nuestro país-. La elección de esta escala de juego permite trabajar sobre las sutilezas de la guerra contemporánea sin tener que ir al a veces excesivo detallismo de los wargames tácticos o tener que conformarse con el genérico trato de los wargames "divisionales". En segundo lugar, TAC AIR viene a llenar un vacío inconcebible en los wargames sobre un enfrentamiento Este-Oeste, que obvian o no se preocupan seria, detallada y realísticamente en simular el poder aerotático y las funciones de las unidades terrestres de defensa aérea. Estos grandes ausentes de las superficies hexagonadas son convertidos por Avalon Hill en protagonistas de TAC AIR. Algunos juegos habían tratado el tema del impacto de la aviación en una guerra futura en Europa, muchos desde una perspectiva táctica como AIR STRIKE (GDW) o los módulos BOOTS AND SADDLES y



CLOSE AIR SUPPORT de la serie AS-SAULT (GDW). Por su parte, otros wargames trataban el poder aéreo de forma abstracta, asignando simplemente puntos aéreos a cada bando como en el caso de NATO (AH); o de una manera bastante más acertada, aunque a una escala muy grande (100 aviones por ficha), en los juegos de la serie THIRD WORLD WAR (GDW).

TAC AIR puede presumir justamente de ser el primer wargamer que añade a la batalla mecanizada moderna, por un lado, la tupida y mortífera red de defensa aérea integrada actual, y por otro, el devastador abanico de capacidades del poder aéreo táctico y del combate aéreo de los años 80. TAC AIR conjuga en paridad la dimensión terrestre y aérea del tecnificado campo de batalla centroeuropeo, plasmando acertadamente lo que anuncia ser, "the game of modern air-land battles in Germany". De hecho, TAC AIR fue diseñado inicialmente con el título FEBA (Forward Edge Battle Area, Límite delantero del área de batalla), nuevo eufemismo castrense para designar la primera línea del frente, y utilizado como instrumento didáctico en las academias militares norteamericanas para estudiar el concepto de batalla aeroterrestre preconizado por el manual FM 100-5 del US Army.

El juego, como viene siendo habitual en las últimas producciones de Avalon Hill y Victory Games, está dividido en tres niveles de juego para los cuales se recomiendan diferentes escenarios hasta un número total de 13. Las reglas son claras y están bien escritas, dejando poco lugar para los virtuosismos leguleño-interpretativos a los que son tan aficionados algunos jugadores. El primer nivel de juego es el básico y comprende un folleto separado de cuatro páginas de reglas con un escenario diseñado para familiarizarse con la secuencia de juego y los mecanismos fundamentales de movimiento y combate. Aunque el juego básico es bastante pobre, creo que es recomendable jugarlo al menos una vez antes de pasar a mayores complejidades, de esta forma las sorpresas que inevitablemente deparará el juego quedarán limitadas a las pruebas iniciales. El verdadero libreto de reglas es el llamado Battle Manual que contiene en primer lugar cinco páginas destinadas a las reglas avanzadas, aunque sería más correcto denominarlas reglas normales o standard, seguidas de 8 páginas de reglas opcionales. Las reglas avanzadas dan a TAC AIR su aspecto serio. Este nivel de juego completa y amplía las líneas de visión básicas; da operatividad a las fichas de cuartel general al incorporar los conceptos de cadena de

mando y organización; define la utilidad de las unidades de suministro asignadas a la artillería, la defensa aérea y las fichas terrestres; especifica parte de las funciones de los ingenieros -cruce de ríos, demolición de puentes y apoyo en combate urbano-; e incorpora los fuegos indirectos y de contrabatería para la artillería. En cuanto a las operaciones aéreas el nivel avanzado introduce una panoplia mucho más amplia de misiones de ataque a tierra uniéndose al apoyo aéreo cercano, la interdicción y la supresión de defensas aéreas enemigas tanto mediante ataques clásicos como a través de las espectaculares misiones "comadreja salvaje" que incluyen ataques con misiles ARM (anti-radiación o anti-radar). El combate aéreo ya no solo admite la fórmula del "dogfight" sino que, merced a las reglas para uso de misiles con guía rodárica, determinados cazas pueden entablar combate a distancia con los aviones enemigos.

Nueve escenarios pueden ser jugados con estas reglas avanzadas. Cinco de ellos pueden ser jugados también aplicando únicamente el reglamento básico aunque en ese caso muchas fichas se convierten en un estorbo más que en una ayuda debido al poco provecho que se puede sacar de ellas en ese nivel de juego. Otros cuatro escenarios llamados

¡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

de torneo, plantean situaciones ya no tan equilibradas como en el caso de los anteriores, lo cual exige a los jugadores un buen conocimiento de las reglas avanzadas para superar las asimetrías en cuanto a material disponible por cada bando.

3 escenarios más completan TAC AIR. La denominación de escenarios Master que les adjudica el juego no es ociosa ya que entran dentro de la categoría macro dada su duración, entre 24 y 40 turnos, (1 turno equivale a 3 horas de tiempo real) y el número de fichas empleadas, desde la mitad al total de las incluidas en los troqueles del juego. Estos escenarios están pensados especialmente para el uso de las reglas opcionales, las cuales a su vez recogen la verdadera esencia de la guerra aeroterrestre moderna. En este nuevo nivel de juego aparecen interesantes innovaciones de considerable impacto sobre el desarrollo de cualquier partida de TAC AIR. Así, ahora, no sólo se combatirá contra el adversario sino también con los elementos, oscuridad nocturna, niebla o nubes. El campo de batalla, tanto en sus aspectos aéreos como terrestres, pasa a estar envuelto por los fantasmagóricos y engañosos efectos de la guerra electrónica: aunque existen posibilidades aún peores, combatir con armas biológicas y químicas o pensar lo impensable, convertir Europa en un campo de batalla nuclear táctico. Además de estas novedades, digamos, "ambientales", se añaden reglas para el uso de un nuevo tipo de unidades sólo presentes en los escenarios Master, las unidades aerotransportadas -la 26 Brigada alemana y la 103 División de la Guardia soviética-; y nuevas opciones de combate que van desde la posibilidad de utilizar movimiento estratégico al sembrado de campos de minas por parte de la aviación y la artillería, pasando por la utilización de misiles antitanque de largo alcance o de armamento aéreo lanzable desde distancia de seguridad -en vulgo, misiles aire/tierra o bombas "inteligentes"-.

TAC AIR goza de la rara virtud de la ambivalencia, es decir, poder ser jugado sin ningún tipo de merma en cuanto a jugabilidad o interés tanto en su versión para dos jugadores como para múltiples jugadores. Francamente, nos encontramos ante un tipo de juego que no sólo permite una ventajosa traslación a un entorno "multiplayer" sino que a determinados niveles casi lo exige. La complejidad del juego crece de forma exponencial no debido a las nuevas reglas aplicadas, sino en función al incrementado volumen de fichas que tienen que manejarse dentro del sistema de juego. Por ello, en los escenarios más grandes, plantear partidas en las que los jugado-

res controlen solamente una división o la actividad aérea de un bando no es en absoluto descabellado sino incluso una idea muy sana y prudencial. Las reglas opcionales recogen esta posibilidad y dedican una sección a disposiciones sobre cómo jugar de esta manera enfatizando, eso sí, el uso de un árbitro para dar un mayor realismo y sensación de "fog of war" a las partidas.

Todo este conjunto de reglas opera dentro de una ágil y rápida secuencia de juego que soluciona con sencillez la interacción aeroterrestre. Aunque compuesta de 7 fases, cuatro de ellas no son necesarias se obvian las reglas opcionales, e incluso las fases de uso habitual y obligado se ven simplificadas si se hace caso omiso de las opciones de combate tal y como se ve en el cuadro nº 1.

un simple vistazo. TAC AIR es, por tanto, un ejemplo más de la maestría de Avalon Hill en la elaboración de reglamentos de juego sin tacha ni lagunas.

Metidos en harina

De la teoría a la práctica y sin comerlo ni beberlo un nuevo comandante se ve inmerso en la vorágine del campo de batalla aeroterrestre. La mezcla de conceptos conocidos e innovadores empieza a deparar sorpresas casi inmediatamente. Primer sobresalto, ¿pero esto qué es?, la tabla de resultados de combate beneficia descaradamente el ataque. El bando a la defensiva, generalmente la OTAN, empieza a sufrir los efectos de ello. Disipada la humareda

SEQUENCE OF PLAY WITH ALL OPTIONS

1. INITIATIVE PHASE (OR19.0): Roll for a "day's" Initiative only on Turn 1 of a "day".

2. WEATHER PHASE (OR14.0): PACT side rolls for weather every Turn.

3. PREPARATION PHASE: Perform "a", "b" and "c" below all in order by the first side, then by the second side. The Ground/Helicopter Check Step is performed by each side just before performing its portion of a Maneuver Phase.

a. Disruption Removal Step (BQ5.1, AQ10.1): Automatic Command Disruption Removal if adjacent to a commanding headquarters unit followed by disruption removal die rolls if supplied (see DISRUPTION REMOVAL TABLE on this card).

b. Depletion/Fired Change Step (BQ5.2, AQ10.2): Air defense and artillery units with 1 or less disruption levels supplied by a supply unit with 2 or less disruption levels may be flipped to moving sides. An air defense unit without integral supply that is not in the command span of an undisrupted commanding air defense headquarters unit is marked suppressed. Remove suppressed markers that no longer apply.

c. Air Allocation Step (BQ5.3, AQ10.3): Air units are advanced on the AIR READINESS TRACK and then moved into the "Air Control" and/or "Close Air Support" boxes. Specific orders are written for those moved into the "Close Air Support" box. Replacement air units arrive (OR13.3). Decisions are made on the use of NBC weapons (OR16.3) and temporary minefields (OR20.9) for both air and artillery. Airspace Control orders are written (OR20.5.2).

d. Ground/Helicopter Check Step (BQ5.4, AQ10.4): All ground and helicopter units with 2-3 disruption levels or not in command of an undisrupted headquarters must be flipped to their non-moving sides. All other ground and helicopter units, except for artillery and air defense units (which cannot be flipped at all) may be flipped to either side.

4. MANEUVER PHASE (BQ6.0, BQ 7.0, AQ11.0): Perform first side, second side. Replacement headquarters and supply units arrive (OR13.1-2). Ground and helicopter units are moved, and air defense and anti-tank combats (OR20.8) resolved while moving. All maneuver combats (including indirect fire) are resolved at the end of a Maneuver Phase.

5. AIR PHASE (BQ6.0, 7.0, AQ11.0): 10 Air Rounds, each first side, then second side. All combats and air "EC" (OR15.2) are handled during movement as are paratrooper "drops" (OR17.2.4).

6. SIGNAL PHASE (OR15.1): First side, then second side. Ground "EC" make "EC" attempts or continuing "EC" is announced.

7. TURN RECORD AND VICTORY DETERMINATION PHASE (BQ8.0, AQ12.0): The passing of Turns is recorded every Turn and victory is determined at the end of a game.

CUADRO Nº. 1

De hecho, moverse dentro del sistema de juego de TAC AIR es una tarea cuya facilidad viene garantizada por unas excelentes cartas de ayuda al jugador en las cuales se pueden encontrar todas las tablas de juego ejemplarmente apoyadas por resúmenes y referencias a las reglas y modificadores a aplicar en cada caso, así como ejemplos de combate esclarecedores, todo ello consultable de

de las primeras explosiones, nuestro joven aprendiz de Guderian sonríe malicioso al descubrir que la cosa no parece tan grave. Sus unidades afectadas no han sido destruidas, sólo han quedado desorganizadas. Aprendida la lección de que la mejor defensa es un buen ataque se prepara para poner en práctica una defensa activa. ¡Aja!, un contraataque aquí y aquí y estos siberianos empe-



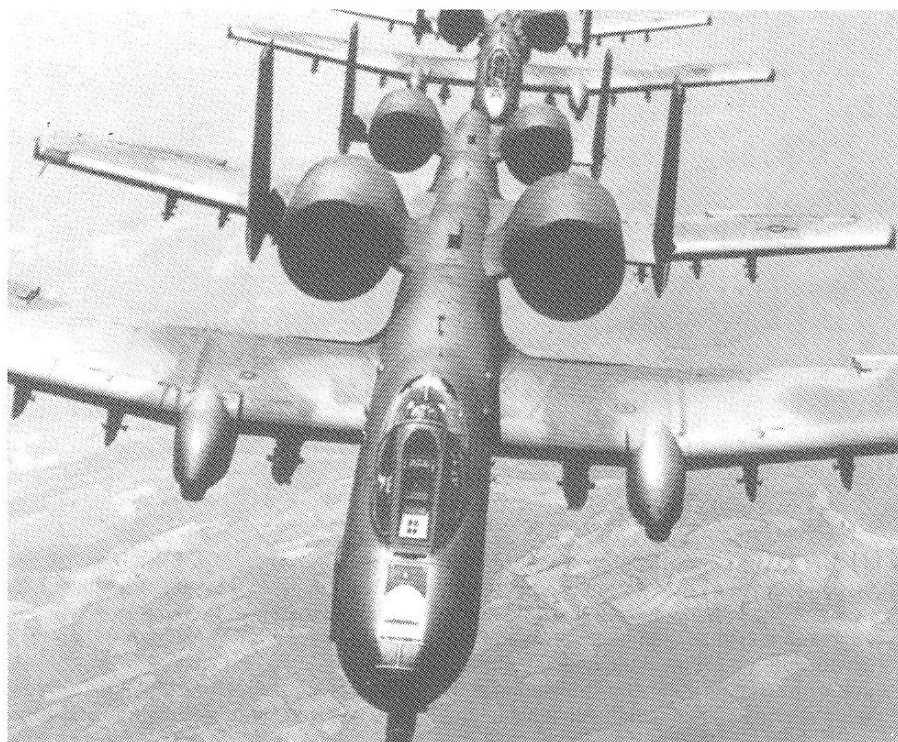
zarán a tener problemas, piensa. Segundo susto, ¡Maldición!, las unidades con un nivel de desorganización no pueden participar en ningún combate y además, ¿qué?, a partir de 2 niveles de desorganización ni siquiera pueden moverse. Trágico pero cierto, las unidades en TAC AIR pueden “perderse” con relativa facilidad sin que ello implique su eliminación física. Suerte que hay una fase de reorganización al principio de cada turno, gracias a ella la brigada panzer de nuestro ya preocupado comandante se ha recuperado algo y vuelve a parecer una unidad de combate. No obstante, un par de unidades siguen “muertas” sobre el terreno. La situación empieza a ser precaria. Sería recomendable retirarse a una nueva posición defensiva, sin embargo, las unidades desorganizadas exigen quedarse e intentar salvarlas. Este es un fatal dilema que suele presentarse demasiado a menudo en TAC AIR. Menos mal que las desorganizaciones también afectan al atacante y una buena forma de detenerlo o retrasar un pretendido avance arrollador es consiguiendo colocar marcadores de “disruption” sobre sus unidades de ruptura. En la hipotética batalla que he venido utilizando como ejemplo ambos lados se han estado castigando mutuamente hasta ahora sin resultados espectaculares en cuanto a pérdidas de material o terreno. Sin duda ninguno de ellos está sacando jugo al sistema de juego. Precisamente una de las características más notorias de TAC AIR es la gran cantidad de veces que una misma unidad puede ser atacada durante un turno. Aprovechar esta posibilidad es la clave para lograr éxitos ya que normalmente no será fácil conseguir las altas diferencias de combate que aseguran la destrucción automática (para una diferencia máxima de +8 sólo el 50% de los resultados será la eliminación). Se trata de aplicar la táctica de armas combina-

das al máximo mediante ataques sucesivos coordinados que logren un efecto de machaqueo y de desorganización consecutiva que culmine en la destrucción de la unidad enemiga. Así, por ejemplo, una unidad puede ser bombardeada por la artillería; luego sufrir un ataque de maniobra y finalmente ser objeto de ataques aéreos.

A estas alturas de la partida el bueno de nuestro comandante empieza a padecer una curiosa variante del “síndrome de Rommel”. El “Zorro del Desierto” tenía que piratear al enemigo los aprovisionamientos, a nuestro “Zorro de Baviera” su bien dotada “cola” logística le resulta tremendamente engorrosa. Desesperado, solloza histérico: “¡lo mío son cabalgadas panzer a lo Von Mauteuffel, no defender a cocineros y pisaverdes de Estado Mayor!”.

Encomiable su ardor pero muy poco práctica su actitud. El aprovisionamiento y la cadena de mando son dos conceptos que no se pueden dejar de cuidar en TAC AIR, quedar aislado, desabastecido o sin cuartel general tiene fatales consecuencias, tan graves como no poder reducir el nivel de desorganización o que las unidades afectadas queden inmovilizadas, lo cual equivale a que no pueden atacar. ¿A quién le agrada este colapsado panorama? De todos modos, las tribulaciones del jugador de TAC AIR no acaban con el estruendo del combate entre blindados. Sobre su cabeza el cielo es neutral y que la balanza del poder aéreo se decante por un lado u otro está enteramente en sus manos. Cuando nuestro jugador oye esto su moral empieza a flaquear. Sí, por supuesto que dirigir la batalla aérea es una complicación más. Claro que de eso se deberían encargar los estirados oficiales de la Fuerza Aérea pero de un eficaz apoyo aéreo puede depender buena parte del éxito o el fracaso en una partida de TAC AIR y ese tipo de cosas

es mejor controlarlas lo más directamente posible. De entrada habrá que tomar la decisión de cómo distribuir las salidas aéreas. TAC AIR obliga a las fichas aéreas a un turno de inactividad después de haber volado. En función a esto se puede establecer una rotación de unidades para poder volar en cada turno o plantear misiones masivas, volando con todo lo disponible y atacando turno sí, turno no. Antes de que la batalla terrestre llegue a un momento crítico, las misiones de caza libre o de patrulla aérea de combate llevadas a cabo por aviones con buenos factores aire-aire pueden ser ideales para limpiar los cielos. Cuando la situación terrestre se enrarezca y en pleno clímax del escenario la demanda de misiones de apoyo táctico será tan grande que seguramente aviones con buenas cualidades de combate aéreo tendrán que ser desviados al ataque a tierra. Volar en Centroeuropa puede ser una experiencia mortal, así que conviene escoger cuidadosamente las rutas de vuelo buscando aquellas menos expuestas a la acción antiaérea y apilar los aviones. Un grupo de dos fichas aéreas hace mejor trabajo que una sola ficha y sobre todo resiste mejor el tiro antiaéreo y si alguien tiene dudas que pruebe lo contrario, especialmente utilizando las reglas de defensa aérea integrada de las reglas opcionales. El cielo es un auténtico laberinto de fuego. La incorporación de las reglas avanzadas y opcionales convierte la penetración aérea en algo más elaborado y seguro. Con esas reglas se pueden repetir las tácticas de “paquete de ataque” desarrolladas por los norteamericanos en sus misiones sobre Vietnam del Norte o por los israelíes en el Valle de la Bekaa. Los aviones de guerra electrónica perturbarán la defensa antiaérea mientras que otros aviones efectuarán ataques SEAD que destruirán los emplazamientos SAM más peligrosos. Los aviones de



ataque volarán detrás de esa cobertura preparadora del terreno, mientras los cazas les protegen de la aviación enemiga. Las misiones de apoyo aéreo cercano (9CAS) a las unidades terrestres son muy tentadoras pero en las áreas de retaguardia hay objetivos más "blandos" e interesantes, presas ideales para las misiones de interdicción (AI). Este es el caso de las unidades de artillería y de los cuarteles generales. La artillería enemiga es temible —como consuelo, la propia lo es también para el adversario— por su capacidad de contrabatería y por su fuego defensivo. La artillería puede anular un ataque u obligar a recomputarlo de nuevo, esta vez en peor relación de combate. Por ello neutralizar estas unidades desde el aire es siempre una buena acción preparatoria a un ataque terrestre. Las unidades de cuartel general y las de abastecimiento son los blancos "quirúrgicos" en TAC AIR. Su destrucción o inutilización temporal crea una parálisis casi total en el bando adversario, pero por su ubicación en la retaguardia enemiga generalmente será sólo posible su ataque mediante la interdicción aérea.

A caballo entre el cielo y la tierra están los helicópteros, armas potentes y rápidas. Estas características hacen que muchos jugadores los miren como la pancea. Pero, ¡cuidado!, la moderna caballería aérea puede verse metida en un Balaclava en miniatura sin demasiada dificultad. No hay duda de que los helicópteros de ataque son temibles y leta-

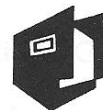
les armas ofensivas que además pueden redespigarse hacia cualquier punto amenazado con celeridad pero la cruz de la moneda es su fragilidad. Nuestro imaginario comandante ha aprendido esa lección tras lanzar a sus BO-105 en solitario a neutralizar un movimiento amenazador en el flanco. Ahora hay unos cuantos blindados soviéticos agujereados pero los helicópteros fueron borrados del mapa al intentar mantener una posición defensiva sin apoyo. Amigos míos, ataque significa eso y nada más. Los helicópteros de ataque son armas para hacer misiones "hit and run" o para dar un golpe demoledor pero no los dejéis nunca solos o los utilicéis como muro de contención. Si un helicóptero se os funde como mantequilla bajo el fuego enemigo, no os quejéis, no están pensados para la defensa estática. Lo ideal es tenerlos desplegados en algún bosque a retaguardia, en su lado de no movimiento o patrullando desde lejos un flanco y activarlos para lanzar ataques apoyando a otras unidades terrestres. Algún jugador curtido en TAC AIR pensará que, de hecho, el papel adjudicado en el juego a los helicópteros los subvalora y los hace menos temibles de lo que realmente son, amén de imposibilitar su apilamiento con unidades terrestres, lo cual obliga a utilizarlos con "mimo". Estoy de acuerdo, pero no hay ninguna ley que prohíba inventarse reglas nuevas. Mira la parte final de este dossier y encontrarás algunas jugosas soluciones a este y otros puntos poco realistas del reglamento.

Epílogo

Las posibilidades de TAC AIR no acaban con el material contenido en la caja de Avalon Hill. La revista "General" en el nº 2 del volumen 25 incluye fichas adicionales para el juego. Un pequeño troquel pone a nuestra disposición la 4ª Brigada Mecanizada canadiense, el complemento ideal para los CF-18 que aparecen en TAC AIR.

Puestos a internacionalizar más el juego, también se introduce en danza a los franceses, aunque sólo a sus unidades aéreas. la especial política gala con respecto a la OTAN no permite asegurar que harían las divisiones del 1º y 2º Cuerpo de Ejército francés y por ello éstas son obviadas. De todos modos nuestros vecinos transpirenaicos quedan brillantemente representados por sus Mirage 200 y Mirage F-1, entre otros. Para compensar el impacto de estas nuevas unidades aéreas, a los soviéticos se les suministran más Mig-23 y Mig-27. Como los arsenales aéreos están en constante evolución, la revista General se acomoda a las innovaciones aeronáuticas incluyendo las fichas de nuevos ingenios volantes como los Su-27, F-4F ICE, F-15E, F-15G, vehículos de reconocimiento a control remoto o los ultrasecretos y casi imposibles F-117.

Como valoración general, TAC AIR es un juego en el que las posibilidades aéreas son mucho más detalladas y completas que las terrestres pero esto viene compensado por el estúpido "feeling" aerotáctico que transmite. Como punto a criticar, algunas reglas polémicas por lo discutible de su realismo que obligan a tener que echar mano de unas cuantas reglas opcionales de factura casera. Igualmente son poco creíbles algunas decisiones de diseño un tanto "maniqueas" que dicen poco de la objetividad de los diseñadores norteamericanos a los que habitualmente les tiembla la mano o los prejuicios a la hora de adjudicar valores de combate demasiado altos al material soviético. Así los supuestamente terribles T-80 son claramente inferiores a los M-1 o Leopard II (5-4 contra 6-5 en cuanto a factor de ataque-factor de defensa), aunque lo que roza casi el ridículo es que las fichas aéreas soviéticas representan 4 aviones mientras que las de la OTAN valen por dos aviones cada una... y aún así las fichas aéreas soviéticas continúan siendo bastante peores que las "maravillas" made in USA. En el último Farnborough las exhibiciones de los Mig-29 dieron una impresión bastante diferente de la nueva potencia aérea soviética.



REGLAS OPCIONALES

1) Doblar el número de rounds aéreos por turno a 20. Dividir a la mitad el factor de movimiento de las unidades aéreas. Esto reduce la capacidad del enemigo para pasar silbando impunemente a tu alrededor y atacarte desde la retaguardia, fijándolo durante más tiempo en el punto de mira.

2) Resolver todos los ataques contra y desde aviones individualmente con todo el apilamiento siendo vulnerable. En otras palabras, no permitir que los factores defensivos sean añadidos cuando dos vuelos están bajo ataque aéreo; en su lugar lanza dos ataques separadamente. Aviones atacando no combinan sus factores de ataque. Esto focaliza más el pensamiento sobre las fuerzas antiaéreas y las unidades terrestres. Las unidades aéreas son todavía muy potentes pero son más vulnerables si son utilizadas descuidadamente.

3) Todas las unidades D1 deben o quedarse inmóviles o retirarse. Esto previene que unidades parcialmente dañadas amenacen algo que ellas no podrían hacer realmente.

4) Permitir a cada lado marcar una unidad terrestre como reserva por cada cuartel general que comienza el escenario. Después de que cada lado haya atacado, todas las unidades de reserva pueden mover y combatir (pero no en conjunción con unidades no de reserva). Esto amplía las opciones para el atacante, pero hace la defensa más difícil.

5) Permitir a los helicópteros apilar con unidades terrestres. Consideraciones tácticas aparte, esto da una mayor sensación de cooperación heliterrestre.

6) Permitir a las unidades antiaéreas que cuando ataquen apilamientos aéreos de dos vuelos, puedan escoger entre disparar a solo uno o a los dos vuelos.

7) Los aviones de ataque al suelo que sean atacados por la artillería antiaérea no utilizarán su factor B como factor defensivo sino la media de sus factores A y B (redondeando hacia arriba).

Escenario TAC AIR

EL PUENTE DE ALFELD

Primer bando: Pacto

Mapa de juego: Sección A y B. La entrada/salida es el límite sur del tablero para la OTAN y el límite este para el Pacto.

Duración del escenario: 8 turnos. Los turnos 4, 5 y 6 son nocturnos.

Despliegues:

OTAN

1ª Brigada/3ª División Mecanizada USA (entera): Círculo rojo US. Coloca dentro de 2 hexágonos de cualquier hexágono urbano con letra R/S/T.

Elementos agregados a la 3ª División Mecanizada USA (-): Círculo negro US. Fichas 1/76 M-107, 1/76 Supply, D/3/67 Chaparral, Unidad 3 de Tow, Unidad 10 de ingenieros. Colocan en el lado sur del río, dentro de 2 hexágonos de cualquier hexágono urbano con letra R/S/T.

36ª Brigada Panzer (entera): Círculo azul alemán. Coloca dentro de 2 hexágonos de cualquier hexágono urbano con letra U/V/W.

Elementos agregados a la 12ª División Panzer (-): Círculo negro alemán. Fichas Unidad 121 de M-107 y Unidad 121 Supply. Colocan en el lado su del río, dentro de 2 hexágonos de cualquier hexágono urbano con letra U y V situado al lado sur del río.

3/7 Batallón de artillería de defensa aérea USA (-): Corazón rojo US. Fichas 3/7 HQ, B/3/7 Hawk y 3/7 Supply. Colocan en cualquier lugar del tablero situado al sur de la línea de hexágonos 25.

Apoyo aéreo de la USAFE: 6 F-16. Entren en el 1º turno. 2 F-15. Entren en el

3º turno. 2 A-10. Entren en el 3º turno.

Apoyo aéreo de la Luftwaffe: 2 F-104 y 2 Tornado. Entren en el 2º turno.

Opcional: no aparecen los A-10 y en su lugar aparecen 2 F-117 en el turno 6º.

PACTO

Núcleo de tropas divisionarias de la 6ª División de Tanques de la Guardia (-): Círculo negro URSS. Fichas 6 TK HQ, 6 TK HQ, unidad 6 de ingenieros, unidad 6 de BM-21, unidad 6 de BRMD, unidad de 6 Mi-24 y unidad 6 de EW. Colocan en cualquier lugar al norte de la fila de hexágonos 22.

Elementos agregados del Grupo de Fuerzas Centro del Pacto (-): Cuadrado negro URSS. Unidad de ingenieros del CGF. Coloca en cualquier lugar al norte de la fila de hexágonos 22.

Artillería divisional de la 6ª División de Tanques de la Guardia (entera): Círculo negro URSS. Coloca dentro de 2 hexágonos de Z21, Y18, E22 y EE19.

6º Regimiento SAM (entero): Círculo azul pálido URSS. Coloca en cualquier hexágono numerado 22 o menos al Este de la fila de hexágonos. Y, esta inclusive.

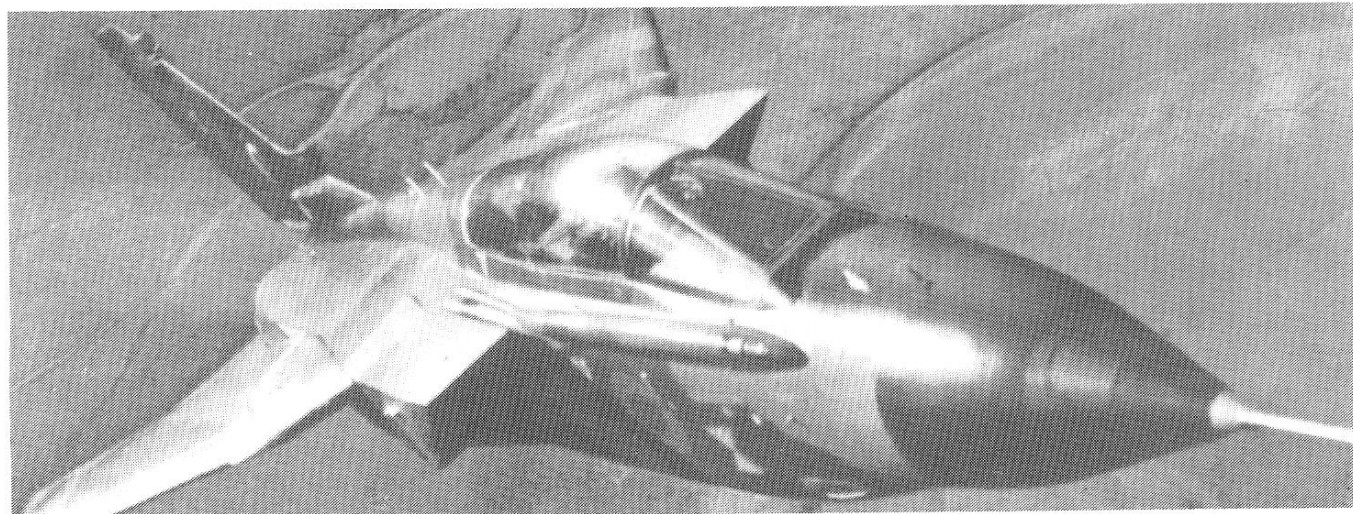
52º Regimiento de tanques de la Guardia (entero): Círculo azul URSS. Coloca dentro de 2 hexágonos de Schesslitz (Z21).

53º Regimiento de tanques de la Guardia (entero): Círculo verde URSS. Coloca dentro de 2 hexágonos del hexágono Y18.

51º Regimiento de tanques de la Guardia (entero): Círculo rojo URSS. Coloca dentro de 2 hexágonos del hexágono EE19.

22º Regimiento motorizado de la Guardia (entero): Círculo blanco URSS. Coloca dentro de 2 hexágonos del hexágono E22.

Apoyo aéreo del Ejército aéreo Tácti-



co: 4 Mig 23, 4 Mig 27, 4 Su 25, 2 Su 24. Disponibles todos desde el turno 1º.

Reglas especiales:

Reglas opcionales adaptadas de las diseñadas por Ellis Simpson para la revista GAMES Nº 4, de las diseñadas por Omar Yedaoui para la revista GRAAL Nº 11 y de las diseñadas por Gary C. Morgan para la revista GENERAL Nº 2, Volumen 25.

1. Sólo existen tres puentes sobre el río en la localidad de Bamberg (a efectos de este escenario, Bamberg pasa a ser Alfeld). Los situados en los hexágonos T25 y el situado en el lado Sudoeste del hexágono U28. Los demás puentes presentes en el tablero se obvian.

2. Los hexágonos urbanos sobre los que caigan ataques aéreos, ataques de artillería o en los que se encuentren unidades terrestres involucradas en combate de maniobra, pasan a considerarse

obstrucciones a efectos del movimiento. Colóquense marcadores de obstrucción para señalarlo. A efectos de línea de visión siguen siendo hexágonos urbanos.

3. Cualquier ataque de artillería que tenga como blanco un hexágono adyacente a algunos de los puentes puede resultar desviado en parte y caer en los puentes. Trátase a los puentes como factor B-4. Resultados de D2-D4 tienen como efecto la destrucción del puente. Para saber qué proporción del ataque de artillería afecta a los puentes se lanza un dado de 6 caras y se consulta la siguiente tabla:

Dado	Proporción de ataque artillería
1	0%
2	0%
3	25%
4	25%
5	50%
6	75%
	100%

Cuando 2 puentes han sido destruidos debido a los efectos de esta regla, la misma deja de tener efecto.

4. Los aviones USA que aparecen en el 1º turno, entran en combate obligatoriamente en la primera fase aérea con órdenes CAS. El FAC que les guía puede ser escogido libremente.

5. Se pueden tener puentes de campaña a razón de un puente por unidad de ingenieros adyacente al río. Cada unidad de ingenieros puede tender un máximo de 2 puentes durante todo el escenario. El puente de campaña tiene un factor B=2. Los resultados de combate D1 lo dañan y los resultados D2 o más lo destruyen. Si el puente es dañado se puede efectuar una tirada de reparación con un dado de 6 caras y se comprueba la siguiente tabla:

1-2	= parcialmente reparado tráfico restringido a 1 ficha por turno
3-4	= parcialmente reparado tráfico restringido a 2 fichas por turno
5-6	= totalmente reparado tráfico normal

La unidad de ingenieros ha de permanecer adyacente al puente averiado durante la fase de movimiento propia del turno siguiente a los daños, si quiere hacer tirada de reparación. El puente de campaña dañado que no se decide reparar es retirado del juego.

6. Las orillas del río Leine no son vadeables -son impracticables excepto

por movimiento a través de puente- desde el hexágono P25 hasta el hexágono V29 de la ribera sur y desde el hexágono Q25 hasta el hexágono V28 de la ribera norte.

7. F-117

a) El F-117 básicamente no puede ser visto por radar, de tal modo que no puede ser atacado por unidades de defensa aérea con radar o por misiles de guía rodárica. Es todavía un blanco para cañones o misiles infrarrojos en condiciones de luz diurna. Estos aviones son casi invulnerables de noche o con mal tiempo.

b) A pesar de su factor A subrayado, el F-117 no transporta misiles con guía rodárica. El factor A subrayado es, en este caso, para mostrar que puede atacar en combate aéreo (volar misiones de control aéreo) de noche o con mal tiempo.

c) Para usar su designador láser para guiar las bombas guiadas por láser de otros aviones, el factor B de un F-117 puede ser añadido a aquel del avión lanzador en combate de apoyo aéreo cercano si el F-117 está dentro de 2 hexágonos del objetivo cuando las otras unidades ataquen. Esto puede ser hecho repetidamente con diferentes unidades aéreas y en adición a los propios ataques del F-117.

Condiciones de victoria

El jugador del PACTO debe conseguir puntos mientras que el jugador NATO debe impedir que los consiga.

Tabla de puntos de victoria

+1	por puente sobre el río Leine intacto en poder del PACTO (en poder del Pacto implica que los hexágonos de entrada y salida del puente estén ocupados físicamente por unidades del PACTO o en su zona de control).
+1	por cada unidad acorazada, de infantería o de reconocimiento en la ribera sur del río o más allá.
+1	por puente de campaña utilizable.
+1	por unidad terrestre de la OTAN eliminada.
-1	por unidad terrestre o helicóptero del PACTO eliminado.

Nivel de victoria

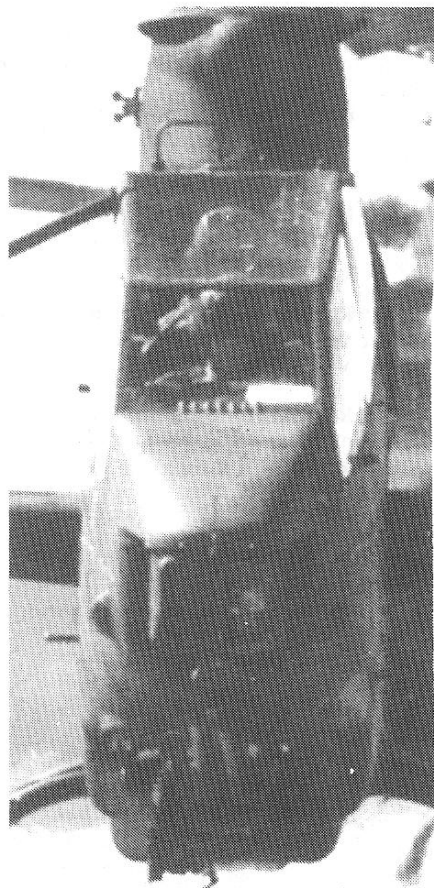
Decisiva NATO : 0 puntos de victoria del PACTO.

Táctica NATO: 1-2 puntos de victoria del PACTO.

Empate: 3 puntos de victoria del PACTO.

Táctica PACTO: 4-5 puntos de victoria del PACTO.

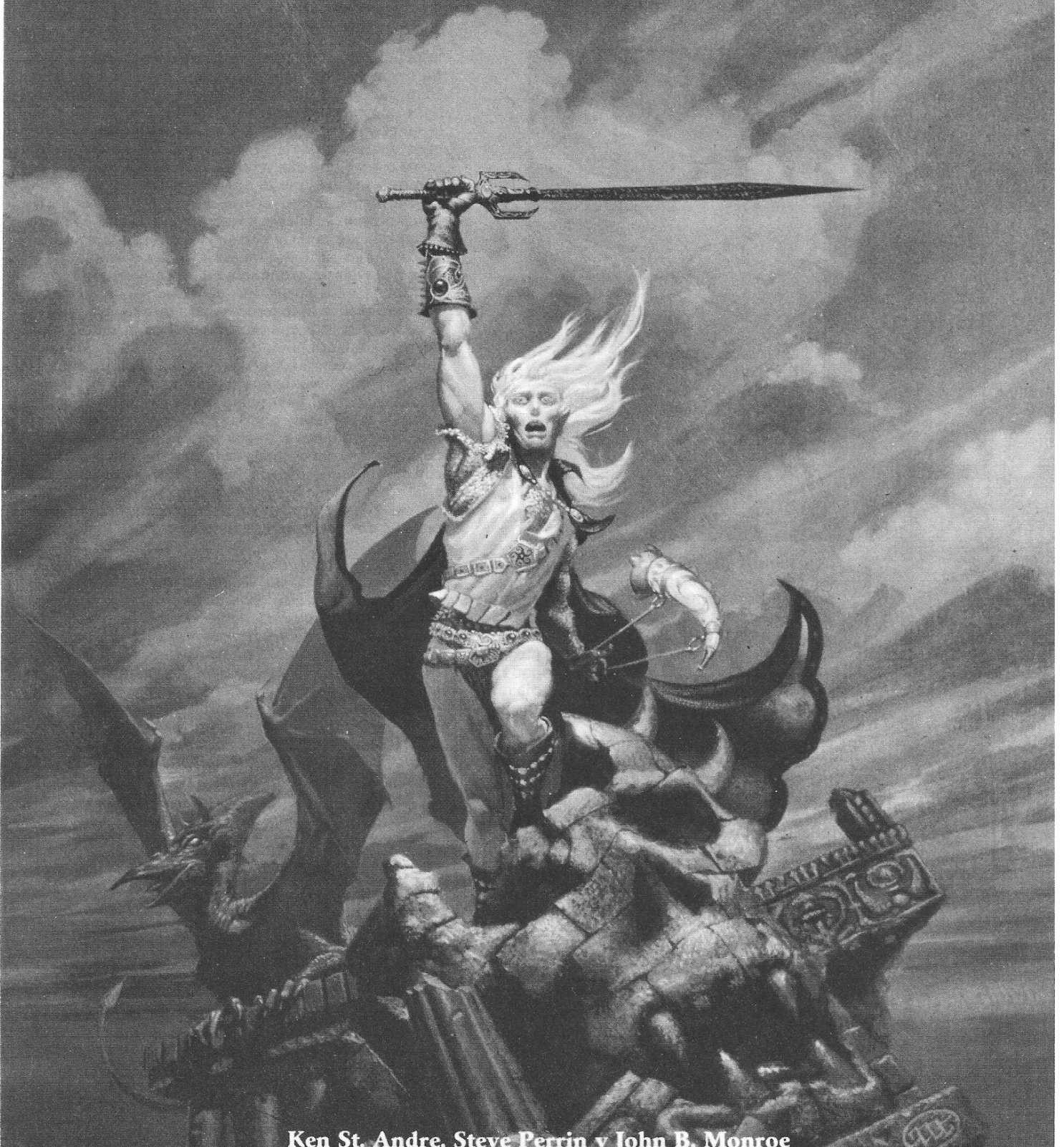
Decisiva PACTO: 6 o más puntos de victoria del PACTO ●



MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



Ken St. Andre, Steve Perrin y John B. Monroe

El vampiro en la llamada de Cthulhu

Esta interesante ayuda para contribuir a que la abundante sangre que corre en cualquier partida de Cthulhu sea aprovechada por alguien, tiene su origen en el artículo de Kevin Ross en Dragon magazine, nº 162, octubre de 1990.



Los vampiros que se describen a continuación no están sacados textualmente de ninguna obra literaria sino que las reglas que daremos reflejan tan sólo los aspectos del vampirismo más adecuados para su uso en un juego de rol, y en particular, están pensadas para recrear el ambiente de las numerosas películas de vampiros rodadas por Hammer Films en los años 50, 60 y 70, puesto que la mayoría de lectores estarán familiarizados con estos muertos vivientes del celuloide.

En este artículo nos ocuparemos de dos tipos de vampiros, el bisoño y relativamente poco poderoso vampiro menor y su más experimentado y peligroso colega, el vampiro mayor (o vampiro a secas). Los vampiros menores son relativamente débiles y sus tácticas reflejan su inexperiencia y su falta de finura. Al cabo de unos años, estas criaturas aumentan su poder y llegan a convertirse en vampiros mayores, pero con frecuencia su falta de sutileza levanta sospechas por lo que son perseguidos y destruidos antes de realizar la transición a vampiro mayor.

Cómo convertirse en un vampiro

La forma más obvia de convertirse en vampiro es ser mordido por uno de ellos. En algunas leyendas, el simple mordisco no basta para transmitir a la víctima

la maldición, aunque algún guardián perverso podría no dejar que sus jugadores sean conscientes de ello. Para que tenga lugar la transformación, el vampiro tiene que haber matado a su víctima chupándole toda la sangre. Acto seguido, y si no se toman las medidas oportunas, el cadáver se reanimará al cabo de una semana o dos (2D6 días a efectos del juego) en forma de vampiro menor, que se describe más adelante.

Otra forma de convertirse en vampiro es ser excomulgado por la iglesia a que se pertenezca. De esta forma, el cuerpo de la persona excomulgada no podrá descansar en paz hasta que se le vuelva a aceptar en el seno de la iglesia, y también en este caso el cadáver se reanimará a los pocos días del entierro, en forma de vampiro menor (Recuérdese que a un excomulgado ni se le pueden celebrar ritos funerarios ni enterrar en tierra consagrada).

El último método de convertirse en vampiro debería poner en movimiento automáticamente las facultades creativas de cualquier guardián de los arcanos de *La llamada de Cthulhu*, que se precie. Los cuerpos de los hombres y mujeres a los que se tiene por hechiceros se dice que se alzan después de la muerte para continuar con sus maléficos planes. Ni que decir tiene que estas criaturas también necesitan la sangre de los vivos para continuar su nefaria vida posterior. Ellos también empiezan como vampiros menores.

(...) Pocos lo saben, pero es un hecho demostrable, que la voluntad de un hechicero muerto tiene poder sobre su propio cuerpo, y puede levantarlo de su tumba para completar con él cualquier acción que dejara inacabada en vida. Y tales resurrecciones tienen lugar invariablemente para realizar actos malvados, y en detrimento de otros. El cuerpo será animado con mayor facilidad si todos sus miembros permanecen intactos, pero existen casos en los que la tremenda voluntad del hechicero ha conseguido levantar de entre los muertos su cuerpo hecho pedazos, y ha conseguido que estos pedazos sirvan a sus deseos, bien por separado o en una reunión temporal. Pero en todos los casos, tras completar la acción, el cuerpo vuelve a su estado anterior (...)

del Al Azif

Vulnerabilidades del vampiro

Los dos tipos de vampiro tienen una serie de debilidades en común, entre las cuales se encuentra su aversión al ajo, que les impide acercarse a menos de 1'80 m de una persona que lleve ajo en la mano o en alguna parte del cuerpo. El vampiro no sufre daño alguno a causa de la sustancia, pero le irrita de una manera similar a una reacción alérgica severa. Los vampiros



pueden sin embargo obligar a sus víctimas, mediante su mirada hipnótica, a deshacerse del ajo.

Ambos tipos sufren daño en contacto con objetos sagrados, en particular la cruz católica, la estrella de David o el agua bendita. La cruz o la estrella hacen 1D6 puntos de daño por contacto y además el vampiro intentará evitarlo a toda costa, manteniendo una distancia de unos 3 m entre él y el objeto en cuestión. Así como con el ajo, el vampiro puede intentar hipnotizar a la víctima para hacerle tirar el objeto. Una salpicadura de agua bendita causa 1D6 de daño. Estos elementos deberían formar parte del arsenal de todo buen cazador de vampiros.

Dos de los fenómenos más comunes de la naturaleza son mortales para el vampiro: la luz del día y el agua corriente. La inmersión en agua corriente (y debe ser inmersión completa, no basta con tirarle un cubo de agua) o la luz solar directa le causan 1 punto de daño por asalto, quedando destruido si se le reduce a 0 puntos de vida por dicha causa. Ninguno de los dos tipos de vampiros puede cruzar un río, arroyo o torrente ni aventurarse de día por el exterior por esta razón.

Obviamente, los cazadores de vampiros pueden (y deben) utilizar estas debilidades para limitar su movimiento. Acciones obvias son bloquear su camino con cruces, zonas embadurnadas con ajo o cursos de agua.

Ni los vampiros menores ni los mayores se reflejan en los espejos, ni en otras superficies brillantes, ni en la del agua. Ni uno ni otro tienen sombra. Extrapolando de estas propiedades puede deducirse que sus imágenes no pueden ser capturadas utilizando técnicas fotográficas normales (un personaje con la habilidad Fotografía puede hacer una tirada para ingeniárselas técnicamente y capturarlas, pero antes tiene que haber hecho al menos un intento infructuoso de fotografiar al vampiro con la técnica normal). Por el mismo motivo, la voz de un vampiro no puede grabarse por medios normales. Una y otra cosa limitan la capacidad de los vampiros para moverse entre los seres humanos y parecer humanos.

Un vampiro necesita descansar durante el día en un ataúd o cripta que contenga tierra de su país natal. Si no es así, pierde 1D6 puntos de vida cada día hasta perecer a menos que consiga descansar de nuevo sobre tierra de su país natal (que para abreviar, llamaremos suelo patrio a partir de ahora). Estas pérdidas sólo se recuperan después del descanso y de haber bebido sangre, y al ritmo de tantos puntos como los de CON extraídos (ver: alimentación). La recuperación continúa hasta que el

vampiro recupera sus puntos de vida originales. Este mismo deterioro tiene lugar si el vampiro no puede obtener su cuota de sangre habitual, perdiendo también 1D6 puntos de vida por día. Los puntos de POD (permanente) que el vampiro drena de su víctima se añaden a los del vampiro (pero no los de CON).

Un vampiro herido recupera todos los puntos de vida perdidos en combate en 24 horas siempre y cuando pueda reposar en suelo patrio como se ha descrito antes. Si resulta herido pero no es reducido a 0 puntos de vida, sigue siendo capaz de defenderse durante las horas diurnas, aunque sus únicos poderes sobrenaturales son entonces la mirada hipnótica y la telepatía con sus 'esclavos de sangre', de la que hablaremos más tarde (ver: víctimas del vampirismo). Por supuesto que también puede atacar físicamente. Si se ve reducido a 0 puntos de vida queda completamente indefenso y debe revertir a una forma fumígena o nebulosa pero en todo caso incorpórea, volviendo a su ataúd hasta regenerarse. Una vez dentro del ataúd su único recurso es llamar a sus esclavos de sangre o utilizar su mirada hipnótica para alejar a los cazadores de vampiros. De lo contrario es altamente vulnerable.

Una de las habilidades más terribles de ambos tipos de vampiros es el poder de hipnotizar a cualquiera con quien crucen la mirada, pudiéndolo hacer con una sola víctima a la que sean capaces de mirar a los ojos, y requiriendo una tirada de resistencia de su POD contra el de la víctima. Este tipo de ataques se resuelven al inicio del asalto y si el vampiro falla aún puede realizar otra acción (ataque, movimiento corto, etc.) al final de éste. La víctima puede intentar esquivar la mirada del vampiro para lo cual deberá tirar su PODx5 o menos en porcentaje cada vez que el vampiro haga un intento. Sin embargo ello proporciona un +10 a los ataques físicos de aquél. Si la víctima es incapaz de apartar la vista y el vampiro vence en la tirada de resistencia, la víctima queda hipnotizada, efecto que dura un número de asaltos igual al POD del vampiro, o hasta que se la moleste físicamente de alguna manera (sufriendo un impacto o siendo abofeteada vigorosamente pero no si es mordida por el vampiro). El efecto permite al vampiro dar órdenes a la víctima sin tener que hablar, pero no puede tratarse de órdenes que impliquen un comportamiento suicida aunque sí puede ordenarle que ataque a sus compañeros. El vampiro sólo puede controlar a una víctima a la vez y todo intento contra otra libera automáticamente a la primera. La mayoría de los vampiros utilizan esta técnica para obli-

gar a sus oponentes a bajar la guardia, especialmente si ésta incluye ajo u objetos sagrados.

El vampiro menor

Medios de destruirlo: el vampiro menor, como compensación a las vulnerabilidades antes descritas, sufre daño mínimo cuando es atacado con armas normales y no puede ser empalado con ellas. Sin embargo si recibe un impacto empalante en el pecho con un arma de madera como una estaca, un bastón afilado o similar es inmediatamente destruido. Igualmente si recibe un impacto empalante en la cabeza con un arma de hoja ancha como una espada, hacha de guerra, etc. es inmediatamente decapitado y destruido. Si no se utilizan las tablas de localización de impactos del suplemento *Cthulhu now* hay un 25% de probabilidad de acertar en el pecho y un 5% en la cabeza. Se puede permitir doblar dicha probabilidad si el investigador indica que apunta a esas localizaciones específicas. Los vampiros menores sufren daño normal pero no pueden ser empalados por armas mágicas o de plata. El fuego les afecta normalmente pero no les destruye de forma automática.

Para resumir los medios de destrucción: estaca de madera a través del corazón, exposición a la luz solar, inmersión en agua corriente, no poder descansar en suelo patrio y no poder alimentarse adecuadamente.

Cambios de forma: los vampiros menores sólo tienen una forma a la que cambiar. Se trata de la forma incorpórea de humo y la asumen de forma involuntaria cuando se ven reducidos a 0 puntos de vida. En esta forma pueden pasar por rendijas o aberturas muy estrechas para poder volver a su ataúd a descansar y regenerarse.

Alimentación: un vampiro menor debe beber sangre al menos 3 veces por semana, es decir, a días alternos. Un ataque certero drena 1D4 puntos de CON y de POD por asalto. Esta sangre puede extraerse tanto de personas como de animales pero esto último sólo se realiza en caso de extrema necesidad puesto que el vampiro prefiere la sangre humana. El vampiro menor intentará usualmente hipnotizar primero a su víctima y si esto falla utilizar la fuerza bruta para dejarla inconsciente o sumisa.

Comportamiento y tácticas: los vampiros menores pueden optar por beber sangre no humana, lo cual no está al alcance de los vampiros mayores. En la mayoría de los casos el vampiro menor se guía por deseos animales y es muy probable que cometa errores tontos en

su sanguinario afán. El resultado de la pérdida de humanidad de estos seres se refleja en su pérdida de APA, como queda ilustrado en la tabla de características de los vampiros mayores y menores. Sin embargo los menores no son totalmente estúpidos y a menudo escogen como víctimas a mujeres y niños para asegurarse de que no opondrán excesiva resistencia. Es muy probable que creen nuevos vampiros a causa de su inexperiencia, mientras que un vampiro mayor sólo lo hará cuando lo desee, y además su probabilidad de controlar a las víctimas es mucho menor; como se discutirá más adelante. Por supuesto que normalmente no crean otros vampiros voluntariamente puesto que llama mucho la atención y 'satura el mercado', de manera que si un vampiro menor crea inadvertidamente a otro puede intentar más tarde destruirlo para eliminar competencia.

Habilidades: en general las habilidades del vampiro menor son las mismas que las que tenía en vida, y con el paso del tiempo va aumentando en las áreas de agilidad (Tregar, Esquivar y Saltar), discreción (Ocultarse, Discreción), y percepción (Escuchar, Psicología, Descubrir, Seguir rastros). Durante la etapa como vampiro menor las habilidades de las áreas de manipulación, comunicación y conocimientos (ésta última

algo menos) permanecen relativamente constantes. Tampoco estaría mal penalizar ligeramente el área de comunicación debido a la pérdida de APA ("¿No os parece un poco raro ese tipo? ¡Está tan pálido!). En combate los vampiros menores atacan siguiendo lo descrito en las reglas de *La llamada de Cthulhu*, página 120.

La transición: se suman las características FUE, CON, INT, POD y DES que tenía el vampiro en vida y se resta el total de 100. La cifra resultante es el número de meses que deben transcurrir hasta que se transforme en un vampiro mayor.

El vampiro mayor

Medios de destruirlo: a diferencia de lo descrito anteriormente, los vampiros mayores no sufren daño alguno si se les ataca con armas normales (con la excepción de impactos empalantes en el pecho con armas de madera). Sufren daño mínimo y no se les puede empalar con armas mágicas o de plata.

Para resumir los medios de destrucción: exposición a la luz solar, inmersión en agua corriente, no poder descansar en suelo patrio, no poder alimentarse adecuadamente, estaca de madera a través del corazón sumada a

incineración, decapitación o exposición a la luz diurna o al agua corriente (la estaca meramente mantiene al vampiro inmóvil, lo descompone hasta los huesos y lo deja completamente inerte mientras que no sea extraída).

Cambios de forma y capacidad de convocatoria: la forma gaseosa incorpórea antes discutida es obligatoria cuando el vampiro se ve reducido a 0 puntos de vida por medios no fatales, pero también la puede adoptar a voluntad. Por otra parte el vampiro mayor puede adoptar la forma de un lobo o de un murciélago grande, proceso que en ambos casos requiere un asalto, y durante el cual no puede utilizar su mirada hipnótica aunque retiene sus otras inmunidades y vulnerabilidades. En forma de humo el vampiro es inmune a todo daño a excepción de armas y ataques mágicos hasta que vuelve a cambiar de forma. En forma humana o animal puede convocar a cada uno de los siguientes tipos de criatura una vez cada periodo de 24 horas: 2D6 murciélagos grandes, 2D6 manadas de ratas o 1D3 lobos. Estas criaturas sólo aparecerán si viven en la zona, por lo que los murciélagos y las ratas serán mucho más accesibles que los lobos en la mayoría de los casos. Llegarán al cabo de 3D6 asaltos y huirán si se les causa un 50% de bajas.

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



Alimentación: el vampiro mayor es capaz de controlar su sed de sangre puesto que solo necesita alimentarse una vez por semana pero bajo ningún concepto beberá sangre que no sea humana. Como quiera que extrae 1D6+1 puntos de POD y 1D6+1 puntos de CON de la víctima por asalto debe tener cuidado y controlarse para no crear nuevos vampiros cada vez que se alimenta. Este efecto de drenaje paulatino hace que el vampiro mayor sea más capaz de controlar a sus víctimas (ver más adelante) y realizar visitas más frecuentes a esos infortunados. La alimentación del vampiro se hace más fácil si hipnotiza a sus víctimas o en último extremo las reduce por la fuerza.

Comportamientos y tácticas: dado que tiene un mayor control sobre su sed de sangre, el vampiro mayor es un oponente más sutil que el menor. Con raras excepciones es infinitamente más refinado y de apariencia más cuidada que el otro y sin lugar a dudas más atractivo y carismático, comportamiento que queda ilustrado en su aumento de APA. Como las criaturas menores, rehusa convertir a sus víctimas en nuevos vampiros y si lo hace probablemente sea por alguna perversa forma de venganza contra una víctima; en todo caso el vampiro acabará por hacer que uno de sus sirvientes no vampíricos o de sus víctimas destruyan al infortunado. Aquellos a los que el vampiro mayor infecta inadvertidamente con el vampirismo también suelen ser víctimas de sus sirvientes.

Pocos oponentes son más peligrosos que el vampiro mayor. Si teme estar a punto de ser descubierto creará varios nuevos vampiros antes de escapar a lugares más seguros, de manera que no sólo plantea nuevas amenazas para sus perseguidores sino que además planta semillas que pueden crecer hasta convertirse en una poderosa alianza así, como en una amarga forma de venganza.

Habilidades: por regla general la mayoría de las habilidades del área de agilidad deberían al menos doblarse en relación con su valor normal, para reflejar la habilidad del vampiro mayor en escalar, dar saltos fantásticos y realizar otras hazañas semejantes. Ello no se extiende a habilidades como Nadar y Manejo de botes por razones obvias. Las áreas de discreción y percepción también deberían doblarse y la de conocimientos aumentar considerablemente debido al punto adicional de EDU que recibe por cada 10 años de 'vida' vampírica (además, por cada punto de EDU dispone de 15 puntos para aumentar habilidades). Un vampiro mayor puede ser aún débil en las áreas de manipulación y comunicación y en general solo habrá au-



mentado 1 ó 2 formas de ataque aparte del cuerpo a cuerpo. Los vampiros mayores atacan como los menores pero con un +15 a todas las formas de ataque físico.

Características de los vampiros menores y mayores

Característica

Vivo Vampiro Media Vampiro Media
menor mayor
FUE 3D6 3D6+1D6 14 (3D6+1D6)x2
28
CON 3D6 3D6+1D6 14 (3D6+1D6)x2
28
TAM 2D6+6 2D6+6 13 2D6+6 13
INT 2D6+6 2D6+6 13 2D6+6 13
POD 3D6 3D6 10-11 3D6x2 21
DES 3D6 3D6 10-11 3D6x1'5 16
APA 3D6 3D6-3 8-9 3D6-1D3+1D6
12-13
PV(media) 12 - 14 - 21

Las víctimas del vampirismo

Como vimos anteriormente, un vampiro puede crear un nuevo vampiro drenando completamente de sangre a una víctima. Ahora bien, si el vampiro tiene suerte o es muy cuidadoso puede convertir a una de sus víctimas en un esclavo de su voluntad, como si estuviera permanentemente bajo el control de su mirada hipnótica.

Por tal razón, hay que llevar cuidadosamente la cuenta de las pérdidas de CON y de POD de cada una de las víctimas de un vampiro. Cuando un vampiro reduce a una de sus víctimas ya sea mediante la mirada o la fuerza bruta, a continuación la muere. El guardián debe tirar entonces el dado correspondiente (1D4 para el menor y 1D6+1 para el mayor) cada asalto y restar el resultado de la CON y el POD de la víctima. Como ya se ha dicho, la mayoría de los vampiros no intentarán drenar totalmente a sus víctimas y concretamente los menores sólo requieren 1D3 asaltos para alimentarse por completo, dependiendo del tamaño de la víctima. Los mayores deben reprimirse más para no esparcir demasiado la enfermedad, por lo que usualmente les basta con 1D2 asaltos. Si la CON o el POD de la víctima llegan a 0 debido a este ataque, la víctima muere y se convierte al cabo de unos días en un vampiro menor. Si un vampiro de cualquiera de los dos tipos absorbe más de la mitad del POD original de la víctima y ésta no muere, se convierte en esclava de sangre de ese vampiro. Las pérdidas se recuperan (ésta es una excepción a las reglas sobre características y no se aplica a otras cir-

cunstancias) al ritmo de 1 punto de POD y otro de CON por día, o bien 1D3+1 por día si se hace reposo absoluto. El descenso en características afecta a las tiradas de Suerte y, lo que es más grave, a los puntos de vida.

Un esclavo de sangre se mantiene en contacto mental con su amo a todas horas. El contacto sólo permite enviar mensajes entre los dos, y no sensaciones visuales o auditivas. La víctima cumplirá cualquier orden que le de el vampiro mientras no sea de características suicidas, igual que en el caso de la mirada hipnótica, pero su efecto es permanente y el vampiro puede utilizarlo durante el día, usualmente para ayudarlo en caso de que alguien haya encontrado su lugar de reposo. Este contacto sólo puede romperse si se destruye al vampiro y es efectivo a cualquier distancia.

Una víctima que ha muerto por drenaje de sangre de un vampiro (por quedar reducida a CON o POD 0) retorna al cabo de 2D6 días en forma de vampiro menor, pero en este caso no se encuentra bajo el control del vampiro que la atacó. Hay métodos de evitarlo, el más conocido de los cuales es atravesarle el corazón con una estaca de madera antes de que resucite. Otro método eficaz sería incinerar el cadáver si aún no ha resucitado como vampiro. Métodos más sutiles, como vigiliás de oración y el uso de objetos sagrados o de ajo podrían ser de utilidad, siempre a discreción del guardián, pero no se recomiendan. La exterminación de vampiros debería ser un asunto sucio y más bien macabro.

Los vampiros y la COR

Los diversos aspectos del vampirismo pueden afectar seriamente la COR de quien los presencie. Ver a un vampiro menor sabiendo lo que es tiene un coste de 0/1D6 puntos y ver a un vampiro mayor en idénticas condiciones, 1/1D8. Si en uno u otro caso la persona conoció en vida al vampiro se suma 1/1D4 a la tirada anterior (que queda como sigue: 1/1D6+1D4 para el vampiro menor, 2/1D8+1D4 para el vampiro mayor). Ser mordido por un vampiro de cualquier tipo cuesta 1/1D4 puntos de COR. Ver a un vampiro alimentándose de un ser humano cuesta 0/1D3.

Ayudar a clavar una estaca a un vampiro que aún no ha resucitado también requiere una tirada de COR, 1/1D4, y si se falla no se puede seguir participando en la operación además de la pérdida de COR, teniendo que pasar al menos 1D10x5 minutos antes de reunir suficientes redaños como para intentarlo de nuevo. En ese momento hay que tirar COR de nuevo, esta vez sin pérdida al-

guna. Si se consigue la tirada, el individuo puede reemprender la tarea, pero si se falla deberá aguardar 1D10x5 minutos más y así sucesivamente hasta que consiga la tirada, o bien otro de sus compañeros consiga utilizar la estaca, ¡o bien el nuevo vampiro resucite!

Clavarle la estaca a un vampiro que ya ha resucitado (de cualquier tipo) requiere también una tirada de COR, 0/1, pero si se falla, el personaje puede seguir intentándolo. Si el vampiro a quien se intenta clavar la estaca era conocido en vida del personaje, la tirada a realizar ser 1/1D6 y si la falla el personaje deberá aguardar 1D10x5 minutos para calmarse y volver a tirar COR como anteriormente se ha descrito, pero esta vez con una pérdida de 0/1 puntos de COR por cada intento fallido de reunir fuerzas.

Presenciar la desintegración de un vampiro debido a los métodos más usuales cuesta 0/1D3 puntos de COR.

Por otra parte, la destrucción de un vampiro menor aporta 2D4 puntos de COR a cada uno de los que tomen parte en la hazaña, mientras que en el caso de un vampiro mayor la recompensa son 2D6 puntos. El guardián puede otorgar también, si lo desea, 1 punto adicional de COR por cada esclavo de sangre que quede libre con la muerte de un vampiro.

Los vampiros en las campañas

Cuando se utilicen vampiros en las campañas de *La llamada de Cthulhu* hay que tener en cuenta que las reglas que hemos dado hasta ahora no tienen por qué ser inamovibles. El guardián puede y debe jugar con ellas hasta crear algunos vampiros únicos a encontrar, además de los normales. Imaginémonos un vampiro que sea inmune a los métodos detallados antes (luz del día, objetos sagrados, agua corriente, etc.) hasta la noche en que debe alimentarse en cuyo momento se convierte en una especie de bestial licántropo vampiro. O imaginémonos a un vampiro ateo inmune al agua bendita y a los símbolos sagrados, pero con el resto de debilidades antes descritas. O quizá un vampiro a quien no afecte la luz solar y sin poderes especiales durante el día, pero que en todos los demás aspectos sea como lo descrito. Utilizando este artículo como guía, las posibilidades son virtualmente infinitas.

Una de las tareas más importantes del cazador de vampiros es abrirse paso por entre todos los mitos y leyendas que rodean a estas criaturas y encontrar sus auténticas debilidades. La mayor parte de los métodos para destruir vampiros están al alcance de cualquiera que tenga

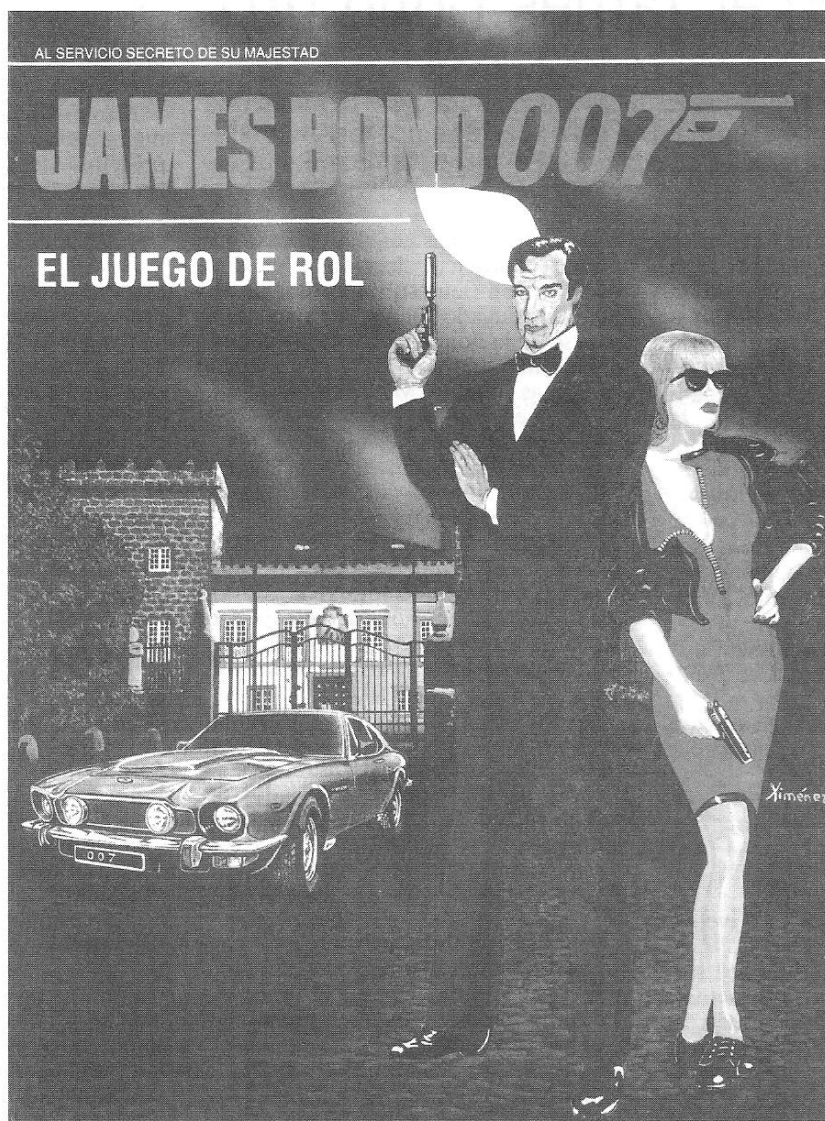
un 15% o más en Ciencias ocultas, mientras que los temas más profundos (como el hecho de que no basta con clavarle una estaca a un vampiro mayor) requieren disponer al menos de un 30% en Ciencias ocultas. Los métodos de mantener alejados a los vampiros (el ajo, la cruz, etc.) los conoce cualquiera que tenga más de un 5% en esa misma habilidad. Todo esto puede parecer poco pero recordemos que los habitantes de la década de los 90 tenemos 60 años de cine de vampiros que nos han enseñado mucho acerca de la 'ecología' de estos seres, mientras que en la década de los 20 las fuentes de información eran solamente escritas. Los guardianes que organicen campañas ambientadas en la época actual pueden rebajar las cifras antes citadas en un 5% para reflejar la educación de los investigadores en los temas vampíricos vía el cine. La mayoría de esta información puede hallarse en una biblioteca con un par de horas de búsqueda y unas cuantas tiradas de Buscar libros.

Debería quedar claro que los vampiros precisan cambiar de aires de vez en cuando para evitar sospechas. A veces se ven obligados a huir porque ya las han despertado, y en ese caso siempre disponen de algún tipo de esclavo humano o contacto que se ocupa de organizar los viajes, lo cual es especialmente importante en viajes que lleven implicado el cruzar mares. Suele tratarse siempre de víctimas del drenaje de POD, a quienes se ha prometido el estatus de vampiro a cambio de su ayuda. Estos esclavos suelen transportar a menudo varios ataúdes para sus amos puesto que estos monstruos acostumbra a tener varios esparcidos por diversos lugares, por motivos de seguridad principalmente.

Una nota final: cuando un vampiro se enzarce en una refriega con los personajes el guardián debería (si es posible) procurar dejarlos inconscientes en lugar de matarlos, para luego morderles. Si entra dentro de los planes del guardián, debería tratar de convertir a uno de los personajes (o al menos a un PNJ importante o poderoso) en un esclavo del vampiro, lo cual puede implicar hacer alguna trampa con las tiradas de absorción de sangre (puesto que no quedaría bien que el personaje se muriera sin más). Así los demás personajes tienen un motivo más para cargarse al vampiro, que es liberar a su compañero de la esclavitud vampírica. También puede ocurrir que si el vampiro mata a uno de los investigadores el resto del grupo tenga que enfrentarse a su antiguo compañero además de al vampiro original. ¡Imaginémonos la escena en que los investigadores tengan que clavarle la estaca a su antiguo colega!

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...**

“Sprechen sie deutsch, herr Bond?”

Idiomas en el James Bond 007

Todos sabemos que James Bond es un auténtico fiero, pero también que es un poco exagerado que se entienda a la perfección con cualquier habitante del más alejado rincón del planeta. Karl Walker Klobuznik nos soluciona el problema.

En la página 43 del libro Básico, se afirma que no existe ninguna habilidad específica para los idiomas. Se basa en que Bond nunca tuvo demasiados problemas de ese tipo, ya que bien disponía de algún traductor, o bien sus contactos hablaban inglés. Cuando repasé las películas, me di cuenta de que esto no era del todo cierto. De hecho, Bond (sobre todo en la etapa de Roger Moore) siempre parece capaz de hablar el idioma que en cada momento se necesite. Habla japonés en “Sólo se vive dos veces”, italiano en “Vive y deja morir”, árabe en “La espía que me amó”, y español en “Octopussy”.

Esto parecía ilógico para alguien que nunca sabía donde le llevaría su próxima misión.

Por ello, para los Masters que quieran incluir los idiomas en sus campañas presento las siguientes reglas:

HABILIDAD: Idiomas

Posibilidades Básicas: INT + Nivel de Habilidad

Descripción: El personaje conoce uno o mas idiomas que se utilizan actualmente en el mundo. Esta habilidad, al igual que las de Conducir o Carisma, la tienen los Personajes Jugadores automáticamente a nivel uno. Los PNJ pueden disponer de esta habilidad, según el Master lo determine. Por ejemplo, Auric Goldfinger tendría esta habilidad, ya que hablaba coreano.

El nivel de la habilidad indica el número de idiomas que el Personaje puede hablar y entender. Los idiomas posibles no han de ser elegidos en el momento de adquirir el nivel. En su lugar, siempre que un Personaje esté en una situación en la que dominar cierto idioma le podría sacar de un apuro, el jugador declarará que es uno de los idiomas que domina, anotándolo en la hoja de personaje. Una vez hecha la elección no podrá ser alterada, estando limitado el

número de idiomas por el nivel en la habilidad. El orden de elección de los idiomas también tiene su importancia, debiendo el Jugador hacer una lista en el reverso de la hoja de personaje de la siguiente manera:

Idiomas (Lengua Materna)

- 1) primer idioma elegido
- 2) segundo idioma elegido
- 3) ...y así sucesivamente

El primer idioma se anotará en la línea 1, el segundo en la 2, etc...

Las posibilidades básicas de la primera línea se calcularán de la manera habitual. Las del segundo idioma figurarán con un nivel inferior, las del tercero con dos, y así sucesivamente. El orden establecido no podrá ser variado en ningún caso.

Los PNJ no tienen tanta flexibilidad en sus idiomas como la que disfrutaban los Jugadores. Todos los idiomas que domina un PNJ son determinados de antemano, no pudiendo incrementarse el número de éstos durante el juego. Lo que es importante son las posibilidades básicas de los idiomas que el PNJ conoce.

Uso: Esta habilidad permite a un personaje establecer una conversación normal en el idioma elegido. El grado de fluidez en la lectura o escritura se deja al albedrío del Master.

El Master no deberá hacer una tirada de habilidad cada vez que un Personaje hable o escuche, para determinar el grado de comprensión de cada frase, ya que esto frenaría el juego considerablemente. La tirada se deberá hacer únicamente en situaciones en las que las condiciones de comprensión, digamos que no son las idóneas. Nunca se realizará una tirada de habilidad para la lengua materna.

James Bond grita órdenes a su grupo de asalto Ninja durante el ataque a una fortaleza de TAROT. Al pretender entenderse con el ruido de explosiones y combates, el Master asignará un Nivel de Dificultad de 4 a la Habilidad de Bond de Idioma japonés.

Un agente está intentando escuchar una conversación entre Goldfinger y su técnico coreano. El jugador hace una tirada de Percepción para ver que tal la oye, tras lo que realiza una tirada de idiomas-coreano-. El Master deberá consultar la tabla de Uso de Habilidades del libro Básico para determinar que cantidad de información obtuvo en este caso.

En las operaciones en las que se actúe con tapadera, como Bond en “Sólo se vive dos veces”, la habilidad de idiomas puede jugar un papel muy importante. El Master deberá hacer la tirada de idiomas cuando se crea la tapadera, y al principio de cada día subsiguiente en las que esta se mantiene. El Grado de Dificultad será de 10 ya que determina como se defenderá el personaje en conversaciones normales durante el día. El grado de dificultad podrá variar si se supone que durante el día es posible que se tengan que usar palabras o idiomas poco comunes. Por ejemplo, mantener una conversación con un físico nuclear soviético, es algo más difícil que preguntar la hora o pedir el desayuno. El Master deberá anotar la Categoría de Éxito de la tirada, y usarla para modificar todas las tiradas de Usos y Costumbres, Disfrazar o cualesquiera habilidad use el Master para comprobar la tapadera del agente en cuestión.

Categ.Éxit.	Mod.Grad.
IDIOMAS	Dif.Tapadera
1	+1
2	0
3	-1
4	-2
Fallo	-3

El agente de su Majestad JUSTIN THYME está haciéndose pasar por un vendedor ambulante Parisino para poder observar discretamente la puerta de determinado hotel. Sus posibilidades Básicas en Francés son de 14, siendo sus posibilidades Básicas en Usos y Costumbres de 17. Cuando JUSTIN monta por la mañana su chiringuito, el Master hace una tirada de Idiomas a un grado de dificultad de 10. Obtiene un 12, lo que hace una CE-1. Seguidamente, hace una tirada de Usos y Costumbres a un grado de dificultad de 6. (5 + 1 por el éxito en la tirada anterior). Obtiene un 87 lo que se traduce en un éxito, gracias al modificador... JUSTIN será capaz de mantener vigilado el Hotel sin levantar la mas mínima sospecha.

El uso imaginativo de esta habilidad ayudará a los Jugadores a sentir el “ambiente” que se vive en un local exótico. Después de todo, siempre habrá una bala esperando al agente que se le escape un ligero acento inglés, mientras trata de persuadirle de que “no tiene nada que ver”...



Los secretos del Diablo

Fe de erratas

Nadie es perfecto, y como en cualquier obra humana en Aquelarre se coló algún que otro fallo. No hay problema, aquí tienes las correcciones pertinentes.

NOTA DEL AUTOR: Tras mucho rumiar y cavilar sobre cómo lograr echarle las culpas al editor, al corrector, al tipógrafo y al impresor, el autor, con las orejas rojas como un tomate, afirma que se niega a hacer la nota del autor.

NOTA DEL CORRECTOR: El corrector afirma que ya ha tomado las medidas del cuchillo destinado al tipógrafo, y asegura que la vergüenza del autor está ya calibrada y puesta en la recámara, presta a la actuación.

Esta Fe de erratas está estructurada del siguiente modo:

En primer lugar se indica el número de la página dónde se encuentra la errata, y a continuación el número de la columna. Seguidamente viene una referencia en mayúsculas, y la errata, seguida de una pequeña explicación, si conviene.

- Pág. 12, col. 1: RESISTENCIA. Un Pj se desmaya al llegar a Resistencia 0 o negativo, no 2.

- Pág. 14, col. 3: ARMAS. Entre las competencias del Cortesano y del Cazador está el manejo de un "grupo" de armas, no de un arma.

Estos grupos de armas no se refieren a la clasificación de armas según su resistencia y longitud (1, 2, 3, A o B), sino a las armas que se manejan con la misma Competencia. Así, si un Pj coge la competencia "Cuchillo" sabe manejar con el mismo porcentaje el Estilete, la Daga y el Cuchillo.

- Pág. 16, col. 1: APDO. 84. Cambiar "Regatear" por "Comerciar".

- Pág. 16, col. 1: APDO. 85/86. Cambiar "Regatear" por "Comerciar".

- Pág. 16, col. 2: APDO. 97. +30% en un "grupo" de armas.

- Pág. 25, col. 2: REGLAS DE PARADA. La tabla de malus sólo se aplica-

rá ante los ataques simultáneos de dos o más enemigos. En caso de tener que parar los ataques de un sólo enemigo se realizarán tantas tiradas de parada como ataques realice (y contarán como una sola acción) pero sin malus.

- Pág. 28, col. 1: ARMAS ESPECIALES, PALO Y LANZA. La acción de combate TROPEZAR sólo sirven frente a oponentes humanos, o frente a bipedos de talla humana.

- Pág. 32, col. 2: TABLA DE HECHIZOS INICIALES. Cambiar IRR por Con. Mág. (Conocimiento Mágico).

- Pág. 33, col. 1: APRENDIZAJE DE NUEVAS HECHIZOS. En caso de estudiar un libro de magia, éste tiene que tener obligatoriamente un porcentaje de Enseñar, el cual representa su claridad de redacción (o la falta de ella).

Los pasos para aprender hechizos de un libro son, pues:

- Pasar una tirada de leer en el idioma en que esté escrito el libro.

- Pasar una tirada igual o inferior a su porcentaje de Enseñar.

- Pasar una tirada de IRR.

- Págs. 34 a 41: LISTA DE HECHIZOS. Falta el asterisco que señala los hechizos de Goecia (Magia negra).

Estos son:

Atracción sexual

Lámpara de búsqueda

Discordia

Maldición

Impotencia

Dominación

Riqueza

Filtro amoroso

Descubrir un ladrón

Sumisión

Robar fortaleza

Vuelo

Maldición del Lobisome

Conmoción

Invocación de Igneos
Invocación de Silfos
Invocación de Incubos y Súcubos
Invocación de Ondinas
Invocación de Gnomos
Invocación de Sombras
Para matar a distancia
Invocar a Frimost
Invocar a Guland
Invocar a Masabakes
Invocar a Silcharde
Invocar a Surgat
Invocar a Agaliaretp
Muerte

- Pág. 64, col. 2: ENFERMEDADES VENEREAS. Cambiar "Purgaciones" por "Ladillas".

- Pág. 65, col. 2: PROTECCIONES. Un casco vale 40 m. Suprimir "o 7 3".

- Pág. 66, col. 1: INGRESOS. (Último párrafo). Cambiar "Regatear" por "Comerciar".

- Pág. 70, col. 2: RASGOS DE CARÁCTER DE ABBAD IBN AL-KARIM. Falta un tercer Rasgo: es manco de la mano izquierda.

- Pág. 71, col. 1: COMPETENCIAS DEL GOLIARDO HERODOTO. Cambiar "Regatear" por "Comerciar".

- Pág. 81, col. 1: 2º PARRAFO. Los Pj pregenerados se encuentran en la pág. 68 y siguientes.

- Pág. 93, col. 2: ALVAR. Cambiar "Regatear" por "Comerciar".

- Pág. 94, col. 1: ARNAU. Cambiar "Regatear" por "Comerciar".

Falta, además, el mapa de la posada.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

THARNEFUIN

(A través de la oscuridad)

Tharnefuin (a través de la oscuridad) es una aventura para El Señor de los Anillos, para jugadores con personajes de nivel alto. En ella se trata de captar el ambiente de las novelas de Tolkien, por lo que no es recomendable que la juegue quien no haya leído "El Señor de los Anillos". Asimismo, se supone que los personajes de los jugadores son gente de una cierta alcuernia, así que nada de Elfos Noldor ladrones, ni Dunadan asesinos. Es recomendable que en el grupo haya un elfo, que estará al servicio de Elrond. Por lo demás, lo único que se debe intentar evitar son incongruencias históricas (por ejemplo, el único Hobbit que se conocía en esa época más allá de Bree era un tal Bilbo).

Es recomendable, para dirigir este módulo, tener los módulos de ICE "Mirkwood", "Insegard" y "The Halls of the Elven King", aunque no es imprescindible.

La acción comienza el mes de Thrimidge del año 2.941 de la Tercera Edad. Los PJ se encuentran en la fortaleza de Ortanch, en Nan Curunir, en cuyo centro se levanta la torre de Insegard, donde se está celebrando el Concilio Blanco. Forman parte del séquito del señor Elrond (en caso de ser elfos), de las representaciones de los Edain (Gondor, Rohan) o de las compañías de montaraces.

Los personajes, si son de alcuernia, estarán alojados en la propia torre, en caso contrario se alojan en las confortables estancias excavadas en el impresionante muro exterior de las defensas. A primera hora de la mañana, unos mensajeros les convocan a una reunión en la torre. En ese tiempo, Sarumán el blanco aún no ha construido las fraguas y alambiques que destrozarán la belleza del interior. Hoy, entre los cuatro caminos radiales que unen Ortanch con Insegard, y que discurren entre arboledas, se extienden jardines y huertos, árboles frutales y pastos en los que triscan ovejas, e incluso un pequeño lago en el que saltan peces plateados. Aquí y allí, entre verdes macizos de árboles, nacen fuentes cantarinas. Por el camino llegan a la impresionante torre de Insegard, de piedra negra y brillante, de 500 pies (unos 150 metros), coronada por cuatro colmillos de piedra cuyos extremos parecen tan afilados como cuchillos. La torre se estrecha hacia su extremo superior. Una amplia escalinata de 27 escalones de la misma piedra negra asciende hasta la puerta, también de piedra, sobre la que se abre un balcón con barandal de hierro. Muchas pequeñas ventanas se abren en las paredes. Ante las puertas montan guardia dos soldados de Gondor con brillantes yelmos y armaduras. Los PJ son acompañados por el mensajero a través del amplio vestíbulo a una escalera en espiral que sube hasta el tercer piso, donde acaba. Allí son conducidos a una puerta bien tallada.

El mensajero llama a la puerta y una voz dice "Adelante". La habitación es una biblioteca con las paredes tapizadas de libros y pergaminos. Varios sillones se reparten por la estancia. Sentado en uno de ellos hay un anciano vestido con un largo abrigo gris y una bufanda de plata. Sus cabellos y barba son largos y blancos, enmarcando un rostro aguileño de profundos ojos azules, que brillan con una llama juvenil que desdice el viejo cuerpo. Apoyada en el brazo del sillón hay una vara de madera. Apoyado junto a una ventana hay un alto elfo, de cabello oscuro ceñido por una corona de plata. Su rostro, ni joven ni viejo, pero irradiando una impresionante majestad. (Son Gandalf y Elrond, y, normalmente todos o al menos alguno de los PJ ya los conocen). Gandalf se dirige a los PJ: "Bienvenidos, sentaos. Hoy, al fin, el Concilio Blanco ha tomado una trascendental decisión, esperemos que no demasiado tarde. La sombra del Nigromante de Dol Guldur ha oscurecido ya por demasiado tiempo el Bosque Negro. Esperemos que pronto se encienda una luz en estos tiempos sombríos. He pedido a vuestros señores los mejores hombres (o mujeres) y me han recomendado vuestros nombres."

"Como debéis saber" interviene Elrond "no ha llegado ningún mensajero de los Salones del Rey Elfo, mi pariente Thranduil, desde hace mucho tiempo, por ello, os necesitamos como mensajeros".

"Los caminos son peligrosos hoy en día, e incluso muchos han desaparecido" sigue Gandalf "la distancia es larga, y la sombra de Dól Guldur ha convertido en inseguras zonas antaño transitadas. Por todo ello nos vemos en la necesidad de enviar noticias al bosque. Iría yo mismo, puesto que dentro de poco ire hacia el Norte, pero los trabajos del Concilio aún pueden retenerme varios días, y, por otra parte otro asunto urgente me reclama allí".



“Pensamos” dice Elrond “que una pequeña compañía de rápidos jinetes tiene más posibilidades de llegar a la casa de mi pariente que un cuerpo de ejército, esquivando los espías y trampas del enemigo. Debéis entregar este pergamino a Thranduil o a su hijo Legolas, (entrega una cajita a los PJ). Si alguien que no sea ellos abre la caja, el pergamino se incinerará inmediatamente. Podéis emplear este recurso si viérais en peligro la misión. Si perdéis el pergamino, intentad que al menos uno de vosotros llegue. Decid simplemente: El Concilio Blanco ha decidido atacar Dol Guldur. Necesitamos tus lanzas en el Sur.”

“En cuanto al camino” dice Gandalf “lo mejor es que subáis hacia el Norte siguiendo el Anduin. Evitad el Men-i-Naugrim (el camino del Bosque Viejo), hoy es frecuentado por otras criaturas muy peligrosas. Subid hacia el Norte, más al norte de La Carroca se abre un pequeño sendero, según mis últimas noticias (me las dio un viejo amigo) aún está abierto. Tomadlo y llegaréis. También me han prevenido de un río que lo atraviesa, sus aguas son negras y están encantadas, evitad beber esas aguas y mojaros. Evitad también comer nada del bosque, cuidado, extrañas criaturas lo habitan hoy. Por último os pediré otra cosa, hace unas semanas unos amigos míos tomaron ese camino y temo por ellos, es un grupo de trece enanos y un mediano, un periannat para los elfos, si tenéis ocasión, intentad saber de ellos”.

“Finlon os proporcionará alimentos y equipo” Elrond señala al mensajero que les ha guiado a la habitación “tened mucho cuidado, y suerte. Mucha vais a necesitar” dice Gandalf “espero que pronto nos volveremos a ver en el Norte. Si no me equivoco se preparan allí grandes acontecimientos”.

Se proporcionará a los PJ el equipo que pidan dentro de lo lógico, y alimentos para un mes aproximadamente, con el consejo de que los economicen.

Distancias estratégicas

- De Isengard a los vados del Isen: 40 millas (D).
- De los vados del Isen al Entaguas: 100 millas (D).
- Del Entaguas al Codo Norte del Anduin: 100 millas (D).
- Del Codo Sur del Anduin a Lorient: 400 millas (A).
- Del Entaguas a Lorient: 250 millas (A).
- De Lorient a los Campos Gladios: 190 millas (A).
- De los Campos Gladios al viejo vado: 120 millas (D).



- Del viejo vado al Camino: 40 millas (D).

- Camino del Bosque: 240 millas (B).
A: Abrupto D:Despejado B: Bosque.

A caballo se recorren unas 25 millas por día, tardarán aproximadamente 60 días.

A pie se recorren unas 18 millas por día, que supondrían unos 83 días de viaje.

Esto equivale a la media entre lo que se tarda por terreno abrupto y despejado, corresponde al master aplicar los modificadores que desee.

El día en que los PJ salen de Isengard es claro y frío, pueden atravesar el Isen por el puente de Ortanch o por los vados, más al Sur.

El terreno es abrupto y salvaje en los alrededores de Ortanch, y se va bajando y suavizando hacia el Sur, las llanuras de Rohan. El viaje durará un día y medio hasta los vados y tres o cuatro

días más hasta el Entaguas. Las llanuras de Rohan están cubiertas de hierba verde (Thrimidge=Mayo) que aún no ha alcanzado su máxima altura, y son suavemente onduladas, con algún árbol aislado y grupitos de árboles aquí y allá. No pasará nada hasta atravesar el Entaguas (tiro de MM fácil). En el vado, el agua no llega más que a los muslos de los jinetes. Una vez atravesado el río, deben decidir por dónde ir, y si parar o no en Lorient. (Recordad: a cualquier humano que no sea Dúnadan no debería hacerle mucha gracia ir a los dominios de la Bruja Blanca de Lorient, quien lo recordó 200 PX).

En el Folde Oeste

La zona es igual, una llanura de hierba verde con algunas hileras de suaves colinas arboladas y las sombras violetas de

las montañas al Norte. Un día después de haber atravesado el Entaguas. Un tiro de Percepción fácil permitirá ver acercarse un grupo de jinetes. Son una docena de rohirrins arreando una caballada. A su mando va Aldor, jefe de éored. Si no hay problemas, Aldor para un momento y habla con los PJ, mientras sus hombres siguen arreando a los caballos. "Ayer, hacia el Norte, tuvimos un encuentro. Topamos con un grupo de orcos. Los exterminamos, aunque desgraciadamente perdí dos hombres. Temo que más de esas despreciables criaturas hayan atravesado el Anduin para atacar a las caballadas. He enviado mensajeros a dos grupos que pastoreaban cerca del mío y me dirijo a toda marcha a Edoras a dar la alarma. Tened mucho cuidado si seguís vuestro camino. Razones muy graves os deben obligar a seguirlo, pues el camino es hoy más peligroso que nunca, con los orcos atravesando el Anduin y las extrañas hechicerías de la Dama Blanca de Lorien".

Desde aquí los PJ pueden dirigirse a Lorien, subir hacia el Norte por la orilla izquierda del Anduin o intentar cruzar el río por Los Codos.

Si intentan cruzar el río por los Codos, ahí no hay vado, y el cruce del río a caballo debe hacerse nadando el animal, lo que supone un tiro de MM muy difícil (-20) ya que el Anduin baja rápido y caudaloso. En caso de caída, el tiro de nadar se modifica según la armadura que lleve el PJ desde sin armadura (difícil) hasta cota de malla (Extremadamente difícil). En ese cruce serán descubiertos por un explorador orco y atacados por la noche por un grupo de 15 orcos al mando de un Uruk-hai. Desde aquí, ver más adelante los siguientes apartados.

Si se dirigen directamente a Lorien o suben hacia el Norte, y buscan rastros descubrirán con un tiro de rastrear de dificultad media huellas de botas de hierro. El rastro va hacia el Noroeste. Al cabo de 4 días, avanzando por un terreno cubierto de hierba con bastantes colinas frecuentemente arboladas, al caer el día remontan una colina cubierta de matorrales, afloramientos rocosos rompen el paisaje, y en la cima de la colina no crece ninguna hierba, sólo los esqueletos de un par de árboles negros y muertos ocultan un monolito de unos tres metros de altura, de piedra gris. Se ve que estaba tallado, pero no se puede reconocer nada de la talla, muy desgastada y corroída por la intemperie. La colina se alza ligeramente sobre las que la rodean, y un tiro de PP normal desde su cumbre permite distinguir contra el rojo del sol poniente las siluetas achaparradas de un grupo de orcos, a bastante distancia, que sigue a los PJ. La infor-

mación sobre este grupo de orcos se da mejor o peor según lo bueno que sea el tiro.

Los Orcos

Son 15, al mando de un Uruk-hai (Sgrom). Van armados con cimitarras, lanzas y arcos. Van a pie, y llevan yelmos y cotas de malla y cuero (5 de malla, 10 de cuero). Sgrom lleva, además, bracerías y grebas. Todos llevan escudo, con el dibujo groseramente pintado de una calavera astada.

Mucho más al NO está el grupo principal de orcos, unos 50, que están efectuando una incursión por el Sur de Fangorn, cuyas estribaciones verde azuladas se distinguen al Oeste. Si oyen los cuernos del grupo de Sgrom, se volverán hacia el Sur, interceptando a los PJ cerca de Lor Lorien (a criterio del Master).

Los Orcos

Puntos de vida: 70
Ataque: +13
+43





Defensa: +10
+35
Misil: +25
+45

Ver las características al final del módulo.

Se pueden dar dos circunstancias: que los PJ vean o no a los Orcos.

A—Los ven: Los orcos perseguirán a los PJ. Correrán toda la noche y pararán a descansar durante unas horas al mediodía, luego seguirán corriendo. Los orcos pueden correr sin apenas parar durante tres días, recorriendo unas 35 millas diarias. Después, deberán detenerse durante todo un día para descansar. En el momento en que inician la persecución, los PJ les llevan unas 7 millas de ventaja. Hay que llevar cuidadosamente el control de la distancia recorrida por ambos grupos. Los caballos forzados a trotar durante más de 8 horas, se cansan (si van al paso los orcos acortan distancias) a los tres días de sobremarcha, se revientan. Además, aumenta la posibilidad de sufrir una torcedura (10% acumulativo cada día por caballo). Un caballo con una torcedura en una pata no puede ser montado, y baja su velocidad a la mitad. Un caballo sobrecargado (con dos jinetes) baja su velocidad en una tercera parte y se cansa el doble.

En cuanto se inicie la persecución, los orcos tocarán sus cuernos, y los Aventureros, con un tiro de PP fácil oirán un cuerno muy, muy débil al NO. Es el grupo principal de orcos que corre hacia el Sur. Los orcos de Sgrom tocarán regularmente el cuerno para guiar al otro grupo. Al tercer día de huida, si no han sido capturados, al remontar una colina ven un grupo de 50 orcos que corren hacia ellos en ruta de intersección. Sólo se puede evitar la interceptación lanzando a los agotados caballos al galope (caballos normales 30% de posibilidades de reventarse y caer al suelo, los Mearas, caballos élficos y caballos de gran calidad sólo tienen un 10%), el terreno es abrupto y se precisa una tirada de cabalgar.

a) Son alcanzados: ver apartado B.

b) No son alcanzados: En el horizonte aparecen las estribaciones de un bosque. Es Lorién. Los orcos se detienen al verlo, tras disparar alguna flecha. No se atreven a perseguir a los PJ con “tan pocos” orcos.

B—No ven a los orcos (o son alcanzados por éstos): Los orcos les alcanzan por la noche (en el primer caso) y les atacan. Un tiro de percepción difícil permite al/a los centinelas oírlos mientras se aproximan. Si no lo sacan, cuando están a punto de caer sobre el campamento un tiro de PP fácil permite oírlos un momento antes de que ataquen (que

caramba, los orcos no son precisamente silenciosos). Sólo hay dos posibilidades: intentar huir a uña de caballo entre las filas orcas abandonando armas y bagaje (pasar al apartado de la persecución) o luchar. En este segundo caso no hay esperanza. Los orcos pasan inmediatamente al cuerpo a cuerpo (cuatro contra uno) para capturar vivos a los PJ. Se ha de procurar que algún aventurero consiga huir sin que cante demasiado, aunque no es imprescindible. Si alguno o todos mueren en el combate, pues eso. Si son capturados pasar a...

Prisioneros

El grupo de orcos ata las manos sólidamente a los PJ sobrevivientes, y, tras una breve conferencia de Sgrom con su lugarteniente, empiezan a correr de nuevo. Si alguien entiende orco, entenderá que hablan de ir a llevar a los prisioneros a Dol Guldur y (si hay elfos en el grupo) se felicitan por la suerte de haber capturado a un apuesto elfo, las divertidas torturas que sufrirá en Amon Lanc y que nada de esperar a Uldru “ese vago pelotillero que se quiere llevar siempre la gloria mientras los probrecitos Uruk-hai de la calavera astada le hacen el trabajo sucio”.

Corren hacia el Sudeste, arrastrando a los PJ, durante un día, llegando a los Wolds, tierras desnudas de colinas pedregosas cubiertas de matorrales y hierba rala y amarillenta. El terreno es muy quebrado y la marcha se enlentece. Los PJ son obligados a correr bajo el látigo orco, empleado sin contemplaciones, especialmente sobre los elfos. Al caer el día, hay una violenta discusión entre Sgrom y sus subordinados, agotados, que quieren descansar. Al fin, ante la amenaza de un motín, Sgrom accede a descansar hasta la medianoche, con el resultado de que al cabo de algunas horas, el grupo mandado por Uldru les alcanza. Hay una violentísima discusión entre los dos cabecillas, que acaba cuando Uldru, un Uril-hai enorme con una media luna roja pintada en su escudo, derriba de un puñetazo a Sgrom. Las armas salen de sus fundas, pero ante la superioridad numérica de los orcos de la luna roja, los de la calavera astada se limitan a blandir sus armas, gruñendo y amenazando. la discusión entre los dos Uruks va de méritos, autoridad, acusaciones de inutilidad, “¿por qué no me has esperado? etc. Los orcos de Uldru tienen las mismas características de los de Sgrom.

Pueden pasar dos cosas: a) los PJ consiguen escapar. b) No lo consiguen.

a) Los aventureros consiguen escapar: Hay que aceptar cualquier plan de fuga. Si al menos uno de los PJ ha con-

seguido escapar, puede ser muy útil. Una buena idea sería atizar la enemistad entre los cabecillas orcos y provocar un combate generalizado, aprovechando la confusión para escapar.

Los orcos siempre actuarán igual: correrán toda la noche y descansarán todo el día, recorriendo unas 20 millas por noche (10 en terreno abrupto). El Anduin está a 60 millas, es decir, tres días. Del Anduin a Dol Guldur hay 130 millas, las primeras por terreno abrupto, o sea que tardarán 7 u ocho días en llegar.

Cada día atarán también los pies de los PJ y dos orcos les vigilarán, aunque sin mucho entusiasmo. A no ser que se las ingenien, los orcos no soltarán en ningún momento las manos a los PJ. Los orcos no pelearán entre ellos a no ser que los PJ siembren cizaña. Tener esta idea y llevarla a cabo de una manera mínimamente astuta vale 200 Px.

Si consiguen escapar, los orcos se darán cuenta al cabo de un par de horas, e iniciarán la persecución. Sólo una buena técnica puede hacer que pierdan el rastro (disimular huellas, esconderse durante un par de días, etc.). La travesía de las tierras salvajes sin víveres ni caballos puede ser interesante, amenizándose con encuentros con pequeños grupos de orcos (que se han separado para batir mejor el terreno), cacerías de conejos, recogida de bayas con la “colaboración” de algún que otro oso, etc. la cosa es que consigan llegar a Loren agotados, hambrientos y cabreados, pero aceptablemente vivos.

b) No consiguen escapar: ¡Pues mira que son torpes tus jugadores! Te juro que lo que les pase se lo merecen, que caramba. Al fin, agotados, llegan a Amon Lanc, la colina desnuda. Hay un enorme claro en el Bosque Negro, de colinas rojizas, pedregosas y peladas, sembradas de peñascos y esqueletos de árboles muertos. El Bosque hasta allí es de árboles muy viejos, de un verde casi negro, retorcido con espesas cortinas de musgo colgando entre las ramas y extraños hongos de putrefacción. De los árboles cuelgan espesas telarañas y se entrecruzan en la penumbra del bosque, al que no llega ningún rayo de sol, grandes formas que se deslizan y brillan de ojos rojos y amarillos en la oscuridad, algunos globulosos y facetados, como de insecto.

En un extremo del claro se alza una montaña de piedra rojiza: Dol Guldur. Una escalinata de piedra lleva hasta el cono del volcán, del que se escapa una espesa fumarola negra. Aunque sea de día, la oscuridad, una oscuridad tangible y amenazadora, como si estuviese viva, lo cubre todo. La sensación de unos ojos vigilantes clavados en la nuca es constante.

Los PJ son bajados por una ventosa escalera espiral que recorre el cráter durante mucho tiempo (nivel 6 de Dol Guldur. Pg. 89 de Mirkwood). Puertas, orcos, humanos, viento, niebla, sensación de terror y desesperación. Son encerrados en una celda desnuda, con un jergón de paja infecta y un agujero en el suelo para "eso". Dos orcos se quedan de guardia, sin responder a ninguna llamada de los PJ. Al cabo de un par de horas, una guardia de 6 Uruk-hai de élite, armados de cimitarras y con yelmos y armaduras de metal negro, braceas y grebas, les sube al nivel 3 (pg. 82, 83 y 84 Mirkwood). Serán presentados a Khâmul, uno de los espectros del anillo, y tendrán el dudoso placer de ser interrogados por él. Nada más verlo, los PJ sufrirán un ataque equivalente a "Bola de frío"; tirar un crítico A de frío, sustituyendo las fracturas y pérdidas de miembros por entumecimiento y frío intenso general, e inmediatamente sufrirán un hechizo de miedo de nivel 15 contra nivel 3. Es decir, 85 o más o los PJ, aterrorizados, intentan huir y pierden un 30% en cualquier tiro de resistencia.

Khâmul está sentado en su trono de piedra negra con vetas rojas y viste con sombría elegancia: ropas de terciopelo de color rojo muy oscuro, y capa con capucha de terciopelo negro ribeteada de piel negra y ceñida por una corona de oro con tres rubies. Donde debería estar la cara hay un espacio de densa negrura, donde relucen dos ojos rojos como carbunclos. Lleva guantes, y en su mano izquierda hay un anillo con una piedra negra. Interrogará a los PJ sobre el concilio, y si estos no responden, les hará torturar. Tiradas con el modificador por presencia en la tabla de maniobras estáticas. Un resultado de "fracaso" para abajo, hace que suelten todo lo que saben. De éxito parcial para arriba, no dicen nada. Cada día un tiro. Cada día de tortura supone 1K10 + 2 puntos de vida menos y un -5 acumulativo a la tirada de resistencia. Serán interrogados durante 10 días antes de ser dados por inútiles. Si aún viven, Khâmul en persona ordenará a los Uruk: "Enna Sarn Sarab se queja de que come poco, le daremos un poco de postre extraordinario". Los PJ son bajados al nivel 5 (pág. 88) y arrojados a la sala 16. La misma orden será dada si los PJ han hablado. La sala es una gran gruta de paredes abovedadas, sostenida por cientos de columnas de clara factura humana, entre las que se extienden espesas telarañas grises. El suelo está sembrado de objetos de escaso valor, monedas de cobre, chucherías brillantes, bisutería, algunas joyas auténticas, armas enjoyadas de bastante mal gusto (-10 al Bo). En el centro de la estancia, como una

masa globulosa e hinchada está Enna Sarn Sarab, una de las mayores hijas de Ella-Laraña, comiéndose un desgraciado prisionero con un horrible ruido de succión. Es una gran araña negra de más de dos metros de altura en la parte más hinchada del abdomen.

Enna Sarn Sarab

Puntos de vida: 260

At.: +40

BD: +10

Arm: Cota mallas

Ataque: Corte+Veneno.

Veneno: Tiro de resistencia en caso de crítico. A. Tiro de resistencia nivel diez contra el nivel de los Aventureros.

Un mordisco: Parálisis 1D6 horas.

Dos mordiscos: Muerte instantánea.

La sala está ligeramente alumbrada, fosforescencia producida al parecer por la propia piedra, desagradable y veridosa.

Al entrar los Aventureros, Enna interrumpirá su macabro festín y hablará con voz rasposa y aguda, como de una vieja chillona: "O me matan de hambre, o me dan demasiada comida y luego se echa a perder. Vamos, explicadme una buena historia y tal vez no os coma hasta dentro de un par de días. Que sea una historia alegre, esta mañana he tenido que devorar a mi marido y aún no me he recuperado de la pérdida".

Si los aventureros le explican una buena historia, Enna seguirá comiendo, (venga, se bueno, da unos PX a quien explique la mejor historia) y cuando acabe se adormecerá con un gruñido de satisfacción. Está poniendo un nuevo saco de huevos. Si no le gusta la historia o la atacan, atacará a los aventureros (no seas piadoso, no tienen casi ninguna oportunidad) para paralizarlos y devolverlos a razón de uno por día.

Si los aventureros registran la estancia, encontrarán sin demasiados problemas una trampilla en el suelo (Percepción fácil). Da a una antigua cisterna, que aún conserva algunos palmos de agua potable en su interior (bueno, bastante potable). Tiene una ventaja: Enna no puede entrar, es más, si cierran la trampilla mientras duerme, creará que se han escapado mágicamente y se pondrá furiosa. Por los canales de la cisterna llega de cuando en cuando algo de agua de lluvia, y las ratas abundan en su interior. Los Aventureros pueden sobrevivir a base de agua y ratas (¡Ecs!). Al cabo de un mes, Dol Guldur será atacado, y los aventureros rescatados por Gandalf (¡En que estado!). Se debe hacer un tiro de resistencia en la tabla de maniobras estáticas con el bonificador de Presencia. Todos los fallos representan un estado de embrutecimiento total del que tardarán meses en recupe-

rarse. Segunda tirada con fracaso es contraer una enfermedad grave con todas sus consecuencias (incluso la muerte): Peste, cólera, pulmonía, etc. Un casi éxito o éxito parcial es contraer una enfermedad leve (gripe, diarrea, etc.).

Lorien

Los árboles se elevan hacia el cielo y se arquean sobre el camino y el arroyo que corre de pronto bajo las ramas extendidas. Los troncos son grises y lisos, como plata pulimentada, las copas son de hojas doradas y las ramas están cubiertas de flores de oro. (Figúrate el efecto de la visión de Lorien en primavera sobre cualquier elfo).

Al poco, encuentran otro arroyo, más ancho y profundo, que desciende rápidamente de las laderas arboladas. A la derecha, un poco más lejos, se oye el rumor de una pequeña cascada. (Es el Nimrodel). Los árboles son "mellorn" y sus troncos son muy gruesos. El suelo es de hierba cubierta de flores blancas, amarillas y verde pálido.

Al poco tiempo de adentrarse en el bosque, una voz resuena en las copas de los árboles: "¡Daro! Respiráis tan fuerte que podríamos atravesaros con una flecha en la oscuridad, pero no tengáis miedo, os seguimos desde hace rato y los Yrch no osan adentrarse en las profundidades del Bosque de Oro. Que suba nuestro pariente al "flet". Baja una escala de color gris plata. Cinco elfos vestidos de gris reciben al elfo del grupo. "Han llegado mensajeros de El-rond avisando de vuestra llegada y de otras noticias más graves. Soy Hardimil, vuestro servidor. Sin ti o sin los mensajeros, tú y tus amigos no hubierais atravesado los linderos del bosque. Pocos son los que se acercan aquí en estos días oscuros, y aún menos los que lo hacen con buenas intenciones. Hemos tenido que destruir los puentes sobre el Minrodel. ¡Ay!, malos tiempos son estos y peores llegarán, según creo. Venid ahora, el señor Celeborn y la Dama Galadriel os esperan".

Avanzan durante mucho tiempo, por sendas escondidas hasta llegar al Celebrant que atraviesan por dos cuerdas tendidas (no hagáis hacer tiros, que caramba, mira que ridículo si se te caen de culo al agua).

"No permitimos entrar a ningún extranjero en el Naith de Lorien, pero vuestra misión es urgente y necesitáis de nuestra ayuda." Caminan todo un día, hasta llegar a un claro, bajo el cielo nocturno tachonado de estrellas. Un vasto espacio sin árboles se extiende ante ellos, más allá hay un foso profundo perdido entre las sombras, del otro



lado, una pared verde se alza a gran altura y rodea una colina verde cubierta de enormes y antiquísimos mallorns, entre cuyas ramas brillan innumerables luces verdes, doradas y plateadas. Se acercan por un camino de piedras blancas, atraviesan el foso por un puente blanco y pasan entre las grandes puertas verdes, tachonadas de plata. Suenan muchas voces claras y dulces alrededor y arriba, y aquí y allá estallan cánticos. De las ramas de los Mallorns penden lámparas de plata que iluminan un camino hasta un árbol inmenso, del que cuelga una ancha escala blanca. Tres elfos cubiertos de brillantes cotas de mallas hacen guardia. Hablan con los guías de los aventureros, y estos son invitados a subir. Hay muchos flets, y muy arriba hay una gran plataforma que sostiene una casa. Son introducidos en una sala oval de paredes verdes y techo de oro, en cuyo centro se alza el tronco del Mallorn. Hay varios elfos sentados, y en dos asientos que se apoyan en el tronco, bajo el palio de una rama, están Celeborn y Galadriel. El, cabellos de plata, ella, cabellos de oro, altos, graves y hermosos, vestidos de blanco y azul.

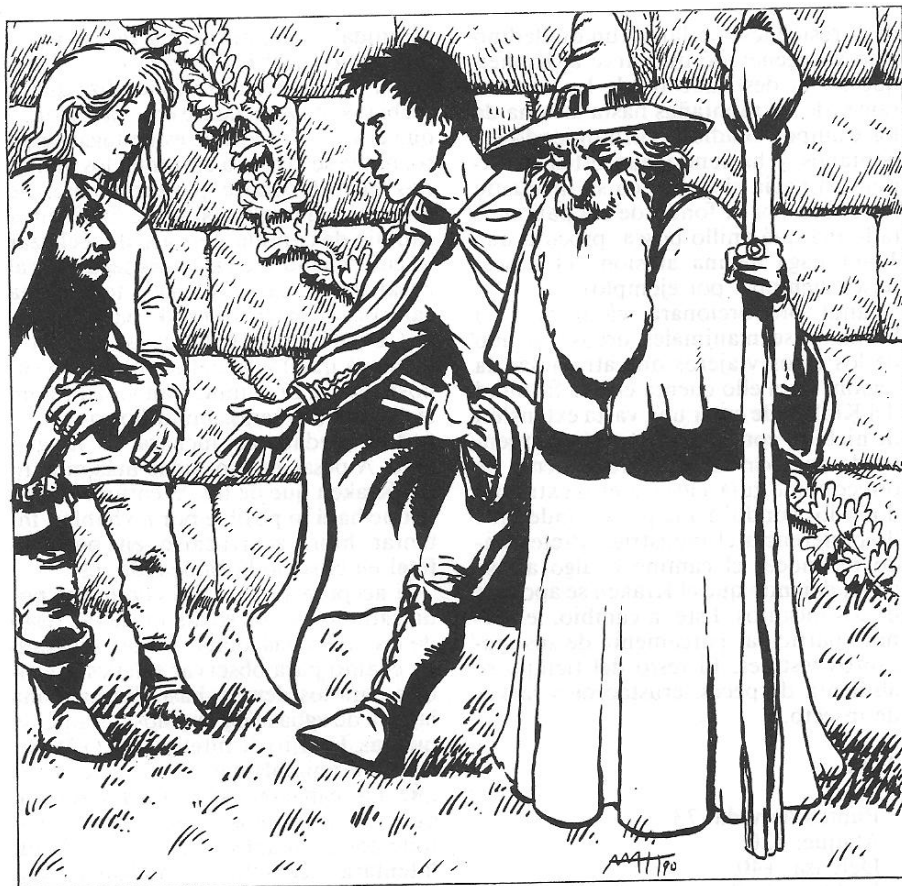
“Sed bienvenidos, –dice Celeborn– muy largo y fatigoso debe haber sido vuestro viaje hasta aquí, y no menos fatigoso es el que os espera hasta vuestro destino.” “Os ayudaremos en lo poco que podamos –dice Galadriel– aquí podréis reposar y recuperaros. Los mensajeros de Elrond han llegado hace poco con importantes nuevas. Al fin quebrantaremos el poder de la torre oscura, ojalá que no sea demasiado tarde.”

Los aventureros son alojados y pueden reposar el tiempo que deseen. Los elfos les proporcionarán vestidos, armas, etc. El día que deseen partir, serán conducidos de nuevo ante Celeborn y Galadriel: “Tomad estas capas eficaces, ellas os ayudarán en vuestro viaje (+25 Hide/Stalk), siento no poder proporcionaros cabalgaduras, pero poco las empleamos en los bosques”. Les entrega también cinco raciones de lembas por persona “Empleadlas en caso de necesidad, os alimentarán y darán fuerzas para el camino. Y ahora partid con nuestra bendición, y suerte. Anar Kaluva Tielyanna” (El sol iluminará vuestro sendero). (No, no hay consulta al espejo de Galadriel, ¿quién te piensas que es Galadriel una adivina de feria?).

A primera hora de la mañana, los aventureros abandonan Lorient y toman el viejo camino del norte.

De Lorient a los Campos Gladios

Un día después de abandonar Lorient



el paisaje cambia. De prados sembrados de árboles, pasa a componerse de tierras salvajes, sembradas de piedras y brezo. Aquí y allí, grises afloramientos rocosos e hileras de melancólicos álamos. Durante cinco días los aventureros avanzan sin ver otro signo de vida que ellos mismos. Ni un pájaro, ni un conejo, como si la vida animal hubiera desaparecido y la vegetal se hubiese alestargado en un invierno sin fin. El terreno es abrupto, y los caballos avanzan con lentitud. Es una tierra gris en la que es fácil perderse (Tiro de navegación poco difícil o perdidos 1K3 días). El tiempo es frío y húmedo, con abundantes nieblas matinales. El cielo está constantemente cubierto por nubes grises y llovizna intermitentemente. La mañana del sexto día (si no se han perdido) amanece con una espesa neblina a ras del suelo que no se despeja (tiro de PP para darse cuenta) y, a media mañana, se alza, rodeando a los aventureros de una cortina espesa, opaca y húmeda. No se ve más allá de 1 ó 2 metros, y desde la silla del caballo no se ve el suelo. Perdida la noción del tiempo, intentan seguir hacia el Norte (supongo). Si se detienen, la niebla no se levanta. Tras lo que parece un larguísimo intervalo de tiempo, notan que caminan sobre agua y fango. Los pies (o los cascos) parecen engancharse al fondo y salen con esfuerzo, produ-

ciendo un desagradable ruido de succión. El aventurero que vaya en cabeza cae en arenas movedizas o en una poza, según lleve o no armadura. Para evitar esta caída, si va a pie se hace un tiro de MM difícil, si va a caballo, el tiro es de montar. Repite la juerga las veces que consideres necesario para que se den cuenta de lo peligroso que es el pantano.

Nubes de bichos picadores se ensañan con hombres y animales. El camino se ve interrumpido por masas de vegetación y canales. Los árboles se ven como negros fantasmas esqueléticos entre la niebla. Las aguas son negras y fangosas. Las plantas, oscuras y filamentosas, se adhieren a los flancos de los caballos y a las ropas de los aventureros. Un hedor penetrante a podredumbre lo invade todo. La sensación de amenaza, como de algo que acecha y espera en la niebla, es constante.

Mantener la dirección Norte es un tiro de Navegación extremadamente difícil. Al cabo de mucho vagar y de unos cuantos chapuzones, cansados, mojados, llenos de barro y comidos por los mosquitos, ven una luz entre la niebla (tiro de PP muuy fácil, en caso de que sean muy torpes y no la vean Janut les saldrá al paso con un fanal). La luz viene de una choza decrepita, de maderas podridas, cañas y adobe que se levanta sobre una pequeña isleta. Se trata

de la residencia de Janut, un dunledino loco y degenerado que sirve al Kraken que se ha deslizado desde las oscuras raíces de las montañas hasta la zona de los Campos Gladios, corrompiendo los pantanos y haciendo que estos se extiendan hacia el Oeste, en su incesante búsqueda por el fondo de los pantanos (adivina qué anillo busca, procura que Janut haga alguna alusión "el busca, busca siempre" por ejemplo).

Janut proporcionará víctimas a la bestia, ya sean animales, orcos o alguno de los raros viajeros que atraviesan la región. Para ello cuenta con la facultad del Kraken de crear una vasta extensión de niebla y con su perfecto conocimiento de los pantanos. Normalmente se ofrece como guía a los viajeros extraviados y los conduce a la poza donde vive de preferencia el monstruo. Pretextando reconocer el camino o algo así se aleja, dejando que el Kraken se apodere de los incautos. Este, a cambio, le permite participar parcamente de sus macabros festines. El resto del tiempo se alimenta de peces, crustáceos y larvas de insecto.

Janut

Puntos de vida: 73

Ataque: +20

Defensa: +40

Emboscar: +90

Acechar: +90

La cabaña se levanta en una de las innumerables isletas de fango seco cubierto de juncos y cañas, recostada en el negro y retorcido tronco de un árbol muerto. Algunas nansas flotan entre las plantas acuáticas y una deteriorada barquichuela de fondo plano está atada a un poste. Cuando se acercan, Janut sale a su encuentro. Lleva un candil en la mano. Es un anciano arrugado, con cabellos blancos que surgen como alambres de su cráneo medio calvo. Desdentado, sucísimo, cubierto de harapos que le hacen parecer un montón de trapos andante. Apesta a humedad y podredumbre. Les sonríe ampliamente, mostrando una abertura cavernosa en la que sobreviven dos dientes negros. "Bienvenidos viajeros" dice con voz aguda y cascada "¿Qué hacéis en los pantanos de Aindeldûr? Nadie viene por aquí, como los pantanos son muy peligrosos..." "y así sigue con una chachara interminable. Ofrece alojamiento y comida a los aventureros. La choza está casi desnuda, con un montón de juncos malolientes como cama, algunos desportillados potes y escudillas y el suelo de tierra apisonada cubierto de suciedad. El interior es sofocante, no hay ventanas, y el humo de un hogar central de piedras alimentado con turba escapa a duras penas por una abertura del techo. La

"comida" está compuesta de cangrejos de río y larvas de insecto. A las preguntas de los aventureros les dirá que la niebla es muy frecuente en esta región, y que él vive allí porque es un lugar seguro, nadie se atreve a entrar en los pantanos que él conoce perfectamente. Se ofrecerá como guía, si no se lo piden, a cambio de comida. En caso de rechazar su guía, cuando se vayan les seguirá, y al pasar por cerca del Kraken, tocará una caracola de extraño sonido para llamarlo (¿De dónde sacó Janut esa "corná"? dejemos que los aventureros hagan suposiciones). Si se muestran violentos en la cabaña (o fuera), Janut lloriqueará y pedirá piedad; no luchará en ningún caso. A pesar de eso, tiene más miedo del Kraken que de los Aventureros, por lo que hará lo posible por no hablar: intentar huir, acurrucarse en posición fetal en el suelo lloriqueando, etc.

Si aceptan su guía, les conducirá por un camino que no se distingue del resto de las marismas, deteniéndose de tanto en cuanto para observar señales invisibles para los demás, hasta llegar a una laguna de aguas negras y absolutamente quietas. Un tiro de inteligencia (+25 por empatía animal) hace darse cuenta de que los caballos están vagamente inquietos. La niebla sigue cubriéndolo todo con su manto de gasa. Allí, Janut intentará escabullirse con alguna excusa: "he perdido el camino, es peligroso avanzar con los caballos, voy a buscar una senda" o "Este es un buen sitio para descansar" "Esta agua, aunque negra, es buena para beber" etc. Cualquier caballo, excepto uno élfico o un mearas, intentará beber, así como cualquier pony. Si beben, al día siguiente enfermarán y morirán en tres días; cualquier humano que beba, lo mismo. Sólo la hierba Athelas puede salvarlos. Es un tiro de buscar hierbas difícil (-105 aunque fuera de los pantanos puede encontrarse. Hay que conseguir un "Éxito"; un "Éxito Parcial" significa que se ha encontrado un poco, pero no basta ni para un caballo, aunque sí para una persona. Después se deben sacrificar dos puntos de poder por caballo, cuatro por persona, para curarlos. Los caballos no podrán, de todas maneras, llevar peso durante tres o cuatro días.

A) Los aventureros permiten que Janut se largue.

B) No lo permiten.

A) Al cabo de un momento, desde un lugar indeterminado (para localizarlo, PP muy difícil) se oye un sonido ronco, como de un cuerno grave. Es Janut tocando la caracola. De repente, todo se sume en un silencio expectante, como si la vida y el tiempo se hubiesen detenido. Entonces hay un sonido de succión, un chapoteo y se produce un burbujeo en el centro de la laguna. Algo parece

hervir, como un nido de enormes gusanos, y un gran tentáculo acabado en tres dedos viscosos avanza fuera del agua, tanteando.

El Kraken

Es un Kraken mediano, se mueve 20 m. por asalto.

PV: 300.

PV tentáculos: 70.

CA: cuero blando.

Ataque: +75.

Defensa: +40.

Si sobrevive, cosa casi segura si tú, master, no eres un salvaje machacacraneos se irá deslizando a lo largo de los años por senderos tenebrosos hasta llegar, ya al máximo de su desarrollo a las puertas de Moria.

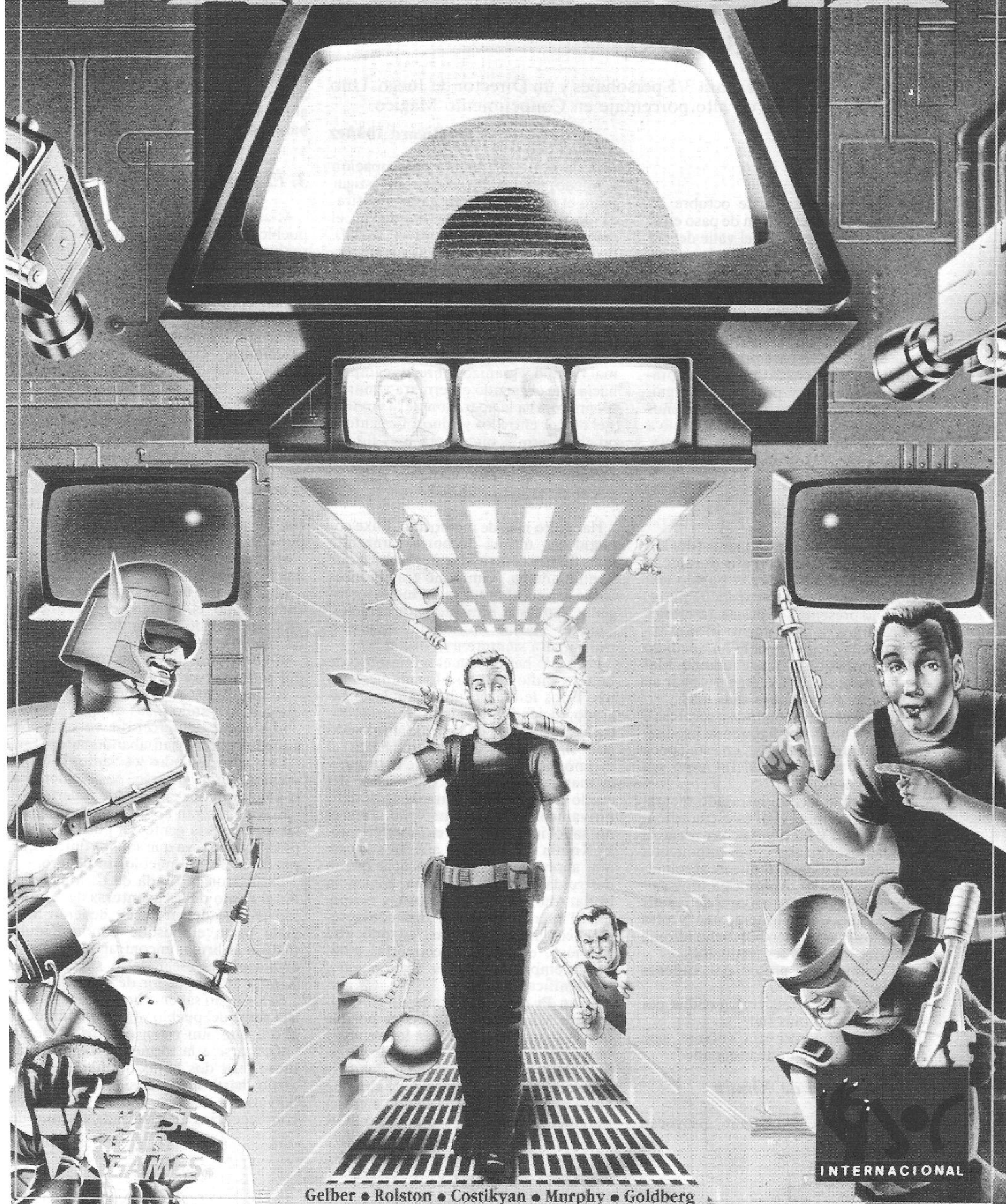
En la primera secuencia, atacará con un tentáculo, luego en cada segmento con 1D4+1 tentáculos. Intentará coger siempre a los aventureros, pero si los caballos no han huido y es herido, si la herida es importante (por ejemplo, perder dos o tres tentáculos) intentará aferrar al caballo o pony que le lleve los víveres y huir. Si no controla alguien los caballos, (maniobra estática de cabalgar o cuidar animales) los caballos huirán. El único caballo que no huiría sería un Mearas o un caballo élfico, que no se alejarían mucho. El resto, 50% de caer en arenas movedizas en su loca huida. 15 secuencias para hundirse. Janut será ilocalizable, pero la niebla se remontará inmediatamente, dejando ver un pálido sol, con lo que los aventureros podrán orientarse con un tiro normal de navegación. Si lo sacan, tardarán un día en salir de los pantanos, si no lo sacan tardarán dos días y 10% por barba de caer en arenas movedizas. Puedes amargar algún ataque del Kraken en zonas de agua estancadas para mantener la tensión.

B) El tipo empezará a lloriquear y pedir que le suelten y que buscará el camino. Sabe que al cabo de unos minutos de llegar, el Kraken se dará cuenta de su llegada, y atacará a todo lo que se mueva, incluido su patético servidor, con lo que sus súplicas se vuelven más frenéticas cada vez. Cuando el agua del lago empiece a bullir, gritará "¡El viene!, ¡él viene!" intentando soltarse con todas sus fuerzas. (Tiro de fuerza en la tabla de resistencia, considerarlo de nivel 1). En el momento en que los aventureros se distraigan, huirá. Como estarán prevenidos, podrán huir si el Kraken falla sus dos primeros ataques, si no, pasar a A). Si consiguen hacer hablar a Janut antes que eso, organiza ataques a lo largo del camino, sobre todo antes de salir de los pantanos. Lo importante es que haya algunos asaltos de lucha y, sobre todo, la tensión.

EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA[®]

PARANOIA



Gelber • Rolston • Costikyan • Murphy • Goldberg

A Q U E L A R R E

EL REGRESO

Módulo de Aquelarre, para 3/5 personajes y un Director de Juego. Uno de los Pj debe tener un alto porcentaje en Conocimiento Mágico.

Ricard Ibáñez

Introducción

Reino de Navarra, 28 de octubre de 135... Los Pj se encuentran de paso en el pueblecito de Burgui, en el valle del río Esca. El pueblo es poca cosa más que un conjunto de caseríos agrupados con escaso orden, donde viven apenas unos 50 individuos, pertenecientes a cuatro o cinco familias.

La intención de los Pj es pasar la noche en el pueblo para proseguir su camino hacia Yesa por la mañana temprano. Aunque no hay posada en Burgui, no es difícil que uno de los lugareños deje a un viajero dormir en el establo a cambio de un par de monedas de plata, o incluso que le ceda una habitación por una moneda de oro.

1. Cadenas blancas

Al amanecer del día siguiente (día 29) los Pj se encuentran con que durante la noche ha estallado sobre el pueblo una furiosa y persistente tormenta de nieve, la cual no presenta señales de aminorar. Los caminos se han vuelto intransitables, ante lo cual el pueblo ha quedado aislado hasta que mejore el tiempo. Mal que les pese, los Pj deberán ampliar su estancia en Burgui unos días más...

Los lugareños no ocultan su sorpresa e inquietud: no es normal que se produzcan tormentas tan fuertes en esta época del año, y temen que el Invierno sea largo y riguroso.

En el pueblo hay un retrasado mental llamado Ximún, el cual es extraordinariamente alto y fuerte. Apenas vocaliza las palabras, y su aspecto es imponente. Los aldeanos aseguran que es absolutamente inofensivo. Ahora está muy agitado, casi histérico, y no cesa de repetir unas palabras en Euskera, una y otra vez. Si los Pj no entienden dicho idioma cualquier lugareño les traducirá:

“El primer día presos por cadenas blancas;

el segundo día seréis traicionados por vuestro esclavo más fiel;
la noche del tercer día volveré, con aquellos que os han abandonado”

2. La historia de Ximún

Las palabras de Ximún provocan

entre la gente del pueblo preocupación y miedo. Si los Pj desean investigar sobre el asunto deberán pasar una tirada de Elocuencia (o de Mando, en el caso de ser de mayor nivel social). En ese caso les contarán la siguiente historia:

“Antes vivía en el interior de un bosque cercano una bruja llamada Elixé, la cual dominaba con su hechicería toda la comarca. Por pura maldad, esparcía mal tiempo y granizo sobre los campos, hacía que el ganado enfermara y muriese, provocaba la aparición de la envidia y el rencor entre los vecinos. La gente la odiaba, pero el miedo era más fuerte. Pues se decía que Elixé era servidora del Diablo, y que éste le había dado el poder de la inmortalidad.

Hace alto más de medio año, Elixé cometió su última fechoría, lanzando unas fiebres contra Mariñe, la chica que Ximún amaba. Ximún no era entonces como lo véis ahora. Era un mozo inteligente y apuesto, muy fuerte de carácter. Cuando Mariñe murió, juró que destruiría para siempre a la bruja.

Para ello bajó hasta el monasterio de Leire, y pidió consejo a los monjes santos. Estos le dieron un escapulario sagrado, diciéndole que lo protegería contra los maleficios de la bruja. Protegido por él, Ximún se adentró hasta el mismo centro del bosque de la bruja, y la mató. Luego le puso alrededor del cuello el escapulario, para destruir definitivamente su poder maligno. Pero él no salió indemne del enfrentamiento. El Ximún que volvió a nosotros es éste que ahora véis. Su inteligencia quedó destruida durante la lucha contra la bruja. Ahora habla muy poco, y es muy difícil mantener con él una conversación coherente. Además, cuando está nervioso, empieza a decir estas palabras, siempre las mismas. Seguramente, no significan nada...

Si un Pj pasa una tirada de Conocimiento Mágico o Leyendas es posible que la sangre se le hiele en las venas, y tenga que tragar saliva un par de veces. Si al cadáver de una persona malvada se le coloca un objeto sagrado, su alma no entra en el Infierno, y no siendo merecedora del Paraíso vaga por la tierra POR

TODA LA ETERNIDAD... Sólo puede ser detenida si alguien le arranca el objeto sagrado: en ese caso se precipitará al Infierno.

El día 29 pasará sin mayores incidentes, salvo por un pequeño detalle: si un Pj saca una tirada de Percepción × 3 se dará cuenta de que la tormenta de nieve aumenta de intensidad cada vez que un aldeano sale al exterior. Esto, sin embargo, no sucede con los Pj.

3. El esclavo más fiel

Al amanecer el día 30, los perros del pueblo enloquecerán, atacando a todo ser humano que vean. Hay aproximadamente unos 15 perros en el pueblo. Los Pj deberán enfrentarse a unos 5. Antes de ser eliminados, los perros matarán o herirán a 15/25 personas, dependiendo de la actitud de los Pj. Cuanto antes reaccionen éstos, menos víctimas habrá.

Ximún, milagrosamente idemne, seguirá recitando una y otra vez su cantinela, visiblemente aterrorizado. Si un Pj saca una tirada de Leyendas es posible que también se aterrorice: la noche del 31 de Octubre al 1 de Noviembre es la noche de Todos los Santos, en la cual los muertos pueden volver a pisar la tierra. La solución a los versos de Ximún, pues, es la siguiente:

«El primer día seréis presos por cadenas blancas».

El día 29 cae una nevada que deja incomunicado el pueblo, especialmente violenta cuando alguno de sus habitantes sale al exterior.

«El segundo día seréis traicionados por vuestro esclavo más fiel».

El día 30 los perros del pueblo enloquecen, atacando a sus amos.

«La noche del tercer día volveré, con aquellos que os han abandonado».

La noche de Todos los Santos la bruja volverá para vengarse, posiblemente a la cabeza de un ejército de muertos.

Si los Pj llegan a estas conclusiones y las exponen, la gente del pueblo les suplicará ayuda, ya que son los únicos que pueden salir del pueblo sin peligro.

Si pasaron la tirada de C. Mágico al oír el relato de las aventuras de Ximún sabrán qué deben hacer: deberán dirigirse hacia el bosque donde Ximún mató a la bruja, encontrar su cuerpo y arrancarle el escapulario sagrado que Ximún ató alrededor de su cuello.

Si los Pj no saben o no quieren ayudar a la gente del pueblo y deciden huir de él ahora que aún están enteros, deberán enfrentarse a la tormenta. Debido a la nieve, hay dos horas de marcha, valle abajo, hasta llegar al siguiente pueblo, Salvatierra de Esca. Los Pj sufrirán las consecuencias del frío cada 15 min. de



tiempo de juego (30 si llevan armadura de tipo 1). Consultar las reglas sobre el calor y el frío en el capítulo 6 del manual.

Los Pj saldrán del radio de acción de la tormenta cuando se encuentren en las afueras de Salvatierra. Todo habitante del pueblo que desee acompañarles morirá de frío por el camino.

4. El bosque de Elixé

El bosque de la bruja, así llamado por los aldeanos, se encuentra a unos 45 min. del pueblo. Es un bosque espeso y oscuro, de árboles retorcidos y sotobosque abundante. Lo atraviesan escasos senderos, que la mayor parte de las veces mueren sin dar en ninguna parte. No parece que aniden pájaros en las ramas de los árboles, ni se encuentran rastros de los animales que corrientemente habitan en un bosque. Los Pj comprobarán enseguida que dista mucho de estar deshabitado: una tirada de Rastrear permitirá a los Pj distinguir en la nieve y el barro extrañas huellas, unas endidas como de una cabra gigante, otras claramente monstruosas, como las que tendría la Bestia descrita por San Juan en el Apocalipsis. Estas últimas se internan más y más hacia el centro del bosque, justo donde se supone que se alzaba la cabaña de la bruja.

Los Pj tendrán tres encuentros en el bosque, a determinar según la siguiente tabla. (Los encuentros 1 y 4 sólo se dan una vez).

Tabla de encuentros (1D6)

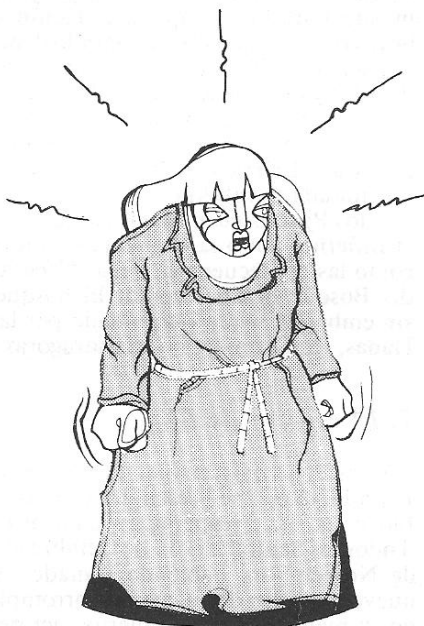
1. (1) VOCES. Los Pj empiezan a oír un débil murmullo de voces, que cada vez se va haciendo más y más fuerte, hasta que parece que un centenar de personas enloquecidas les esté gritando a todo pulmón al lado de la oreja. No hay dos voces iguales: unas son suplicantes, otras amenazadoras, otras sensuales. Unas ríen y otras lloran. Unas invitan a los Pj a unirse a ellas y otras les gritan que huyan, mientras aún estén a tiempo. El efecto conjunto es insoportable, y puede provocar el aturdimiento en la gente. Todo aquél Pj que no pase una tirada de su Racionalidad con un malus del 25% verá reducido el valor de sus competencias a la mitad, y, en caso de combate, perderá siempre la Iniciativa. Caso de sacar una pifia en la tirada, el Pj en cuestión quedará reducido a la condición de un guñapo tembloroso y sollozante. Estas voces son las almas de los hechizados por Elixé, que están atrapadas en el bosque hasta que ella no entre en el Infierno. Las voces son la causa del estado actual de Ximún.

Los Pj pueden librarse asimismo del

efecto de las voces si se tapan los oídos (con cera, miga de pan mascada, trozos de tela o similar), en el momento de empezar a oírlas.

2. (2/3) SATIROS. Encuentro con 1D6 de estas criaturas. Lanzar otro para ver su humor:

1/2. Tímidos: Observarán a los Pj desde la maleza, sin acercarse. Los Pj podrán darse cuenta de su presencia si sacan una tirada de Otear o de Escuchar.



3/4. Juguetones: Seguirán a los Pj a una cierta distancia, tocando flautas de caña, riendo y bromeando. Si los Pj se muestran divertidos o amigables no tardarán en acercarse, en especial si se les ofrecen golosinas o vino. Caso de que se les interroge, no darán ninguna información útil: la sola mención de Elixé les produce terror, y cambiarán de tema lo antes posible. Caso de insistírseles mucho, huirán.

Si beben vino, y en el grupo hay alguien de Apariencia 15 o más, empezarán a ponerse pesados.

5/6. Agresivos: Los sátiros atacarán al grupo gritando y rugiendo. Intentarán robar lo que puedan y raptar a algún Pj de Apariencia 15 o más si lo hubiera. Caso de que dos o más de ellos mueran o sean heridos de gravedad huirán. Caso de ser capturados e interrogados explicarán su comportamiento diciendo que el bosque es suyo, y que los Pj no tienen ningún derecho a estar allí. No tendrán ningún escrúpulo en mentir con el mayor descaro para conseguir ser liberados.

3. (4/5) MANDRAGORAS. Lanzar de nuevo 1D6

1/2. Los Pj se encuentran con una encantadora niña de unos seis años, totalmente desnuda, que les suplicará con voz lastimera que le ayuden, ya que se ha perdido. Caso de que permitan que les acompañe, intentará, a la primera oportunidad, "besar" a uno de los Pj en la mejilla. El beso drenará 1D6 puntos de Resistencia y de Fuerza, a recuperar como si de una enfermedad se tratase (ver manual). Hecho esto la niña procurará huir. Si los Pj la agreden física o verbalmente, huirá, diciendo a gritos "que se lo diré a su mamá".

3 a 6. Los Pj pasan al lado de una Mandragora adulta. Siempre que no hayan agredido a un cachorro de Mandragora los ignorará.

4. (6) HADAS. Los Pj que pasen una tirada de Escuchar oírán una serie de vocecillas que parlotean incesantemente, riendo sin parar. Todo aquél que se acerque a la fuente del sonido sin hacer ruido (tirada de Discreción) verá una fuente en la cual se están bañando totalmente desnudas una docena de Hadas. Si no pasa una tirada de Esconderse será descubierto por ellas, las cuales se esfumarán inmediatamente tras corroerle en el acto todos los objetos de metal que lleve encima, y lanzándole de propina un hechizo de Atracción sexual sobre sí mismo.

Si por el contrario un Pj les habla de espaldas (o mediante cualquier otro método por el cual no las vea bañarse), solicitando su ayuda para destruir los maleficios de Elixé, y es lo suficientemente cortés y convincente (puede ser interesante una tirada de Elocuencia) las hadas lo recompensarán con un hechizo de Suerte de 6 horas de duración.

5. El Iditxa

Los Pj llegarán por fin a un claro del bosque en el cual se alza una tosca cabaña. De un agujero en el techo que hace las veces de chimenea sale humo blanco. En el umbral se encuentra sentada en un banco de madera una anciana de aspecto venerable, al parecer dormitando. Por muy silenciosamente que se acerquen los Pj se despertará sobresaltada, dándoles la bienvenida con jovialidad.

NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: En realidad se trata de un Iditxa que hacía las funciones de criado y ayudante de la bruja. Se ha enterado de la llegada de los Pj (con el hechizo de Visión de Futuro) e intenta engañarlos.

Si los Pj piden explicaciones a la anciana ésta les contará que efectivamente, en el pueblo se mató a una pobre mujer llamada Elixé, pero que no era una bruja. Dios les castigó entonces con todo tipo de infortunios, y ellos inten-

tan librarse de sus males haciendo actos diabólicos, que les haga ser gratos a los ojos de Lucifer, para que éste les premie por su maldad. El haber hecho que los Pj se internaran en este bosque maldito es uno de ellos.

Si los Pj le preguntan qué diablos hace ella aquí, les explicará que huyó hace tiempo de la maldad de los habitantes del pueblo, haciéndose amiga de las hadas, las cuales la protegen mágicamente. Añadirá que, para salir del bosque, los Pj deberán beber una poción mágica, que les protegerá de los monstruos que en él habitan.

La poción mágica hace el mismo efecto que una poción de Dominación. (Ver Manual) lo cual hará que los Pj masculinos (si son tan primos de beberlo y no pasan su tirada de RR) se desvivan en hacer lo que les mande el Iditxa.

Si los Pj son más cautos, más paranoicos o más observadores (una tirada de Rastrear permite ver por todo el claro UN MONTON de huellas de monstruo parecidas a las que vieron al internarse en el bosque) y se niegan a beber o atacan abiertamente a la "anciana" ésta se transformará en una bestia monstruosa, defendiendo la cabaña hasta la muerte, y luchando tanto con la fuerza como con la magia. Si puede, procurará hacer un prisionero, para que el ánima de la bruja pueda poseerlo.

6. La cabaña

El primer Pj que atraviese el umbral de la cabaña deberá inmediatamente tirar por RR para no ser poseído por el ánima de la bruja (ver Invocación de Animas, en el Manual). El ánima de Elixe sólo puede intentarlo una vez por persona, y sólo si su víctima se encuentra dentro de la cabaña. En caso de tener éxito, intentará huir lo más lejos posible con su nuevo cuerpo, posponiendo su venganza para otra ocasión. Sólo podrá ser expulsada del cuerpo del Pj con la muerte de éste o con un hechizo de exorcismo.

Dentro de la cabaña reina la suciedad y el abandono, como si ningún ser humano hubiera puesto los pies en ella durante casi un año (lo cual es exactamente lo que ha sucedido). Una tirada de Buscar permite encontrar un frasco con la poción de color amarillento que el Iditxa les ofreció con anterioridad. Hay tres dosis. Desgraciadamente, la poción caduca al cabo de 48 h.

Asimismo los Pj pueden encontrar una bolsita de piel de cerdo, de las usadas como portamonedas, manchada de sangre; y un trozo de tela de hilos de oro, bordado con el signo del sol y así mismo manchado con sangre. Sendas tiradas de Conocimiento Mágico per-

mitirán identificar dichos objetos como un Talismán de Riqueza y otro de Resistencia al Frío. (Ver Manual).

Una tirada de Buscar, Rastrear u Otear permite darse cuenta que el suelo de tierra de la cabaña está ligeramente combado... como si se hubiera enterrado algo (o más bien alguien) allí.

En efecto, si los Pj excavan un poco se encontrarán con el cadáver corrupto de la bruja Elixe, con el Escapulario de Ximún aún rodeándole el cuello. Aquél Pj que se lo quite, sin embargo, y no musite al mismo tiempo una oración, o lleve consigo algún objeto sagrado deberá hacer una tirada de RR con un malus de 40% ya que Elixe abrirá de repente sus ojos podridos, y aferrándole con unas manos como garras intentará arrastrar el alma del Pj consigo al ser precipitada al Infierno.

Si los Pj consiguen que Elixe caiga en el Infierno, tanto la tormenta de nieve como las consecuencias de las "Voces" del Bosque desaparecerán. El bosque, sin embargo, seguirá dominado por las Hadas, los Sáticos y las Mandrágoras.

7. El regreso de Elixe

Si los Pj no quieren o no pueden detener a Elixe ésta se presentará en el pueblo, como era de esperar, en la noche de Todos los Santos (del 31 de Octubre al 1 de Noviembre), habiendo tomado de nuevo posesión de su cuerpo corrompido, y reanimará a los muertos del pequeño cementerio de Burgui. La bruja, sin embargo, no ha tenido en cuenta una cosa: Burgui es un pueblo pequeño, y todos son familia... incluso los muertos. Lejos de someterse a las órdenes de la bruja, y guiados por el cadáver de Mariñe, la amada de Ximún, los muertos de Burgui descuartizarán a Elixe y a su Iditxa, para volver después a sus tumbas.

Al amanecer, los habitantes del pueblo descubrirán la carnicería, así como el cuerpo inerte de Ximún, muerto al parecer de frío, echado sobre el lugar donde se halla la tumba de Mariñe... Y su rostro está iluminado por una tranquila sonrisa de felicidad...

8. Ganancias

Los Pj ganarán 35 puntos de Aprendizaje si juegan la aventura hasta el final, y 20 más si consiguen precipitar a Elixe al Infierno.

P.N.J.

PERRO COMUN

FUE 8

AGI 15 RR: 50%

IRR 50%

RES 15 ARMADURA NATURAL: Carece

PER 18

Armas: Mordisco 45%. Daño 1D4.

SATIRO

FUE 21 ALTURA 1'45 PESO 45 kg.

AGI 12 RR: 0% IRR: 150%

HAB 12 ARMADURA NATURAL: 1 punto de protección por el pelo

RES 30

PER 20

COM 5

CUL 2

ARMAS: Pelea 65%. Daño: 1D3 + 1D6
COMPETENCIAS: Esconderse 75%; Esquivar 70%. Música 35%

CACHORRO DE MANDRAGORA

FUE 12 ALTURA 1'35 PESO 30 kg.

AGI 12 RR 0% IRR: 200

HAB 8 ARMADURA NATURAL: 5 puntos por piel/corteza

RES 30

PER 17

COM 5

CUL 5

ARMAS: Pelea, 45% Daño: 1D3
COMPETENCIAS: Elocuencia, 25%

MANDRAGORA ADULTA

FUE 45 ALTURA 8 m.

PESO 1800 kg

AGI 3 RR 0% IRR: 225%

HAB 5 ARMADURA NATURAL: 12 puntos de corteza

RES 45

PER 18

COM 1

CUL 10

ARMAS: Golpear con las ramas, 20%. Daño: 1D8 + 6D6. 10 ataques por asalto.

IDITXA

FUE 20 ALTURA: 1'70 PESO 60 kg.

AGI 32 RR 0% IRR: 225%

HAB 12 ARMADURA NATURAL: Carece

RES 20

PER 20

COM 15

CUL 12

ARMAS: Garras (bajo forma de monstruo) 50%. Daño: 1D8 + 1D6. Dos ataques por asalto.

COMPETENCIAS: Esquivar 99%. Elocuencia 40%

HECHIZOS: Visión del Futuro, Dominación, Invulnerabilidad, Protección Mágica, Conmoción.

ELIXE (ANIMA)

RR: 0% IRR: 150%



LA LLAMADA DE CTHULHU

LOS HUÉRFANOS (hijos de alguien sin nombre)

Módulo para un grupo de investigadores, medios o novatos, apto para intercalar en cualquier campaña con sólo cambiar (si fuera preciso) al Innombrable por alguno de sus compañeros de panteón.

Por Javier Soria Hernández

Módulo para 5-7 jugadores con porcentajes medios.

San Luis, Missouri, 25 de agosto de 192... Uno de los investigadores recibe una carta de uno de sus confidentes habituales. Dentro de ella hay un recorte de periódico (ver apéndices), que debe ser suficiente motivo para despertar el interés del grupo. Compran los billetes de tren, y al día siguiente llegan a Elkland (MO), lugar del suceso.

Introducción (sólo para los ojos del guardián)

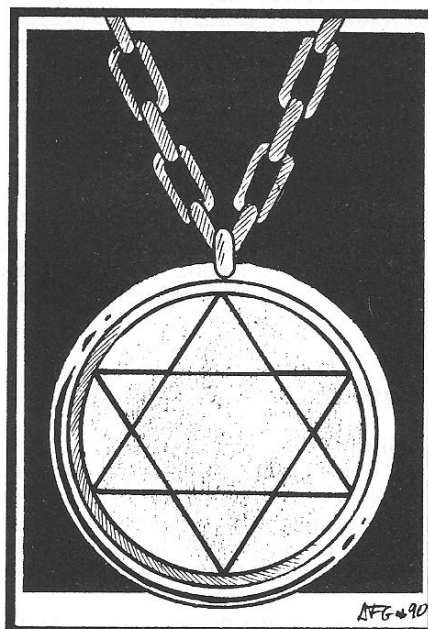
Hasta la pequeña ciudad de Elkland llegan las ramificaciones de un oscuro culto a Hastur el Innombrable. Su mano ejecutora es el pastor Baptista Rvdo. Vilburn Steward. Este tenebroso personaje se propone captar gente que se encuentre bajo su ámbito de influencia, con la ayuda de unas extrañas hierbas usadas por los indios en la antigüedad, que tras un ritual previo (no a la vista de la víctima, por supuesto), y administradas en infusión (como una manzanilla), va anulando la voluntad del que las toma, tras repetidas ingestiones (en varios días), en favor de quien realizó el ritual de preparación.

El Rvdo. Steward tiene 263 años de edad y su vitalidad la obtiene gracias al hechizo "Absorber la Vida" (Fragmentos de Terror, pág. 9). La familia Buckner fue la primera elegida por Steward para engrosar su futuro ejército de seguidores. Todos menos el hijo mayor, Kirk. Este había sido operado en San Luis para corregir su prognatismo, común a toda la familia pero especialmente acusado en él, hacía casi un mes y como consecuencia de la operación llevaba una serie de alambres que unían momentáneamente su maxilar superior con la mandíbula, no podía por tanto, ingerir alimento sólido alguno (se alimentaba por medio de una "pajita").

Esta fue la causa por la cual no asistía a casa de Steward, cuando éste invitaba a su familia a almorzar, y por ello no probó ninguna vez las hierbas. Estas produjeron un cambio (¡a peor!) tan espectacular en sus padres y hermanos, que en un principio sintió miedo, e incluso pánico por su comportamiento y oscuras actividades, hasta que una trágica noche, les sorprendió junto con Steward, realizando una indescriptible ceremonia en su propia casa. No pudo más, fue a por la escopeta de su padre y sucedió lo que todos sabemos. Cuando volvió con el arma, Steward ya se había esfumado.

Sucesos/investigación:

Bajo este epígrafe detallo una serie de situaciones que deberán jugarse en el momento en que los jugadores opten por hacerlo; únicamente se dan unas notas básicas que el guardián ampliará



pertinentemente: (el orden es totalmente arbitrario).

-Visita al profesor de la escuela de Kirk (Kevin Sharp). Con una tirada de Elocuencia o Discusión, les enseñará las calificaciones, donde se aprecia un descenso de la media de los últimos meses, pero dirá que su comportamiento es perfectamente normal, de lo cual puede dar fe su mejor amigo (les dará la dirección).

-El amigo de Kirk. Tirada de Elocuencia. No está en casa. Después de la tragedia está viviendo en casa de sus abuelos, en un pueblo a unos 60 Km. (Si se molestan en ir a verlo no sacarán nada en limpio).

-Sheriff Fraker. Elocuencia, Discusión o Derecho. Si entre los investigadores hay algún policía o consiguen una tirada de Discusión, sacará una carpeta del archivo y mostrará 2 informes de sus ayudantes:

a) Según unos vecinos de los Buckner, hace unas noches se oyeron gritos sordos «como de mujer joven» y ruido de forcejeos (caída de sillas, platos rotos, etc...).

b) El día 14, según el relato de un vecino del pueblo que volvía de recoger el ganado, vio como entraba corriendo en la casa del reverendo Steward una pareja que le pareció el matrimonio Buckner. Le llamó la atención porque no le devolvieron el saludo, y él iba cojeando y dejando un ligero rastro de sangre (producido en un pequeño altercado con el "nuevo inquilino" que los Buckner tienen en su casa).

-Vecinos de los Buckner. Elocuencia. Son muy cerrados y cooperarán muy poco. Incluso se resistirán a abrirles la puerta.

Sólo si se les pregunta por algún suceso fuera de lo normal en los últimos tiempos, una mujer les dejará caer con expresión envidiosa, que ella no veía bien que el Rvdo. Steward invitara a los Buckner tan reiteradamente a almorzar, habiendo otros fieles más necesitados.

Lo de los ruidos que escucharon, se lo callarán.

-Tío James Shinick. Charlatanería o Elocuencia. Está convaleciente en el hospital, recuperándose de la herida recibida. Los médicos recomiendan que no sufra sobresaltos, pero, si les convencen, aceptarán la visita con condiciones (que no le hagan mucho 2 personas, y que no estén más de 15 minutos).

Lo único que sacarán será:

-El chico le llamó «demonio» entre dientes, antes de abrir fuego contra él (Kirk creía también implicado a su tío en el asunto).

-Si le piden descripción física: "estaba rojo de ira... y llevaba un crucifijo colgado del cuello" (crucifijo que fue hábilmente retirado del cuello del chico

por el Rvdo. Steward en un descuido de los agentes durante el levantamiento del cadáver).

—Depósito de cadáveres. Es un edificio anexo al hospital. Pueden ir con un permiso escrito del Sheriff (lo conseguirán con una tirada de Elocuencia con un -10) o bien ilegalmente (de noche).

Si examinan el cadáver de Kirk, verán los alambres que le impedían comer y casi hablar. Tiene una etiqueta con un código colgando del cuello. Es la clave para encontrar el informe de la autopsia en los archivos:

“Kirk Buckner. 19-VIII-192... Falleció el día 18 del presente mes por shock hipovolémico con grave afectación de aorta abdominal, estómago, hígado y duodeno-páncreas. Apreciadas 5 incisiones de arma blanca, con una longitud aproximada de la hoja de 20 cm., en pared anterior del abdomen. No se aprecian otros datos de interés.

Firmado Dr. Willmarth.”

La casa de los Buckner

No les darán permiso para entrar, luego ha de ser de espaldas a la ley. La casa está precintada por la policía (ver mapa).

Si entran en la cocina:

—Si superan un Escuchar (el Guardián tira una vez por cada investigador que entre), oirán un extraño ruido en un armario. Si lo abren ven un par de ratas mordisqueando un pedazo de tarta de queso que se asustan en cuanto abren. Si alguien se preocupa de examinarla (Descubrir) verá que en su interior hay un pequeño tubo metálico camuflado. Contiene una nota manuscrita que dice “Sois los primeros en comprender, pero pronto seremos cientos. Aceptad este presente.”, y una cadena para colocarse en el cuello, con un extraño símbolo ornamental (ver apéndice).

—Con otro Descubrir verán que el horno cuya puerta está empotrada en la pared no es tal, sino que es la entrada de un túnel secreto de 40 cm. de alto, 50 cm. de ancho y 6 m. de largo, con una inclinación descendente de 40°.

Si alguien se introduce (de uno en uno), ha de llevar alguna luz. Al final, el túnel se abre a una habitación de paredes húmedas y suelo terroso sin ninguna comunicación aparente con el exterior. Tirado en el suelo, verán un cuerpo en el fondo de la habitación. Es un cadáver en incipiente descomposición (tirar COR 0/1d6) que, cuando algún investigador esté lo suficientemente cerca, ¡se levantará por sorpresa y atacará! (Es un zombie creado por el Rvdo. Steward a partir del que fuera su criado, Nathan. Piensa utilizarlo para “tirárselo” a los que se pongan pesados).

El homicida fue finalmente muerto a cuchilladas por su tío

Un muchacho de catorce años mata a sus padres y a sus tres hermanos

Una espectacular matanza llenó de sangre el domicilio familiar de un joven de catorce años de edad, que comenzó a disparar indiscriminadamente contra todos los miembros de su familia, causando la muerte de sus padres y de tres de sus hermanos pequeños, a los que la muerte sorprendió durmiendo en sus habitaciones. La tragedia no finalizó ahí, sino que el enloquecido homicida dio muerte también a su tía, siendo finalmente muerto a cuchilladas por su tío.

Elkland (EE. UU.)

La ciudad de Elkland, en el Estado de Missouri (EE. UU.) amaneció ayer con la trágica noticia de la masacre llevada a cabo por un muchacho, de catorce años de edad, que asesinó a sus padres, a sus tres hermanos, de ocho, seis años y quince meses, y a una tía, contra los que disparó de forma indiscriminada en sus respectivos domicilios. Fue finalmente su tío quien puso fin a la matanza, acuchillando a su sobrino homicida antes de que éste le matara a él de un disparo, en medio de una demencial orgía de sangre.

La Policía de la ciudad de Elkland ha informado que el joven asesino, identificado como **Kirk Buckner** disparó contra todos los miembros de su familia en la madrugada de ayer, causando la muerte de sus padres y de sus tres hermanos pequeños, a los que sorprendió durmiendo.

Posteriormente, el muchacho se trasladó en el automóvil propiedad del padre a la casa de sus tíos, situada a unos ocho kilómetros de su domicilio, donde

irrumpió en la vivienda con el mismo arma que utilizó para matar a sus padres y hermanos, efectuando un nuevo disparo que alcanzó mortalmente a su tía, **Julie Schnick**.

Acuchilló a su sobrino

El tío de **Kirk**, **James Schnick**, que se hallaba en esos momentos recogiendo el ganado, oyó el disparo y corrió hacia su casa, donde forcejeó con el muchacho cuando éste se encarró con él con el arma en la mano y dispuesto a matarle también. Durante el enfrentamiento, el señor **Schnick** pudo zafarse de su sobrino, quien disparó contra él causándole una herida en el estómago. Sin embargo, el tío logró hacerse con un cuchillo con el que finalmente dio muerte a su enloquecido sobrino.

Según informó un portavoz de la Policía local, los dos hijos pequeños del matrimonio **Schnick** lograron salvar su vida, ya que no se encontraban en la casa en el momento de la visita del asesino, pues habían pasado la noche anterior con sus abuelos.

Vecinos de la familia asesinada han manifestado que **Kirk Buckner** era un chico normal en la escuela, poco dado a las peleas y no se explican las razones que le condujeron a matar a seis miembros de su familia.

El jefe de la Policía local, el sheriff **Eugene Fraker**, dijo que la primera noticia de la tragedia se tuvo cuando el propio **Schnick** les llamó por teléfono para avisarles de que necesitaba ayuda y que había pasado “algo terrible” en su granja.

Escena atroz

Cuando llegó la Policía, **Schnick** se encontraba desgranándose en la sala, y en uno de los pasillos estaba muerto el joven **Buckner**. En el dormitorio estaba muerta, tendida sobre la cama, la tía del joven. En la casa del homicida la escena era más atroz aún. La Policía encontró al padre muerto en un camino que conduce a la casa, y a la madre y a los hermanos en los dormitorios.

El reverendo **Wilburn Steward**, pastor de la Iglesia Bautista, a la que estaba afiliada la familia **Buckner**, dijo que **Kirk** era un chico normal y que no tenía problemas en el colegio. **Steward** comentó que aparentemente no existían problemas entre la familia y el muchacho y no se explica las razones que le impulsaron a cometer la matanza familiar.

Nota aparecida en la sección de sucesos del Missouri Mirror, el día 19-VIII- 192...

Si iluminan el techo (a 3m., Descubrir) verán una trampilla que comunica con el jardín de los Buckner.

En un rincón hay un pequeño cofre cerrado con un candado y sin llave, que contiene dos cartas y un anillo de oro con un brillante engarzado (tasarlo a discreción del Guardián). Las cartas dicen: “Será mejor que lo mantengamos en el sitio previsto. Nos será útil para librarnos de quien nos interese”, y “Venid el día 14 por la noche, y no os olvidéis de echarle una ojeada a nuestro amigo de vez en cuando” (obviamente son cartas del Rvdo., sin remite por supuesto, que hacen referencia al zombie).

Casa del Rvdo. Steward

Si van por cuenta propia, estará cerrado, y la vecina les dirá que está de viaje y volverá en 2 días. (Se trata de que ésta sea la última parte de la aventura en ser jugada. De forma que cuando ya hayan jugado los eventos anteriores, reciben una nota del Rvdo. en su Hotel, invitándoles esa misma noche a las 22'00. De

nuevo, si van antes de esa hora, la vecina les dice que le parece muy extraño, pues aún no ha regresado del viaje).

Teniendo en cuenta todo esto, cuando lleguen se encontrarán con:

La puerta está abierta y sale luz del interior (es de noche). Según el croquis de la casa en los apéndices:

1) Salón
2) Biblioteca. Libros de historia y antropología en su mayor parte.

3) Sala de estar. Mesa camilla con 4 sillas alrededor. Hay un gato bajo el mantel (dar un susto a los investigadores).

4) Sala de reunión de los fieles de la congregación Bautista (vacía).

5) Cocina. Si tiran un Descubrir, verán un saquito lleno de unas extrañas hierbas de flores azules. Si se lo llevan y hacen una tirada de Química en el laboratorio pertinente, sabrán que tiene gran capacidad neuroléptica e hipnótica en cobayas, desconociendo su actividad en humanos (son hierbas totalmente desconocidas).

6) Escaleras hacia el piso superior.

7) Habitación de invitados.

8) Habitación de Nathan, el criado.



(Recordar que ahora es un zombie).

9) Habitación del reverendo.

10) Despacho personal del Rvdo.

Hay otro saquito de hierbas como el de la cocina y un libro abierto sobre la mesa: "Prodigies in the New England canaun", por el Rvdo. Ward Philips. Está en inglés, su lectura da +4% de conocimiento de mitos y resta 1d6 de COR.

11) Sala del éxito o del banquete (ahora se verá).

Nada más abrir se dan de narices con un vagabundo dimensional, que ataca a lo bestia. Más atrás está Steward, que lanzará conjuros o atacará con la espada (decisión del Guardián. Asimismo si el Guardián cree que es poco, puede meter otro vagabundo dimensional sobre el símbolo taumatúrgico, y representar que el Rvdo. está acabando de invocar-lo).

El final (¿?)

Si se deshacen de toda esta peña recuperarán 2d8 de cordura, aparte de lo que puedan haber obtenido (el libro, el anillo, las hierbas...). En este instante podrán apreciar unas hojas de papel que revolotean sobre el símbolo taumatúrgico a la luz de la luna, a pesar de que la ventana está cerrada y no entra aire. Son notas de una "convención" de amigos de Hastur, a celebrarse en Boston, dentro de un par de meses. Pero esto es ya otra historia...

Dramatis personae

-Kevin Sharp. Profesor de escuela, hombre tímido, delgado, usa gafas redondas y pajarita.

FUE 8 DES 5 INT 15 CON 8 APA 11 POD 7 TAM 9 EDU 14 COR 35 PV 9, leer/escribir francés 40%, botánica 25%, psicología 50%.

-Sheriff Fraker. Gordo, simpático, recelará al principio (a menos que algún investigador sea policía en San Luis, pues busca enchufe para un ascenso). Siempre lo verán con un sandwich en la mano, lleva un revólver del .38, y en el coche una escopeta del calibre 20.

FUE 12 DES 8 INT 10 CON 12 APA 9 POD 9 TAM 13 EDU 10 COR 45 PV 13, disparar 60%, conducir 50%, leyes 15%, montar a caballo 15%.

-"Mad" Doug. Ayudante del sheriff, tiene fama de tener la cabeza llena de pájaros. Todos los perros van detrás de él (siempre les da comida). Siempre silba la misma canción "DIXIE". Lleva un revólver del .38.

FUE 13 DES 12 INT 16 CON 10 APA 12 POD 12 TAM 12 EDU 12 COR 60 PV 11, disparar 80%, contar 15%, diseñar módulos para Cthulhu 70%.

-Vecinos de los Buckner. Son los típicos pueblerinos del Sur, recelosos y desconfiados. El Guardián debe crear sus características si lo cree conveniente. Ellos Cor 35 y PV 10, conducir tractor 50% y agricultura 50%. Ellas Cor 35 y PV 7.

-James Schnick. Está "hecho polvo". Parece sincero en lo que dice.

FUE 6 DES 10 INT 10 CON 8 APA 10 POD 8 TAM 12 EDU 7 COR 40 PV 2.

-Zombie de Nathan (leer sus datos en el libro).

FUE 17 CON 15 TAM 10 POD 1 DES 7, 2 ptos. de armadura, movimiento 6, PV 13, atacar con tranca de madera 35% (2d8+1d6 de daño).

-Vagabundo dimensional (ver sus datos en el libro).

FUE 19 CON 17 TAM 19 INT 7 POD 11 DES 10 PV 18 MOV 7 PM 11, 3 ptos de armadura, atacar con garra 30% (1d8+1d6 de daño). Verlo sin superar la tirada, cuesta 1d10 de Cor. Puede atacar con ambas garras a la vez con la misma DES, cuando le queden la mitad de PV coge a uno del grupo y se lo lleva a otra dimensión (y nunca más se supo, ver ésto en el libro).

-Rvdo. Wilburn Steward. Forma

parte de una cadena internacional de "captadores de almas" para preparar el retorno de aquél que no puede ser nombrado. En sus ojos se ve el reflejo de años y años de depravación y culto al maligno.

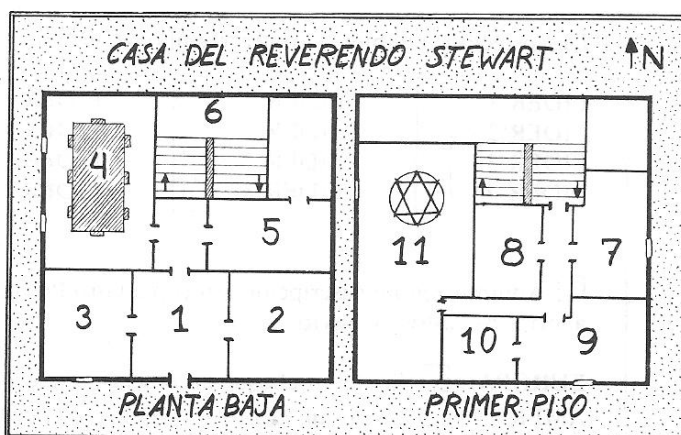
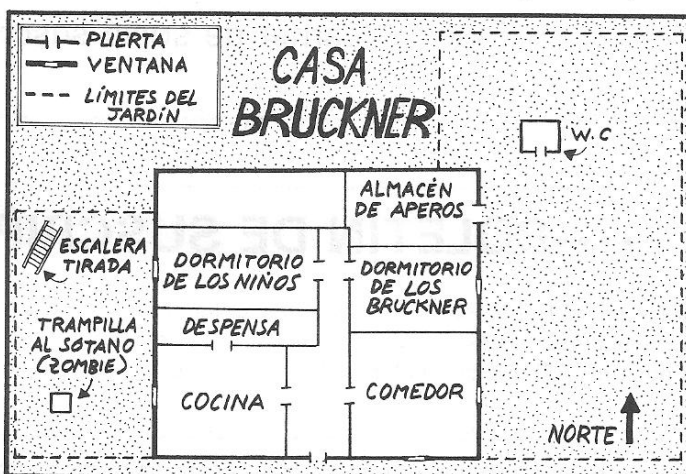
FUE 13 DES 12 INT 17 CON 12 APA 7 POD 17 TAM 14 EDU 16 COR 0 PV 13 PM 13, hechizos: absorber vida y explosión mental (ver "Fragmentos de Terror"), llamar a Hastur, convocar/expulsar vagabundo dimensional, crear zombies, consunción y signo de conjuración; antropología 65%, arqueología 54%, química 45%, mitos de Cthulhu 90%, elocuencia 95%, historia 72%, buscar libros 70%, discusión 93%, espada 40%. Lleva un bastón que se convierte en espada al pulsar un mecanismo (1d6+1 de daño, 15 ptos de R., y puede empalar)●

AGRADECIMIENTOS

-A Hastur, por permitirme nombrarlo.
-A Zor, mi perro, por el apoyo moral.
-A PINK FLOYD, por hacerme más llevadero el proceso.

PLAYTESTING

Franjo Bañuls, Iván Soria.



CAMPAÑA SUSCRIPTORES

Queremos MIL nuevos suscriptores.

Vamos a conseguir los DOS MIL suscriptores.

Amigo lector ¡suscríbete!
Celebra los MIL, con el LIDER 20

VIAJA CON LIDER A ORIGINS 91 BALTIMORE - USA

Sorteo de un intenso viaje lúdico a Origins 91,
entre todos los suscriptores, si conseguimos
los *dos mil* para junio de 1991.

Pide tu "carnet de socio suscriptor"

....BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN....

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número recibiendo el primero a contrarreembolso (1.800,- pta. 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	☐	LIDER 20	☐

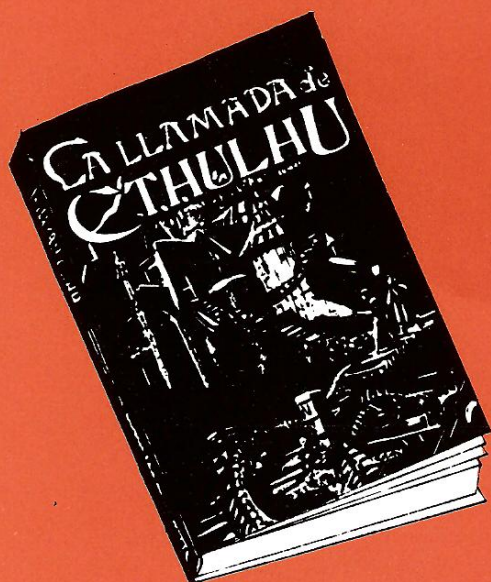
☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal por valor de 1.800 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.400 Pta.

AMÉRICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.550 Pta.

LLAMADA de THULHU

*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

