

LOS CANTORES
módulo Stormbringer
pág. 52

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

22



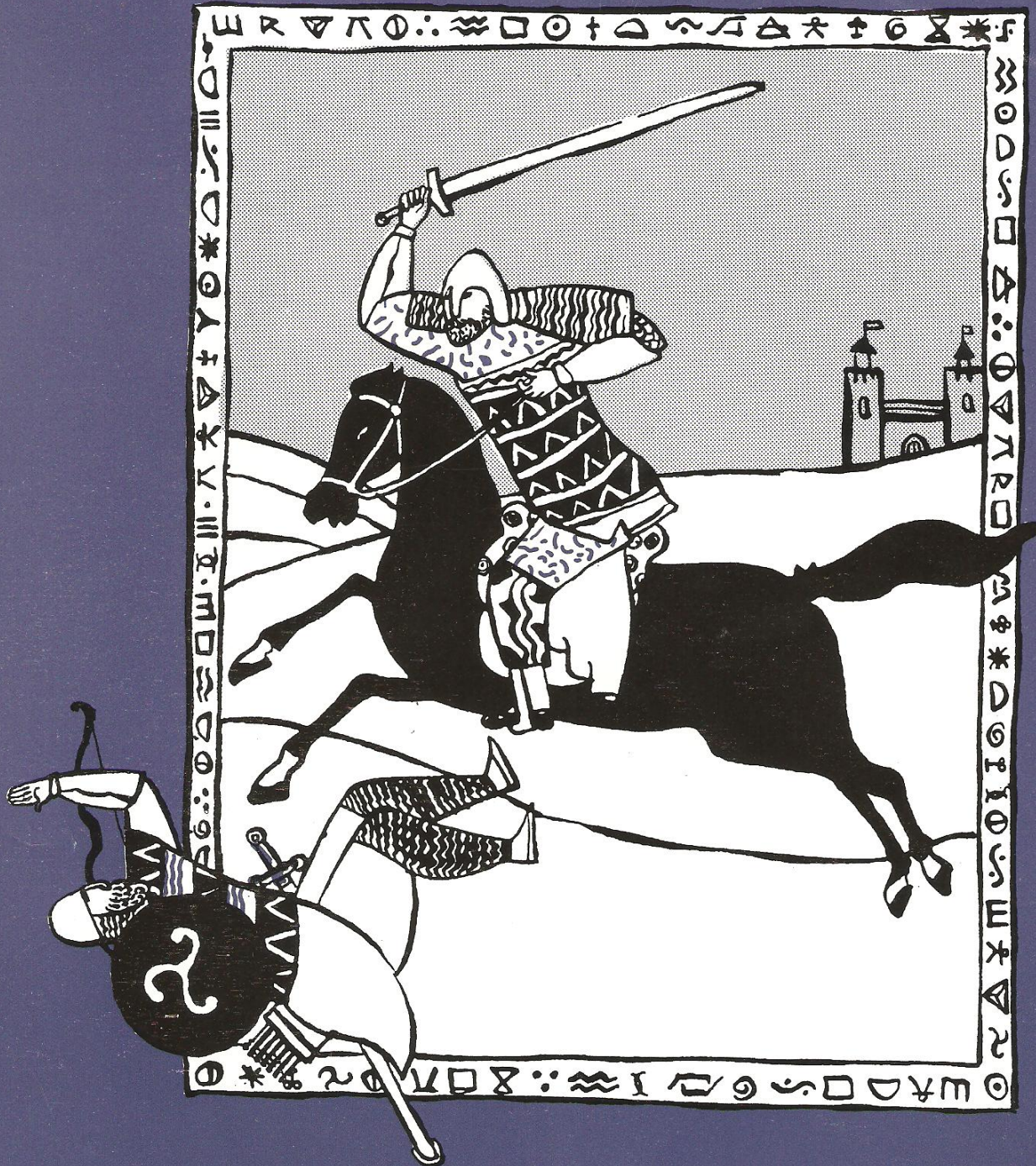
Diplomacy

BIMESTRAL ■ 300 Ptas.

Indice temático LIDER pág. 16 - Wrasslin', "catch" de tablero pág. 28

RuneQuest®

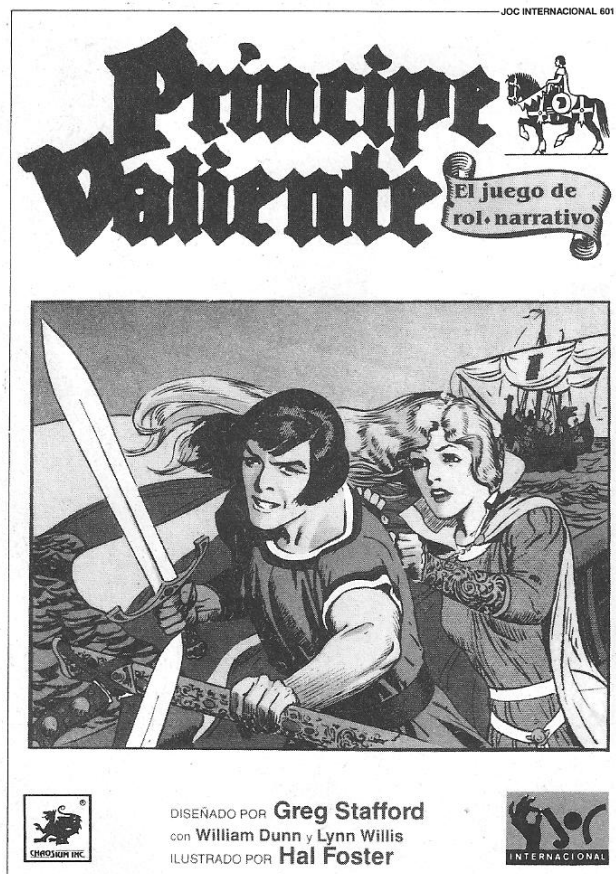
Juego de Rol de Fantasía



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

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



SUMARIO

Lider 22
Marzo 1991

Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño y Pepe.
Maquetación:
Ricardo Batista.
Portada:
Eduardo García.
Ilustraciones:
Albert Montoya, Juan Antonio González, Alex Fernández.
Colaboradores:
Ricard Itáñez, Xavi Canyelles, José Mª Cortés Meoqui, Amado Antoniano, Sergi Cubells, Alejo Cuervo y José Luis Navarro.
Edita:
EDILUDIC
Francesc Matas Sala -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 maqueta:
Libertytype, S.L.
Casanova 55-57, 6o, 08011 Barcelona
Publicidad:
Manuel Martínez
Suscripciones:
Paquita Mestres
Imprime:
Hurope, S.A.
Recared 2 - Barcelona.
D.L.: B-8358-86
Tirada:
6.000 ejemplares
No Suscriptores:
1.202
Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores.

E	l Estado de la Afición	6
	Clubs	6
	Comunikado 22	7
	Novedades	8
	Actividades	9
	Cómic	12
	Índice Temático LÍDER	16
	Cuando la realidad supera la ficción	20
	Ranking	21



L	a Biblioteca de Ankh-Morpork	22
----------	-------------------------------------	-----------



C	onsultorio de Orco Francis	24
----------	-----------------------------------	-----------



S	ilencio... ¡Se juega!	28
	Wrassling	28
	Tablero de Cristal	30
	Third Reich	32
	Flechas contra Corazas	36



P	lomo en las mesas	38
	La batalla de Salamina	38



E	l Correo del Zar	40
	Panzerkrieg por correo	40



D	ossier	43
	Diplomacia	44



L	a Voz de su Master	50
	Componentes Mágicos	50



M	ódulos	52
	Stormbringer	52
	El Señor de los Anillos	58



El Espejo del Tiempo en Zaragoza

Desde la capital aragonesa nos llegan noticias de este club de rol formado ya hace más de un año y medio. En su haber tienen el haber colaborado en las jornadas de rol, estrategia y simulación que se celebraron en esta ciudad en abril del año pasado. "El Espejo del Tiempo" juega sobre todo a D&D, A&D, La Llamada de Cthulhu, El Señor de los Anillos, Star Wars, Rune Quest, Warhammer y Marvel, pero su verdadero favorito es A&D jugado en los mundos de Dragonlance y Forgotten Realms.

Su dirección es: Casa de Juventud Las Fuentes, c/ Enrique Casas s/n, 50002 Zaragoza.



Trollones Molones de León



Este grupo de sonoro nombre está integrado por 20 amigos de León de edades entre 14 y 16 años que se definen como muy "en-rol-ados", y nos escriben para que les aconsejemos sobre detalles organizativos a la hora de formar un club. Siento no responderos en esta sección, pero os puedo asegurar que muy pronto podréis leer en esta revista unas cuantas líneas dedicadas para todos los que queréis y no sabéis como formar vuestro propio club. De paso los "Trollones" aprovechan para invitar a las chicas para que jueguen con ellos. Seguid atentos a la revista y vuestras dudas serán desveladas. Aquí

tenéis la dirección de uno de sus componentes: Luis Fernández Sanz, c/ Fray Bernardino de Sahagún, nº 15, 2º Izq. 24004 León. Tel: (987) 21 12 03.

Club Verminaard de Vigo

"Verminaard" nos escriben para comunicarnos que por fin han encontrado un local, y por lo tanto ya tienen un lugar donde celebrar sus partidas y donde cualquiera que quiera inscribirse puede ir. El horario de las partidas es los viernes de 16:30 a 21:30. Lo que no sabemos en la redacción es si la dirección adjuntada es la del nuevo local o la particular del presidente del club. De todos modos ahí va: Fernando Moreiras Corral, c/ Pi i Margall 40, 5º B. 36202 Vigo (Pontevedra).

Wilfred en San Cugat

Este club se define como enteramente dedicado al rol. Entre sus juegos favoritos están: Battletech (MechWarrior), El Señor de los Anillos, Star Wars, ADD, La Llamada de Cthulhu, RuneQuest y Traveller. También son unos apasionados de las figuras de plomo. Si estás interesado en contactar con ellos escribe a: Xavi Siper-David Ricomá, Av/ Juan Borrás 4, Sant Cugat del Vallés-Valldoreix 08190 Barcelona.



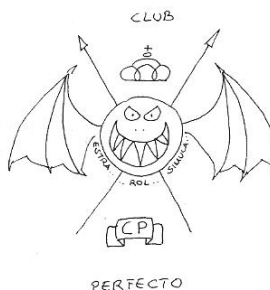
Crápulas Bilbainas

Un nuevo club de rol y juegos de estrategia se ha abierto en Bilbao con el nombre de "Crápulas de Jodras", aunque por ahora sólo se dedican al rol. El club se formó a raíz del

2º Encuentro celebrado en Bilbao. Si queréis poneros en contacto con esta gente escribid a: Javier García Martín, c/ Grupo Santo Domingo Guzmán 13, 5º D. Bilbao 48006.



Un club Perfecto en Madrid



Estos madrileños no tienen un ápice de humildad y se han bautizado a sí mismos como "Club Perfecto". Son más de ocho y se dedican al D&D, La Llamada de Cthulhu, Star Wars, AD&D, Stormbringer, Talismán, Heroquest, James Bond, Traveller y como favorito El Señor de los Anillos. Para contactar con ellos: Diego Muñoz, c/ Peña Auseba 6, 3º D, Mirasierra 28034 Madrid. Tel.: (91) 734 49 13.

Asociación Juvenil Eriador en Cádiz

En San Fernando (Cádiz) se ha creado recientemente la Asociación Juvenil Eriador, primera en su género en esta ciudad, con el objetivo de potenciar la afición por los juegos de rol. La asociación es de ámbito local pero tienen su vista puesta en ampliarla a toda la provincia y a Andalucía. Sus aventuras se centran en El Señor de los Anillos,



Rune Quest, Traveller y Battletech. Para más información: (956) 88 44 11 preguntar por Pachu; (956) 88 19 60 preguntar por Enrique. Su dirección es c/ Jesús de los Aflijidos nº 12 C.P. 11100 San Fernando (Cádiz).

Rol en Durango

Nos llega esta carta del grupo de Rol de Durango comunicándonos sus preferencias lúdicas: Rune Quest, Cthulhu, Traveller, El Señor de los Anillos, James Bond y Twilight 2000. Lo que más nos sorprende de este grupo es que hacen una velada crítica a sus compañeras de rol, de las que dicen convierten en Falcon Crest una matanza de profundos. Os podéis dar con un canto en los dientes ya que tenéis la suerte de compartir la mesa con personal femenino, una de las peticiones que más se repiten en cartas llegadas a la redacción. No os quejéis que es peor. Su dirección es: Pedro I. Martínez Aramburu, Astepe Auzunea 14, 9º B, Durango 48200 Bizkaia.

Aspecto 0 en Zaragoza

Aunque este club se haya creado ahora, sus componentes llevan cerca de cuatro años con el rol y siete con los wargames. Como podéis suponer los juegos que manejan son variados. Están interesados en intercambiar módulos con otros grupos del resto de España, así como juegos, preguntas, aclaraciones, etc. Estas son sus direcciones: Esc. Univ. de Profesorado E.G.B. c/ San Juan Bosco 7. 50009 Zaragoza. Servicio de Ludoteca. José Gregorio García Tolosana, c/ Latassa F. 30, 1º C. 50006 Zaragoza.



Amposta Club de Rol i Wargames

Este club de Amposta nos escribe para comunicarnos su cambio de nombre, ya que antes se llamaban A.S.E.S. La dirección sigue siendo la misma, pero la repetimos para los despistados: Josep Ramos Lor, c/ Verge del Carme, 15. 43870 Amposta. Tel.: (977) 70 44 90.

Campeonato de Rol en Lejona

El club Alien Norte nos comunica su creación en Alcora (Vizcaya), y este nacimiento lo hace con fuerza ya que están dispuestos a embarcarse en un campeonato de rol en Lejona de Rune Quest, La Llamada de Cthulhu, W.F.R.P. y El Señor de los Anillos. La iniciativa nos parece estupenda y desde aquí os apoyaremos en todo lo que podamos. Si queréis hablar con esta gente podéis hacerlo telefonando a: Gorka Zamarreño, Tel.: (94) 469 85 73; y Enrique Borrero, Tel.: (94) 469 08 59.

Kwisatz Haderach en Madrid

Un nuevo club surge en esta ciudad castellana dedicado al rol y el wargame. El principio lúdico de la aventura de estos chicos es de la mano de Powers & Perils y Lords of Creation. Actualmente juegan a Cthulhu, Rune Quest, Warhammer, El Señor de los Anillos, D&D,... En wargames los juegos son Tercer Reich, Squad Leader, Flat Top, The Longest Day... Su dirección es: Fernando Muniesa Franco, Av. Bruselas, nº 69, Madrid 28028.

Los Dragones Muertos de Málaga

Recibimos esta carta de un club malagueño con pocos meses de vida dedicados al Rune Quest, Cthulhu y El Señor de los Anillos, y en los wargames al Cry Havoc y el Battletech. Estos dragones querían contactar con clubs de otras provincias ya que con los de Málaga ya lo han hecho y están pensan-

do en formar una asociación a nivel provincial. Su dirección es: Av. Pintor Sorolla, nº 103, Bloque 1, 5º I, Málaga 29018. Tel.: (956) 21 33 03/30 68 62/26 56 09.

Alas de Dragón sobre Madrid

No se trata de ninguna extraña observación en la línea del gigantesco pájaro que sobrevuela nuestra redacción aquí en Barcelona, Alas de Dragón es un club formado en Madrid por gente que sabe mucho sobre esto de las alas (para algo estudian Ingeniería Técnica Aeronáutica). Como más adelante podréis leer más detalladamente, nos informan de cómo les ha ido en sus segundas Jornadas de rol. Si queréis ponerlos en contacto con ellos ésta es su dirección: Es-

cuela Universitaria de Ingeniería Técnica Aeronáutica, Pza. Cardinal Cisneros s/n., 28040 Madrid.



Necronomicon de San Sebastián de los Reyes

40 miembros forman este club

con 5 meses de historia tan sólo, pero con muchas ganas por delante. Lo suyo es la Llamada de Cthulhu, D&D (básico y avanzado), MERP, Star Wars, Rune Quest, Príncipe Valiente, James Bond, Battletech, Marvel, Hawemoon, Stormbringer, Cyberpunk y Aquelarre. Entre sus futuros planes están publicar un fanzine, un curso de iniciación al rol y un ciclo de películas de ciencias ficción, fantasía, etc. Sus señas son: c/ Recreo nº 1, Casa de la Juventud, S.S. de los Reyes, 28700 Madrid.

Club en la mili

Seguro que recordáis un artículo publicado sobre el rol en la mili, pues bien esta carta se puede considerar como una continuación de aquel. Aunque esta asociación no



COMUNIKADO 22

Metidos de lleno en el que os deseamos sea un próspero año 1991, tenemos frente a nosotros un claro objetivo: las V JESYR, las Jornadas a celebrar cuando esta revista que tienes en tus manos todavía huela a tinta.

En ellas nos podréis encontrar, dispuestos a defender a capa y espada nuestras ideas y a recibir con los brazos abiertos nuevas iniciativas. Y si el "stand" parece desierto... ¡busca entre las masas, que nosotros también tenemos derecho a disfrutar del acontecimiento!

LIDER 22 sigue presentando novedades, esta vez enmarcadas en El Estado de la Afición. La primera, un espacio abierto a la opinión. La segunda, para los menos fieles, un índice que os resumirá lo que ha venido ofreciendo la revista a lo largo de estos 21 números de su última etapa. Vuelven a la actualidad los juegos diplomáticos (si es que lo habían dejado de estar en algún momento), con la inminente traducción del indudable "best-seller" del género: Diplomacia es nuestro Dossier. Y cerramos el número continuando nuestra epopeya y navegando en aguas de Pyaray... Buen viaje y hasta pronto.

La Redacción

esté bautizada y "legalizada" se puede considerar de hecho un club más. Está formado por un sargento, dos cabos 1º, 2 cabos, y un soldado. El carácter de este club es claramente temporal ya que, como en la carta nos explican, algunos de sus integrantes se van licenciando. Sentimos no daros la dirección, pero es que no aparecía en la carta.

Klub Kaos de Sestao

Kaos es una evolución lógica, es decir caótica e imprevisible, del antiguo club Locura o Muerte (ambos nombres son autoexplicativos del talante de jugadores y personajes). El club tiene su sede en Sestao desde donde suponemos extiende sus tentáculos para jugar a todo lo traducido al castellano, exceptuando El Príncipe Valiente, así como a alguna cosa en inglés. Para más señas escribid a: Apartado de Correos nº 52, 48910 Sestao (Bizkaia).

NOVEDADES

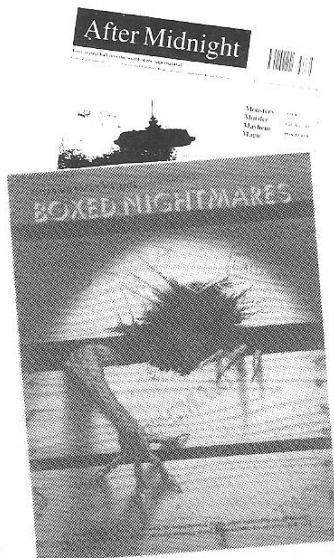
Avalancha Primaveral

Con la sangre alterada, como manda el refrán, estarán los jugadores cuando vean lo que les va a caer encima este trimestre. Si todo va bien, primero tendremos la oportunidad de viajar a Checoslovaquia (*Cristal de Bohemia*, Cthulhu) y ser robados en Tharbad (*Los ladrones de Tharbad*, El señor de los Anillos). De camino a las JESYR, oiremos el atractivo y al tiempo desgarrador canto de los demonios (*El Canto Infernal*, Stormbringer). Al llegar a las Drasanes, o en tu tienda habitual por esas fechas, nos orientaremos con un buen libro de viajes (*Genertela*, Runequest), nos tomaremos los burbujeantes "caldos" de las brujas (*Lilith*, Aquelarre), esquivaremos los disparos de desalmados cazarecompensas (*Comando Shantipole*, Star Wars) y procuraremos evitar dormir (*Las Tierras del Sueño*, Cthulhu) o cruzar la calle (*Car Wars*). Todo sin desobedecer, jamás, al Ordenador (*Paranoia*).

Con la vista en el horizonte, no tan lejano (dicen que septiembre), los adictos al tablero podrán disfrutar de la lucha por el dominio de Europa (*Diplomacia*) o del Mediterráneo (*Civilización*), por fin en castellano.

Todas y cada una de estas novedades merecen un trato más extenso en sus correspondientes secciones. El tiempo proveerá.

Pesadillas Empaquetadas



Fieles a su cita como pocos, la gente de Palladium Books nos presenta su última novedad: "Boxed Nightmares", para su juego *Beyond the Supernatural* (para quienes no lo conozcan, recordar que se trata de un juego de rol de ambientación contemporánea de misterio-terror). Esta entrega se acompaña de un ejemplar de los módulos del libro, con otros que bien podrían inspirar nuevos módulos al Master y con algunos que son mero divertimento. El suplemento en sí, contiene seis aventuras, con la descripción completa de nuevos monstruos y villanos, así como unas reglas para la formación de organizaciones secretas para la lucha contra lo sobrenatural (un Theron Marx con aires de James Bond).

A destacar una introducción en la que el autor, Kevin Siembieda ("alma mater" de Palladium Books), diserta a placer sobre los componentes esenciales del horror, barajando conceptos como "lo sobrenatural", la maldad, el miedo, el misterio, "lo desconocido", el triunfo del bien sobre el mal o la magia. En lo referente a ésta, sabe mal el esfuerzo que debe emplear en explicar que su libro es mera ficción y que no incita a las prácticas satánicas. Live in the USA.

Espíritu de Mundo

Desde Valencia nos llega otro juego de rol autóctono, presentado en forma de librito tamaño cuartilla totalmente negro: *Juego de Mundo*. Si bien carece de ilustraciones y la presentación de las tablas es quizá en exceso sencilla, se me antoja que por su contenido puede llegar a convertirse en tema de más de una discusión de aficionados al juego de rol en las próximas jornadas. Su autor, "Leto" Silva, es uno de los personajes más pintorescos que han deambulado por las distintas ediciones de las JESYR. Con su libro pretende crear un mecanismo de juego y ofrecer un conjunto de reglas para crear personajes aptos para cualquier mundo, la creación del cual deja en manos de cada Master. Dedicado sin tapujos a jugadores expertos, pretende transmitir lo que en su primer capítulo define como "espíritu de mundo", es decir, un estilo de juego en el que impere, ante todo la interpretación del personaje.

Aunque lo más probable es que muy poca gente llegue a jugarlo, entre otras cosas por la complejidad que representaría vivir plenamente ese "espíritu de mundo" (sobre todo para los directores de juego), lo cierto es que no pude dejar de sorprenderme al ver cómo se tratan ciertos aspectos que muy poca gente se habrá planteado en el desarrollo de sus campañas. Como ejemplo, el enamoramiento (proceso que puede durar hasta 30 semanas en tiempo de juego; por cierto ¿qué hacen los demás personajes mientras, querido "Leto"?), el tener que dedicar tiempo para mantener tus capacidades e incluso alguna característica (realmente, si no entrenas, pierdes forma y fuerza) o el que se limiten las anotaciones para que prime la memoria del personaje y no la del jugador.

En resumen, algo curioso de leer... ¡¡¡y que se debe mantener a toda costa alejado de "XXX"!!! (*: sustitúyelo por el nombre del jugador más quisquillosamente detallista de tu club).

Malibú Graphics

Si a partir de hoy te hablan de Malibú, piensa que también es el nombre de una editora de cómics de tema fantástico afincada, como no, en California. Animados por la gente de West End Games, se pusieron en contacto con nosotros ya que tienen los derechos de publica-

ción de los comics y álbumes gráficos sobre *Paranoia* (juego que ha debido ver pospuesta su publicación en castellano por Joc Internacional, pero que nos aseguran sigue en la recámara). Si alguien está interesado, le pasamos la dirección (no tenemos noticia de que nadie piense de momento distribuir por aquí este material).

Talislanta



En una hábil incursión a las oficinas de Joc Internacional, hemos podido capturar sin ser vistos un envío que todavía conservaba el calor del mensajero. Consiste en el juego *Talislanta*, de Bard Games. Esta firma se dedica al diseño y publicación de juegos de rol de fantasía desde 1983, y los productos de su catálogo, partiendo de los USA, se pueden encontrar en varias tiendas de los demás países anglosajones. *Talislanta*, su "producto estrella" fue publicado en 1987. Desde entonces se han añadido once títulos (que no es poco) a la saga, y son ahora novedad porque empieza su publicación en otras lenguas que la de Shakespeare: este año ha sido publicada su versión en alemán y se anuncia inminente la francesa.

Si hacemos caso de lo que se publicó al respecto en la veterana revista *Dragon* (marzo 89), aparte del juego en sí (basado en un sencillo mecanismo de juego), en los distintos volúmenes desarrolla un impresionante mundo fantástico "no-Tolkieniano", de clara inspiración nada más y nada menos que en Jack Vance (¿cuándo nuestro bibliotecario le dedicará un merecido espacio?). Adentrarse en *Talislanta* de la mano del mago Tamerlin exige un artículo más completo, que desde aquí ya os prometemos para un futuro no muy lejano.

Tormenta sobre la Orden de Hermes

The Order of Hermes (La Orden de Hermes) es una de las dos últimas producciones que aparecieron



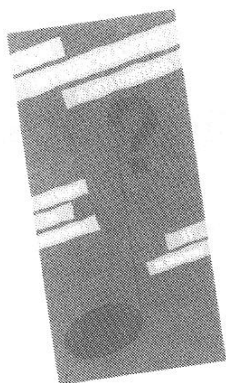
en 1990 para el que parece destinada a ser el juego "de culto" del momento: *Ars Magica*. El más reciente intento de la gente de Lion Rampant para incorporar su mística versión de la edad media al mundo del juego de rol, describe la organización, política, historia y administración de toda una sociedad secreta de magos, y constituye un suplemento válido para cualquier juego de rol de ambientación fantástica (de hecho, si es por la letra pequeña de los créditos o por alguna velada alusión, no llegas a enterarte de que se trata de un producto para la serie de *Ars Magica*).

La segunda, de menor envergadura, lleva por título *The Tempest* (La Tempestad), y se trata de un módulo donde se pone en manos de los aventureros el destino de toda la Orden de Hermes. ¿Te atreves a afrontar el reto?

ACTIVIDADES

Diciembre muy vivo

Cada vez está calando más en la afición la pasión por los roles en vivo, y prueba de ello es que durante el pasado mes de diciembre, los aficionados de la zona de Barcelona tuvimos ocasión de asistir a un buen número de ellos. Hagamos un breve repaso.



El primero, organizado por Farsa's Wagon, fue un "Psychokiller" que respondía al prometedor título de "Los hombrillos verdes del espacio exterior vinieron a llevarse a nuestras mujeres", tuvo a la gente correteando entre el bullicio de las mesas del Salón del Juego de Tablero y Reflexión, bautismo de fuego de Homo Ludens en organizar grandes eventos. Tras él, el Casal de Joves del Gòtic organizaba un "macrojuego de Rock'n'-ROL"; el objetivo: descubrir lo que se escondía tras el éxito de una banda de rock, con concierto incluido, y pudiendo tocarte inter-

pretar el papel de un crítico o ex-miembro del grupo en cuestión (Los Interrogantes). Y poco antes de enfrentarnos al terrible rol en vivo de la comida familiar navideña, el escenario se desplazó a la vecina Badalona, donde la gente del propio Ayuntamiento, de LudoCentre y del Centre d'Esplai Diplocus organizaron bajo el lema de "El Llamp de Déu" (en versión libre, "La ira de Dios") un juego ambientado en la Catalunya medieval, para pasmo de la tranquila vecindad, que acabó en fiesta nocturna en plena calle. Para rematarlo, el mismísimo día de los Santos Inocentes (el 28, por si queda alguien que no sepa el día de su santo), los incansables muchachos del Annex de Golferichs convirtieron su local en una aislada estación espacial minera, propiedad de una perversa sociedad explotadora que controlará el destino de la humanidad en el siglo XXI.

Como apoyo a todos aquellos que se preguntan en qué consiste realmente un rol en vivo y/o para todos los que desearían conocerlos más en profundidad antes de lanzarse a organizar uno, os adelanto que éste va a ser el tema del Dossier del número de LIDER correspondiente al verano.

El inventor del "Civilization"

En la Feria del juguete y hobbies de Londres pudimos conocer al inventor del *Civilization*.

Típicamente ataviado de sabio inventor, **Francis Tresham**, incluidas unas gafas rotas meticulosamente remendadas con celo, busca una constante mejora de sus juegos, y nuevos temas a desarrollar.

La tercera edición del *Civilization*, que es la que publicará en España **Joc Internacional**, introduce ligeras mejoras lógicas en las reglas que posibilitan una mejor simulación, sin añadirle complejidad. Los habitantes de la región parten de los núcleos que después serían poderosas metrópolis.

La visión de una Hispania desértica que se muestra en las ampliaciones del juego de AH, no son compartidas por Francis Tresham, que conoce el bosque que habitaba la península y que después se convirtió en el granero de Roma. Está trabajando en una ampliación con Hispania pero seguramente ya daría paso a una cuarta edición.

De nuestro hobby encontramos en la Feria a dos distribuidores con todos los juegos existentes en U.S.A. En figuras a **Grenadier**, que anunció que de su juego de figuras se prepara su publicación en España. La **TSR** con su aluvión de novedades y el alivio de renovar su

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.

gama *D&D básico*. Un nuevo *D&D básico* adaptado a los tiempos, y la refundición de los cuatro libros siguientes de reglas en un *D&D compendium* que agradecerán los aficionados a los intensos combates.

Docenas de pequeños stands con juegos de reflexión y de recorridos, que muestran como muchos aficionados en este país encuentran los suficientes compradores para comercializar sus productos.

La Feria del Juguete de Valencia

Cambios interesantes hemos observado en esta Feria, hasta el momento casi vedada para los juegos de nuestro hobby.

Con el tirón sostenido del Trivial de **DISET** varias empresas se han animado a aventurarse en los juegos de reflexión y estrategia de calidad. **DISET** introdujo el año pasado *Abalone* de origen francés y este año lo mejora con sets adicionales de bolas en color, y una esmerada versión de lujo. **BORRAS**, que coqueteó en su momento para publicar el *D&D*, parece que no se lanza con el rol, pero presenta un interesante juego denominado *Trinome*, también francés, que hará las delicias intelectuales y estéticas de los amantes de los juegos de estrategia abstractos. **Publijuego** se lanza con *Spectrangle*, de filiación inglesa, con mayor complejidad en el recuento de la victoria que los otros, pero de gran calidad e interés.

En un stand incluso hemos podido ver a un distribuidor de dados polidricos, lo que es señal importante que nuestros útiles de juego empiezan a ser tomados en cuenta para un público más amplio.

Diber Can se lanzó al ruedo con una espectacular maqueta de un estadio "*Ases del Estadio*" donde se desarrollaban carreras. La maqueta ha desaparecido para abaratar el juego, pero la mecánica subsiste y se convierte en una opción de iniciación a los deportivos.

La fuga de Colditz y *La conquista del Oeste* prosiguen en el catálogo de Tactor Games, que entre otros recupera los mejores juegos de la extinta NAC.

MB ha corroborado el éxito de su *Heroquest* editando *Space Crusade*, contribuyendo de forma apreciable en la creación de afición entre los más jóvenes, a pesar de los reglamentos limitados para hacer de estos juegos elementos de iniciación asequibles a un amplio público.

Los editores propiamente de nuestra afición no tienen aún un lugar de honor en esta Feria, y los encontramos modestamente en

stands de otros fabricantes o distribuidores que hacen servir de lugar de encuentro para los fieles y amantes de nuestros juegos.

ALFIL ultima su lanzamiento del *Warhammer 40.000*, iniciando su entrada en el restringido olimpo de los editores de rol en nuestro país, y va a patrocinar campeonatos en las **V JESYR. ARTE 9** expandió la noticia que iba a publicar la nueva gama *D&D*.

Diseños Orbitales presentaba su gama *Battletech* y anunciaba la publicación en castellano de *Space Hulk*, *Advanced Heroquest* y *Blood Bowl*, aunque no nos lo han confirmado cuando nos hemos puesto en contacto directamente.

Joc Internacional, con sus ocho colecciones y treinta y tres títulos, tampoco tenía stand propio, pero imponía su programación de novedades. Nada menos que seis nuevas colecciones, con más de treinta títulos para este año, y el salto cualitativo que representa iniciar la línea de juego de estrategia con dos perlas como *Diplomacia* y *Civilización*.

Aprovechando el salón se realizaron unas jornadas de maquetismo propiciadas por la revista *Jugetécnica*, y pudimos asistir a la exposición de **Carles Vivancos**, director de la *Casa del Mig* de Barcelona. La doble vertiente lúdico-cultural o productiva-comercial del hobby de maquetas y del juego, avanzan una reflexión teórica, de gran importancia, y que en realidad es bien ajena a la mayoría de las empresas del sector del juguete. La relación entre las instituciones públicas, los clubs de aficionados y las empresas privadas fue otro eje de la exposición, en los esfuerzos para potenciar este segmento lúdico.

Elric y las Brujas, en Alicante



Stand de Ateneo, en la foto Jesús y su mujer.

A principios de diciembre, la Asociación de Clubs de Rol de Alicante organizaron en los locales del

club Thor la presentación de los últimos juegos de Joc Internacional: *Stormbringer* y *Aquelarre*. Además de un módulo utilizado para el evento, que encontraréis más adelante en este mismo número, nos han mandado (¡con algo de retraso!) una pequeña crónica, escrita y gráfica, de los hechos.

Según cuentan, quedaron desbordados por el gran número de gente que acudió a la convocatoria, sobre todo el primer día, en que más de setenta personas participaron desde las cinco de la tarde en las actividades previstas, en tres mesas simultáneas distribuidas en las tres salas de juego de que dispone el local del club anfitrión. A des-

tacar la colaboración de la gente de la librería Ateneo, de Norma Comics Alicante y de Joc Internacional, que fueron los que donaron los premios para el campeonato de *Stormbringer* que se desarrolló las dos jornadas posteriores, con el trasfondo de los cantos de las meigas de las partidas de demostración de *Aquelarre*. El módulo que se jugó en la final, lo escribió quien acabó siendo galardonado como mejor Master del campeonato. Tanto él como el elegido (en dura pugna) mejor jugador, tuvieron como premio el siempre imponderable y supervalioso regalo que representa una suscripción anual a esta vuestra revista favorita.



Juan Lillo (mejor master) consuela a Alex "Happy masacrated" (mejor jugador) por su 4 en CON, durante la creación de PJs.

El Joc, els Jocs

Como caballeros andantes va esta exposición en tierras catalanas, creando afición en donde pone pie. Varios grupos y clubs empezarán a tener en esta muestra patrocinada por la Diputación de Barcelona y organizada por Ludocentre, la iniciativa de paternidad de sus actividades.

La asistencia por poblaciones: 1.062 visitantes en Martorell-Casa de Cultura; 1.130 en Pineda-Fira; 360 en Canovelles-Centre Cultural; 1.280 en Sabadell centro-Casal Pere IV; 697 en Hostalets de Pierola-Local social; 916 en Sant Boi del Llobregat-Casal de Marianao; 844 en Sabadell, distrito 6'-Centro Cívico "Cruz de Barber"; 630 en Premià de Mar-Casal de Juventud; 295 en Sant Vicenç de Montalt-Ayuntamiento; 678 en Canet de Mar-Casal de Cultura; 439 en Cornellà del Llobregat-Ludoteca "El Dau". En total 7.665 personas, 83% hombres y 18% mujeres. Por

edades 16% menores de 12 años, 41% entre 12 y 14 años, 34% entre 15 y 18 años y un 9% mayores de 18 años. En actividades especiales programadas se han realizado 6 partidas de La llamada de Cthulhu con 42 participantes, 1 partida de RuneQuest con 6 participantes, 3 partidas de El señor de los anillos con 21 participantes, 1 partida de Cíberspace con 8 participantes, 2 torneos de Abalone con 34 participantes, 3 torneos de Othello con 52 participantes.

Informaremos de las existentes en Berga, Sant Celoni, Sant Just Desvern, Molins de Rei, L'Hospitalet de Llobregat, y si estás interesado puedes asistir a Arenys de Mar (22 de febrero al 5 de marzo); Sant Adrià del Besòs (8 al 19 de marzo); Cardedeu (22 de marzo al 2 de abril); La Roca del Vallès (19 al 30 de abril); Badalona (3 al 14 de mayo).



Cthulhu en el Caribe

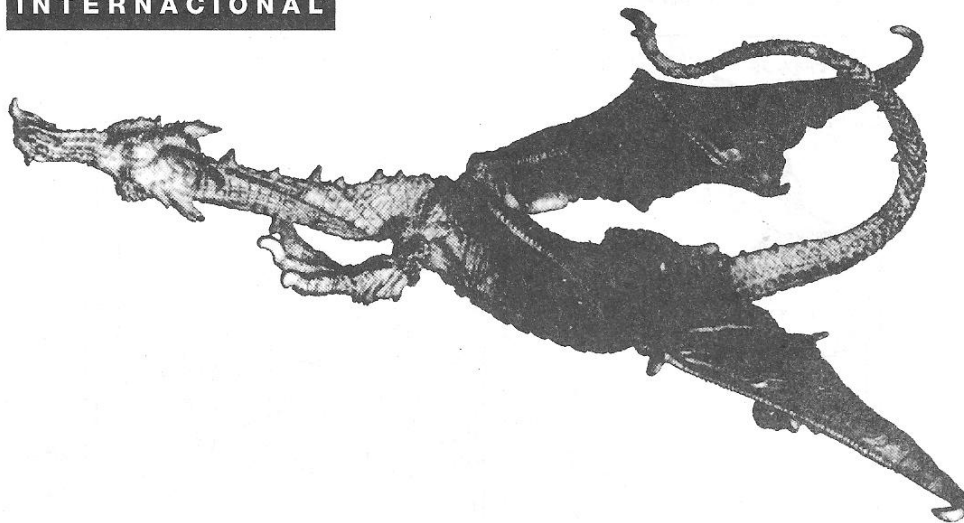
¿Qué jugador habitual de La Llamada de Cthulhu no ha debido visitar, encarnando alguno de sus personajes, algún país latinoamericano? Pues bien, a primeros de año nuestro querido director de LÍDER se encontraba recreando "en vivo" una de estas escenas. Como todo buen adicto, incorporó dados y libro de reglas a su equipaje antes de partir hacia Venezuela. Una vez allí, no es difícil de imaginar la sucesión de hechos: entre gestiones realizadas y algo de turismo, se conoce gente agradable, se habla de muchos temas, y en un momento dado se pregunta si han oído hablar de un juego "algo fuera de lo habitual"... total, que es muy probable que cuando esto se vea publicado haya en funcionamiento dos grupos estables de juego en la tierra de Simón Bolívar, uno en Caracas y otro en Maracaibo. Desde aquí, ánimo y un abrazo. Por medio del correo y de la revista os mantendremos lo más al día que nos sea posible.



Nuestro director, Cthulhu y unas jóvenes venezolanas.



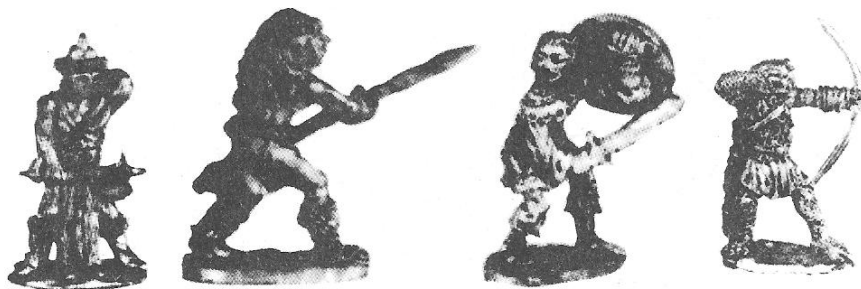
RAL PARTHA



EL DETALLE EN PLOMO

MINIATURAS PARA JUEGOS

Metal Magic



Información y Catálogo:

c/. Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona

EL TIO TRASGO PRESENTA:

TEMAS CANDENTES DE LA FAMILIA DE LOS

HOY: QUESTION DE ESTILO

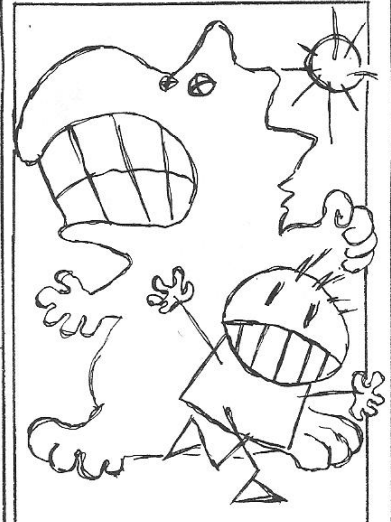
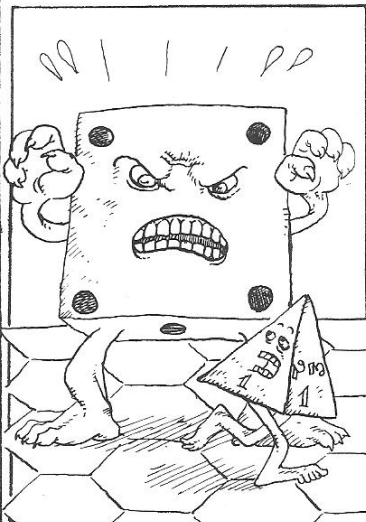
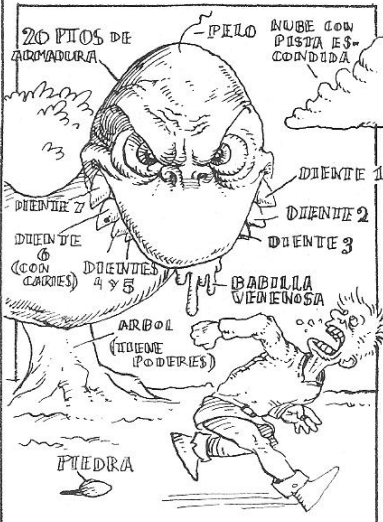


¿QUE ESTILOS
HAY EN EL ROL?
¿PORQUE FALLAN
MIS PARTIDAS?
LEED, LEED.

HAY MASTERS HIPERCALCULADORES
QUE NO DEJAN NI UN DETALLE ALU-
ZAR.
ES CURIOSO VER SUS MODULOS DE VA-
RIOS CIENTOS DE PAGINAS, Y COMO
QUEDAN REDUCIDOS A SERES GIMO-
TEANTES UNA VEZ QUE SUS PEJOTAS
HAN DESTRUIDO TAN ARDUO TRABAJO

NO HAY QUE CONFUNDIRLOS CON
LOS MASTERS-CALCULADORA.
EN SU MENTE SOLO HAY NUMEROS Y
TABLOS
¿ARGUMENTO?
¿QUE ARGUMENTO?

DESPUES VENDRIAN LOS PRINCIPAN-
TES Y LOS "JOLINES-SI-HOY-TOCA-
BA-PARTIDA-Y-NO-HE-PREPARADO-
NADA".
LOS RESULTADOS NO EXTRAÑAN A
NADIE.



¿PERO, Y LOS JUGADORES?

JUGADOR "ME-HE-LEÍDO-UN-MI-
LON-DE-VECES-EL-LIBRO-DE-REGLAS"
ES DECIR, PERSONAJES SUPERPODE-
ROSOS QUE ACABARAN CON EL
SUPERMAJOSO, QUE AL MASTER LE
HA COSTADO TRES HORAS CREAR,
EN TRES ROUNDS.

JUGADOR "QUIERO-UNA-METRAQUE-
TA"
ELLOS LO SABEN.
TODOS LOS JUEGOS SE JUEGAN IGUAL
¿REGLAS? ¿QUE REGLAS?
SOLO DECIDIR LOS PUNTOS DE VI-
DA QUE QUITA SU ARMA FAVORITA.
ELLOS HARAN EL RESTO

MODELO "NO-SÉ"
PERSONAJES APOPLETICOS Y A-
NOMIMOS, IMITAN DE MODO SOS-
PECHOSO EL COMPORTAMIENTO
DE LOS PEJOTAS CON MÁS INICI-
ATIVA.
SI NO, SE SUMEN EN UN EXTRAÑO
TRANCE (¿YA SACAIS LA PARTIDA?)

JUGADOR "AHORA-GUE-LO-DI-
CES-NO-JÉ-QUE-CLASE-DE-
PERSONAJE-SOY"
LES DA IGUAL.
SEGUN ELLOS INTERPRETAR ES
UNA DISCIPLINA GIMNASTICA ORI-
ENTAL DE LA QUE SABEN MAS
BIEN POCO.
CASOS COMO ELFOS NOLDOR AR-
RASANDO POR PLACER SON
FRECUENTES.





Jesyr V, primavera del 91: La cita

Sea con un ansioso "¡por fin!", con un escéptico "¿Tú crees?", con un resignado "más vale tarde que nunca" o con un discreto silencio, seguro que habrás recibido la confirmación de que las V JESYR se van a celebrar el día 16 al 19 de marzo, para disfrute de valencianos y demás gente que haga fiesta por San José, o de aquellos cuya condición de estudiante no hace que el tema les preocupe lo más mínimo. Los demás, o tendremos que ser "jefes", o bien nos tocará delinquir ("si Sr. Jefe, hoy voy a ver a aquel cliente que tenemos en Toumbouktou"), o resignarnos a asistir tan solo durante el fin de semana conteniendo el domingo las lágrimas. Quizá al menos a alguno le sirva para amortizar la entrada, revendiéndosela al hermanito.

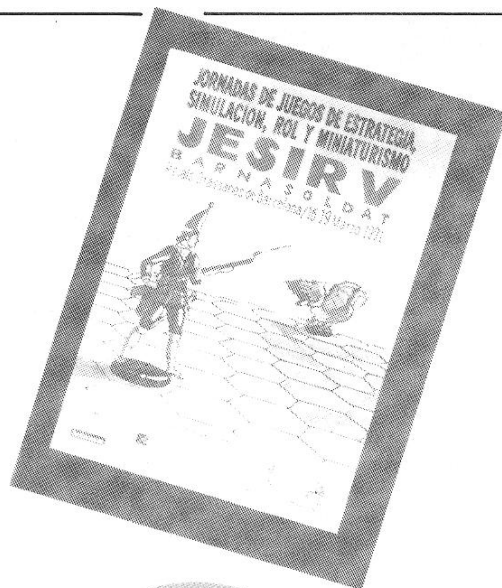
Bien, al margen de lo duro que será el no poder estar sentado rogando un minuto más cuando ya hace horas que se han dado por clausuradas las jornadas, no cabe duda que estamos ante lo que va a ser el acontecimiento lúdico del año. Y por si fuera poco, la cita presenta el nuevo aliciente de incluir a Barna Soldat (Feria del Miniaturismo) en su segunda edición (bastante tuvimos que pagarle a Pascual por entrar en "su" Pueblo Español para asistir a la primera).

El escenario donde van a tener lugar las Jornadas, Les Reials Drassanes (Atarazanas) de Barcelona, merece una mención especial por lo óptimamente adecuado que parece. No en vano se vienen celebrando en él las últimas ediciones del Salón del Cómic, evento mucho más popular y multitudinario que las JESYR (al menos hasta la fecha). Animados por el local y la creciente afluencia de público, los organizadores preveen la asistencia de unas 10.000 personas entre aficionados, educadores, profesionales del sector y público que "pasaba por ahí".

No hemos recibido ningún tríptico en el que se detalle la distribución de las actividades a lo largo de los cuatro días, pero puedes dar por descontado que encontrarás las zonas correspondientes a la afición y clubs (buena gente, torneos no oficiales y demostraciones), "stands" de las principales empresas del sector (con espacio de mercado), subastas de material lúdico o de interés histórico, torneos oficiales (rol, juegos de guerra de tablero y con figuras, temáticos, de sociedad, clásicos, concursos de construcción de dioramas y de pintado rápido de figuras), ludoteca, conferencias y seminarios, así como varias exposiciones.

Destacar que asistirán invitados de importancia, como Greg Stafford, de Chaosium (diseñador de 4 de los 8 juegos de rol que hay traducidos en España), Duccio Vitale (editor, entre otros de la serie Cry Havoc) o José M^a Allende Salazar, diplomático experto en el mundo de las miniaturas de plomo. O como nosotros.

Dejándonos de bromas, nos vemos en las Drassanes. Valdrá la pena.



DESAFIOS

¿Quién se atreve a jugar una campaña larga del Señor de los Anillos para el verano de 1991? Si estáis interesados contactad con: Manuel Gil Bernabé, Av. Ana de Viya 32, 7.º H 11009 Cádiz (sólo gente de Cádiz)

Me gustaría ponerme en contacto con gente de Bilbao o alrededores interesada en juegos como: Russian Front, Guerra y Paz, Monte Cassino, Guerra Civil (1861-1865), World in Flames, Francia 1944 y Vietnam para hacer campañas y tener estrepitosas derrotas.

Tel.: 415 69 72, Juan Manuel Rodríguez Hernández.

Somos un grupo de jugadores de Murcia que queremos formar un club. Tenemos entre 16 y 17 años y nos dedicamos sobre todo al Señor de los Anillos, RQ y La Llamada de Cthulhu. También jugamos a ASL, Civilización y Cry Havoc. Tel.: 26 78 02 preguntar por Juan o escribid a Juan Soler Sánchez, Torre de Roma 13, 1.º D, Murcia 30002.



MERCADILLO

Vendo juegos Avalon Hill y V.G.
Preguntar por Jesús
Tel.: (91) 331 20 60

Vendo: Fragmentos de Terror; Woses del Bosque Oscuro; Guía de la Tierra Media; Solo contra el Wendigo; El Señor de los Anillos; James Bond" D&D Inmortality set 5; Teenage Mutant Turtels Ninja; Miguel Angel de Vega C/ Monforte de Lemos, 77, 5.º B, 28029 Madrid.

Antena 3 TV, triste espectáculo

El pasado 27 de enero, Antena 3 TV programó un deprimente panfleto inspirado en la fuerte campaña contra el juego de rol que sacudió a los Estados Unidos a principios de los 80. El film, de producción canadiense, se titulaba "Monstruos y Laberintos", y era una de las primeras interpretaciones de Tom Hanks, actor que posteriormente ha encauzado mejor su carrera hacia la comedia. El argumento nos presentaba a unos alumnos universitarios adictos a un extraño y absorbente juego llamado Monstruos & Laberintos

(tampoco se esforzaron mucho en cambiar el nombre ¿no?); eran sólo tres y para sus partidas necesitan captar a otro jugador. Conviencen a un chico recién llegado a la Universidad, que ya había jugado anteriormente, pero que lo había dejado ya que el juego le había causado graves problemas en sus estudios. La trama nos muestra cómo van obsesionándose de forma cada vez más absoluta con el juego; hay una discusión entre dos de ellos porque, en época de exámenes, "llevamos tres días sin jugar ¡y esto es algo insoportable!". El drama aparece cuando el último fichaje, cuyo personaje era un "hombre santo" (¿os suena?), empieza a tener problemas de confusión de personalidad; deja a su novia (ha de mantenerse "puro"), regala sus

bienes, anda por el campus enfundado en un viejo hábito,... Total, que de golpe, inspirado por un sueño, se va a New York a buscar a un hermano que hacía tiempo que había muerto. Los propios compañeros le encuentran cuando está a punto de lanzarse de la Estatua de la Libertad ("no sufráis, domino un conjuro de vuelo", literal). Para culminar el desastre, después de un flash temporal, los tres amigos del principio van a visitar al pobre enajenado, ya que había tenido que abandonar sus estudios para recuperarse, y, ante la llorosa mirada de su madre, le encuentran todavía en las nubes: perdido para siempre.

Esta película, para empezar, era mala. Pero, por otro lado, es demasiado ofensiva como para que la

dejemos pasar desapercibida. En ella los guionistas se esfuerzan en dar una distorsionada versión de lo que son los juegos de rol, y (lo más triste) con el único objetivo de aprovechar comercialmente la sensibilización popular, fruto de la desinformación, del momento de su estreno. La campaña a la que hacíamos referencia al principio, argumentaba que montones de chicos vivían obsesionados sólo con jugar, dándose depresiones e incluso suicidios cuando perdían un personaje. Las hojas propagandísticas de algunos grupos religiosos, además insistían en que con "monstruos y demonios" no se juega, ya que todo ello aproxima al maligno. Toda esta gente no se da cuenta de que el juego de rol es un ejercicio para el desarrollo de la imaginación, un fresco chapuzón TOTALMENTE CONSCIENTE en un mundo irreal, ejercicio similar a leer una novela o ver una película. Cuando se acaba la partida, se acabó lo irreal. Es cierto que una vez oí que un niño al que le compraron un traje de Superman casi se tira por la ventana, pero tan cierto o más que esto es que fue una de las películas más taquilleras, sin contar con las generaciones que han leído sus historias en cómic, y a la práctica totalidad de sus espectadores/lectores no les ha parecido más que un alegre divertimento.

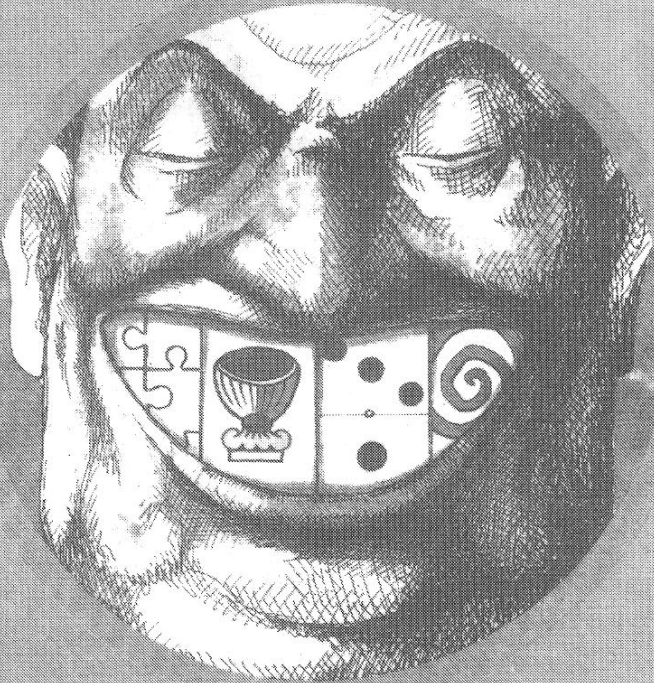
En fin, que por muy inconsistentes que sean los ataques, siempre nos duele que se difame a un amigo. Y aquí estamos y estaremos para defenderle.

Atención diseñadores

La imagen del cartel anunciador promete un buen impacto para esta importante iniciativa que es la exposición de **DISEÑO DE JUEGOS** en la Casa del Mig. Diseñador, anota del 9 de abril al 25 de mayo de 1991 en tu agenda. Puedes imaginar que tienes qué enviar tus juegos previamente. Según la circular enviada "los objetivos de la cual (exposición Diseño de juegos) son por un lado ofrecer a los diseñadores de juegos una plataforma de presentación pública de sus creaciones y por otra ofrecer a los profesionales de la industria del sector la oportunidad de conocerlas".

La programación de actos de la Casa del Mig (Parque de la España Industrial, s/n, junto a la estación de RENFE-SANTS-Barcelona), incluye una Muestra de libros y juegos '91 del 5 al 28 de marzo y la 2ª Muestra de Maquetismo y Modelos reducidos.

DISSENY DE JOCS



Del 9 d'Abril al 25 de Maig de 1991
De dimarts a divendres de 17 a 21 h. Dissabtes de 10 a 14 h i de 17 a 21 h.
Casa del Mig
CENTRE D'INICIATIVES I RECURSOS PER AL JOG
Parc de l'Espanya Industrial, s/n

Ajuntament de Barcelona
Barcelona som tots

UNIVERSITAT DE BARCELONA

GESTIÓ TÈCNICA
LUDOCENTRE



Asociación de Jugadores de Rol de Logroño

No sólo en las costas mediterráneas piensan que "la unión hace la fuerza". En la capital de La Rioja, en el último trimestre del pasado año se constituyó la Asociación de Jugadores de Rol de Logroño, integrada por la gente de los distintos clubs de la zona (Töl Hithbar, Golem, etc.), con la ilusión de que el agruparse les permitiera llevar actividades relacionadas con el rol de carácter más abierto y de mayor envergadura. Su ideario: 1) Crear actividades que potencien la ocupación lúdica del tiempo libre de

to de los juegos de rol y otros temas relacionados con ellos, ofreciendo información y experiencia a todos aquellos que lo deseen. (No es que tengamos en la revista objetivos muy diferentes ¿no?).

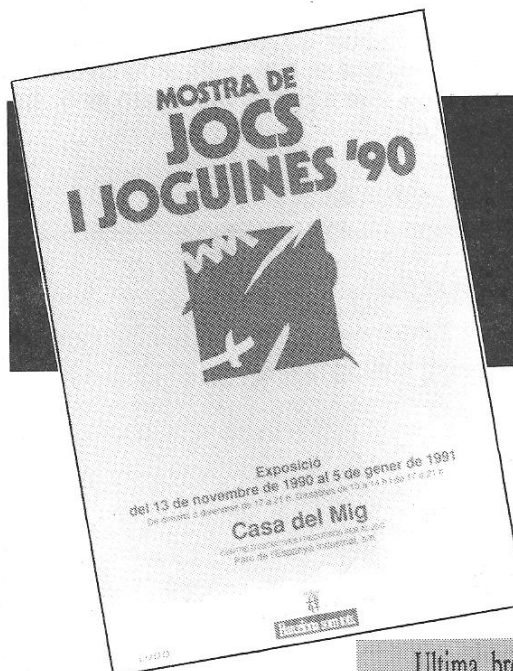
Entre los proyectos a sus espaldas, destaca un Ciclo de Cine Fantástico y Rol, con cine (Guerra de las Galaxias, El Señor de los Anillos y otras) y partidas de iniciación. Entre los que actualmente tienen entre manos, una muestra de Comic e Ilustración Fantástica (para abril), la confección de un pequeño fanzine (sana competencia) que seguramente presentarán en las JESYR 91 y la reactivación del juego de rol por correo Era Hyboria, que curiosamente no llegó a cuajar... ¡por exceso de jugadores! A medio plazo quieren tam-



Las partidas fueron muy animadas.

los jóvenes por medio de los juegos de rol; 2) Estrechar las relaciones entre los aficionados a los juegos de rol, a nivel local, y facilitar las relaciones de los mismos con otros aficionados a nivel regional y nacional; 3) Difundir el conocimien-

bién organizar unas Jornadas de Rol y Simulación en Logroño, de las que prometen ofrecer en breve más información. Un saludo de su parte a todos vosotros, y a todos ellos de la gente de la Redacción. Un buen ejemplo.



Última, breve y clara

Muestra de juegos 90

La "Mostra de Jocs Juguines '90" (Muestra de Juegos Juguetes '90) realizada del 13 de noviembre al 5 de enero en la Casa del Mig de Barcelona ha sido bien acogida con gran audiencia, 16.587 visitantes, incluyendo talleres abiertos y específicos para escolares. Por grupos 33 de la escuela pública, 18 de la privada, 8 de otros y visitantes en general.

Si alguien lleva un par de páginas preguntándose cómo es que se presentan en el número de marzo actividades y novedades correspondientes a medio diciembre, recuerdo el plan de trabajo publicado en esta misma sección del LÍDER 21: el número de enero se cierra a principios de diciembre, como esto lo estoy escribiendo a primeros de febrero. Entonces -pensará el avisado lector- ¿Cómo es que no pude comprar el LÍDER 21 hasta el día de San Valentín?... Aquí es donde, oportunamente y para evitar el derramamiento de sangre, vamos a poner el final de la sección. Hasta el 23.



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

Con la ayuda inestimable de Antonio Torres Beltrán, lector fiel donde los haya, os ofrecemos un índice temático de los artículos que se han publicado en esta etapa de LÍDER, del nº 1 al 21. Si con ello os ayudamos a descubrir alguna joya que hasta el momento se os había pasado desapercibida... ¡No lo dudes y cómprate el número que te falta!

TEMA SELECCIONADO = MODULO DE ROL		
TITULO DEL ARTICULO	CONTENIDO	LIDER Nº PAGINA
AMNESIA	CTHULHU	20-
A PEDRA DA SERPE	CTHULHU	18-56
AVENTURA DE MELDERYN EN NURISEL	RUNEQUEST	10-45
BROO	RUNEQUEST	12-51
CERRADLE LA PUERTA AL VIENTO	CTHULHU	11-63
CASINO ROYALE	JAMES BOND 007	17-53
EL DUCADO DE SPARKGUARD. EL BUQUE FANTASMA	D&D	11-35
EL LIBRO DE LOS DRAGONEWTS	RUNEQUEST	5-35
EL RETORNO DE LA MALDAD	ROLEMASTER	15-59
EL SIGNO DE LA SERPIENTE	CTHULHU	11-59
EL SILMADÚR	SEÑOR ANILLOS	13-33
EL SUENO DE LOS ENTS	SEÑOR ANILLOS	14-64
FIN DE SEMANA EN BISHOP HOUSE	CTHULHU	8-41
JIHAD	RUNEQUEST	19-30
KERIMA	RUNEQUEST	13-55
LA BESTIA NO DEBE NACER (1)	CTHULHU	12-45
LA BESTIA NO DEBE NACER (2)	CTHULHU	13-47
LA BESTIA NO DEBE NACER (3)	CTHULHU	14-54
LA BESTIA NO DEBE NACER (4)	CTHULHU	15-50
LA BESTIA NO DEBE NACER (5)	CTHULHU	16-61
LA CABAÑA DEL TÍO TOM	CTHULHU	4-34
LA DAGA DE PLATA	PRÍNCIPE VALIENTE	20-90
LA DESESPERACIÓN DE LINDA WARREN	CTHULHU	6-32
LA ISLA DE LA PAZ	CTHULHU	10-41
LA MALDICIÓN DE ALVOE	SEÑOR ANILLOS	20-95
LA NOCHE DE LA MUERTE (KERIMA)	RUNEQUEST	18-60
LADRONES DE ELAMLE	RUNEQUEST	8-31
LAS ARMAS DORADAS	RUNEQUEST	7-41
LAS MINAS DE MINDOLLUIN (1)	RUNEQUEST	9-37
LAS MINAS DE MINDOLLUIN (2)	RUNEQUEST	11-39
LAS MINAS DE MINDOLLUIN (3)	RUNEQUEST	14-61
LAS MINAS DE MINDOLLUIN (4)	RUNEQUEST	15-56
LAS MINAS DE MINDOLLUIN (5)	RUNEQUEST	17-60
LEURCODNUM (1)	D&D	1-31
LEURCODNUM (2)	D&D	2-31
LEURCODNUM (3)	D&D	3-32
LEURCODNUM (4)	D&D	4-30
LEURCODNUM (5)	D&D	7-37
LIBERTAD EN LA GALAXIA (1)	STAR WARS	16-63
LIBERTAD EN LA GALAXIA (2)	STAR WARS	18-54
LOS CAZALIBROS	CTHULHU	7-31
LOS HUÉRFANOS	CTHULHU	21-63
MUERTE EN EL EXPRESO	CTHULHU	9-33
NUNCA DIGAS NUNCA JAMÁS...	PARANOIA	20-83
TARNEFUIN (1)	SEÑOR ANILLOS	21-52
UN DÍA EN LAS CARRERAS	RUNEQUEST	20-87

TEMA SELECCIONADO = ROL		
TITULO DEL ARTICULO	CONTENIDO	LIDER Nº PAGINA
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS 2ª EDICION	ANALISIS Y COMENTARIOS	11-14
ALGO SOBRE PROFESIONES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU	GENERADOR DE NIVEL PROFESIONAL	16-60
ALMOGAVAR	PERSONAJE AQUELARRE	20-75
APPLE LANE, EL SUPLEMENTO DE LA SAGA RUNEQUEST. ROL	COMENTARIO AL JUEGO	17-56
AQUELARRE	FE DE ERRATAS	21-51
AQUELARRE	ANALISIS DEL JUEGO DE ROL	20-74
ARMAS EN CTHULHU	ANALISIS Y TABLAS	3-20
ARMAS FLEXIBLES	INFORMACION-GRAFICOS Y TABLAS. CTHULHU	12-41
ARS MAGICA: EL ARTE DE NARRAR HISTORIAS	ANALISIS AL JUEGO DE ROL	16-49
AVENTURATE PERO SEGURO	TRATADO DE SUPERVIVENCIA EN DUNGEONS	2-23
CALENTANDO MOTORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU	GUIA DE LIBROS SOBRE EL TEMA	6-31
CAMPAÑAS Y MODULOS DE MIDDLE-EARTH	COMENTARIO	5-13
CONJUROS PARA DRUIDAS	CONJUROS, TABLAS, ETC. D&D	4-25
CONSEJOS PARA LA CREACION Y EL MANEJO DE SHAMANES EN RQ	RUNEQUEST	19-59
CONSEJOS PARA LOS GUARDIANES	CTHULHU	11-55
CTHULHU AIRLINES	INFORMACION Y TIPOS DE AVIONES	12-35
CTHULHU HABIA LLEGADO	PUBLICACION 3ª EDICION	19-65
CTHULHU PONTE GUAPO	AYUDAS PARA DISEÑOS	3-22
CTHULHU YA!	COMENTARIO LA TRADUCCION AL CASTELLANO	7- 8
CUASI ALINEAMIENTOS PARA JUGADORES	TIPOS DE JUGADORES QUE SE PRESENTAN EN EL ROL	3-27
CUESTION DE ESTILO. EL MASTER SIEMPRE ES CULPABLE	MASTERS EN CTHULHU	9-29
DETALLES PARA CTHULHU	AYUDAS AL JUEGO, COMENTARIO	3-21
DIOSES DE GLORANTHA	ANALISIS AL SUPLEMENTO SOBRE RELIGIONES	14-46
DOSSIER JAMES BOND. 007 LA HISTORIA DE UN HEROE. ROL	SINOPSIS HISTORICA	17-39



DOSSIER JAMES BOND. 007: EL JUEGO DE ROL	COMENTARIO AL JUEGO	17-41
DOSSIER JAMES BOND. 007: EQUIPO DE LA RAMA Q. ROL	COMENTARIO AL EQUIPO PROPIO DEL PERSONAJE, COCHES, ETC...	17-43
DOSSIER JAMES BOND. ACLARACIONES EN TORNO AL COMBATE. ROL	ANALISIS Y TABLAS	17-47
DOSSIER JAMES BOND. JAMES BOND: EL JUEGO DE LA SEDUCCION	COMENTARIO EN TORNO A LAS POSIBILIDADES DEL JUEGO DE ROL	17-50
DOSSIER JAMES BOND. LA EXPERIENCIA. MADRE DE LA SUPERVIVENCIA	RELATO EN TORNO AL JUEGO DE ROL	17-45
DOSSIER JAMES BOND. ¿Y BOND? ¿DONDE ESTA JAMES BOND? ROL	RELATO	17-49
DOSSIER JUEGOS DE INICIACION. ROL	COMENTARIOS Y NOMBRES	7-17
DOSSIER LA LLAMADA DE CTHULHU	ANALISIS INTRODUCTORIO	3-15
DOSSIER PANORAMA PARA JUGAR. LOS JUEGOS DE INICIACION	COMENTARIOS A LOS JUEGOS DE ROL	14-40
DOSSIER PARANOIA. EL MUNDO DE LA PARANOIA. ROL	COMENTARIO	18-43
DOSSIER PARANOIA. IDEAS SOBRE ORGANIZACION DE CAMPAÑAS	PARANOIA. ROL	18-45
DOSSIER PARANOIA. INTRODUCCION	ROL	18-42
DOSSIER PARANOIA. PREVISION DE PUBLICACIONES EN CASTELLANO	PARANOIA.ROL	18-44
DOSSIER STAR WARS. EL ROL EN CIENCIA FICCION	RELACION DE JUEGOS DE CIENCIA FICCION	16-46
DOSSIER STAR WARS. LA GUERRA DE LAS GALAXIAS POR FIN!!	ANALISIS AL JUEGO EN CASTELLANO	16-33
DOSSIER STAR WARS. LA LUZ Y EL LADO OSCURO DE LA FUERZA	COMENTARIO A LAS FUERZAS INTERVINIENTES	16-33
DOSSIER STAR WARS. LIBERTAD EN LA GALAXIA	AYUDAS PARA PLANEAR AVENTURAS	16-41
DOSSIER STAR WARS. QUE LA IMAGINACION OS ACOMPAÑE	MATERIAL BIBLIOGRAFICO PARA INSPIRARSE	16-44
DOSSIER STORMBRINGER. EL JUEGO DE ROL EN LOS REINOS JÓVENES DE ELRIC	COMENTARIO	19-47
DUELO DE MASTERS, DUNGEONS & DRAGONS CONTRA FUMBLER DWARF	ANALISIS INTRODUCTORIO	7-16
DUELO DE MASTERS, RUNE QUEST CONTRA DUNGEONS & DRAGONS	COMENTARIO	7-14
D.C. HEROES	ANALISIS AL JUEGO DE ROL	16-52
EL CONCILIO SE DIVIERTE	ANALISIS GENERAL EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	15-48
EL DESERTOR IMPERIAL	PERSONAJE STAR WARS. ROL	18-52
EL MANICOMIO	LIBRO DE ESCENARIOS DE CTHULHU	9-19
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA	12-31
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	AMPLIO COMENTARIO AL JUEGO	13-23
EL TERROR QUE VINO DE LAS ESTRELLAS	COMENTARIO A AVENTURA DE CTHULHU	10-17
ES AQUI DONDE HAN PERDIDO UN HEROE?	JAMES BOND-PEQUEÑO ANALISIS	4-33
ESPECIAL CTHULHU?	COMENTARIO	11-47
FE DE ERRATAS RUNE QUEST	COMENTARIOS A LA TRADUCCION DE RQ	8-28
GLORANTHA AL DESCUBIERTO	AVENTURA RONEQUEST	18-50
HACE... ¡PUM!	DESACTIVACION DE BOMBAS PARA LA LLAMADA DE CTHULHU	16-59
INTRODUCCION AL BERSERKR	LOCURA. ROL	6-28
JAMES BOND	ROL	1-11
JAMES BOND 007	COMENTARIOS AL JUEGO DE ROL	7-11
LA ISLA DE LOS GRIFOS	COMENTARIO A UNA AVENTURA DE RQ	12-21
LA LOCURA EN CTHULHU	TABLAS Y ANALISIS DE LOCURA	3-17
LA LLEGADA DE RONEQUEST AVANZADO	COMENTARIO	10-18
LA MALDICCION DE LOS CHTHONIANS	MODULOS CTHULHU	14-48
LA MUSICA Y EL ROL	COMENTARIO	16-58
LAS PUERTAS DE MORDOR	COMENTARIO AL MODULO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	16-57
LAS RUINAS MALDITAS DE LOS DUNLENDINOS	AVENTURAS EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	18-49
LORIEN Y LAS ESTANCIAS DE LOS HERREROS ELFOLS. ROL	ANALISIS AL MODULO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	17-57
LOS 7 ROLES MALDITOS	ANALISIS JUEGOS MINORITARIOS	20-72
LOS ASESINOS	ASESINOS Y ASESINATOS EN EL D&D AV.	1-25
LOS ASESINOS DE DOL AMROTH	COMENTARIO AL MODULO PARA EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	16-57
LOS DRUIDAS	COMENTARIOS	2-29
LOS DUQUES DEL CAOS (1ª PARTE)	STORMBRINGER. DESCRIPCION DUQUES	19-52
LOS DUQUES DEL CAOS (2ª PARTE)	STORMBRINGER. DESCRIPCION DUQUES	20-68
LOS HONGOS DE YUGGOTH	COMENTARIO A UNA AVENTURA DE CTHULHU	12-20
LOS JINETES DE ROHAN	ANALISIS MODULO	20-76
LOS METODOS DELIBERADO Y COMBINADO PARA CREAR AVENTUREROS	NO HUMANOS EN RONEQUEST. ROL	18-53
LOS PIRATAS DE PELARGIR	AVENTURAS EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. ROL	18-49
LOS QUE ACECHAN EN LA OSCURIDAD	CTHULHU. COMENTARIO Y TABLAS	11-51
LOS VIKINGOS	UN NUEVO COMPORTAMIENTO PARA RONEQUEST	9-21
MIDDLE EARTH ROLE PLAYING	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EN VERSION ORIGINAL	3-11
NO ES FACIL SER PATO EN GLORANTHA	RELATO RONEQUEST	6-34
NO ESTAS SOLO EN EL UNIVERSO	STAR WARS: NUEVAS RAZAS	20-77
NUEVA TABLA DE FOBIAS PARA JUGADORES DE CTHULHU	DISEÑO	9-30
NUEVO PERSONAJE PARA STAR WARS	CTHULHU	11-34
OTRO METODO DE CREACION DE PERSONAJES	ANALISIS	11-49
PANTALLAS PARA CTHULHU Y RONEQUEST	COMENTARIO A ESTE JUEGO DE ROL	11-17
PARANOIA	ANALISIS DEL JUEGO	14-49
PRINCIPE VALIENTE. EL JUEGO NARRATIVO. ROL	COMENTARIOS SOBRE LA MAGIA EN RONEQUEST	17-58
RUNEMAGIA	VERSION CASTELLANA	6-18
RONEQUEST BASICO	COMENTARIOS GENERALES SOBRE ROL	7-9
RONEQUEST. ROL FANTASIA O REALISMO	ANALISIS	6-13
RONEQUEST	IDIOMAS EN JAMES BOND	3-10
SPEGEN SIE DEUCHST?	ANALISIS AL JUEGO DE ROL	21-50
STORMBRINGER. CRONICAS DE LA ESPADA NEGRA	COMENTARIO EN TORNO AL JUEGO	16-54
STORMBRINGER. ETERNA LUCHA ENTRE CAOS Y LEY	ANALISIS DEL JUEGO DE ROL. BREVE	17-56
ULTIMAS PALABRAS	ULTIMAS PALABRAS DE AVENTUREROS ANTES DE RIP	15-47
UN EJEMPLO DE CTHULHU EN DIRECTO	EJEMPLO DE JUEGO	4-29
UN ELFO Y SU FE	RELATO. RONEQUEST	3-23
¡¡SIGA A ESE COCHE!!	PERSECUCIONES DE COCHES EN CTHULHU. TABLAS	6-23
		14-50

TEMA SELECCIONADO = WARGAMES
TITULO DEL ARTICULO

TITULO DEL ARTICULO	CONTENIDO	LIDER Nº PAGINA
ACHTUNG! DICKE AUTOS! AIR FORCE	FORMACION DE CAJA (BOX FORMATION) DE LOS B-17	12-28
AEGEAN STRIKE	GUERRA MODERNA EN EL MAR EGEO	8-9
AIR FORCE POR CORREO	REGLAMENTO	15-38
ASL VUELVE LA FIEL INFANTERIA	ADVANCED SQUAD LEADER. COMENTARIO JUEGO	3-9

CENTRAL AMERICA	ANALISIS DEL JUEGO	7-13
DOSSIER ADVANCED SQUAD LEADER	ANALISIS, TABLAS, ESCENARIOS	4-14
DOSSIER FLAT-TOP	COMENTARIOS Y ESCENARIOS	5-15
DOSSIER JUEGOS DE INICIACION. WARGAMES	COMENTARIOS Y NOMBRES	7-17
DOSSIER PANORAMA PARA JUGAR. LOS JUEGOS DE INICIACION	COMENTARIOS A LOS JUEGOS DE TABLERO (WARGAMES)	14-42
D-DAY POR CORREO	REGLAMENTO ADAPTADO PARTIENDO DEL RUSSIAN C. POR CORREO	13-17
D-DAY POR CORREO	TABLAS, FICHAS Y MARCADORES NO APARECIDOS EN LIDER 13	14-18
EL CASTILLO TEMPLARIO	CRYHAVOC. EXTENSION Nº 1	12-18
EL RINCON DE EUROPA	NOTICIAS SOBRE SERIE EUROPA	16-22
EL RINCON DE EUROPA	NOTICIAS SERIE EUROPA	19-41
EL SITIO DE JERUSALEM	ROMANOS VERSUS JUDIOS	17-26
ESTRATEGIA EN THE RUSSIAN CAMPAIGN		9-23
EUROPA-ESPAÑA	NOTICARIO. PREVISION PUBLICACION SERIE EUROPA	12-30
FIRE IN THE EAST & SCORCHED EARTH. EL MEJOR...	ANALISIS AL JUEGO. SERIE EUROPA	10-23
FIREPOWER ERRATAS ESCENARIOS DE LIDER 5		6-12
FIREPOWER - EL CAMPO DE BATALLA MODERNO	ANALISIS DEL JUEGO	5-12
FLECHAS CONTRA CORAZAS (I)	ESCENARIO CRYHAVOC	17-31
FLECHAS CONTRA CORAZAS (II)	ESCENARIO DE OUTREMER Y SIEGE	18-33
FLECHAS CONTRA CORAZAS (III)	ESCENARIO CRY HAVOC	19-29
HARPOON	NAVAL CONTEMPORANEO	20-80
HISTORIA Y ORGANIZ. DE LAS F. AEREAS JAPONESAS EN LA II GM		12-25
LA JIHAD	IMPERIUM ROMANUM II Y R.Q.	19-30
MBT ¿UN SQUAD LEADER CONTEMPORANEO?	ANALISIS Y TABLAS	14-21
MIRANDO AL SOL NACIENTE CONSIDERACIONES SOBRE PACIFIC WAR	PEQUEÑO ANALISIS DE PW	3-10
OMAHA BEACHHEAD	ANALISIS Y COMENTARIO	4-12
ONE-WEEK EUROPA	ANALISIS A LA PROPUESTA DE TURNOS SEMANALES. SERIE EUROPA	16-22
PANZERKRIEG	GUERRA ACORAZADA EN EL ESTE	9-27
PANZERKRIEG POR CORREO	REGLAS	19-39
PLATOON REVISITED	ANALISIS Y COMENTARIOS	4-10
QUINTA FLOTA	AERONAVAL CONTEMPORANEO	21-27
ROBIN HOOD	ESCENARIO CRYHAVOC	14-19
RUSSIAN CAMPAIGN POR CORREO	REGLAMENTO	12-13
SECOND FLEET	ANALISIS JUEGO	2-8
SERIE EUROPA-ESPAÑA	NOTICIAS. EL CLUB EUROPA. REVISTAS S.E.	14-33
SERIE THIRD WORLD WAR. LA OTRA EUROPA DE GDW	LA TERCERA GUERRA MUNDIAL DE GDW	16-13
SPACE HULK	ANALISIS JUEGO	19-28
TAK-AIR	DOSSIER	21-35
THE URALS	ANALISIS Y COMENTARIO. (SERIE EUROPA)	14-34
THE KOREAN WAR	ANALISIS	9-15
THIRD REICH	NUEVAS VARIANTES	13-13
THIRD REICH	CONFLICTOS LOCALES LIMITADOS. ESCENARIOS HIPOTETICOS	15-26
THIRD REICH	LUCHA POR EL MEDITERRANEO. 1ª PARTE	20-36
THIRD REICH	LUCHA POR EL MEDITERRANEO. 2ª PARTE	21-22
THUNDER AT CASINO	ANALISIS DEL JUEGO	7-12
THUNDER AT CASSINO	COMENTARIOS DEL DISEÑADOR	9-13
THUNDER AT CASSINO. ATRINCHERANDOSE	ANALISIS DEL JUEGO	16-16
TORMENTA ROJA SOBRE ISLANDIA	ESCENARIO PARA MBT	14-24
TURNING POINT. STALINGRADO	COMENTARIOS AL JUEGO	18-25
UDARNAYA UKRAINIA	ESCENARIO PARA FITE Y SE	10-26
UNA DE BLITZ Y OTRA DE KRIEG	ANALISIS Y COMENTARIOS A HITLER'S WAR	5-10
VARIANTE D-DAY	ANALISIS	14-17
VARIANTE PARA PANZER ARMEE AFRICA	COMENTARIO	18-35
VOCABULARIO PARA EL FLIGHT LEADER	COMENTARIO Y ESCENARIOS	6-11
WEST OF ALAMEIN	ANALISIS ESCENARIOS ASL	9-16

TEMA SELECCIONADO = FIGURAS

TITULO DEL ARTICULO	CONTENIDO	LIDER Nº PAGINA
2 EJERCITOS APARENTEMENTE IGUALES PERO SUTILMENTE DISTINTOS	EJERCITOS SELEUCIDAS	8-11
DOSSIER PANORAMA PARA JUGAR. LOS JUEGOS DE INICIACION	COMENTARIOS A LOS JUEGOS DE FIGURAS	14-45
REGLAS DE ASEDIO	ANTIGÜEDAD	20-42
EL REGLAMENTO DE FIGURAS WRG (7ª ED)	COMENTARIOS A LA TRADUCCION EN CASTELLANO	14-35
EL RENACIMIENTO	COMENTARIO	6-25
GUERRA ANTIGUA, LA MORAL, EL COMBATE, LAS BAJAS	COMENTARIO	3-25
GUERRA MODERNA	ALGUNAS REGLAS PARA MOVIMIENTO ESTRATEGICO	8-25
GUERRA MODERNA	REGLAS Y SUGERENCIAS PARA TIEMPO ATMOSFERIDO	14-37
HACIA EL RUGIR DE LOS CAÑONES.	COMENTARIO A LA TRADUCCION CASTELLANA DE ESTE REGLAMENTO	14-35
HISTORIAS DE DIXIELAND	GUERRA CIVIL AMERICANA	8-22
LA BATALLA DE CARDEDEU	NAPOLEONICOS. GUERRA INDEPENDENCIA	21-
LA BATALLA DE COCHEREL. 16-5-1364	FRANCESES VERSUS NAVARROS	15-34
LA BATALLA DE ELVIÑA 16-VI-1809	FRANCESES VERSUS INGLESSES	11-18
LA BATALLA DE KADESH	HITITAS-EGIPCOS	7-24
LA BATALLA DE LAHN	FRANCESES VERSUS PRUSIANOS	8-15
LA BATALLA DE MARATON	GRIEGOS VERSUS PERSAS	13-19
LA BATALLA DE MAYA. 25-7-1813	FRANCESES VERSUS ALIADOS	18-38
LA BATALLA DE PIDNA (168 A.C.)	ROMANOS VERSUS MACEDONIOS	19-44
LA BATALLA DE SAN MARCIAL 30-VIII-1813	INGLESSES-FRANCESES	12-22
LA BATALLA DE WATERLOO 18-VI-1815	AMPLIO ANALISIS.	4-21
LA GUERRA DE LOS CIENT AÑOS	LA EXPEDICION NAVARRA DURANTE EL REINADO DE CARLOS II	16-25
LOS ULTIMOS DE FILIPINAS-EL SITIO DE BALER	COMENTARIO ANALISIS ESCENARIO, FIGURAS S.XIX	5-32
POR QUE HACER JUEGO DE GUERRA DE ANTIGÜEDAD CON FIGURAS?	DIVULGACION	1-14
SIMULACION EN 3D EN SOLITARIO	REGLAMENTO ADAPTADO	10-20
USHUTU! LA BATALLA DE ISHANLWANA	BRITANICOS VERSUS ZULUS	17-33
WARHAMER	BATALLAS DE FANTASIA	6-10
WARHAMMER 40.000	BATALLAS FANTASTICAS CIENCIA-FICCION	20-34
REGLAS DE ASEDIO	ANTIGÜEDAD	20-42



TEMA SELECCIONADO = JESYR		
TITULO DEL ARTICULO	CONTENIDO	LIDER Nº PAGINA
ECOS DE JESYR III		9- 8
ECOS DE LAS JESYR IV		15-10
JESYR II	COMENTARIO	3- 4
JESYR V	AVANCE JESYR	19-8
JORNADAS DE JUEGO 87	II JORNADAS DE JESYR	1- 6
¿QUE PASA CON LAS JESYR?	ANALISIS RETRASO V JESYR	20-13
REFLEXIONES SOBRE LAS JESYR IV		15-11

TEMA SELECCIONADO = TEMATICOS		
TITULO DEL ARTICULO	CONTENIDO	LIDER Nº PAGINA
BRITANIA	ANALISIS Y COMENTARIOS REGLAS DIPLOMATICOS	5- 9
CIVIL WAR	GUERRA CIVIL AMERICANA - ANALISIS	2-10
CLASH OF ARMS	RELACION DE JUEGO NAPOLEONICOS	18-33
DIPLOMACY	ANALISIS Y VARIANTES	2-19
DOSSIER DIPLOMATICOS	COMENTARIO	2-15
DOSSIER JUEGOS DE INICIACION. TEMATICOS	COMENTARIOS Y NOMBRES	7-17
DOSSIER PANORAMA PARA JUGAR. LOS JUEGOS DE INICIACION	COMENTARIOS A LOS JUEGOS DE TABLERO. TEMATICOS	14-42
DOSSIER PANORAMA PARA JUGAR. LOS JUEGOS DE INICIACION	COMENTARIO A LOS JUEGOS DE TABLERO. DIPLOMATICOS	14-42
DOSSIER WARGAMES NAPOLEONICOS	COMENTARIOS Y NOMBRES DE JUEGOS	11-23
DOWN WITH THE KING	ANALISIS, DIPLOMATICO	2-17
DUNE. ANALISIS DE LAS EXPANSIONES	INTRODUCCION	11-11
EL DUELO	ANALISIS EXTENSION DE DUNE	11-13
EMPIRE IN ARMS	NAPOLEONICO - ANALISIS, DIPLOMATICOS	2-18
IMPERIUM ROMANUM II	2ª GUERRA PUNICA. ANALISIS DEL JUEGO Y NUEVOS ESCENARIOS	14-27
JUEGUE A BUSINES STRATEGY Y APRENDA A DIRIGIR EMPRESAS	ANALISIS DEL JUEGO DE EMPRESA	16-20
JULIO CESAR	ANALISIS	4-11
JUNTA	ANALISIS JUEGO DE POLITICA EN REPUBLICA BANANERA	15-23
LA COSECHA DE ESPECIA	ANALISIS EXTENSION DUNE	11-12
LAS ULTIMAS BATALLAS DE NAPOLEON	ANALISIS JUEGO	2-11
LUDOSTRAIKA. EL KREMKIM AL DESNUDO	POLITICO MULTIPLAYER	9-17
MACHIAVELLI. LA TRAICION AL PODER	AMPLIO COMENTARIO	10-13
MAGIC REALM	ANALISIS JUEGO FANTASIA	21-30
MAS ALLA DE LA DECIMO PRIMERA CARTA. CIVILIZACION AVANZADO	ANALISIS COMENTARIOS Y APORTACIONES A CIVILIZACION	18-26
PAX BRITANNICA	ANALISIS, DIPLOMATICO	2-15
THE POLITICAL GAME - EL JUEGO DE LA POLITICA	COMENTARIO	3-12
WAR AND PEACE	DESPUES DE WATERLOO. ESCENARIO HIPOTETICO	13-14

TEMA SELECCIONADO = SOLITARIOS		
TITULO DEL ARTICULO	CONTENIDO	LIDER Nº PAGINA
AMBUSH!!	ANALISIS JUEGO	1-23
B-17	ANALISIS JUEGO	1-17
DOSSIER PANORAMA PARA JUGAR. LOS JUEGOS DE INICIACION	COMENTARIOS A LOS JUEGOS DE TABLERO. SOLITARIOS	14-44
JUEGOS EN SOLITARIO - JUEGOS PARA ROBINSONES?	COMENTARIO GENERAL	1-17
LOS MEJORES DE PATTON EN DIRECTO	ANALISIS Y PROPUESTAS OPCIONALES	1-20
MAS EXPANSIONES PARA B-17	COMENTARIOS Y TABLAS	15-29
MOSBY'S RAIDERS	COMENTARIO JUEGO	1-18
TOKYO EXPRESS	ANALISIS Y COMENTARIO	10-19
TURNING POINT STALINGRAD	REGLAS PARA JUGAR EN SOLITARIO	20-33

TEMA SELECCIONADO = DEPORTES		
TITULO DEL ARTICULO	CONTENIDO	LIDER Nº PAGINA
DOSSIER JUEGOS DE INICIACION. DEPORTES	COMENTARIOS Y NOMBRES	7-17
DOSSIER JUEGOS DEPORTIVOS	ANALISIS GENERAL Y DE JUEGOS	15-42
DOSSIER PANORAMA PARA JUGAR. LOS JUEGOS DE INICIACION	COMENTARIOS A LOS JUEGOS DE TABLERO	14-42
TOUCHDOWN	NOTAS SOBRE EL FUTBOL AMERICANO	6- 9

TEMA SELECCIONADO = JUEGOS DE ORDENADOR		
TITULO DEL ARTICULO	CONTENIDO	LIDER Nº PAGINA
GULF STRIKE	COMENTARIO	6-27
LEISURE SUIT LARRY	COMENTARIO JUEGO. RELATO EROTICO	6-26
PIRATAS	JUEGO DE AVENTURAS. ORDENADOR	7-26
SPACE QUEST	JUEGO ARCADE ASTRAL. ORDENADOR	5-31
WIZARD'S CROWN	JUEGO DE ROL	7-26

Cuando la realidad supera la ficción

A nadie debe escapar que, en el momento de escribir este artículo, en el Golfo Pérsico se están viviendo unos acontecimientos que van a marcar la historia al final del siglo XX. Durante tiempo nos habíamos abstenido de realizar ningún comentario, ya que no creíamos que la revista fuera el marco apropiado para ello, pero recientemente nos hemos visto ya demasiado implicados. A continuación, vamos a servir de tribuna para ofrecer dos opiniones, ambas de personas relacionadas íntimamente con el mundo del juego, que es realmente el marco de nuestra publicación. A ellas añadimos la nuestra.

ENERO/91. Nota publicada en el primer boletín informativo del año de Chaosium, firmada por Greg Stafford (máximo responsable de la firma estadounidense editora de juegos como Runequest, La Llamada de Cthulhu, Príncipe Valiente, Pendragon o Stormbringer).

Reflexionad, amigos. Esta será una guerra terrible, iniciada por razones equívocas y popularizada gracias a mucha desinformación. Analicemos los hechos:

* **Nuestra justificación es pura hipocresía.** ¿Podría alguien explicarme por qué la invasión iraquí de Kuwait es diferente, moral y políticamente, de la invasión americana de Panamá?

* **Nuestros hermanos van a morir.** No se trata de unidades de cartón que desplazamos sobre una retícula hexagonal, de las que te deshaces fácilmente guardándolas en una caja cuando todo se ha acabado. ¿Cuántos de vosotros conocéis a hombres que no volvieron tras nuestro último fiasco militar? ¿Cuántos de vosotros tenéis allegados que siguen sufriendo los estragos causados por la locura o la adicción a drogas, fruto de su participación en él?

* **Los iraquíes no librarán una guerra limpia.** Aquí todo el mundo cree que los iraquíes no pueden librar una Guerra Total. ¿Se ha parado alguien

a pensar que son unos expertos terroristas y que nuestros aeropuertos tienen los peores sistemas de seguridad del mundo? No necesitan superar ningún sistema de seguridad para instalar una bomba de gas tóxico en un aeropuerto.

* **La Tecnología no puede ganar una guerra.** Toda esa fantástica charla sobre un preciso y quirúrgico ataque aéreo se ha esfumado. La precisión en el bombardeo sigue siendo un mito: ¿Por qué sino alcanzamos la embajada francesa al bombardear Libia? Recordad los catastróficos resultados del ataque sorpresa a Panamá.

* **Luchamos por el petróleo.** Tengo la impresión que estamos enviando a nuestros hermanos a morir para poder seguir quemando combustibles fósiles y contaminar aún más nuestro frágil planeta.

* **No ayudará a nuestra economía.** En tiempos de guerra la economía es ilusoria. No hace nada para aumentar nuestro nivel de vida, para disminuir el hambre o para conseguir cualquier otra ventaja para nuestra sociedad o para el mundo. El gasto militar es como meter dinero en un agujero negro.

* **Es una violación de la constitución.** ¿Cuándo los presidentes de los Estados Unidos serán sensatos y acatarán la constitución? La última guerra aprobada por el

congreso fue la Segunda Guerra Mundial, y también fue la última que recibió soporte mundial. Corea y Vietnam deberían haber demostrado al Presidente Butch (NdT. Carnicero) que los deseos privados sólo generan desacuerdo.

Esta no es la Segunda Guerra Mundial, no importa cuántas veces el Presidente Butch compare a Hussein con Hitler. Hemos sido llevados a una guerra por el más joven de los héroes de la aviación de la Segunda Guerra Mundial, que prefiere desviar la atención de la grave crisis que padece nuestro país; una economía que hipoteca el futuro de nuestros hijos, una sociedad que no se ocupa de los pobres y enfermos, corrupta a los más altos niveles (¿recordáis el escándalo S&L?).

Insto a todo aquél que se preocupa por el futuro a contactar con las organizaciones antibelicistas locales y a involucrarse ahora. Al movimiento pacifista le costó varios años iniciar sus acciones anti-Vietnam, pero ahora algunas organizaciones ya han empezado a trabajar para acabar con esta guerra. Si no sabes la dirección de tu organización local llama a: War Resister's League en New York [(212) 228-0450] y consigue esta información.

Greg Stafford

NOTA: La fecha de publicación original de esta carta es anterior a la aprobación por el Congreso estadounidense de la intervención armada en la zona y anterior al estallido del conflicto.

ENERO/91. Nota publicada en el mailing de Joc Internacional (una vez iniciada la guerra).

El boletín de Chaosium, Inc. de Greg Stafford nos llega con una toma de posición frente a "La guerra de los USA para mantener su control del petróleo contra Irak (...)". Esta valiente posición del equipo de creativos norteamericanos es de gran ayuda para la causa de la liberación del pueblo palestino (...).

Francesc Matas Salla

FEBRERO/91. Nota de la Redacción de LÍDER.

Cuando nos llegó la nota publicada por Greg Stafford, todavía no teníamos muy claro si debíamos pronunciarnos sobre el tema en nuestra revista, o si bien ya había suficiente sobresaturación de información (¿o mejor confusión?) al respecto como para insistir en ello. LÍDER es una revista de juegos, por lo que en un principio no nos pareció el marco adecuado. Ahora bien, el creciente interés popular por el seguimiento del conflicto fue involucrándonos cada vez más de cerca. Joan Parés, responsable de la tienda Central de Jocs y valioso colaborador de la revista, era entrevistado para un noticiario televisivo catalán donde confirmaba que efectivamente se había producido un palpable crecimiento en las ventas de los juegos de guerra ambientados en la zona del conflicto, y lo atribuía a que de esta manera la gente podía asimilar mejor la información recibida y entender mejor lo que



pasaba. Si éste era el tratamiento objetivo de la noticia, no se tuvo que esperar mucho para escuchar una versión muy distinta. Poco tiempo después, en un noticiario de Antena 3 TV se lanzaba una confusa diatriba donde se advertía de la amenaza que significaba en estos tiempos la proliferación de aficionados a los juegos de guerra, que aparecían como el consuelo de probelicitas frustrados que no podían desahogarse de otra manera. Y ante esto, ya no podíamos permanecer callados.

La gente que confunde al jugador de wargame con una persona apasionada por la guerra, no entiende que el juego es un ejercicio intelectual de abstracción en el que se barajan de forma hipotética datos y acontecimientos históricos que, por el hecho de serlo, pueden ofrecer unos parámetros de simulación más contrastados. Quien, basado en algún comentario, sólo puede llegar a ver a un jugador de simulación histórica como un ansioso combatiente, tiene una percepción de lo fantástico tan admirablemente desarrollada que seguramente le permitirá ver las fauces afiladas de una ficha de ajedrez, al haber oído que "se comen" unas a otras. Sin duda la posición es ridícula, pero tan ridícula como inaceptable.

Es para ilustrar esto mismo, que acompañamos esta nota con la llamada hecha pública por un importante editor de juegos, que además es norteamericano. Su postura, como la que asumimos la Redacción de LÍDER, como la de los miles de estudiantes que han tomado estos días las calles de nuestras ciudades (gente que responde al perfil de gran número de los lectores de nuestra revista), es ESTAR EN CONTRA DE LA GUERRA y exigir el cese de las hostilidades.

Una vez dejado esto claro, no vamos a volver a hablar del asunto. Solo cabe esperar que esto acabe cuanto antes.

Eduard García

RANKING

CENTRAL DE JOCS

Este ranking corresponde al mes de Enero de 1991. El ganador del sorteo del mes de Enero fue: Héctor Calvet Renedo de Barcelona.

JUEGOS DE ROL

Puntos otorgados: 9.210

Juegos puntuados: 42

1.º El Señor de los Anillos	2.300 =
2.º Star Wars	1.640 +
3.º La Llamada de Cthulhu	1.120 -
4.º Rolemaster	760 +
5.º Runequest	720 +
6.º Aquelarre	580 =
7.º AD & D	570 -
8.º Stormbringer	440 -
9.º D & D	240 +
10.º Paranoia	220 -
11.º Traveller	160 =
12.º Marvel Super Héroes	140 =
13.º Ars Magica	120 +
14.º Mechwarrior	110 +
15.º Megatraveller	100 +
16.º Twilight 2000	82 +
17.º James Bond 007	78 -
18.º Warhammer RPG	60 -
19.º Cyberpunk	42 +
20.º Top Secret	40 +

JUEGOS TEMATICOS

Puntos otorgados: 3.125

Juegos puntuados: 45

1.º Heroquest	610 +
2.º Blood Bowl	570 -
3.º Adv. Heroquest	396 +
4.º Space Hulk	322 -
5.º Talisman	296 +
6.º Civilization	256 -
7.º Junta	118 =

8.º Pax Britanica	110 +
9.º Maqulavelli	106 +
10.º Acquire	74 +
11.º Red Empire	60 -
12.º Space Marine	50 +
13.º Kremlin	48 +
14.º Adv. Space Crusade	42 +
15.º Diplomacy	36 -
16.º Mighty Empires	34 +
17.º Wizard's Quest	30 +
18.º Magic Realm	28 +
19.º Imperium	26 -
20.º Circus Maximus	22 -

WARGAMES

Puntos otorgados: 3.782

Juegos puntuados: 62

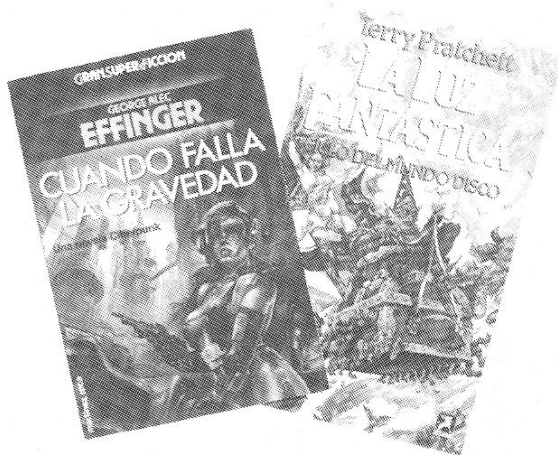
1.º Battletech	870 =
2.º Cry Havoc	511 =
3.º Serie Europa	417 +
4.º Gulf Strike	375 +
5.º Harpoon	292 -
6.º Russian Cpg	205 +
7.º World in Flames	150 +
8.º Air Superiority	146 +
9.º La Bataille de Albuera	120 +
10.º ASL	118 +
11.º Jhony Reb	90 -
12.º Flat Top	86 +
13.º Siege of Jerusalem	84 +
14.º Turning Point Stal	72 +
15.º Third Reich	60 -
16.º Preussisch Eylau	48 -
17.º B-17	46 +
18.º Midway	44 +
19.º Air Force	42 +
20.º Edelweiss	40 -

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

Va de Cyberpunk (y 2)

¡Oh, maravilla de las maravillas!, ya ha sido publicada la segunda entrega de la serie en la que se inspira el título de esta sección, el **Mundodisco** de Terry Pratchett, el conjunto de parodias más salvaje y divertido en toda la historia de la fantasía. Se trata de **La luz fantástica** (Fantasy, 900 ptas.), y hay que aprovechar que la serie todavía sale barata, que las próximas entregas se publican en Gran Fantasy, en tapa dura y a precios en consonancia.

por Alejo Cuervo



Antes de entrar en el tema del día (más sobre el *cyberpunk*, recuerdo), decir tan sólo que las novelas de Terry Pratchett deberían ser lectura obligada para aquellos que pretenden tomarse la vida demasiado en serio. Son más divertidas y gratificantes que llevar un equipo de enanos jugado al *Blood Bowl*. ¡Ya he cumplido! (Si alguien siente curiosidad por saber con qué, sólo tiene que leer los textos de contracubierta de *La luz fantástica*, publicados bastante antes que estas líneas...)

Y como decíamos ayer, ¿empezáis a ver ya lo j*d*d* que es eso de jugar a cosas *cyberpunk* como está mandado? ¿Ya domináis la jerga? ¿O Gibson y Womack han sido demasiado para vosotros?

En fin, como que tengo claro que no todo el mundo está acostumbrado a leer según qué cosas y disfrutarlas como sería de menester (y tanto Gibson como Womack son durillos, quedaros tranquilos y no sufráis), hoy voy a proponer otro libro también muy bueno y algo más asequible: *Cuando falla la gravedad*, de George Alec Effinger (Gran Super Ficción, 1.100 ptas.), o de como el futuro *cyberpunk* puede plasmarse incluso hasta en los Países Árabes para darle aún más colorido. Una mezcla de novela negra, espionaje y cultura musulmana reconvertida en *cyberpunk* de una forma fascinante. No tiene nada nuevo o innovador pero se lee en una sentada y sienta maravillosamente.

La novela anterior, por cierto, ha servido de base para una fabulosa ampliación del *Cyberpunk* que anuncian los muchachos de R. Talsorian. Lo mismo que se hizo antes con el *Hardwired* de Walter John Williams, novela inédita en nuestro país de la que se cuenta que es un refrito oportunista (¿y simpático?) del filón abierto por Gibson.

Y si hay alguien que sienta predilección por la SF

dura, espacial y todo eso, entonces que pruebe con *Islas en la red*, de Bruce Sterling (Destino, 2.200 ptas.). Sterling es el responsable de haber convertido el *cyberpunk* en un subgénero aparte a base de hábiles maniobras propagandísticas. Como escritos es brillante (recuerdo un relato precioso, *Cena en Audoghast*, en la revista *Asimov* de Forum), si bien su material *cyberpunk* es quizá lo más irregular: peca un poco de frialdad. La citada *Islas en la red* es más ambiciosa de la cuenta, pero vale la pena para ver el otro extremo del espectro representado por Effinger.

Por último, otro *cyberpunk* que no era *cyberpunk* pero que ahora dicen los yankees que sí es *cyberpunk*: *Software*, de Rudy Rucker (Super Ficción, 600 ptas.). Es una novela desmadradísima en la que se narra la revolución de los robots de la Luna en lucha por su independencia y otras menudencias. Se escribió antes de que existiera el subgénero y ahora la tildan de precursora. En cualquier caso, qué más da, se trata de una novelita con grandes dosis de encanto que vale la pena leer para pasarlo bien.

Eso es todo: de momento no hay más libros del tema traducidos.

Correo

Para que veáis lo importante que se está volviendo esta sección, no sólo la citan en las contraportadas de los libros, sino que encima recibe cartas de los lectores. Jesús Delgado, de Albacete, nos escribe una carta haciendo varias sugerencias. Sí señor, ¡una carta dirigida explícitamente a esta sección! Además de señalar mi error en la fecha de la muerte de Dick (era 1982 y no 1984, mea culpa), sugiere que esta fabulosa sección aumente a 2 páginas de revista. Y me parece perfecto, porque si empezamos a recibir más cartas... ¿Tomáis nota los de redacción?

Lo de que Dick era Dios no debes tomártelo al pie de la letra, Jesús. En realidad es mi grito de batalla para pelearme con todos aquéllos a quienes no les gusta: si Dick era Dios y murió en 1982, la única esperanza que nos queda de evitar que el Universo se desvanezca es mantener vivo el recuerdo de Su nombre... y leer Su palabra, esto es, *todos* sus libros. Por lo que se refiere a libros clásicos, no creo que éste sea el lugar más apropiado: cómprate *Ciencia ficción. Las 100 mejores novelas*, de David Pringle (Minotauro), que te hará el servicio la mar de bien. Sobre los resultados anteriores de los Premios Gigamesh, adelanto que en breve existirá revista Gigamesh y que allí diremos algo ●

**CAMPEONATO
ESPECIAL:**

EDAD MEDIA

patrocinado por

BILLARES SOLER



Jocs i Coses



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

2 TIENDAS



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

La locura del club

Siguiendo con los temas de más candente actualidad, vuelto para contestar otra de las preguntas más solicitadas, sobre todo por nuestros lectores más jóvenes. ¿Cómo formar un "Ludo-club"? Si esto te preocupa, no dejes de leer mis sabios consejos al respecto. Atento.

La fiebre sube grados y grados cuando frente a frente, pero fuera del tablero de juego, se sitúan más de dos aficionados. Al ver el estado de la afición, las cosquillas se convierten en insoportables, y en vez de ataques imparables de risa, sobreviene una sed incontenible de formar un grupo de verdad y a ser posible un Club.

El estratega, el táctico, el aventurero empiezan a soñar mórbidamente en SU club, en SU logo, en SUS socios, en SUS juegos. Siempre los mejores juegos del mundo, del actual, del pasado, del futuro y del "otro" si existiera.

Los doceañeros, se igualan con los quinceañeros y los prohombres que, sobrepasando la mayoría de edad legal, tienen el monopolio de acceder a los entresijos burocráticos.

Nos llaman dos solitarios para saber como pueden hacer un club. Nos llaman treceañeros preguntando como pueden conseguir la deseada asociación legal. Nos llaman tímidamente de una escuela de un pueblo en las que "sólo" setenta juegan a esto del rol y quieren formar el club, asociarse a LÍDER, a Joc Internacional y a todo lo que huele o suena aún remotamente a lúdico.

Atención, ordenemos las pasiones e impongamos un poco de sangre fría a tan sabia, delicada y estratégica decisión.

Defendemos y apoyamos a los clubs, aún cuando en más de un caso tenemos que pasar por el trago de ver a nuestros queridos amigos promotores defenestrados bárbaramente por las nuevas generaciones, o en el caso opuesto, expuestas estas a la arbitrariedad de los mandarines mandantes "porque tienen los deciochisimos" años y la paella del club legal por el mango.

En nuestro ánimo, lo sabes, lo adivinas, defendemos la proliferación de clubs, pero "con cara y ojos", por no decir citas tan resabidas de orden.

Servimos una receta y como a tal la tienes que aderezar a tu gusto y sobretodo al de los aficionados, o mejor a los potenciales nuevos jugadores a aceptar.

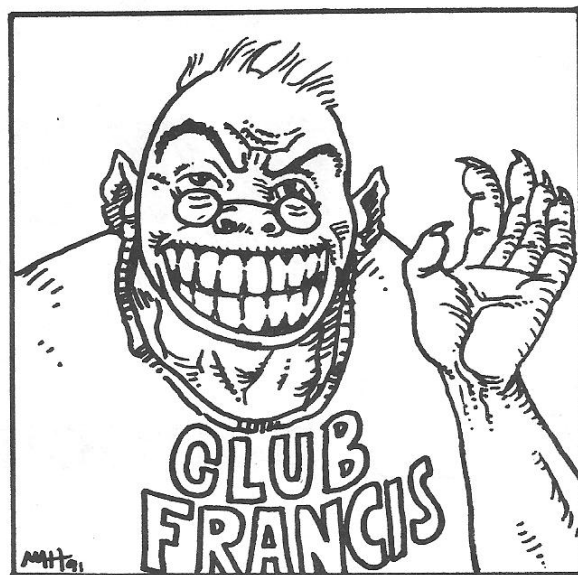
Un grupo o club se organiza para jugar, para mejorar el nivel de juego, para preparar actividades más amplias, para ganar adeptos, y para demostrar que es algo más que una neura de crío-grande, es decir, para reivindicar materialmente nuestro lúdico hobby.

Para formar un Grupo o Club:

a. Reune a tus amigos y escoged un nombre. Preparad un logotipo indicando las actividades preferidas.

b. Confeccionad un cartel y situarlo en las tiendas, centros escolares y recreativos, buscando el calor e interés de otros posibles aficionados.

c. Iniciad la conquista de un local en un espacio social o recreativo. Programad una distribución de juegos o practicas entre vosotros. Emprended la confec-



ción de la ludoteca colectiva, a ser posible buscando financiación institucional.

d. Participad con partidas de iniciación en las fiestas locales, en las semanas culturales, en cualquier aniversario con repercusión pública, en las Ferias de juventud o navideñas. Es la mejor carta de presentación y foguea la capacidad organizativa del grupo. Asegura nuevos entusiastas ludoadaptos.

e. Legaliza tu club como asociación a través de los departamentos de cultura o juventud del ayuntamiento, de la diputación o de la comunidad, según den más facilidades. En LÍDER te facilitaremos un esquema de estatutos que puedes variar a tu gusto y a placer para afrontar todo tipo de mil y una trabas burocráticas. La legalización es interesante para contar con apoyos oficiales.

f. Fanzine, no puede faltar el fanzine a tu club. Aún el más sencillo boletín es un bien preciado, que si además lo envías a LÍDER le daremos la adecuada publicidad. Si la producción literaria progresa en calidad y cantidad, ya sabes, a LÍDER. Las acogemos con gran interés y cariño.

La consulta finaliza por que el tiempo lo exige. En una próxima podemos indicar posibles esquemas de funcionamiento y tipos de actividades. Si tienes algún monitor institucional cerca, lo mejor es enviarlo a las JESYR y a una visita programada en la Casa del Mig y Golferichs de Barcelona. Quedan tan entusiasmados que te aseguras su cooperación y su pelea por fondos financieros para tu ludoteca y actividades •



Los secretos del diablo

Consultas sobre Aquelarre

Desde hace ya tiempo nos daba vueltas por la cabeza ampliar esta sección sobre dudas con nuevos apartados que reflejen las consultas sobre otros juegos. ¡Pues dicho y hecho! Para la ocasión nos ha parecido oportuno empezar esta expansión de las "largadas" de Francis con un juego como Aquelarre, que ha despertado el interés de todos inmediatamente después de su aparición y además completamente autóctono.

por Ricard Ibáñez
Iniciado Supremo
(o eso dice él)

"...in alá suá obumbrabit tibi et subpennis ejus sperabis..."

Les ruego me disculpen. Según Sarcoy, mi pequeño demoniejo familiar, la mejor manera de contestar a una pregunta es realizar antes una buena invocación a la Inteligencia Superior. El problema es que nunca me ha sabido decir de qué inteligencia habla, limitándose a repetir misteriosamente que «todo lo ve». A veces me pregunto si se referirá a Hacienda.

Ante todo muchas gracias por todas las felicitaciones que estoy recibiendo por Aquelarre. Sinceramente, pienso que no es para tanto (¡pero no paréis de enviarlas, por favor!). Por desgracia, algunas de esas cartas vienen acompañadas de dudas sobre puntos oscuros del juego, (¿qué pensaría el editor al sacarlo en martes y 13?) que procuraré aclarar desde estas líneas:

¿Es posible recuperar puntos de Resistencia positivos aparte de las tiradas por la competencia de Medicina o con la Magia y si no es así, no es demasiado poco recuperar 1D4 a la semana de reposo?

Bueno, vayamos por partes: En primer lugar, NO es posible recuperar puntos positivos de Resistencia mediante la Magia en Aquelarre, de momento. El hechizo que lo hará posible, el Bálsamo

de Curación, saldrá publicado en el segundo suplemento de Aquelarre, "Rerum Demoni". Respecto al nudo de tu pregunta, mi muy caro amici, no. Por muy mal acostumbrados que estemos a otros juegos de rol, el tajo de una espada, una cadera rota por un golpe de maza o una buena quemadura en la mano requieren para su curación tiempo y reposo. Caso de que no estés de acuerdo, el equipo de playtesters de Aquelarre está dispuesto a demostrártelo. Eso sí, la factura del hospital correrá de tu cuenta.

¿Cómo debe el Director de Juego tratar a los PNJ que contrata un Personaje?

Pues con la mayor lógica del mundo, por supuesto. En primer lugar, el jugador no debe tener la ficha de los criados (o soldados) PNJ que ha contratado, ni saberlo todo sobre ellos. El Director de Juego tampoco tiene que detallarlos específicamente: basta con determinar un par de Características y algunas Competencias.

Para jugar un PNJ hay que tener en cuenta dos normas principales:

Un PNJ nunca tendrá ideas geniales, no tomará decisiones por sí solo y, sobre todo, nunca le quitará el protagonismo a un Pj.

El Pj nunca podrá estar seguro de los PNJ que lo acompañen. Cuántos más tipos contrate para que le sigan, más dispuestos estarán (respectivamente) a robarle, degollarle o engañarle. (Consejo

dedicado a cierto jugador cobardica de cuyo nombre no quiero acordarme. ¿Sigue tu Pj atado a ese árbol y en pelotas?).

¿Cuáles son los hechizos de Goecia?

Esta pregunta se ha respondido en Líder 21. De todos modos, se pueden considerar hechizos de Goecia todos aquellos que, o bien precisen restos humanos para su creación, o impliquen sacrificios humanos, o tengan como consecuencia entrar en contacto con entidades demoníacas, o bien provoquen la dominación total o parcial de una persona.

¿Cómo se simulan los asaltos a castillos y las batallas campales?

Pueden ayudarte las reglas de Combate de Masas que aparecen en «Lilith», el primer suplemento para Aquelarre, que supongo saldrá a la calle a mediados de Marzo. De todos modos, no se trata de un wargame, y lo mejor que puedes hacer en un enfrentamiento entre dos grupos armados importantes es decidir el resultado de antemano. Estas reglas te ayudarán, sobre todo, a ver qué les pasa a los Pj durante la batalla. (Desde luchar estúpidamente hasta morir heroicamente... o al revés).

¿Cada cuánto tiempo se puede volver a intentar realizar un hechizo de talismán o de maleficio en el

caso de que no salga a la primera? Y en el caso de que no salga, ¿existe un periodo de recuperación de este talismán?

Un hechizo (de cualquier tipo) puede intentarse realizar cuantas veces se pueda mientras se tengan los componentes necesarios y suficientes puntos de concentración. Un talismán, además, no pierde sus propiedades con el paso del tiempo, así que, aunque es el que más se tarda en crear, suele ser el que mayor éxito tiene entre los Pj. (Que no veas cómo se ponen cuando pierden uno).

¿Habrá que establecer algún modificador en la tirada por Leyendas en relación con la distancia que haya entre el lugar de procedencia del Pj y el lugar donde procede la leyenda en cuestión?

En un principio esta idea no está prevista en las reglas, pero admito que es muy interesante... Para este, y otros casos en los que quieras empeorar (o mejorar) los porcentajes de un Pj, te remito a la tabla de dificultad que se encuentra en la pág. 22 del manual. (Y dejad que las maldiciones de los jugadores lluevan sobre nosotros)

¿Las restricciones de armas y armaduras de cada profesión se deben a la profesión y posición social del Pj o a la capacidad de utilizarlas?

Dichas restricciones se deben a dos factores:

Primero, el llevar armas y armaduras en la Edad Media histórica era algo controladísimo por los Señores Feudales, las Milicias de las ciudades y las Hermandades de las zonas rurales. No había ninguna diferencia entre un soldado en guerra o fuera de ella y un bandido, ni para sus víctimas, ni para sus verdugos. Así pues, en un principio el tipo de arma y armadura viene justificado por la profesión y nivel social del Pj.

Segundo. El motivo por el cual no pueden empuñar o llevar otro tipo de armas no se debe a falta de costumbre (que se podría solucionar a base de entrenamiento) sino asimismo por imperativos de la profesión. Un cazador, por ejemplo, está acostumbrado a moverse por el bosque, rápidamente y en silencio, y con poco peso. Ponerse una

armadura completa y coger un espadón le harían entrar en contradicción con todo lo que normalmente hace, y con todo lo que ha aprendido en la vida. El Director de Juego debe, si el Jugador insiste en esta idea, quitarle puntos en otras competencias.

¿Seríais tan amables de explicar las reglas de riqueza, rentas, gastos y administración de propiedades?

Of course, mister. Al principio se le asigna a cada Pj una cantidad fija de dinero, según su posición social. Debe gastar como mínimo la mitad de esa cantidad en la compra de equipo y propiedades. Esto simula las posesiones que tiene el Pj en el momento de empezar a jugar. Así, un burguesito bien tendrá casa, un buen vestua-

rio, criados y todo lo necesario para vivir. Un campesino curre poca cosa más que la ropa que lleva puesta.

La Renta indica los ingresos mensuales de un Pj, y los Gastos sus gastos semanales. Con la agudeza mental que os caracteriza, pronto os daréis cuenta de que no es tan fácil vivir con el sueldo pelado (lo cual sigue cumpliéndose hoy en día). Estos gastos e ingresos se dan FUERA DE PARTIDAS, independientemente de éstas. Así pues, los Pj tienen un buen motivo para buscarse la vida (y siento que mi buen amigo Alex me llame chantajista).

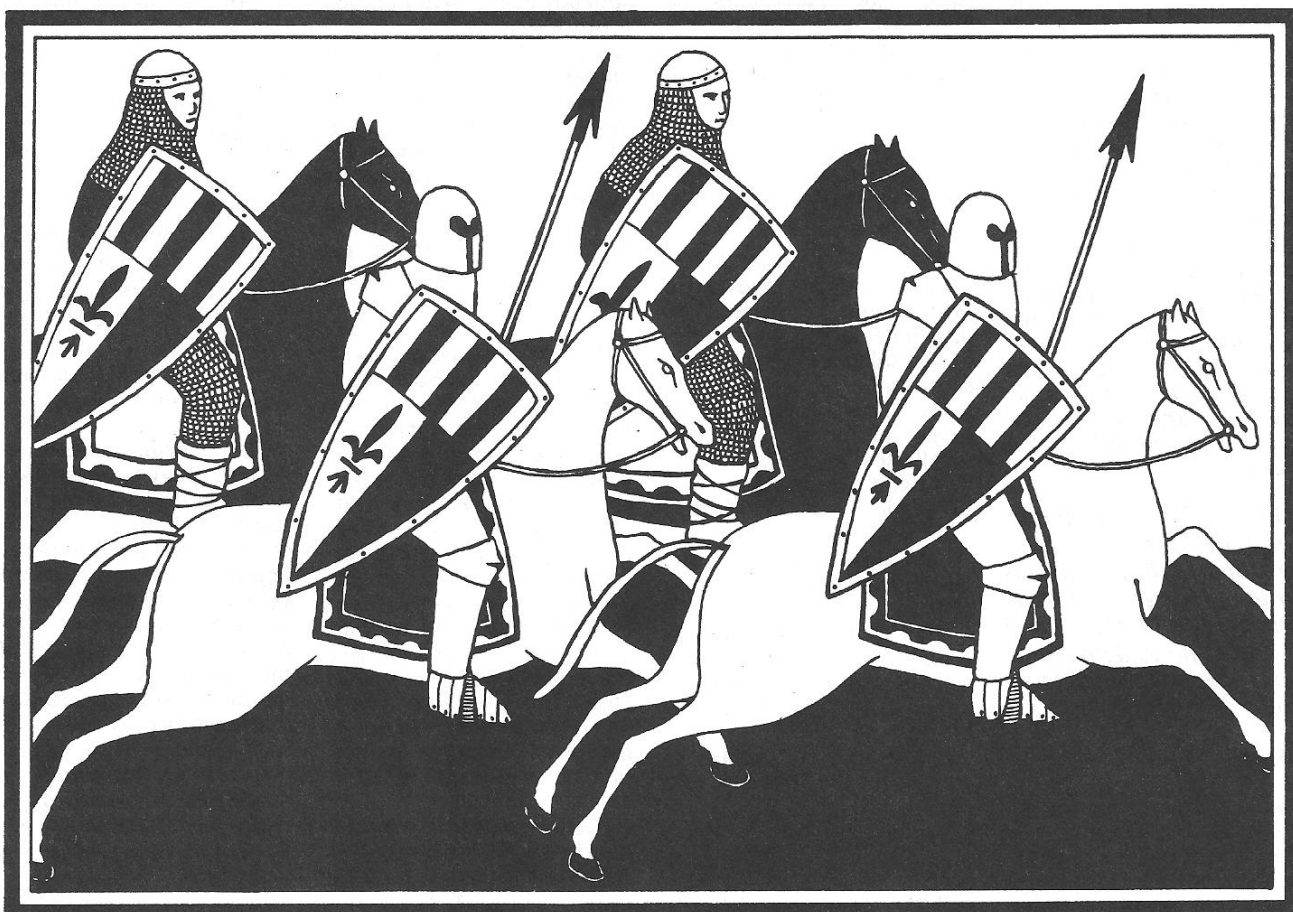
¿Pensáis publicar mapas detallados de las distintas zonas de España?

¡Glups, buena pregunta! Hay unas ciertas dificultades. Ten en cuenta que son lugares históricos, con lo cual no

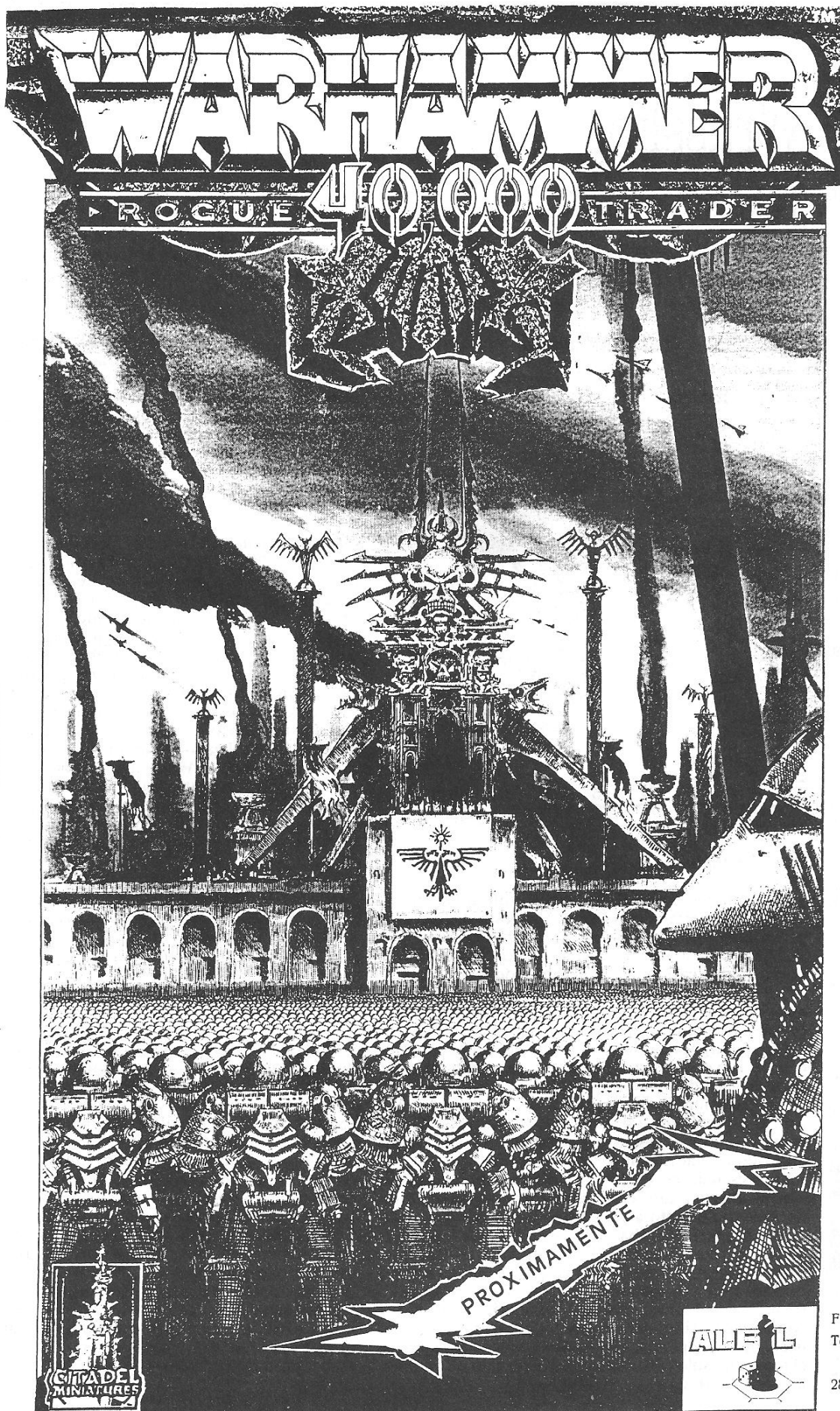
es cuestión de inventarlos al tuntún, sin más. Por otro lado, el servicio de cartografía de la época no iba mucho más allá del "por ahí to recto, y luego gira pa un lao". Ahora en serio: los jugadores no tienen por qué ver los mapas, ya que eran muy raros y toscos, y los D.J. pueden apañarse (detrás de la pantalla) con un mapa actual. Todos los lugares a los que hacen referencia los módulos de Aquelarre son localizables en nuestra geografía.

Bueno, y se me acaba el espacio. Seguiré respondiendo a todas las cartas que me mandéis. Saludos especiales al amigo Juan Miguel, que hace la mili en Almería. (Espero que termine pronto).

Por cierto: pese a todos los rumores que puedan correr por ahí, os prometo que no tengo nada que ver con la Hermandad Anatema●



NO-EE-NO



ENCASSELLANO



PROXIMAMENTE



Fundadores, 9,
Tel. 256 48 47
28028 MADRID

Wrassling

This is "Joligú"

La más reciente incorporación al mundo de los juegos deportivos de tablero es Wrasslin', figuración mejorada del Wrestling, más conocido aquí como Presing Catch. Nuestro enviado especial nos avanza un comentario de urgencia.

por Xavier Salvador

The Whammer



SPECIALTY: Catapult
(STRENGTH: 3)
DAMAGE: 3

Total Damage	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	STRENGTH 4	STRENGTH 4	STRENGTH 3	STRENGTH 2	STRENGTH 1	AGILITY 2	AGILITY 1	SKILL 2	SKILL 1	POWER SURGE 1	STAMINA 5	STAMINA 4	STAMINA 3	STAMINA 2	STAMINA 1	RECOVERY 2	RECOVERY 1

STRENGTH: 4
AGILITY: 2
SKILL: 2
POWER SURGE: 1
WEIGHT: 5
RECOVERY: 2
No Manager
May Not Use Blue Holds

IMMOBILE

1. "Deporte"

Mi primera impresión de la lucha profesional americana fue francamente negativa. Que espectáculo más lamentable, ver a esas personas presuntamente maduras, fingiendo combatir en una farsa de lo más patética. Caí, como casi todos, en el tópico de la falta de sentido del ridículo del americano medio. Esta imagen me venía confirmada por el ingenuo entusiasmo del público asistente a los "combates".

Sin embargo, hay que reconocer el mérito que tienen, al moverse y saltar como lo hacen, esas bolas de grasa de casi doscientos kilos. Su espectacular alarde de preparación física despierta un segundo tópico: para el espectáculo sí que valen estos yankees. Un espectáculo, eso sí, digno del vídeo de un pub a altas horas de la madrugada y poca cosa más.

La presencia en televisión de este acontecimiento (no me atrevo a calificarlo como deporte) ha añadido un nuevo elemento a mi juicio. A base de ir viendo algún que otro "combate" le he empezado a coger el gusto. Mi imagen actual del Wrestling es la siguiente: una coreografía de ballet, en la que las bailarinas del Bolshoi pesan lo menos 15 arrobas y que, por ende, tiene una presunta vertiente competitiva. Algo así como una versión moderna de los gladiadores del Coliseo, pero de opereta. Porque lo que está muy claro es el tongo; no sólo el resultado está decidido de antemano, sino también el desarrollo.

A propósito de este amañe de los combates, alguien me vendió un cromó sugerente, aunque dudo de su veracidad. El ganador se decide a priori por votaciones populares, organizadas a través de las revistas especializadas. Es sin duda una concepción muy democrática del espectáculo. Si no é vero...

2. Juego

Dejando a un lado las reflexiones personales sobre el "deporte" (con tantas comillas como queráis), pasemos al tema que aquí nos reúne: WRASSLIN', el Juego del Wrestling profesional. Como indica de manera clara la nunca suficientemente apreciada caja del juego, se trata de un "irónico juego de estrategia de cartas de desarrollo rápido". Del todo cierto.

Vayamos por partes. En primer lugar, quiero destacar el componente irónico del juego, presente en todos los elementos del juego, y sobre todo en las cartas. No hay que tomárselo muy en serio. Ni siquiera los diseñadores lo han hecho. Wrasslin' es a los juegos de simulación, lo que el Wrestling al Judo.

Sin embargo, se trata de un juego de estrategia, aunque el tema y el tratamiento induzcan a error. Si bien es cierto que, como todo juego de cartas, tiene un cierto componente aleatorio, hay que saber jugar las cartas.

Por último, el rápido desarrollo del juego da lugar a partidas trepidantes, hasta el punto que en una sola sesión se pueden resolver más de media docena de combates.

3. Mecánica

El planteamiento de Wrasslin' es sencillo: cada jugador controla un luchador (seleccionado al azar) y mediante el juego de sus cartas debe intentar vencer a su adversario (inmovilizándolo o sometiendo a base de cartas de ataque) mientras impide que éste lo haga antes (con cartas de defensa).

Según el número de participantes los combates serán uno contra uno (2 jugadores), por parejas (4 jugadores en 2 Tag Teams) o a mogollón (Battle Royal con hasta 8 jugadores, cada uno por su cuenta).

Parte de la gracia del juego consiste en que los 24 luchadores incluidos en el juego tienen características diversas y por lo tanto disponen de recursos tácticos distintos. Además deben utilizar estrategias diferentes según quien sea su adversario. Por si fuera poco, no todos los emparejamientos son inicialmente equilibrados (por eso los luchadores se escogen al azar), pero esto también varía según como se desarrolle el combate.



Vamos a explicarlo con más detalle. Un luchador se distingue por una serie de características, que se verán reducidas a medida que reciba cartas de ataque de su adversario, sin poder bloquearlas con las suyas de defensa. Cada carta de ataque indica el daño que produce (es decir, la reducción de características del adversario que implica) y sus requisitos para utilizarla en términos de las características de ambos contendientes.

Así tendremos, entre otras, cartas que requieren agilidad o habilidad (vetadas a los luchadores tipo armario); cartas que requieren una fuerza superior a la del adversario (para los cachas), o al peso del adversario (imposibles contra mastodontes), o a su propio peso (para los más ágiles); cartas de juego sucio (reservadas a los luchadores Marruleros)....

Si además consideramos que tanto la Fuerza como la Agilidad y la Habilidad disminuyen al recibir ataques del contrario, la situación del juego varía golpe a golpe. Cuando estas tres características llegan a cero, el luchador se queda inmóvil y ya no puede jugar ninguna carta de ataque ni de defensa (a no ser que su Competitividad siga siendo positiva y juegue una carta de "fuerzas de flaqueza"), hasta que una carta de "recuperación" le permita descartar alguna(s) de las cartas de ataque recibidas.

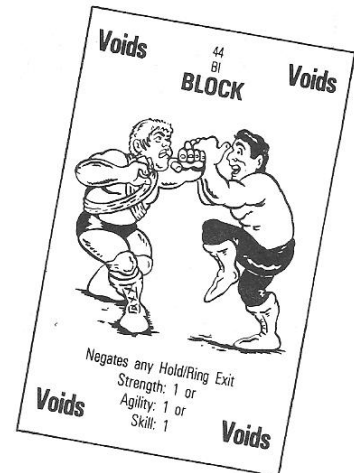
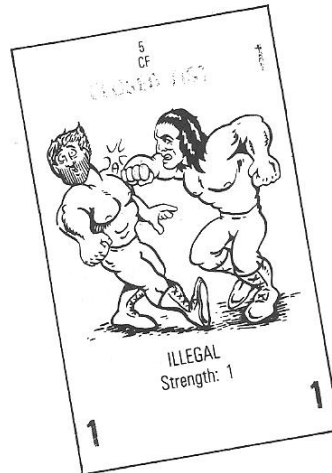
Por cierto, cuando Competitividad, Resistencia (característica relacionada con el peso) y Recuperación llegan a cero, el luchador se rinde.

Hay otras formas de vencer al contrario. La más rápida consiste en reducir su fuerza por debajo de la propia y aplicarle (y mantener un par de turnos) una carta de "cuenta de tres segundos". Otra consiste en la descalificación del adversario, bien sea por reincidir en juego sucio o por salir del cuadrilátero y no volver a él antes de cinco turnos.

La dinámica del juego consiste en turnarse en el juego de una carta de ataque (o descarte), seguida por una eventual carta de defensa (o una serie de cartas de influencia exterior de ambos jugadores), y pillar el atacante las cartas que le falten para llevar su mano a siete. Se repite hasta que alguien gane como se ha indicado antes (o se acabe el mazo dos veces, y el combate entonces finaliza en empate).

4. Valoración

Es un juego fácil de explicar: con una partida de prueba ya basta. Es ideal para llevarlo bajo el brazo a una fiesta. Por cierto que una partida dura en término medio entre cinco y diez minutos.



Se pueden montar varias partidas en una tarde o noche, con la ventaja de que hay más probabilidades de que todos ganen al menos una vez y se vayan a casa contentos. Además no tiene limitación de jugadores, por lo que se ajusta bien a cualquier grupo no superior a ocho. Esta característica aparentemente sin importancia resulta muy socorrida en grupos (por ejemplo clubs) de gente interesada en jugar un multi-player. No es de extrañar que Wrasslin' esté haciendo furor entre la Vieja Guardia.

Por otra parte, el trepidante ritmo del juego resulta muy provechoso para yuppies esstresados: el sucedáneo en juego de tablero del squash. sus dosis de agresividad controlada me sugieren un par de usos terapéuticos: a administrar conjuntamente con el adversario "torracollons" de wargames o el master/jugador de rol puñetero. Cualquier disputa pendiente entre ambos quedará desfogada en el cuadrilátero de manera totalmente inocua.

La valoración del juego es francamente positiva. Se justifica por sí solo sin necesidad de hacer referencia a su excu-

sa, la lucha americana, por lo que lo recomiendo incluso a los que sigan odiando intensamente el Wrestling ●

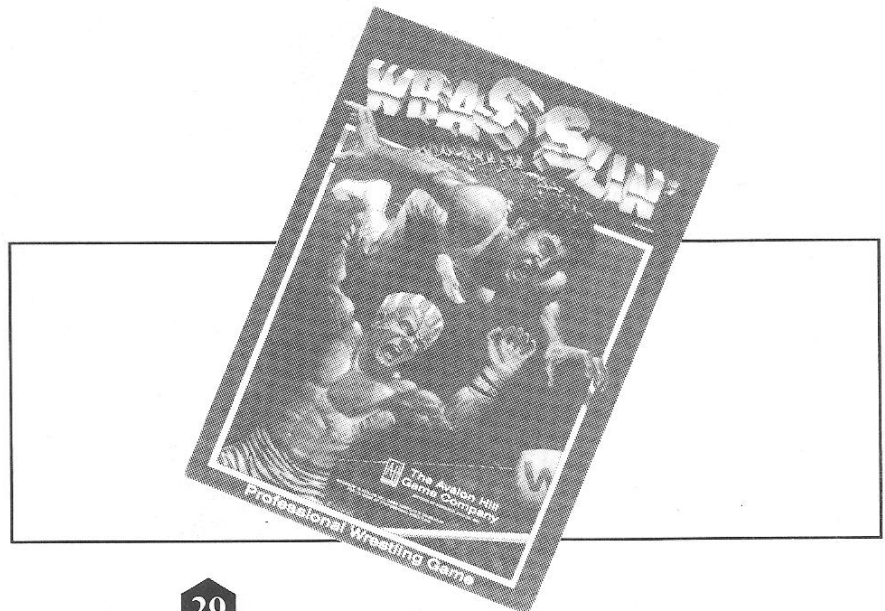
Anexo:

Tras intentar recrear el sistema de generación de personajes implícito en los 24 luchadores del juego, fracasar en el intento (y descubrir el interés de los combates entre contrincantes de nivel desequilibrado), no he podido evitar la tentación de crear mi propio luchador:

Bernat L'Almogàver

Fuerza: 3
Agilidad: 2
Habilidad: 2
Competitividad: 2
Peso (resistencia): 3
Recuperación: 2
Marullero: Sí
Manager: Sí

Especialidad: "Desperta ferro!" Daño 3, Illegal (equivalente a la carta azul de Foreign Object).



Tablero de cristal

Hace mucho tiempo que en la Redacción se reciben preguntas en relación con el mundo de los juegos de ordenador. En justa correspondencia al interés mostrado, se os ofrece a continuación una panorámica general, que probablemente se vea ampliada en futuras entregas. ¡Esperemos que para entonces hayamos superado el dilema de decidir en qué sección se debe situar el artículo!

por Xavi Canyelles

El Sr. Ezequiel, como todos los días, llegó a su casa después de una agotadora jornada de trabajo. Ese día había sido especialmente duro y problemático; lo peor de la jornada quizá fue cuando el Sr. Simplicio, uno de los gerentes de la compañía más importante cliente de su empresa, llamó totalmente indignado alegando problemas en su último pedido y amenazando con la posibilidad de dejar la correspondiente factura impagada. Diez minutos más tarde, el Sr. Ataúlfo, su inmediato superior en el organigrama de la empresa, apareció ante el umbral de su despacho con el rostro contraído y grotescamente deformado, mostrando una curiosa tonalidad rojo biliosa. Sería bastante duro y desagradable describir lo que luego ocurrió en esa pequeña estancia; ni que decir tiene que el Sr. Ataúlfo gritó, insultó, amenazó, gesticuló, golpeó, mientras su tonalidad facial dejaba de ser curiosa para convertirse en alarmante.

Ezequiel al llegar a casa como todos los días, lo primero que hizo fue aflojar el nudo opresor de su corbata, prepararse un buen whisky de malta, ponerse las pantuflas y dejarse caer en aquel sillón anatómico. Pulsó el botón de "ON" y esperó breves momentos. La pantalla se iluminó y apareció el conocido mensaje: "Espere, por favor, mientras comprobamos su scanner de retina". Sorbo de whisky. "Comprobación verificada, por favor introduzca su password". Tecleó frenéticamente su frase clave: "Pallas-tio". Otro sorbo de whisky.

- "Buenos días, Almirante Ezequiel. Bienvenido a bordo de la nave Excalibur. Todos los sistemas en perfecto funcionamiento y la tripulación en sus puestos. Acabamos de repostar fuel en la Estación Orbital de Nurion. El Alto Mando ha enviado las últimas órdenes: ir al Sistema de Trilion y efectuar una misión de búsqueda y destrucción de naves piratas".

- Navegante, calcule las coordenadas de Trilion. ¿Sala de máquinas?

- "Sin novedad, todo a punto Señor. Coordenadas calculadas".

- Máquinas, pongan motores en aceleración máxima.

- "Velocidad de salto, Señor".

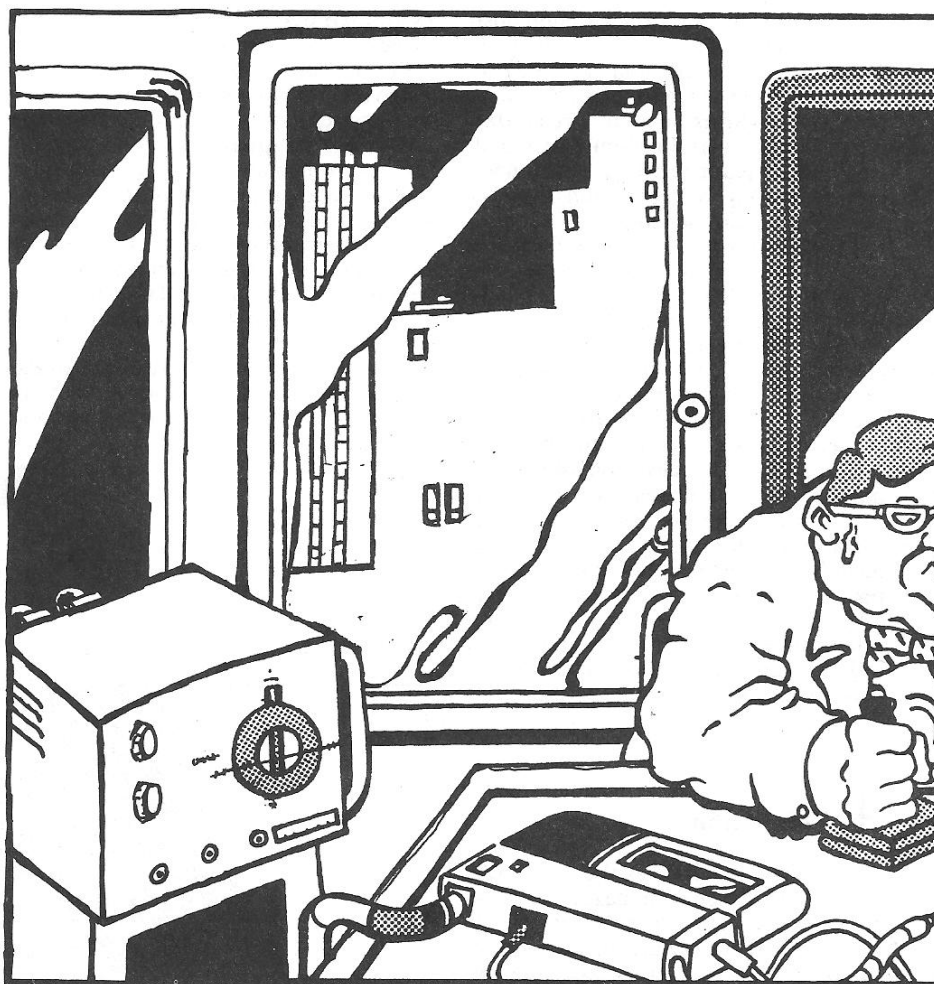
- ¡SALTO! (...)

El juego de ordenador es la tecnología puesta al servicio del vicio-afición lúdico. Este es un artículo que pretende describir, de forma general, cómo son los juegos de ordenador, sin analizar en detalle ninguno en particular. Los juegos

de ordenador podrían ser divididos en cuatro grupos: Arcades, Simuladores, Wargames y Rol.

Arcades

Son el típico juego "matamarcianitos". Vistosos, sonoros, pero en su mayoría sin interés, aunque existen al-





gunos que poseen originalidad e incorporan algún elemento de estrategia para poder llegar a la ansiada pantalla final; desgraciadamente son pocos.

Si los "joystick" fuesen seres pensantes, cortarían el tráfico cada dos por tres para manifestarse en contra de estos juegos que les destrazan.

Simuladores

Este tipo de juegos se ha desarrollado a la par junto a los mismos ordenadores. Existen numerosos simuladores de vehículos de tierra (carros), mar (submarinos, destructores) y aire (aviones o helicópteros).

Cada año van saliendo títulos nuevos de este género; cada vez son más sofisticados, con unos gráficos y sonidos mejorados en cada nuevo título que aparece. Hasta la fecha, puedes pilotar cualquier avión existente e incluso alguno hipotético. La mayoría de estos juegos empiezan teniendo que registrar un piloto, es decir tecleando un nombre, para seguir escogiendo una misión. Ge-

neralmente existen dos tipos de misiones: de entrenamiento y de combate. No se suele poder acceder a las segundas sin haber completado con éxito misiones de entrenamiento. Una vez escogida la misión, se te da una breve información de los objetivos a conseguir; una vez estudiado el objetivo, escoger el armamento con el que vas a equipar el avión entre una gran variedad de misiles aire-aire, aire-tierra, bombas, etc.

Completada la misión, quedan registrados y fechados los derribos acumulados y la puntuación. En algunos de estos juegos es posible promocionar de rango e incluso puedes ser condecorado. Una de las últimas "delicatesses" que nos han ofrecido este tipo de programas es la grabación del combate desde el exterior, pudiendo ver las evoluciones de tu avión desde varios puntos de vista.

Wargames

Existen de todas las épocas, predominando quizás los de la II Guerra Mundial y Napoleónicos. Una vez cargado el juego, se determina el nivel de dificultad; a más nivel, mejor juega la máquina (algunos incluso permiten cambiar algunos parámetros históricos). Una de las ventajas con las que cuentan los Wargames de ordenador frente a los de tablero es su "inteligencia", ya que algunos juegos no muestran las piezas en la pantalla hasta que se haya efectuado un reconocimiento de la zona.

Estos juegos también han experimentado una evolución positiva con el transcurso del tiempo, mejorando los gráficos y sobre todo el sonido (pregúntele a mi vecina lo que ocurre en plena ofensiva rusa cuando varias baterías soviéticas empiezan a machacar las posiciones alemanas; amargadita la tengo).

Rol (esos grandes desconocidos)

Aún existe gente que tiene una idea equivocada de los juegos de Rol, confundiendo los con aquellos juegos de primera generación que eran totalmente conversacionales, donde salía una descripción del área en la que te encontrabas y luego debías introducir mediante el teclado la acción que querías llevar a cabo, con las consiguientes crisis nerviosas cuando el ordenador con su vocabulario limitado no reconocía algunas de las palabras introducidas.

Afortunadamente los juegos de Rol han cambiado muchísimo. Empiezas el juego creando unos personajes, escogiendo su raza, profesión y habilidades. Una vez creado el grupo de aventureros el ordenador te introduce en el juego proponiéndote la misión que debes lle-

var a cabo. A partir de aquí... ¡búscate la vida! Generalmente empiezas de la forma más cutre, con muy poco dinero, las ropas y, en el mejor de los casos, una daga. Las acciones de los personajes vienen determinadas por la selección de una de las propuestas en una lista de posibles acciones. Los combates se resuelven de igual manera, escogiendo una acción para cada uno de los personajes (atacar, parar, lanzar hechizos, retroceder, cambiar de posición, etc.).

Una vez seleccionadas las acciones la máquina las va resolviendo, generalmente por orden de iniciativas. Si sales victorioso de un combate, eres premiado con los preciosos puntos de experiencia, y puedes despojar los cadáveres de su dinero, armas y, algunas veces, objetos mágicos. Durante el transcurso del juego suelen aparecer aventuras adicionales, complementarias o no a la misión principal. Los puntos de experiencia podrán ser gastados para mejorar tus personajes.

Son juegos con los cuales puedes estar varios meses disfrutando de ellos, ya que posees todo un continente o galaxia para explorar.

Veredicto final

Después de comentar por encima los tipos de juego de ordenador existentes, llega la hora del veredicto.

Ventajas:

Son obvias: puedes jugar en el momento que quieras y cuando quieras. El ordenador siempre está dispuesto a jugar contigo sin rechistar, al juego que tu desees. Además no se necesita de una superficie de espacio ocupado por un período de tiempo generalmente largo. Por otra parte, las obligaciones laborales y familiares hacen en algunos casos más difícil el poder compartir el tiempo libre con otras personas ("los amigos", les suelen llamar ellas).

Desventajas:

El ordenador no se queja de su mala suerte. Tampoco te puedes reír de él. No puedes comentar la jugada y, lo que quizás es peor, no bebe.

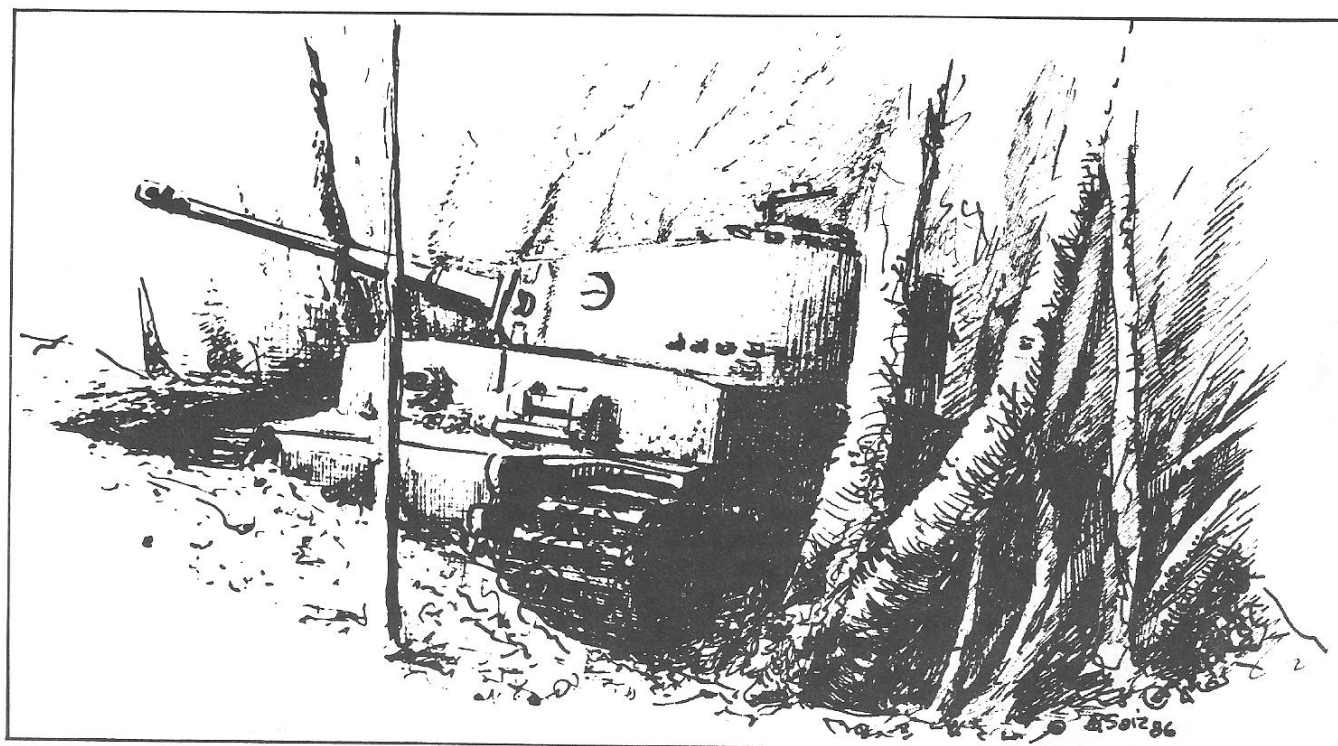
(...) Finalmente Ezequiel, después de mantener una dura lucha con una fragata pirata a la que por fin pudo reducir, no sin antes haber sufrido graves daños en el casco, torretas láser y motores de maniobra, con un balance de cuatro artilleros desaparecidos, dos ingenieros fundidos y quince marines muertos, decidió que era hora de irse a la cama. Cogió el disco de guardar las partidas en curso y escogió la opción "Nuevo Password". Con una sonrisa, tecleó "Ataúlfo imbécil" ♦



Third Reich (continuación)

Las esperanzas del eje en el sur (III y IV)

Continúa la serie dedicada a la Segunda Guerra Mundial en el Mediterráneo con este nuevo capítulo de la traducción hecha por nuestro colaborador del artículo escrito por Nixon en la revista The General. Como somos así de buenos en esta entrega os damos ración doble.



Campaña III – Consolidación mediterránea

La parte más fácil del juego del poder mediterráneo es conquistar el Oriente Medio y Egipto. Una vez que ha caído Turquía, las fuerzas del Eje irán hacia el sur y al este en conjunción con las fuerzas libias que presionarán en el oeste sumiendo a las fuerzas británicas en un colapso de grandes proporciones en poco tiempo.

El mayor problema con que se enfrenta el Eje son los requerimientos de despliegue de fuerzas en las fronteras españolas y ruso-turcas, en preparación para

el siguiente turno de combate. Naturalmente, en el momento en que una cosa es considerada "fácil", el siguiente paso será tratar de hacerlo un turno más rápido de lo esperado. En definitiva, que nada es realmente fácil.

La llave hacia Egipto, y la posición británica en el Mediterráneo, es poner fuera de combate más unidades enemigas en cada turno de las que puedan volver a ser reincorporadas en el área. Con sólo cuatro flotas operativas fuera de Gibraltar, no es muy difícil. De hecho, siempre que uno pueda tener la oportunidad de usarlas (parecido al turno de final de año donde simplemente no había los 15 BRPs necesarios para una

acción ofensiva), un 61+ de desgaste contra Egipto y Grecia puede destruir al menos siete unidades de tierra enemigas junto con la moral del jugador británico.

Existe una pequeña oportunidad de la aviación británica; que puede deslizarse debido a una SR desde Gibraltar a Orán, Argel, Túnez y/o Malta, y entonces volar a Egipto. Pero la aviación tiene un gran problema en Egipto que el Eje aprovecha en cada turno: no existe ningún lugar que puedan usar las unidades para esconderse. La guerra aérea está terriblemente decantada en favor del Eje.

El final en Egipto está acelerado por el



hecho de que una vez que las fuerzas del Eje estén junto a los puertos, ninguna SR británica de entrada o salida es posible. El patético estado en Oriente Medio está misericordiosamente acabado. Nunca habrá una guerra de los seis días. (Ver figura 1).

Mucho más excitante es la guerra que hace Italia en el desierto del oeste. A menudo, como una extensión trasera inútil del Eje, es en el juego del poder mediterráneo de vital importancia. Para ello, Italia debe apretar ambos lados, este y oeste.

Aunque el avance puede ser normalmente realizado sólo en el oeste, ambas direcciones son importantes por razones que creo obvias. En el desagradable caso de que las colonias del oeste estén desguarnecidas, enviar un ejército 2-5 allí para engullirlos es una tarea útil.

De forma agradable, la infantería francesa excluirá cualquier progreso extraordinario e incluso Túnez puede estar sin conquistar al caer Francia.

Esto es, después de todo, un poco mejor que una acción ofensiva aunque Italia pueda tomar ventaja al combinar un ataque en Grecia y entonces disfrutar de una oportunidad de acción ofensiva.

Si dejamos pasar estas colonias africanas del oeste a la Francia libre, estarás contento de cualquier avance italiano. Las tropas italianas deberán trabajar eventualmente el camino a través de dichas colonias para barrer esas ciudades que son bases vitales como Orán, Tánger, Casablanca si se quiere tomar Gibraltar.

Una vez demostrada tu maestría en el juego del poder mediterráneo, te forzará el reto de arrojar un golpe contra Libia en fechas más tempranas, en la siguiente partida que hagas. La acción del aliado puede convencerte o no de abandonar tus aspiraciones sureñas. Pero, al final, habrás forzado su mano. Tu oponente habrá gastado BRPs, fuerzas y tiempo en una arena previamente considerada segura. La variedad en tus par-

tidas de TERCER REICH sólo depende de ti.

Inventario de BRPs

La siguiente lista detalla las fechas aproximadas de las conquistas para llegar a tomar Gibraltar. Ninguna de ellas es inamovible, pero pueden servir de guía:

Tabla de conquista

País	Fecha	BRPs
Polonia	Otoño 39	20
Yugoslavia	Invierno 39	20
Dinamarca	Invierno 39	10
Noruega	Invierno 39	10
Holanda	Invierno 39	10
Bélgica	Invierno 39	15
Luxemburgo	Primavera 40	5
Francia	Otoño 40	42
Grecia	Invierno 40	10
Turquía	Primavera 41	30
Líbano-Siria	Verano 41	5
Túnez	Verano 41	5
España	Otoño 41	30
Palestina	Otoño 41	5
Transjordania	Otoño 41	5
Argelia	Otoño 41	5
Egipto	Invierno 41	5 (-25 para G.B.)
Marruecos	Invierno 41	5
Portugal	Invierno 41	5
Gibraltar	Invierno 41	0 (-25 para G.B.)

Figura 1: Gran Bretaña no puede parar a Alemania en Líbano-Siria y vuelve hacia posiciones donde la R.A.F. domine. Esto deja la defensa de la isla debilitada, pero desplegando su mejor defensa nos sirve para ilustrar la debilidad británica en Oriente Medio. Cuando el Eje pueda tener sus aviones en las bases de retaguardia de Beirut, Damasco, Kaf y bases aéreas SR en retaguardia o de nueva construcción, incluso estas defensas sucumben.

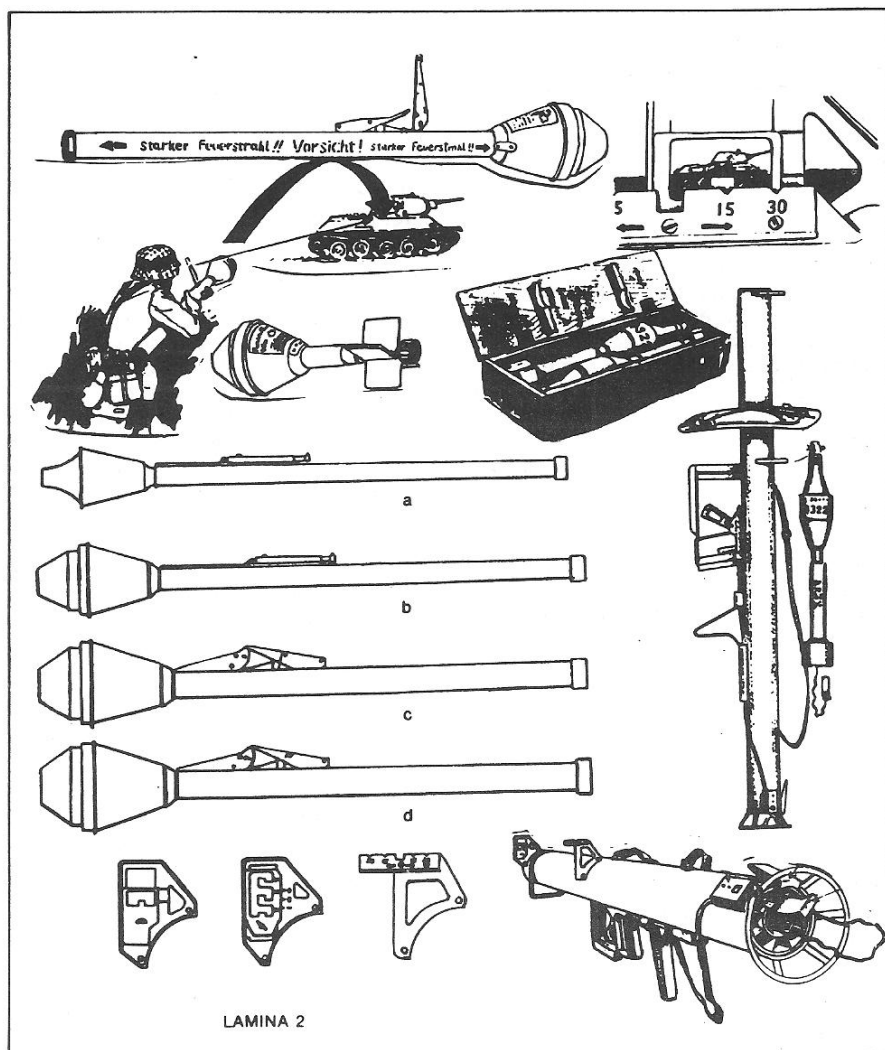
Campaña IV - España y Gibraltar

No hay nada que España pueda hacer para prevenir la caída de Madrid en el primer turno de invasión. Me remito al artículo de David Hablanian, que hizo un buen trabajo ilustrando el ataque a España (los lectores que lo deseen pueden obtener una copia en el Vol 18. N.5 de the General para ver las ilustraciones y leer el artículo entero) Alemania coacciona a España y SR para un ataque consiguiente a Gibraltar.

La diferencia de este ataque en una versión de "Poder en el Mediterráneo" es que sucede en otoño de 1941 en lugar de otoño del 40.

Parte de estas diferencias son:

1) Gran Bretaña no será invadida



salvo si el Eje tiene una extrema fortuna.

2) Gibraltar no será respaldado por las bases aéreas del norte de Africa.

3) Gran Bretaña afronta una pérdida de 25 BRPs, en Egipto en el presente año así como una tirante situación económica debida a un año de duras luchas en el Mediterráneo.

4) Es posible que los aliados menores de Alemania se activen debido al ataque en España.

5) El frente ruso es firmemente mantenido gracias a la existencia del frente turco y a la actividad de algunos aliados germánicos. Alemania no se enfrenta a la destrucción en el este.

Las principales características del ataque a Gibraltar son:

a) La captura de Orán, Tánger y Casablanca.

b) El problema de BRPs británicos.

c) El bombardeo de las costas alemanas e italianas por parte de los frentes Oeste y Mediterráneo.

d) Las tropas paracaidistas alemanas.

Si Gran Bretaña procura la intercepción naval, deberá dejar suficientes flotas disponibles para el reforzamiento de SR en Gibraltar, o bien hacer frente al terrible hecho de que las pérdidas de cualquier contraataque o cambio no serán reemplazadas, permitiendo la caída de la fortaleza en el próximo turno. Que tu ataque garantizará normalmente la capitulación de la fortaleza debido a algún resultado de cambio, es un hecho que no pasará desapercibido a los almirantes británicos. Por lo tanto, es evidente que si el alemán tiene el poder para asegurar la victoria, la armada británica elegirá cualquier rumbo antes de acomodarse a tus propias necesidades. La reducción significativa de flotas, que le impondrás hará que probablemente se lance contra la Kriegsmarine; así que estate preparado para eso.

Otra táctica interesante es invadir Inglaterra en el mismo turno que atacas Gibraltar. Esto sería más una incursión que una invasión a gran escala, pero es el medio para "acongojar" un poquitín al enemigo a la hora del té y las pastas. Podría arriesgar seriamente su situación en Gibraltar al intentar interceptar tus tretas. Podrías evitarle o vencerle en el mar e incluso podrías desembarcar en tierra británica.

Desafortunadamente, sólo hay una pequeña posibilidad y es que estés dispuesto, o te puedas permitir gastar 15 BRPs en una ofensiva en el frente oeste a estas alturas del juego. No obstante, si situas hábilmente las tropas en el puerto con la Kriegsmarine, el enemigo sólo podrá limitarse a defenderse contra esta amenaza.

Disfrutarás de una enorme superioridad



aérea sobre Gibraltar, (pocas cosas más hay que la satisfacción de un turno con un combate aéreo masivo a menos que tu fuerza aérea haya estado reducida por SW y excesivas pérdidas, o que te enfrentes con una RAF muy poderosa debido al fracaso obtenido al intentar asegurar las bases norteafricanas, debes lanzar un máximo de 24 factores aéreos en tu ataque (incluso después de destinar 10 para anular los 10 RAF en Gibraltar). Recuerda que una vez que invadas la fortaleza, permaneciendo unidades aéreas enemigas en el hexágono, éstas serán eliminadas al no poder cambiar de base. Así que: ¿por qué desperdiciar fuerzas en un masivo ataque "asesino" en el aire? Este ambiente extraordinario es en este momento mucho más valioso en el frente ruso, o incluso en Francia para presentar resistencia a la amenaza del "León Marino".

Una única razón por la que puedes optar por aniquilar la RAF es en el turno de invierno en que no esperes tomar la fortaleza. Además, ahora Gran Bretaña no será capaz de reconstruir el "aire" sin gastar sus reservas de BRPs, y como consecuencia sufrirá una reducción de base de BRPs en la resolución de la SW. En este caso, un ataque aéreo masivo produciría un valioso margen de beneficio.

Fig. 3. Las fuerzas del eje están preparadas para atacar la fortaleza. Advierte que Gran Bretaña pudo tener colocadas unidades en Z8 pero eso plantea otros problemas comprendidos en el texto. El ataque en Gibraltar es seguido de un ataque en Portugal, si la fortaleza no cayó ante la marcha de esos Panzers extra en Z8. No están allí para efectuar un ataque, sino para defender Z8, por

tanto un ataque de seguimiento puede hacerse en el próximo turno.

La Horrible Verdad

A pesar de todo tu proyecto, ataque y destrucción de las fuerzas británicas y BRPs, el actual ataque en Gibraltar todavía estará reñido en 1-1. A causa de esto, puedes ser capaz de repetir el ataque a pesar de un fallo inicial. A diferencia de la situación de David Hablarian, puedes atacar incluso un Gibraltar defendido por dos unidades de ejército 4-5 con una relación 1-1 gracias a la utilización de dos Panzers 4-6 y 24 factores aéreos. Esto es debido a que bloqueaste durante un año entero para reducir el resto del Mediterráneo y esas peligrosas bases del norte de Africa. Ten en cuenta que no has de cambiar los planos del contingente para avanzar una unidad en un resultado de cambio. Las tropas paracaidistas son reservadas para un ataque en un Gibraltar desocupado de unidades de tierra por tal cambio (ver fig. 3).

Esta táctica disfruta de la ventaja de no arriesgar la unidad paracaidista, ahorrando potencialmente el coste de reconstrucción de 9 BRPs y un valioso SR. Ten presente, como el señor Hablarian mostró, que es un excelente camino para conquistar Gibraltar, permitiendo un ataque 1-2 (17-32). Con un 50% de probabilidad puedes tomar la fortaleza. Esto es mejor que la mitad. Prácticamente un 1-1 para sólo la mitad de riesgo en costes de reemplazo de BRP, aunque los 15 BRPs de la ofensiva incrementen por sí mismos el gasto debido a la gran probabilidad de que un ataque repetido pueda ser requerido.



Pero para un alemán temerario este ataque 1-2 no es malo y podría ser, después de todo, su última tentativa. Si se actúa de la primera forma (con un 50% de probabilidad), es más barato que una victoria de cambio 1-1. Un ataque 1-1 estándar, tiene una probabilidad de un 83.3% y sólo falla un 2.7% de las veces. No deberías pensártelo demasiado.

Si se diera un segundo resultado (1-1), y un resultado de "A" contra dos unidades de ejército 4-5 seguidas por un cambio, siempre lamentarás haber leído este artículo ya que habrás gastado 206 BRPs en la reducción de Gibraltar (si estuvieron involucradas solamente las fuerzas aéreas y el desembarco). Reconozcámoslo: el enemigo perderá 71 BRP (contando 10 aéreos), pero tendrás que hacer algo más rentable en otra parte.

Si ves que te precipitas, podrías contar con un bombardeo de la costa para aumentar el ataque, y esto podría acarrear el beneficio añadido que resulta en una "A". Tus pérdidas serían reducidas por la cuantía de las flotas involucradas ya que es necesario que no sean eliminadas. Pero con un resultado de cambio, no creo que seamos tan antinavales que queramos atacar a los defensores a costa de grandes pérdidas en la flota. Usando el Scharnhorst y el Greisenau para aguantar a los Crusaiders y los Matildas no hay forma de ganar una guerra.

¿Por qué es vital que Gibraltar caiga antes de que lleguen los refuerzos aliados en verano de 1942? Gibraltar es una unidad potencial de tierra cuya fuerza aumenta en la siguiente progresión:

Primavera 1942: (2) 4-5 = $8 \times 4 = 32$

Verano 1942: 4-5, 5-6, 3-3 = $12 \times 4 = 48$

Otoño 1942: (2) 5-6, (2) 3-3 = $16 \times 4 = 64$

Desde los turnos de primavera y verano de los aliados, los turnos son tratados como un DT. No podrás enfrentarte a menos que 48 factores sigan tu turno de primavera del 42. En este caso, si no conquistas Gibraltar, tendrás que dedicarte a los rusos, no tan fuertes como temidos, para que puedas aniquilarlos de algún modo. Habrás perdido la guerra en el oeste.

El Problema de los BRPs

Si las cosas han ido bien (es lo que espero), habrás tomado Gibraltar y Egipto en 1941. Gran Bretaña estará en una situación financiera extremadamente pobre. Aquí es donde la SW y la ayuda exterior pueden dar un duro golpe a la máquina de guerra británica. Consideré la siguiente lista de gastos británicos en 1941:

BRPs a comienzos de año = 155 (120 de base + 30 por Turquía)

Llevar a cabo SW = -15
Pérdida de Turquía = -30
Pérdida de Egipto = -25
Pérdida de Gibraltar = -25
Ayuda Exterior = -15
Total = 45

Esto deja sólo 45 BRP para todas las ofensivas de 1941, construcción, desactivación de Vichy y esfuerzos de inteligencia.

Gran Bretaña podría renunciar al gasto de ayuda exterior este año, y la pérdida de Gibraltar puede resultarle bien a principios de 1942 si los fondos de BRPs de 1941 están agotados. En cualquier caso, a comienzos de 1942 las pérdidas por SW deben ser también adecuadas, y se empieza a parecer a la Gran Bretaña que estaría en números rojos tal como el señor Palmer afirmó hace tiempo.

Naturalmente, tu ilustre oponente puede ver llegar la primavera-verano de 1941, antes de que la crítica escena del helado invierno lo alcance. ¿Qué debería hacer? Si lucha tendrá que pagar BRPs, si corre conquistará todo lo que se ponga por delante. No puede pararte físicamente, pero puede incrementar el daño económico anulando combates, declinando las ofensivas, preservando sus costosas unidades aéreas y flotas, y quizás rindiendo Egipto sin luchar demasiado. Todo esto son ventajas para ti, ya que te ayuda a conseguir Gibraltar en un corto período de tiempo. Churchill presiona a los rusos para que tomen el peso de la lucha y refresquen al final los pies en Londres, a la espera de los yanquis.

Más Sobre la Horrible Verdad

Aunque sea difícil de creer, es importante que ataques Portugal en el mismo turno que atacas Gibraltar, y debes invadir ese pequeño país con tres unidades de Panzers al menos (cuatro sería mejor). Podrías sustituir el ejército italiano prestado, pero debes ejecutar un ataque de ruptura en Lisboa y tomar Z8, próximo a Gibraltar. Si inicias el ataque 1-1 en esa fortaleza te conducirá a un resultado de "A". ¿Por qué? Porque un fracaso al situar las unidades adyacentes a Gibraltar te obligará a enviar tropas paracaidistas a ese hexágono y esperar un fallo británico para desalojarlo.

Esto no es un camino de rosas para Gran Bretaña. Es posible que no queden suficientes BRPs para procurar una ofensiva, y en el mejor de los casos sería un ataque 1-1 de ambos ejércitos británicos perdiéndolos con un resultado de cambio. Gran Bretaña puede reforzar Gibraltar, pero esto añadiría esos BRPs perdidos al final, con los cuales el turno de ruina económica para el país sería a

comienzos del año 1942. Un peligro adicional para Gran Bretaña es que las unidades próximas a Gibraltar permitirán al Eje atacar la fortaleza después de penetrar la barrera desde un hexágono donde el apilamiento es ilimitado. Afortunadamente para los británicos, probablemente no habrán en España suficientes Panzers en dicho punto para preparar así un ataque; enclavarán la unidad paracaidista que tiene un impacto evidente.

Finalmente, otra amenaza es que la postura inmóvil de los británicos en el Mediterráneo es esencial para alguna vez lograr colocar dos unidades en un puerto con flotas capacitadas para invadir.

Esta es la causa por la cual nuestro cuatro flotas inmóviles en Gibraltar. Gran Bretaña amenaza con desembarcar en W24 y tomar Roma si no está defendida. Después de todos estos meses de lucha y dando palos de ciego, los británicos podrían aún echar a perder la guerra al Eje. No es difícil ver tres flotas transportando dos armadas 4-5 a W24 con una cuarta flota suministrando abastecimientos a la cabeza de playa para permitir que tome Roma. Tampoco es difícil imaginar estas flotas deslizándose a través de las italianas. ¿Por qué tomar un riesgo innecesario? Para guarnecer esas playas y colocar la flota italiana en Tarento, Port Said, Orán y Malta (si esta isla ha caído pronto).

Por fin, es posible que Gran Bretaña se pueda anticipar a tu asalto en Gibraltar con el ataque a tus posiciones antes que la fortaleza refleje la situación específica de cada juego individual. Si estás avanzando en Egipto o ya lo has tomado, habrás obligado a costosas reconstrucciones británicas y habrás desarticulado los BRPs enemigos destinados a Turquía y Grecia. Por otra parte, si los británicos prudentemente han cejado, cediendo terreno fácilmente pero protegiendo los BRPs, probablemente podrán hacer un último intento de atrincherarse para retener por lo menos el antiguo bastión en el Mediterráneo. Quizás sólo estén jugando para retardar la capitulación de Gibraltar antes de la llegada de las fuerzas de los Estados Unidos y de los paracaidistas para permitir una mejor defensa.

Para prevenir la táctica del enemigo, deberías intentar aislar alguna unidad armada 4-5 e infantería 3-4 inmóviles en el desierto en el mismo turno que ataques España. Si estas unidades están perdidas debido al aislamiento, no será eficaz guarnecer Gibraltar. Harto de estas pérdidas, el enemigo puede perder cualquier posibilidad de mantener Z8 ya que no queda nadie para guarnecer la fortaleza (puede que sus defensores originales hayan salido)●

Flechas contra Corazas

Escenario para Viking's Raiders

No se puede desperdiciar nunca una buena oportunidad para cabalgar y luchar junto a alguien tan mítico como el rey Arturo. Por esa razón nuestro colaborador ha realizado este escenario para Viking's Raiders.

por Javier Gómez

El contraataque del rey Arturo

Puesta en escena:

Tras un ataque desolador, una partida invasora sajona ha conseguido establecer una sólida cabeza de puente en Inglaterra, a través de la cual el ejército invasor sajón tiene la oportunidad de apoderarse de Camelot. El rey Arturo es consciente de ello y lanza un contraataque contra la cuña invasora sabiendo que el futuro de su próspero reinado depende de la batalla.

Despliegue:

Primero desplegar los Sajones en la parte Oeste del campo de batalla a no más de 5 hexágonos de distancia del borde, a continuación entran por el lado Este las fuerzas del rey Arturo.

Reglas especiales:

1. Para jugar este escenario es necesario poseer un ejemplar de Viking's Raiders, Dragon Noir y Cry Havoc.

2. Las reglas en vigor son en todo momento las de Dragon Noir, con las excepciones que siguen más adelante.

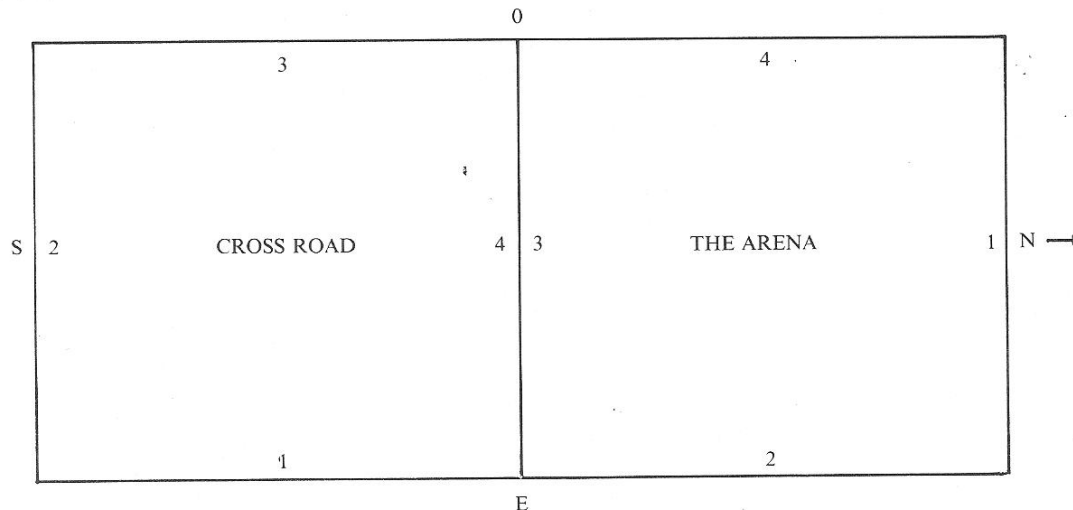
3. Todos los caballeros tienen un factor de movimiento de 12 puntos de movimiento.

4. Arturo puede realizar 2 tiradas de dado y restarlos entre sí para obtener el resultado de sus combates INDIVIDUALES cuerpo a cuerpo, debido a la naturaleza mágica de la espada sagrada Excalibur.

Reglas adicionales:

1. BERSERK: todas las unidades sajonas marcadas como "BS" pueden entrar en estado de locura de combate si al principio de cada turno sacan en un dado un resultado de 8 o más en 1d10. Inmediatamente el personaje recibe un bono de +7 a su factor de ataque y +3 a su factor de defensa, además de ignorar el primer resultado "WOUNDED" o "STUN" que reciba. Por contra, un personaje Berserk debe atacar al enemigo más próximo que encuentre o avanzar hacia él por el camino más corto posible, en caso de haber varios avanzar hacia el de mayor factor de ATAQUE. Además, cada turno que se encuentre en estado Berserk debe lanzar un d10, si obtuviera un resultado de 10, inmediatamente atacara al AMIGO más cercano o avanzara hacia él en su defecto,

El campo de batalla:





en caso de que hubiese más de uno atacar al de MENOR factor de defensa.

Tras 4 turnos de permanencia en estado Berserk se lanzará 1d10. Si se obtiene un resultado de 10 el personaje mueve víctima de un shock. Cualquier otro resultado permite (si así se desea) permanecer en estado Berserk, pero por cada grupo de 4 turnos en ese estado a partir del primero significará un +1 a la tirada para comprobar si el Berserk muere.

2. CARGAS: están en vigor las reglas de cargas que pertenecen a "Cruzadas" (otro de los juegos de la serie Cry Havoc). Para poder realizar una carga el jinete ha de estar enfrentado al objetivo de la manera que indican las flechas delgadas, con la flecha gruesa también enfrentada al objetivo. Además se deberá recorrer los últimos 4 hexes en línea recta hasta llegar al objetivo. Caso de reunir todos los requisitos enumerados, el jinete recibe una bonificación del

50% de su factor de ataque durante ese turno.

Un máximo de un jinete puede atacar con bonificador de carga a un objetivo.

Si el objetivo resultara ser otro jinete, este podría realizar una contracarga en caso de que estuviese enfilado a su vez hacia el jinete que realice la carga. Para ello debe estar en condiciones de recorrer 3 hexes en línea recta hacia el jinete que realiza la carga. Una contracarga con éxito anula la bonificación de la carga.

Los adversarios:

Sajones:

* Eirik (JI)
* Sigurd (JI)
* Svein (JI)
Ivar (HD)
Hallstein (HD)
Tpygue (HD)
Magnar (HD)
Heinrek (HD)
Skule (HD)
Hulvid (HD)
Torberg (HD)
Agnar (HD)
Indemar (HD)
Torstein (HD)

* Tor (HD)
Bjorn (BS)
Rangvold (BS)
Gaute (BS)
Olav (BS)
Torkjel (BS)
Blotolf (BS)
Ulv (BS)
Hake (BS)
Torggrim (BS)
Bpynjolf (BS)
Dag (BS)
Alrek (BS)
* Ragnar (BS)

Hilderbran (BS)
Reidar (BW)
Gandalv (BW)
Lodin (BW)
Glum (BN)
Runolv (BN)
Yngue (BN)
Hagbard (BN)
Hermod (BN)
Vagn (BN)
Balder (BN)
Domar (BN)
Torood (BN)
Torleik (BN)

* (a caballo)

Los Ingleses:

Caballeros montados todos de Dragon Noir

Aldus
Simon
Rix
Evans
Arlon
Matt
Roberts

Barney
Grast
Lavernie
Dill
Paul
Davirich
Gustav

Zed
Santiago
Jon
Hommeley
Black Fox
Konrad*

(Todos a caballo)

Caballeros de Viking's Raiders

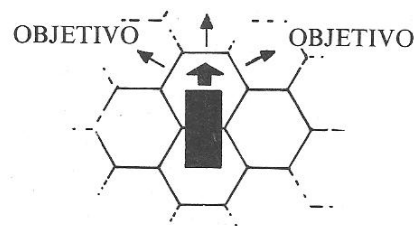
* Rey Arturo + Excalibur
* Edwin (E)
* Ceolmund (E)
* Aethelwulf (E)
* Wulfric (T)
Alfred (T)
Eadulf (T)
Sigulf (T)
Osgar (T)
Ceolwulf (T)

Athelferth (T)
* Edmund (H)
Aethelmund (H)
Edward (H)
Tostig (H)
Beorhtulf (H)
Wulfgar (H)
Aethred (H)
Aelfwine (H)
Osmed (H)

Kola (H)
Hygeberht (H)
Ecgbryth (H)
Ceolred (H)
Edgar (H)
Aelfgar (B)
Swithulf (B)
Aldred (B)
Osric (B)

* (a caballo)

OBJETIVO



Condiciones de victoria:

Ingleses: ganan automáticamente si consiguen un 3 a 1 en proporción de hombres sanos o heridos sobre el tablero.

Sajones: Para ganar deben aniquilar a todos los jinetes enemigos menos a Arturo, en caso de matar a Arturo vencerán automáticamente.

El escenario durará hasta que uno de los dos bandos consiga la victoria.

Observaciones:

Estoy seguro que muchos de los que lean y jueguen con estos escenarios pensarán el porqué de utilizar a los caballeros de "Dragon Noir" para representar a Lancelot y compañía, la respuesta es simple: la vistosidad. No hay ningún problema en aplicar bonos a los personajes de la tabla redonda, pero nada mejor que representarlos con fichas de aspecto espectacular.

También quería deciros que éste será el último artículo de la serie en el que usaré tableros y fichas de varios juegos (no todo el mundo tiene toda la serie) y que a partir de ahora los escenarios intentarán ser más de tipo "campana", para así poder utilizar las reglas de mejoramiento, etc...

¡AH! ... tengo intención de publicar todos aquellos escenarios de Cry Havoc que me enviéis con lo que conseguiremos crear un pequeño círculo de amigos del Cry Havoc, en el próximo número aparecerá publicado el primero de ellos, esta pensado por Enrique Peláez de Alicante y su título es el de ¡TRAICION! ●

Batalla de Salamina

Corría el año 480 antes de Cristo cuando el espartano Euribiades consiguió una apabullante victoria naval a pesar de su manifiesta inferioridad numérica en la bahía de Salamina. Nuestro colaborador amplía los horizontes de la sección llevándonos hasta las naves engullidas por Ponto.

por Jesús María Cortés Meoqui

Hasta ahora nos hemos limitado a representar batallas terrestres, pero también el mar (y el aire, según algunos) admite representación en nuestra mesa de juego; y resulta igual de interesante hundir el Bismark o destruir el turco en Lepanto, que combatir en Waterloo.

Durante la Antigüedad el combate naval se basaba en dos tácticas fundamentales: la embestida con espolón y el abordaje, la primera exigía mayor número de remeros y la segunda de infantes de marina.

Las naves eran frágiles, de tal modo que una tempestad imprevista podía enviar a pique toda una flota; por ello siempre navegaban cerca de la costa, pudiendo refugiarse en ella, si había necesidad, por el sencillo método de embarrancar en la playa.

Tipos de barcos de guerra

PENTECORO: 20 m. de longitud. 50 remeros, timonel, capitán y comitre, 5 infantes de marina.

BIRREME: Las primeras fueron creadas alrededor del 700 a de X. por los fenicios; lógica evolución del

pentecoro, contaba con dos bancadas de remeros en cada banda.

HEMIOLA: Variedad de birreme, combinada la vela con el remo y era preferida por los piratas dada su ligereza.

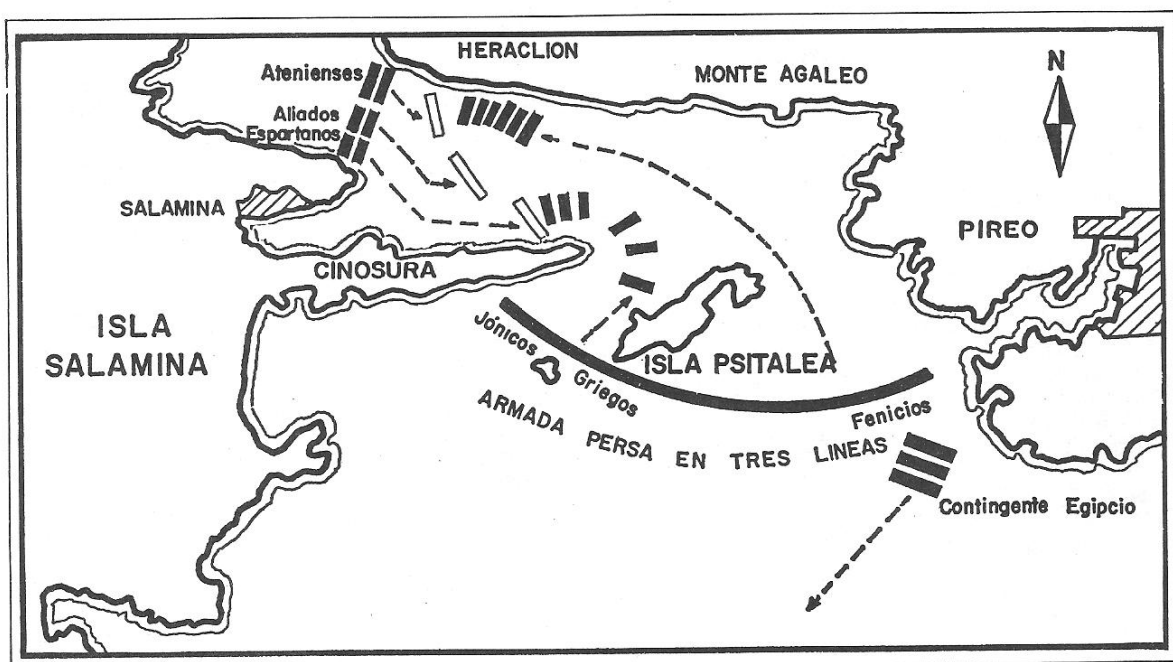
TRIRREME: 500 a de X. 40 m. de longitud. 170 remeros, 10 hoplitas, 4 arqueros (Atenas) otras Ciudades-Estado embarcaban hasta 40 infantes. 15 marineros, capitán y músico. Constituyó el grueso de las flotas que se enfrentaban en las guerras médicas.

En todo caso los remeros eran voluntarios, ciudadanos de las clases humildes, entrenados para arrojar jabalinas desde su barco contra el enemigo.

Tácticas:

KYKLOS: (Círculo de defensa); cuando una flota era inferior en número y velocidad, se formaba un círculo defensivo con los espolones apuntando hacia fuera. Se utilizó en la batalla de Artemisos.

PERIPLUS: Tenía como fin prolongar la línea de ataque para tomar al enemigo por el flanco, se requie-





ría superioridad numérica. Empleada en Salamina por los griegos, así como por Demetrio Poliorcetes contra Ptolomeo (356 a de X).

DIEKPLUS: La flota que fuese más rápida y maniobrable podía aproximarse al enemigo perpendicularmente y embestir por el centro de su formación. La contramedida consistía en crear una doble línea y embestir a los que perforaran la primera.

La batalla de Salamina

Flotas combatientes:

GRIEGOS: 310 Trirremes -150 Atenas, 30 Egina, 20 Megara, 40 Corinto, 50 Peloponeso, 20 otras ciudades.

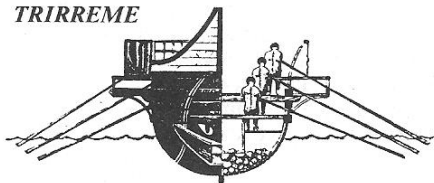
7 Pentecoros

PERSAS: 100 trirremes fenicias, 90 egipcias, 100 jónicas, 50 Chipre, 20 Licia, 25 Carra, 30 Cilicia, 50 otros aliados y vasallos.

Desarrollo:

Tras la caída de la Acrópolis ateniense todo parecía perdido para la flota griega, sólo el encendido discurso de Temístocles hizo que los capitanes de navíos

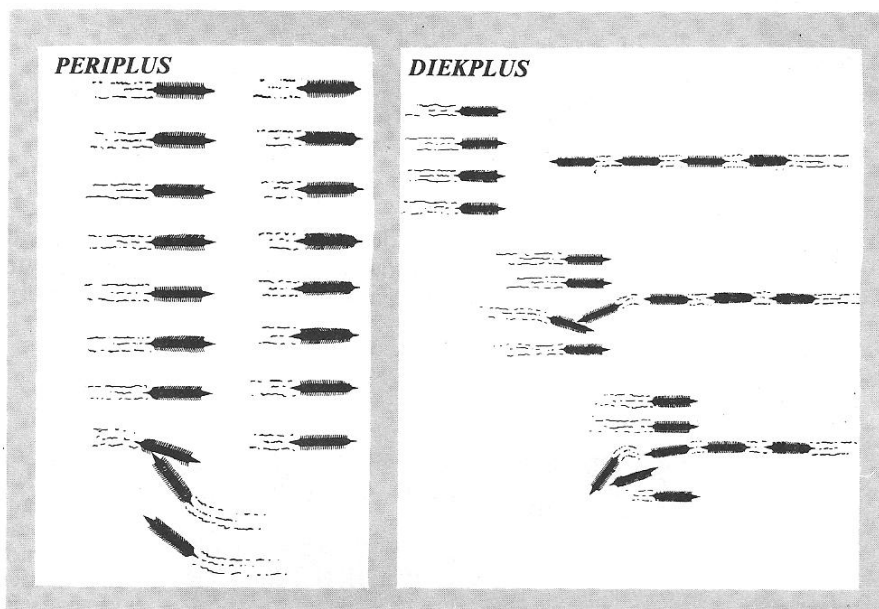
TRIRREME



decidieran, tras un duro debate, que darse y luchar en Salamina; «...Si sigues mi opinión -dijo Temístocles a Euríbiades- como combatiremos en un estrecho brazo de mar con pocos navíos contra muchos, ganaremos una gran victoria...».

Al día siguiente: 22 de septiembre del 480 a de X, los griegos enviaron un falso desertor al campo persa, el cual hizo creer a Jerjes que la flota enemiga no opondría seria resistencia a un ataque. En función de tales noticias, el rey envió órdenes al contingente egipcio para que bloqueara el paso occidental, mientras el resto de la flota formaba una triple línea desde el sur del monte Cinosura hasta el Pireo.

Los griegos, al conocer la maniobra, desplegaron el escuadrón corintio oponiéndose a los egipcios, y el resto de la flota en el canal oriental entre Salamina y el monte Heracleion. La derecha estaba ocupada por Euríbiades con 16 barcos, a la izquierda los atenienses con más de la mitad de la flota, y en el centro los demás aliados.



Los persas, en tres líneas, tenían en el flanco derecho a los fenicios y en el izquierdo a los jonios junto al resto de los aliados.

Nada más comenzar la maniobra el desorden se adueñó de las filas persas debido a lo angosto del paso, lo encrespado de la mar y la ineptitud de los tripulantes. Tal circunstancia fue aprovechada por los griegos, cuya ala izquierda rodeó a los fenicios, arrojándolos contra el centro persa, mientras la derecha helena -que se había adelantado demasiado rápido -era a su vez atacada de flanco.

Gradualmente los griegos se fueron imponiendo y obligaron a retroceder a los fenicios, derrotando así tras tres horas de lucha a la flota enemiga. Las bajas griegas no superaron los 40 navíos, según Diodoro, mientras los asiáticos perdieron más de 200.

Los efectos de esta victoria pronto se hicieron sentir, Jerjes retrocedió abandonando apresuradamente Grecia y su ejército, que sería nuevamente derrotado en Platea.

Simulación de Salamina

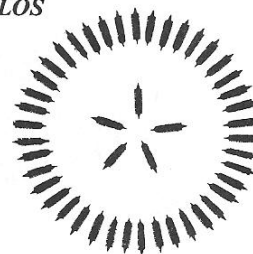
Será difícil -incluso desaconsejable- contar con modelos de trirreme para representar a escala 1:1 la batalla; dos flotas, una de ellas más numerosa pero menos diestra y con problemas de comunicaciones, se enfrentan en un espacio tan reducido que impide maniobrar y por ello que los persas puedan aprovechar su superioridad.

Si podemos contar con varios jugadores por bando mejor aún, pues cada uno asumirá el papel de almirante de una nación, pudiendo simular las enemistades, falta de coordinación por descono-

cimiento de idiomas, desconfianza, etc., que entre ellos sin duda existieron ese día.

Tan interesante o más será combinar la batalla naval con otra terrestre (asalto a Atenas, Platea...) desarrolladas en distintas habitaciones, y cuya evolución va conociéndose por medio de mensajes; la suerte de Grecia dependerá por igual del resultado de ambas, pudiendo incluso realizar una mini-campaña.

KYKLOS



Figuras, reglamentos y bibliografía:

Figuras: navíos a escala 1/600 de Heroics & Ros, distribuidos por Alejandro Mesa.

Reglas en inglés: Diekplus (Newbury) tiene un curioso sistema de movimiento basado en rectángulos. Contiene información de flotas y buques. Ancient Naval Rules: Navwar: muy interesantes y recomendadas. Ancient Wargames Rules: Heroics & Ros.

Reglas en castellano: Trirreme EDICIONES 3D.

Bibliografía: Guerres de l'Antiquete: Warry
Batallas del mundo occidental: Fuller
9 libros de la historia: Herodoto
Plutarco ●

Panzerkrieg por correo

Tras una leve infidelidad de un solo número, vuelve a cabalgar el Correo del Zar, esta vez por un terreno para él bien conocido, su Rusia natal, ahora que las exigencias de los tiempos modernos parecen sugerirle que cambie su fiel montura por el FAX.

por Amando Antoñano



¡Protegeremos Moscú!, un manifiesto soviético de 1941.

Panzerkrieg ya fue objeto de un artículo en la revista LÍDER (nº 9). Se trata de un juego de tipo operacional, de nivel medio, en el que la acción se sitúa en el sector sur del frente del este (Ucrania, Crimea y Cáucaso) entre 1941 y 1944 durante la Segunda Guerra mundial; para más detalles acerca de sus bondades nos remitiremos, pues, al citado artículo de Josep Badia i Castillo en LÍDER 9.

Los escenarios que comprende el juego (la Bolsa de Kiev, la Contraofensiva de Invierno, Paseo por Stalingrado, Stalingrado, el Soplo del Revés, Desenlace de la "Zitadelle", las Batallas por el Dnepr, la Bolsa en Korsun y la Alternativa Manstein) son muy adecuados

para ser jugados por correo, al ser escenarios de entre seis y doce turnos, lo que los hace ideales para esta modalidad de afrontar los "wargames".

Las presentes reglas han sido diseñadas para que cada turno completo se juegue en dos semanas y por fax. Puede también jugarse por correo aunque, como ya aconsejábamos en otro artículo anterior, mejor que sea urgente.

El sistema de fax asegura una rápida y segura recepción; para aquellos que no dispongan de uno a mano, señalaremos que correos ofrece en algunas ciudades (Alicante, Barcelona, Bilbao, Cádiz, Madrid, Sevilla, Tarragona, Zaragoza, Málaga, Valladolid, Valencia... etc.) un servicio de burofax, que permite enviar telecopias (o fax), y si ésta va destinada a un abonado Telefax (servicio explotado por Telefónica), aparecera en su aparato; caso de ir destinada a una dirección sin aparato, desde la oficina de correos se portea como si de un telegrama se tratara. La única limitación existente es de dimensiones: DIN A-4.

Para una correcta comprensión y aplicación de las presentes instrucciones, es preciso contar también con el número de LÍDER, en el que se publicaron las reglas para el juego por correo de "The Russian Campaign", especialmente por lo relativo a la tabla que se utiliza para sustituir las tiradas del dado en combinación con los índices generales de las bolsas de valores.

Fases del Juego por Correo

Antes del comienzo de la partida, ambos jugadores deberán ponerse de acuerdo en el escenario que se va a utilizar, y remitirse sus posiciones iniciales de despliegue (incluyendo fichas auxiliares) de acuerdo con las indicaciones del escenario escogido.

Cada unidad se identificará de acuerdo con su designación ("designation") o nombre ("name") en el caso de los líderes; para los grupos de batalla alemanes a los que se refiere la regla 16, se usarán su designación seguida de las letras KG.

Fase A. Lunes. El jugador que mueve primero remite a su contrincante los movimientos de sus unidades, en la carta designada "movimientos", y los ataques que va a realizar en la carta de ataques. Para la resolución de estos últimos se empleará el índice de la bolsa del martes (que se publicará el miércoles en los periódicos).

Fase B. Miércoles. Una vez resueltos los ataques anteriores, el jugador en fase debe remitir los movimientos y combates del segmento de explotación si lo hubiera; asimismo deberá remitir las indicaciones

propias de la fase de administración: fortalezas, cabezas de puente, reemplazos, división de unidades y CAP. Como referencia para los combates de este segmento se empleará el índice bursátil del jueves, publicado los viernes.

Su oponente repetirá el mismo proceso a la semana siguiente, con los mismos pasos. Como se puede observar, si se dispone de fax incluso los intervalos de días sugeridos pueden acortarse de mutuo acuerdo entre los jugadores (p. ej., se pueden usar los resultados de la bolsa del mismo día en que se remite el fax si los jugadores se comprometen a enviarlo antes de una hora determinada, lógicamente anterior al cierre de la bolsa, con lo que todo un turno se puede jugar en una semana), en caso de que se juegue por correo cuando menos la carta del miércoles debe enviarse a nuestro contrincante por correo urgente.

* *Determinación del Tiempo Atmosférico:* la tirada del dado se sustituye por el número que resulte de reducir el índice de la bolsa del viernes anterior (se publica en los diarios el sábado) tal y como

se explicó en LIDER 12. Así si dicho índice fue de 217,65 el número que sustituye a la tirada del dado es $2+1+7+6+5=21$, y $2+1=3$, con lo que si estamos en enero (january) el resultado es lluvia (rain).

* *Uso de las reservas:* el encaje de esta regla es de por sí difícil en el juego por correo; si se utiliza el fax, los jugadores pueden convenir comunicarse el uso de las unidades de reserva, telefónicamente o usando el fax (incluso por telegrama).

Si se juega por correo, antes de comenzar la partida el jugador que mueva en segundo lugar comunicará, junto con su despliegue inicial, las instrucciones precisas de cara al uso de las posibles unidades en reserva durante el siguiente turno. A partir de ese momento "cada jugador" hará lo propio cuando envíe la documentación relativa a la fase B (miércoles).

Así podemos encontrar instrucciones de este tipo: la unidad "BBB" se usará como reserva en caso de que sea atacado el hex "XXXX"; si éste no es atacado pero sí el hex "ZZZZ" se usará en

éste; si no se ataca ninguno de los dos en la primera fase se mantendrán estas instrucciones para el caso de que lo fuesen durante el segmento de explotación; el resto de las unidades de reserva apiladas con el estado mayor "AAA" se usarán como reserva para apoyar a las unidades del hex "YYYY" sólo si es atacado durante la fase de explotación. En caso de que alguna de estas instrucciones no pudiera cumplirse por la disposición de las unidades del oponente se ignorará en lo que no se pueda ejecutar, sin que de ello se derive más perjuicio para el defensor.

Si resulta excesivamente complicado se puede prescindir de esta regla de unidades de reserva, pero a mi entender el juego pierde aliciente.

Carta de Movimientos

En la carta de movimientos se consignarán los movimientos de todas las fichas, incluidas las bases y unidades aéreas. La carta está estructurada en 33 bloques, cada uno de los cuales puede

PANZERKRIEG										MOVIMIENTOS										Turno:									
																				TIEMPO del TURNO									
																				ACTUAL	PASADO								
a										k										u									
b										l										v									
c										m										w									
ch										n										x									
d										ñ										y									
e										o										z									
f										p										aa									
g										q										bb									
h										r										cc									
i										s										dd									
j										t										ee									

AIR ∞ BASE	AIR ∞ BASE	Romme 70	Monty 50
z	z	t	t

AK II 60	II 50	II 1-50	II 1-50
t	t	v	v

II 1-50	II 1-50	II 1-50	II ●-10
v	v	v	p

II ●-10	II ●-10	II ●-10	II ●-10
p	p	p	p

II ●-10	TAP -1 Allied	TAP -1 Allied	II ●-10
p	z	z	p

II ●-10	II ●-10	E	E
p	p	q	q

-2 TAP Axis

z

FE DE ERRATAS

Lo sentimos mucho, pero por esas desconocidas razones que a todos nos gustaría conocer nos olvidamos de publicar estas fichas para la Variante de Panzer Armee Afrika que deberían aparecer en el número 18. Aquí están.

reflejar el movimiento de apilamientos de hasta tres unidades.

La forma de cumplimentarla es la siguiente (ver figura 1):

A	B	B	B	C	D
E					

Figura 1.

En el apartado "A" va ubicada la letra que identifica el bloque, para facilitar la localización y aclaraciones. En el "B" (tres huecos) se colocan las designaciones de hasta tres unidades (pueden ser una o dos), que partiendo del mismo hexágono tengan como destino *también* el mismo hex. En "C" se consigna el hex de salida de las fichas y en "D", lógicamente, el de llegada. En "E" se deben hacer las consideraciones u observaciones oportunas a fin de facilitar a nuestro oponente una mejor comprensión del movimiento que hemos realizado.

No debemos olvidar nunca cumplimentar los apartados de "Tiempo del Turno" actual o pasado, que nos permitirán un mejor control de las incidencias climatológicas, que tienen un importante papel en los desplazamientos.

Para indicar qué unidades están desastecidas colocaremos un asterisco (*) junto a la designación de las mismas en la casilla "B".

Si los 33 bloques no permiten reflejar todos los movimientos que se hagan en un momento dado en el tablero se puede fotocopiar, y si en alguna ocasión se precisa una aclaración extensa sobre algún movimiento puede hacerse en hoja aparte.

Carta de Combates

La Carta de Combates está dividida en tres apartados diferenciados: Combates aéreos, Combates y Fase de Administración.

El primero está reservado para los ataques de unidades aéreas *en solitario*, y las casillas son autoexplicativas. Debe hacerse constar, pues, las unidades aéreas atacantes, el hex atacado, el ratio o proporción de ataque y la/s base/s de la/s que parten las unidades aéreas atacantes. Estos, tal y como indican las reglas del juego, son resueltos en primer lugar y por el orden en que están colocados en la carta (que asigna a cada ataque un número).

El segundo refleja los combates entre unidades terrestres entre sí, con o sin apoyo aéreo, a cada ataque se le asigna un número de orden en el que se resolverán secuencialmente todos ellos. Esta parte de la Carta de Combates es también autoexplicativa, hay que hacer constar las *unidades atacantes* (no debemos olvidar que el ataque es voluntario y las XOC's fluidas), incluyendo el apoyo aéreo y líderes; el *hex atacado* (todas las unidades del hex deben ser atacadas conjuntamente); la proporción del ataque (*ratio*) tras aplicar los factores modificadores correspondientes; los *factores modificadores de la fuerza de combate*, haciéndose constar aquí si alguno de los jugadores tiene en ese momento superioridad blindada; los *factores modificadores del dado* (p.ej., líderes); *retiradas*, si como consecuencia del combate alguna unidad debe retroceder será el jugador atacante el que en este apartado designará los hexes a los que se retirarán dichas unidades, tanto si son propias como enemigas, por ello los jugadores no deben olvidar nunca cumplimentar debidamente este espacio para todas aquellas posibles situaciones que se deriven de un combate determinado; y como colofón, cuantas *observaciones* puedan ayudar a entender mejor cómo se va a desarrollar el combate y los factores que le afectan.

El ratio o proporción de fuerzas en un ataque se calcula tal y como indican las reglas del juego, teniendo en cuenta que el que debe reflejarse en el correspondiente apartado de la Carta de Combates incluirá ya los desplazamientos que se deban aplicar en las columnas de la CRT como consecuencia, p. ej., de la superioridad blindada.

En el apartado de la Fase de Administración deben incluirse las incidencias propias de dicha fase, como reemplazos, creación y división de unidades, CAP's, etc... Si el espacio fuera insuficiente puede complementarse en una hoja aparte.

Los combates se resuelven del mismo modo que en las reglas de juego por correo de "The Russian Campaign", publicadas en el número de la revista LÍDER, usando la misma tabla que permite sustituir las tiradas del dado, en función de un índice variable como es el de la bolsa. Los que no tengáis las reglas podéis conseguirlas solicitando dicho número atrasado.

P.S.: La Carta de Combates se publicará en el próximo número, conjuntamente con la segunda parte de las reglas de juego por correo de Panzer Blitz. Espero que junto a estas líneas se hayan publicado las fichas de las unidades a las que se hacía referencia en mi artículo anterior de una Variante para Panzer Armee Afrika ●

dossier



Diplomacia y negociación

La mayor parte de los aficionados a los juegos conocen Diplomacia. Muchos de nuestros lectores, habituales del rol o del wargame, habrán practicado alguna vez este juego, o algunos de los que después se han derivado de él. Un juego que debe su éxito a la sencillez de sus reglas y basa su encanto en la dificultad que entraña su dominio.

Desde su diseño original en 1953 por Allan Calhamer ha sufrido algunas ligeras modificaciones hasta convertirse en el juego que hoy conocemos, pero su base continúa siendo la misma. Sobre un tablero que representa la Europa de comienzos de este siglo, dividido en regiones y mares, se enfrentan siete naciones en busca del dominio de nuestro continente. Para ello cuentan con sus ejércitos y flotas y sobre todo con la habilidad en la negociación, en el pacto y en ese recurso al que cualquier jugador llega alguna vez, la traición más páfida.

Cada turno se inicia con una fase en la que los jugadores pueden conversar entre sí, en público o en secreto. Entonces hacen sus propuestas, insinúan sus amenazas o publican sus intenciones. Es el momento de la negociación.

Es ésta sin duda la base del éxito en el juego. Siete jugadores compiten para lograr un mismo objetivo y para ello precisan cooperar entre sí, sabiendo que sólo uno de ellos podrá ser el vencedor. La clave del triunfo radica en la capacidad de cada uno para llegar a convencer a los demás de que le presten su apoyo a cambio de tal o cual cesión o amenaza, jugando con audacia y sabiendo dónde está nuestro límite y el de los que ahora son nuestros amigos, pero que pronto o tarde serán nuestros oponentes.

La negociación debe llevar a la alianza y con ello a la cooperación. Sin ésta difícilmente pueden afrontarse operaciones de envergadura. Será preciso contar con un aliado para iniciar un ataque serio contra otro jugador o para defender nuestro territorio contra las amenazas de nuestros vecinos. Nadie puede pensar en afrontar en solitario ni siquiera una parte del juego.

Pero la alianza llevará de forma inevitable a la traición. En algún momento nuestros actuales amigos habrán cumplido con su papel y ya no será precisa su ayuda, o seremos nosotros los abandonados, si no los pasados a cuchillo por nuestro más fiel aliado. Es preciso comprender esto y asumirlo como un lance del juego. Diplomacia no es un juego para personas rencorosas. Quien nos abandona sin ningún aviso previo o nos ataca por la espalda tras prometernos una alianza eterna no hace otra cosa que jugar a Diplomacia. Y lo hace bien.

Táctica y estrategia

Diplomacia es un juego abstracto. Representa de forma simbólica las tensiones y enfrentamientos políticos, económicos y militares de la Europa de la época. No puede abordarse su comprensión desde un punto de vista exclusivamente militar, por mucho que hablemos de flotas o ejércitos. Estos no son nada más que la proyección de un poder sobre un territorio. Nuestra

estrategia debe ir encaminada al control del mayor espacio posible con la mayor economía de medios. Y en la persecución de la victoria habremos de pasar por diferentes fases.

El inicio del juego, la apertura si hablásemos de ajedrez, ya marca los primeros enfrentamientos. Disponemos en el inicio de tan solo tres unidades y con ellas no es posible acudir a varios frentes, y a buen seguro tendremos más de uno. La negociación juega aquí el primer papel importante. Cada jugador hace frente a más de un vecino y nuestra diplomacia será la encargada de asegurar apoyos o afianzar lealtades en los primeros momentos del juego. Los espacios vacíos del tablero pueden ser ahora un excelente objeto de pactos y trueques.

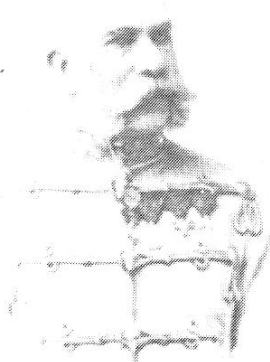
Tras la eliminación de nuestro primer enemigo se abre la siguiente fase del juego. De los siete jugadores que comenzaron la partida ya es posible que tan solo queden cuatro o cinco. Las estadísticas dicen que Austria es quien más posibilidades tiene de abandonar el juego en este punto. Cada jugador tendrá entre seis y diez unidades y posiblemente las posiciones de alguno de ellos ya hagan ver alguna ventaja táctica importante. Entre estas posiciones de ventaja hay que destacar una de importancia manifiesta, el exterior del tablero, las zonas situadas en la periferia, que forman un anillo que permite con su control un rápido desplazamiento de las unidades. Una ventaja en este estadio del juego.

Con la eliminación de algún otro jugador, ya quedando tan sólo tres o cuatro sobre el tablero y alguno de ellos no en demasiada buena situación, entramos en la fase final del juego. El objetivo final de los dieciocho centros de suministro queda ya a la vista. Las viejas alianzas es posible que comiencen a tambalearse y conviene estudiar la situación buscando nuevos apoyos entre quienes ya tengan poca opción a la victoria final y seguramente precisen de ayuda para su supervivencia.

Al final, tras tanta lucha y esfuerzo, sólo habrá un vencedor. Una partida de Diplomacia puede convertirse en un calvario de tensiones y desengaños, pero se trata tan sólo de un juego del que obtendremos sin duda abundantes momentos de excelente diversión.

Los momentos más delicados para Austria son los inicios del juego. Su posición central es vulnerable, igual que en el caso alemán antes citado, pero cuenta con la ventaja de unas zonas de expansión en el noreste y los Balcanes que le ayudan en sus inicios. La presión inicial italiana debe ser contenida. Nuestra habilidad diplomática debe asegurarnos la beligerancia francesa





hacia Italia y la neutralidad alemana. Un ataque desde esta nación será siempre peligroso.

La aproximación a Rusia y Turquía es más comprometida. Con Rusia puede que se entre en conflicto desde los inicios del juego. Turquía es nuestro principal oponente en el control de los Balcanes. Será preciso llegar a una alianza con uno de ellos, mejor con el turco a cambio de ayuda contra Rusia y colaboración en su expansión mediterránea. Un Ruso vencedor buscará en Austria su siguiente víctima.

Francia

La posición francesa sobre el tablero aparece como una de las más fuertes al inicio de la partida, pero la realidad es su debilidad tras los primeros lances de juego. Si en un principio tiene a su alcance España y Portugal, no debemos dejar de lado la proximidad de nuestro propio territorio a las amenazas tanto de Alemania como Inglaterra y la posibilidad de una sorpresa desde Italia.

Inglaterra debería ser por regla general nuestra primera víctima. Para ello una alianza con Alemania será vital, pero nuestra mejor arma será la pacien-



cia. Es mejor esperar a una posición de cierta fortaleza para iniciar nuestro ataque. Si nuestro vecino alemán pone sus miras en nuestro territorio debemos buscar una alianza con Inglaterra o Rusia. En ambas podemos encontrar colaboración, tal vez más conveniente la rusa, pero más difícil de alcanzar. Cuando precisemos de su ayuda tal vez esté demasiado comprometido con Inglaterra.

Italia es a primera vista una presa fácil, especialmente con ayuda Austriaca, pero para Francia es mejor una Italia no hostil. En esta situación nos da una mayor libertad de acción sobre la Península Ibérica y nos libera, cuidado con las sorpresas, de una preocupación en nuestra retaguardia.

Con Austria y Turquía parece que dado que no suponen una amenaza directa, debemos dirigir nuestros esfuerzos a obtener de ellos una posición ante nuestros enemigos que nos favorezca. Mantener ocupados a Italia y Alemania es la mejor tarea que podemos encomendar a Austria. Turquía es difícil de utilizar. Una guerra suya con Rusia nos puede privar del apoyo de ésta contra Alemania o Inglaterra y su triunfo en los Balcanes harán de Turquía un peligroso oponente en los períodos finales del juego en la lucha por el Mediterráneo.



Inglaterra

Inglaterra posee la posición de partida más fuerte desde el punto de vista geográfico. Su situación insular la hacen inaccesible a cualquier oponente en los primeros movimientos del juego. Se trata de una potencia naval y la proyección de este poder le facilita una expansión rápida, apoyada en su situación periférica, pero limita su presencia en las zonas interiores.

Francia y Alemania son nuestros más probables amigos o enemigos. Con casi total seguridad habrá que optar por uno u otro y ello dirigirá los objetivos de

nuestras relaciones con el resto de jugadores. Italia podrá ser una ayuda indirecta en nuestra lucha contra Francia y un ataque de Rusia sobre Alemania distraerá a la vez fuerzas germanas en el Mar del Norte y rusas en Escandinavia.

Austria no presenta amenaza alguna en la primera parte del juego, ni puede en condiciones normales prestar demasiada ayuda, pese a que nunca pueda asegurarse una cosa así. Será preciso dejar la puerta abierta a colaboraciones posteriores. Turquía debe ser el contrapeso en la balanza europea. Su posición geográfica opuesta a la de Inglaterra le permiten desarrollarse sin convertirse en una amenaza inmediata al mismo tiempo que compromete a nuestros posibles enemigos.

El medio juego debe pasar por la penetración en el continente y ello debe ser obtenido a través de Bélgica o Escandinavia. La penetración por ambos flancos amenazando directamente a Rusia y atacando el Mediterráneo a través de la Península Ibérica es otra de las maniobras letales a nuestra disposición.

Italia

Suele ser junto con Austria la cenicienta del juego. Su posición ofensiva es débil, pero su situación geográfica, con acceso limitado por tierra, le confiere cierta fortaleza.

Nuestros primeros esfuerzos como jugadores italianos deberán encaminarse a lograr una alianza con Francia o Austria. Sin casi enemigos comunes, especialmente en el caso francés, será más fácil alcanzar un pacto de no agresión. Una apertura conservadora, dirigida a la seguridad interior, la captura de Túnez y a un despliegue en el Mediterráneo Oriental tal vez sea la mejor opción.

Rusia e Inglaterra deben ser nuestros colaboradores. Su presión sobre Francia en el caso del primero y sobre Austria y Turquía en el segundo nos puede dar un desahogo importante en nuestra estrategia. De igual forma Turquía servirá de contrapeso en la balanza balcánica, ocupando a Austria en los primeros turnos.

Rusia

La situación rusa en el inicio del juego puede llevar a engaño. Posee cuatro unidades, una más que el resto de potencias, pero éstas deben distribuirse por un amplio frente y con dificultad podrán prestarse apoyo masivo. También su posición exterior, sobre un rincón del tablero, parece ser poderosa, pero frente a la postura similar de Ingla-



terra o Turquía, Rusia queda abierta con mayor facilidad a la penetración por sus flancos.

Una alianza con Turquía puede asegurarnos un mínimo de presencia en la zona de los Balcanes al mismo tiempo que nos deja libres nuestras fuerzas para una intervención en centroeuropa, contra Austria o Alemania. Ante una muy probable lucha entre Inglaterra, Francia o Alemania deberemos aprovecharnos de la situación y buscar nuestro avance más ventajoso.

Austria será el contrapeso ante una Turquía demasiado hostil. De igual forma Italia podrá ser una excelente colaboradora llegado este caso con su presión desde el Mediterráneo.

No hay que olvidar que pese a su aparente fortaleza Rusia es una de las potencias que más veces es eliminada antes del final del juego.



Turquía

Una de las naciones favoritas de los jugadores de Diplomacia, supongo que tanto por su situación, fácil en la apertura, como por su exotismo.

Inicialmente sólo se ve amenazada por dos enemigos potenciales, Rusia y Austria. Sólo en menor medida Italia representará una amenaza. La lucha por los Balcanes será dura. Con nuestro esfuerzo volcado en ello la amenaza rusa en el Mar Negro y la italiana en el Egeo son claramente peligrosas. La diplomacia y negociación debe ser intensa. Alemania e Inglaterra deben presionar a Rusia mientras procuramos que Francia haga lo propio con Italia.

Una alianza con Rusia puede ser una excelente opción. Permitirá a nuestro aliado asegurar su presencia en los Balcanes a través de Rumanía y le deja libertad de acción contra el resto de sus



enemigos. A Turquía le proporciona seguridad en el mar Negro y libertad de acción en Grecia y sus alrededores. Pese a ello no deja de ser una alianza inestable. No debemos despistarnos en ningún momento y desde luego nosotros deberemos decidir hasta cuándo nos resulta conveniente.



Los sucesores de Diplomacia

Diplomacia es un juego de enorme sencillez estructural. Su diseño permite ser aplicado a otras situaciones históricas o imaginarias y sus reglas pueden ser complementadas con nuevos añadidos que transforme el juego en un nuevo diseño. Así a partir de la idea original se han desarrollado tanto variantes como nuevos juegos basados en el Diplomacia original.

Las variantes

El juego de Diplomacia tiene como base formal la situación europea de principios de nuestro siglo. A partir de ello a muchos jugadores se les ha ocurrido el alterar bien sea el tablero de juego o añadir nuevas unidades.

Entre las variantes más difundidas de entre las que se basan en un nuevo mapa de juego se encuentran "1939", a partir de la situación europea de comienzo de la Segunda Guerra Mundial y sobre la que ya se publicó un resumen de sus reglas en LÍDER 2.

Otra variante conocida es "Diplomacia Napoleónica", una versión con idéntico tablero de juego pero con solo cinco jugadores. Presenta la ventaja de un menor número de jugadores preciso para su juego, pero frente a ello mantiene como principal inconveniente que el juego queda en parte descompensado. Puede ser pese a todo una opción válida e interesante de explorar.

Existen muchas otras variantes, la mayor parte de ellas con nuevos tableros, algunas dedicadas a la época imperial romana, a la Europa de los siglos XVI y XVII, a la colonización americana e incluso a la Tierra Media de Tolkien.

Una variante que añade complejidad y cierta carga de realismo histórico al juego original es "1914". Presenta la situación de inicio de la Gran Guerra. Tan solo cinco potencias (Alemania, Austria, Inglaterra, Francia y Rusia) se enfrentan sobre un tablero con la única modificación de algunos centros de suministro que desaparecen. Se incluyen reglas de economía de forma que los jugadores recaudan puntos de suministro con los que deben adquirir nuevas unidades militares, incluso como nuevo tipo los bombarderos, y sufragar el coste de sus combates. Otras reglas incluyen el movimiento de unidades por ferrocarril, las líneas de suministro y el uso de Factores Políticos para lograr el control de los diferentes países menores. Publicada por la revista General en su volumen 16/6 de 1980 será sin duda una variante del agrado de cualquier incondicional del wargame.

Los herederos

Si existen un enorme número de variantes del juego original no son menos los juegos que deben a Diplomacia al menos buena parte de su ser. La mayoría de ellos tan solo tienen en común el ser juegos que tienen en la diplomacia y la negociación una misma base.

De entre los más difundidos en nuestro país destaca Machiavelli. Uno de los juegos más apreciados por los aficionados y que hoy se encuentra ya fuera de catálogo, convertido casi en objeto de coleccionismo.

Un nuevo tablero de juego, representando en este caso la Italia renacentista con sus innumerables ducados y posesiones, nuevas unidades como las guarniciones y nuevas reglas que amplían el juego dando paso a la economía o a los desastres naturales.

El juego básico presenta muchas similitudes con el juego de Diplomacia original, pero el juego avanzado, con las reglas antes citadas y las aportaciones de los sobornos, asesinatos y complots añaden al juego un inconfundible sabor de época. Si en Diplomacia la traición es un recurso en Machiavelli pasa a ser un instrumento cotidiano.

Civilización, ya un clásico entre los aficionados, es otro exponente de juego con fuerte base diplomática. A ello añade muchas otras virtudes que hacen de él un juego difundido y recomendable. La lucha por el desarrollo y poder de las civilizaciones del Mediterráneo antiguo son un excelente marco.

Otro juego con una fuerte carga diplomática es Pax Britannica. Tanto sus reglas como el tablero o las unidades le alejan considerablemente del Diplomacia original. Sobre un plano mundial compiten las potencias en la era victoriana. Nuevos elementos añaden cierto exotismo al juego. Los Estados Unidos, Japón, e incluso España se encuentran representados en el mismo.

También alejado del Diplomacia original encontramos un juego que, me permito una debilidad personal, calificaría de extraordinario. Imperios en Armas es un juego que representa los enfrentamientos políticos, militares y económicos del período napoleónico. A simple vista presenta un notable componente militar, pero se trata nada más que de un instrumento en manos del poder político que representan los jugadores. Es preciso escarbar en esta visión superficial del juego para llegar a una comprensión exacta de sus mecanismos y de lo que éstos representan. En conclusión, una pequeña joya que recomiendo muy encarecidamente a cualquier aficionado a los juegos diplomáticos.

Hemos citado juegos muy conocidos en nuestro país entre los aficionados, pero que con la excepción de Machiavelli no presentan demasiada similitud formal con Diplomacia. Pero existen otros juegos que sí comparten reglas y estilo de juego. La revista francesa Casus Belli presentaba en su último número publicado este pasado enero un juego en encarte llamado "Les Diado-

ques". Se trata de un juego creado por el fanzine galo "Trahison" hace ya algunos años y muy practicado en partidas por correo. Es una simulación de las guerras habidas tras la muerte de Alejandro Magno en la que participan seis jugadores. Existen diversas clases de unidades militares (Mercenarios, Milicia, Elite y Guardia), impuestos y gastos, ciudades y puertos, corrupción de unidades, asedios. Un juego muy interesante basado de forma directa en Diplomacia y Machiavelli. Casus Belli anuncia la publicación en sus páginas en números posteriores de reglas avanzadas y opcionales.

Diplomacia por correo

Los inconvenientes de un juego como Diplomacia pueden ser dos: encontrar siete personas dispuestas a jugar y que todas puedan contar con el tiempo suficiente para concluir la partida. Para sortear estos dos obstáculos, a veces bien difíciles de superar, está el juego postal.

Muy poco tiempo después de surgir el juego comienzan a tomar cuerpo partidas postales. Poco tiempo más tarde aparece la primera publicación de aficionados dedicada a este apartado del hobby, promovida por John Boardman. Por cierto que a este aficionado debemos el control oficial, al menos en Estados Unidos, de las diferentes partidas que se desarrollan cada año. Poco a poco se va extendiendo esta nueva forma de juego y hoy pueden considerarse ya varios cientos las partidas que tienen lugar cada año.

El juego de Diplomacia por correo presenta notables diferencias en cuanto a la aproximación que los jugadores deben tener al mismo. En una partida convencional los jugadores, por regla general, se conocen. Además discuten cara a cara sus pactos y estrategias. La partida se desarrolla en un período relativamente breve de tiempo y ello no suele dejar demasiado tiempo para la reflexión, al menos no todo el que pudiésemos necesitar. Por contra, en el juego postal la mayor parte de las ocasiones los jugadores no se conocen para nada, muchas veces viven separados por cientos, incluso miles de kilómetros, y toda su relación viene marcada por esa distancia. Cómo podemos negociar un plan de vital importancia, a veces interviniendo más de un jugador, en tales condiciones.

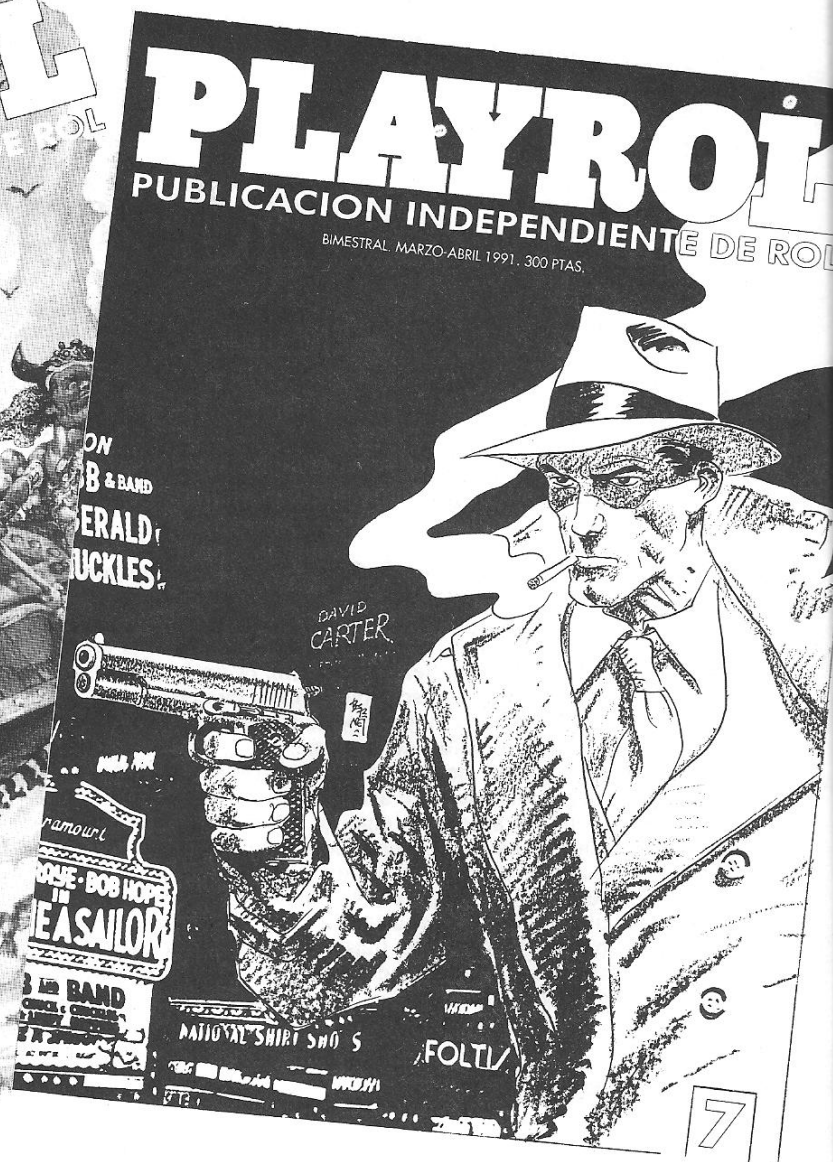
Cada partida es dirigida por un árbitro. Este es el encargado de recibir las órdenes emitidas por cada jugador, resolver éstas y enviar a los jugadores los resultados de las mismas y un plano con

la posición final del turno. Las comunicaciones entre los jugadores son libres, no están sujetas a la obligación de pasar a través del árbitro. Cada turno deja un período de tiempo de entre tres o cuatro semanas para la preparación del mismo. De esta forma una partida puede alargarse tal vez durante más de un año.

Una nota especial del juego postal de Diplomacia son las publicaciones creadas por los propios jugadores. En cualquier partida que se precie podemos ver cómo los jugadores confeccionan sus propios órganos de opinión. Se intercambian pequeños escritos, presentados la mayor parte de las veces como periódicos de la época, con sus opiniones sobre la marcha del juego, noticias falsas, rumores o intrigas de todo tipo. Otro tipo de comunicación es el que se produce por medio de los fanzines. En países como Estados Unidos, Inglaterra o Francia, donde esta variante de juego se encuentra muy desarrollada, existe un buen número de publicaciones periódicas cuyo principal contenido es la información de diferentes partidas en curso. A través de estos fanzines se publican los resultados de los turnos y se intercambian noticias, y en algunos de ellos no faltan artículos sobre temas tan ajenos al juego como la cocina o la jardinería.

El mayor riesgo del juego postal de Diplomacia es la deserción de alguno de los jugadores que comienzan la partida, o incluso del propio árbitro. Hay que tener en cuenta que se trata de juegos muy largos y las circunstancias personales, tiempo libre u obligaciones, pueden hacer difícil si no el contestar a un turno, sí el preparar éste convenientemente y mantener un contacto con el resto de jugadores.

Para terminar, no quiero dejar de citar el excelente trabajo que hace unos pocos años desarrolló el club Héroes desde Madrid. Organizaron diversas partidas de juego postal, tanto de Diplomacia como de Machiavelli. Es, al menos que yo tenga conocimiento, el único esfuerzo realizado en nuestro país sobre esta variante de juego. Ahora bien, ante la próxima publicación en España de Diplomacia, un acontecimiento de verdadera relevancia para nuestra afición, desearía que las partidas postales de este juego fueran tomando importancia. Invito a cualquier persona interesada en ello a que escriba a LÍDER dando a conocer su interés por participar o arbitrar partidas por correo de éste o cualquier otro juego diplomático. Entre todos intentaremos potenciar una forma de juego que puede proporcionar a quienes la practican excelentes momentos de intriga y diversión.



PARA AMANTES DEL ROL

PLAYROL
PUBLICACION INDEPENDIENTE DE ROL

c/ Saragossa, 95-97, 1ª-5ª
Telf (93) 414 21 29
BARCELONA 08006

Componentes mágicos

Una extensión para Aquelarre

Esto que tienes ante tus ojos no es el menú de un restaurante vegetariano, ni un tratado de macrobiótica; es una extensa lista de productos de hechicería al alcance de tu mano.

Ya puedes lanzarte a la confección de poderosas y mágicas ensaladas con las que deleitar a tus jugadores.

por J.M. Marsá y Ricard Ibáñez

Todo Director de Juego, en algún momento, ha necesitado sacarse de la manga un hechizo que no venía en las reglas. A veces por puro capricho, otras por razones de lógica interna en una aventura. Sea como fuere, es un hecho tan evidente e indiscutible como el de que al hacer una tirada de porcentaje importantísima uno de los dados se caerá rodando de la mesa.

La magia de Aquelarre está basada en libros de magia históricos, (o al menos eso afirma machaconamente el autor), lo cual, al menos para los que nos gusta el juego, le proporciona un cierto encanto. Para que esto no se rompa ante las necesidades de los Directores de Juego enunciamos a continuación toda una lista de sustancias minerales y vegetales con supuestas propiedades mágicas. Los DJ pueden elaborar sus propios talismanes, pociones, ungüentos o maleficios con ellas.

Minerales:

*Agata azul: Da pureza, paz y bienestar. Aporta asimismo energía positiva (regenera P.C.).

*Aguamarina: Protección en los viajes. Favorece la fidelidad de la pareja. Ayuda a los oradores.

*Amatista: Hace aborrecer el alcohol. Da poder de curación. Atrae la buena suerte. Da serenidad ante la Muerte. Aclara los problemas. Atrae el amor. Protege contra maldiciones. Relaja.

*Antracita: Aporta sabiduría, fuerza y coraje. Ayuda a superarse. Absorbe energía negativa, (acelera la regeneración de P.C.).

*Azabache: Contra el Mal de Ojo, la envidia, y hechizos de magia negra (Goecias).

*Azufre: Se usa para invocar demonios. Rechaza trabajos de magia negra.

*Blenda: Protege contra demonios. Ayuda a resolver problemas pendientes.

*Coral Rojo: Contra el mal de ojo y la envidia.

*Coral Blanco: Provoca el sueño, la prudencia y la claridad mental.

*Coral Azul: Cura las enfermedades.

*Cuarzo: Ayuda a resolver problemas psíquicos y de salud física. Aporta energía en operaciones mágicas.

*Cuarzo con inclusiones de hidrocarburos: Aleja espectros y fantasmas. Desarrolla la capacidad mental.

*Cuarzo ahumado: Permite los contactos con entes de otras dimensiones, y lanzar hechizos poderosos.

*Piedra de Ara sagrada: Cuando se desacraliza una ermita o lugar santo (no necesariamente judío, cristiano o musulmán), muchas veces se olvida que el Ara de los sacrificios (o el Altar) suelen recibir bendiciones

extra. Sólo hay, pues, que coger un pedazo. Proporciona dinero y trabajo.

*Piedra de Imán: Proporciona dinero y buena suerte.

*Piedra de Rayo: (Alcanzada por un rayo). Fabuloso elemento de poder. Aporte energético especial para rituales. Protector poderoso en el plano vital.

*Piedra de Marmaja: Reducida a polvo, acelera trabajos y rituales. Rechaza malos vecinos y malas influencias.

*Piedra de águila (llamada también piedra preñada): Absorbe energías negativas. Protege contra los diablos y los malos espíritus.

*Opalo: Esponja de energía negativas. Aumenta magnetismo personal en el amor y en los negocios.

Vegetales:

*Acónito: Aleja los espíritus negativos.

*Achicoria: Amuleto contra las maldiciones.

*Avellano: Con sus ramas se fabrican varitas mágicas.

*Aliso: El carbón de su madera sirve para hacer los pentáculos de las invocaciones.

*Beleno negro: Provoca riñas, locura y muerte.

*Cinoglosa: Permite la reconciliación de los enemigos.

*Correguela: Cura las llagas purulentas y las enfermedades de los ojos. Protege a los enamorados.

*Eleboro negro: Se usa para invocar entidades demoníacas. Protege contra el mal de ojo.

*Encina: Proporciona riqueza y suerte en los negocios.

*Enebro: Purifica el ambiente ahuyentando las entidades malélicas.

*Gatuña: Da protección contra los robos.

*Helecho negro: Sus graos son afrodisíacos, ahuyentan a las ánimas que se han introducido en cuerpos ajenos y cura a los enfermos de mal de amor.

*Iris: Proporciona sueños proféticos a los niños.

*Hiedra: Protege contra los hechizos negativos.

*Laurel cerezo: Se usa para lanzar maldiciones.

*Laurel común: Se usa para realizar hechizos de adivinación.

*Mandrágora: Llamada Jabora por los judíos. Provoca el deseo y la potencia sexual, la locura y la muerte. Tiene diversas aplicaciones en magia negra, entre las que destaca que permite crear homúnculos.

*Muérdago: Poderes curativos.

*Romero: Múltiples aplicaciones en la magia negra.

*Serpentaria: Acumulador de fluidos astrales.

*Valeriana: Su ingestión provoca un sueño hipnótico •

¡...SI AUN NO NOS CONOCES...
...NO SABES LO QUE TE ESTAS PERDIENDO!

- * MAS DE 4.000 FIGURAS DE FANTASIA EXPUESTAS PERMANENTEMENTE EN NUESTRAS VITRINAS.
- * TODOS LOS JUEGOS DE ROL TRADUCIDOS AL CASTELLANO.
- * JUEGOS DE ROL «GAMES WORKSHOP» CON TRADUCCION ENCUADERNADA.
- * WARGAMES AVALON HILL, VICTORY GAMES, I. TEAM, G.D.W. TRADUCIDOS.
- * MAS DE 200 COLORES EN ESMALTES MATES Y BRILLOS.
- * PINCELES 10/0 AUTENTICA MARTA KOLINSKY SELECCIONADA.
- * VIDEOJUEGOS PARA ORDENADOR (P.C. COMPATIBLES Y AMIGA).
- * GRAN SURTIDO EN KITS DE MONTAJE.
- * MILITARIA: EMBLEMAS, CONDECORACIONES, CUBRECABEZAS.
- * SCALEXTRIC Y RADIO CONTROL. SERVICIO TECNICO.

ABIERTO SABADOS TARDE (DE 6 A 8)



GRENADIER

STAR
WARS

mithril
MINIATURES

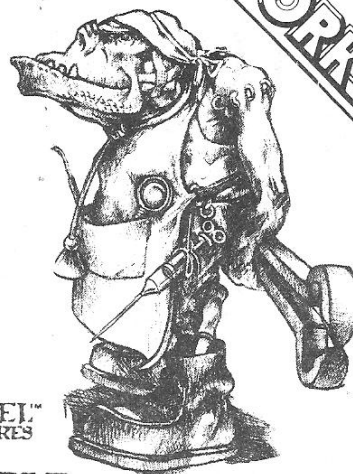


GUINEA

HOBBIES

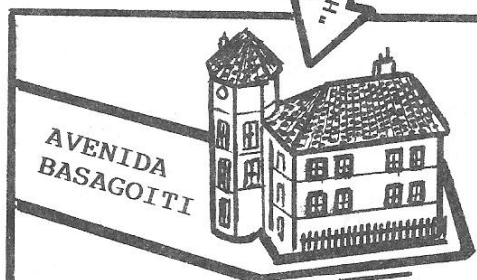
Basagoiti, 64
48990 ALGORTA - Vizcaya
Tel./ Phone Nr./Fax.: 94 469 16 45

Pedidos únicamente por teléfono o fax.



CITADEL
MINIATURES

"HOBBIES GUINEA"



AVENIDA
BASAGOITI

AVENIDA DE
ALGORTA

C/TELLETXE

S T O R M B R I N G E R

LOS CANTORES

Esta aventura fue preparada para jugarse en la final de la presentación del juego Stormbringer en Alicante los días seis al ocho de diciembre de 1990, concebida como una aventura tipo "one shot" de la cual los personajes (pre-generados) no obtienen beneficios porque su vida de aventurero termina con la partida, la única que jugarán. Es por eso que los tesoros son abundantes; si se juega en una campaña se recomienda reducirlos, ya que de lo contrario podrían desequilibrar el juego.

por Juan Lillo

Módulo para el juego Stormbringer, para 6-7 personajes de alto nivel entre los que han de comparecer uno o dos hechiceros al menos.

Introducción:

El módulo se desarrolla entre los países de Argimiliar y Pikarayd. Los personajes son famosos aventureros de la Ciudad de la Costa Amarilla, esta ciudad de Argimiliar es muy abierta y próspera gracias al comercio que desarrolla con el resto de los Reinos Jóvenes, en la ciudad viven multitud de razas y personas interesantes y se vive un período de renacimiento cultural y mágico. La ciudad es gobernada por un consejo de nobles comerciantes cuyo principal poder es el dinero y las influencias que mantienen con los gobernantes de la isla de las Ciudades Púrpura.

La Ciudad de la Costa Amarilla nunca ha mantenido buenas relaciones ni políticas ni comerciales con el hostil país vecino Pikarayd, la ciudad de RyFel no ha intercambiado con la de la Costa Amarilla más que flechas y escaramuzas entre barcos tanto de pesca como comerciales, normalmente los beneficiados eran los piratas de Pikarayd, pues la flota de este país es eminentemente de barcos de guerra.

Ultimamente los ataques a buques mercantes de Costa Amarilla se producen con más virulencia que nunca, diariamente uno o dos barcos son atacados con saña por barcos piratas, el saqueo es cruento y bestial, sobreviven muy pocas víctimas, y las que lo hacen no pueden más que articular balbuceos incoherentes sobre barcos voladores de velas negras tripulados por muertos y comandados por un hombre vestido con una armadura negra y dorada que cantaba sin cesar con una voz aguda parecida a la de un niño, que resonaba de forma diabólica. Todos los barcos asaltados eran hundidos posteriormente en la mar con todas sus mercancías, todavía no se han encontrado restos de ningún naufragio.

Pikarayd es un país hostil contra todos los extranjeros que lo visitan, es un país comandado por entidades del caos que ansían la lucha final y que dañan de forma irracional todo lo que les rodea. Sus gobernantes son tiránicos y pretenden extender las fronteras de su nación mucho más allá de sus actuales límites.

Los cantores son una hermandad de sacerdotes ado-

radores de Pyaray, son muy poderosos y malvados, su congregación lleva siglos causando estragos en los mares de los reinos jóvenes, nunca han tenido un lugar fijo de residencia en ningún país, nadie ha soportado la estela de caos y destrucción que dejan tras de sí, siempre han sido expulsados del territorio donde se asentaban por los demás habitantes de la zona, porque perjudican el comercio y la pesca.

Hace dos años que los cantores buscaban un nuevo lugar de residencia, cuando localizaron unas antiguas ruinas de un gran castillo costero cerca de la ciudad de RyFel. Los cantores se han instalado en él sin el permiso del alcalde de RyFel, llegaron con sus barcos voladores sembrando el caos y la destrucción en las aldeas satélites de la ciudad de RyFel. En principio el alcalde de la ciudad adorador de Ariocho intentó expulsar a los cantores pero éstos resistieron un asalto de tropas combinadas a la fortaleza así como varias tentativas de asesinato o expulsión mágica. Mostrándose demasiado peligrosos para atender a razones el alcalde de RyFel decidió seguir una nueva estrategia, decidió hacer un trato con los cantores. El trato consiste en lo siguiente, los cantores no han de atacar ningún barco con bandera pikaraydana, y han de destruir los más posibles con bandera Argimiliana, a cambio la ciudad de RyFel se compromete a pasar un sueldo mensual a los cantores suficiente para mantenerse y reparar el castillo de los daños sufridos durante el asalto. De este modo, Pikarayd perjudica a su país vecino y persigue las ansias de conquista, y la hermandad puede hundir los buques atacados con todo su botín, porque tienen el pan asegurado, complaciendo más a Pyaray.

Los personajes son convocados por el consejo de Costa Amarilla, como famosos héroes y aventureros de la ciudad han sido elegidos para resolver el misterio de los barcos voladores y acabar con la creciente ola de saqueos y destrucción que se lleva al traste el comercio de la ciudad. Los ancianos del consejo saben poco acerca del misterio, aparte de los rumores y la información que el maestro quiera proporcionarles de la antes citada, se sospecha de la involucración de cultistas de Pyaray, y se puede explicar algo sobre el Dios. La reunión con el consejo es solemne, se realiza en una lujosa sala de un lujoso palacio, los personajes como buenos ciudadanos de Costa Amarilla han de ofrecerse voluntarios a realizar la misión, por supuesto los ancianos, están dispuestos a ayudar a los PJs y los recompensarán si la misión termina con éxito.



Como equipo el consejo repartirá entre los aventureros unos cuantos objetos mágicos, uno por personaje, entre los cuales encontramos: Un anillo con diez salamandras en su interior, un pergamino de invocación instantánea (lo que se tarde en leerlo) de una criatura de Matik escrito en alto Melnibonés, una espada demonio que añade un 15% al ataque y 2d10 al daño, y tres flechas demonio de características similares, así como un grimorio con las instrucciones de invocación de un Glop, y un guante con un Dhzutine sometido en su interior (lo anterior no son más que ejemplos opcionales, menos el guante, cuyo papel es fundamental). También se les dota de un poderoso barco de guerra cuya función en el juego no es más que decorativa pero que debe ser descrito por el maestro con todo lujo de detalles para impresionar a los jugadores y demostrar la confianza del consejo en los PJs, (tres cubiertas, dos ballestas, una catapulta, remeros, cuatro palos, grandes velas, espolón de acero, etc...).

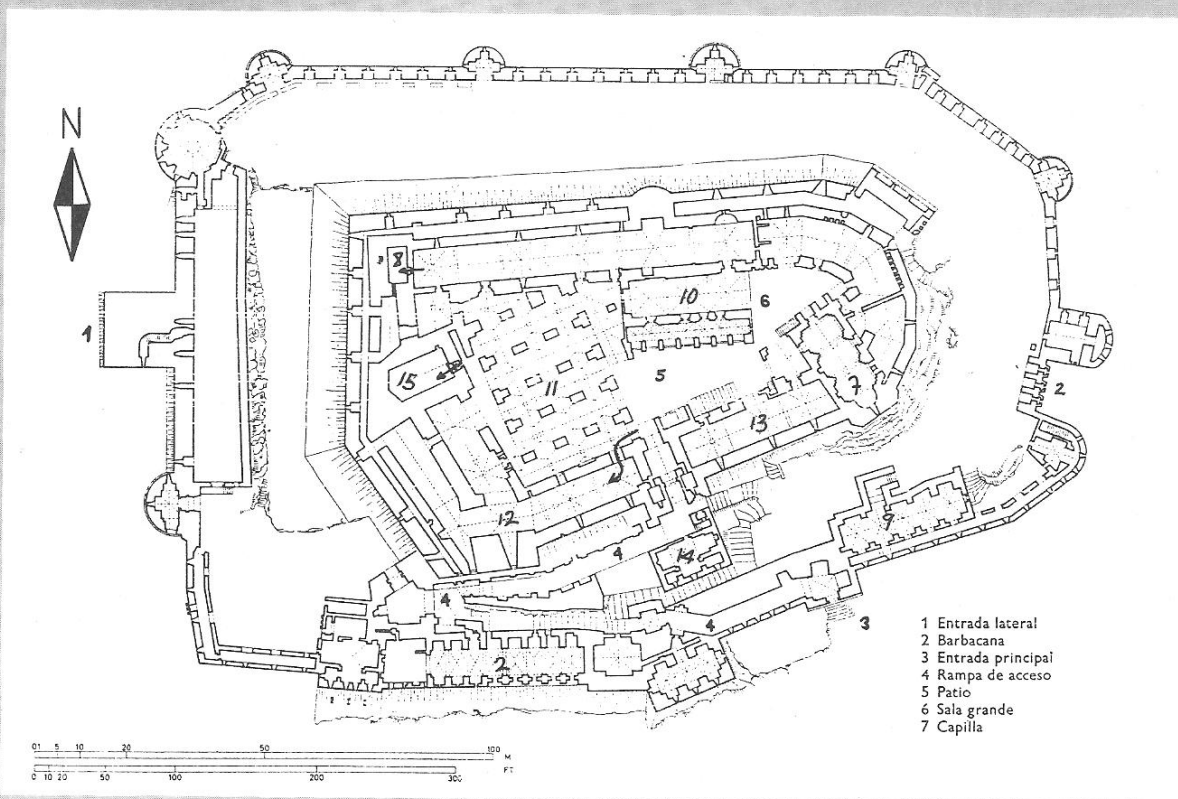
Los personajes se ponen en camino hacia RyFel, el viaje suele durar tres o cuatro días, los dos primeros días todo va bien el barco va costearo los arrecifes y algunos barcos de pesca se cruzan

con él, aunque ninguno se atreve a acercarse a la imponente nave.

El tercer día ocurre algo inesperado, el vigía divisa cinco puntos flotantes que se acercan al navío de los PJs, parecen volar sobre el nivel del mar, tras unos inquietantes minutos, los aventureros se dan cuenta que se le vienen encima cinco navíos de guerra más imponentes que el suyo, y que además vuelan. Los barcos son de madera negra con velas de plata, a su alrededor el cielo se distorsiona y resuenan cantos de invocación diabólica, de voces como las de los niños llorando a su alrededor, los barcos de Pyaray son tripulados por muertos vivientes, zombies de los ahogados en el mar invocados por sus capitanes, cinco brujos de la hermandad de los cantores. Los brujos se divisan en el puente de mando, gordos, con la piel hinchada y blanquecina, con los ojos acuñosos como los de los ahogados, cantan de forma armónica terriblemente bella, con sus bocas minúsculas de dientes afilados tras sus labios amoratados, hay un brujo por cada barco. Se comprende que los PJs no tengan nada que hacer en esta batalla, su barco pronto será destruido por las catapultas ígneas de los barcos voladores, su tripulación

masacrada por los zombies, que se lanzan impunemente desde las alturas a su barco como si fueran piedras animadas con capacidad de matar, ha de permitirse a los jugadores desenvolverse en la batalla, incluso derribar un barco enemigo, pero su fin es seguro, tarde o temprano los PJs, serán hechos presos por los cantores, conducidos a bordo de una nave voladora y transportados como prisioneros de guerra a la fortaleza de la hermandad, donde los sacerdotes piensan sacrificarlos con todos los honores dignos de un héroe a Pyaray. Su destino les será comunicado por el capitán del barco en el que sean hechos prisioneros. Presenciar los barcos de Pyaray cuesta 1d12 de salud mental si se pasa el tiro y 1d6 si no se pasa, igualmente combatir con los zombies y ver los demonios invocados por los cantores durante la lucha bien puede valer otro tanto de SM.

Los personajes serán despojados de todos los objetos mágicos y de su equipo al subir a bordo, menos del guante que contiene al pequeño demonio Dhzutine, cuya capacidad de abrir cerraduras es del 99%, antes o después los cantores convocarán un demonio de sueño que hará que los PJs duerman hasta apare-



cer en la mazmorra del castillo, punto 8 del plano que es donde realmente comienza la auténtica aventura.

El castillo de los cantores

El castillo se encuentra en ruinas por centurias de abandono y más recientemente por el asalto al que fue sometido por los asaltantes de RyFel, muy pocas partes del castillo se mantienen en pie y lo hacen de forma precaria. Como los PJs comienzan en el interior no hacen falta descripciones del exterior, pero el castillo es monumental e impresionante. Hay que considerar que la estructura principal del castillo se encuentra en alto y sobre acantilados y murallas de más de 20 m., si alguien cae por una ventana ten en cuenta esto.

A efectos de juego todas las zonas no numeradas pueden considerarse en ruinas y totalmente intransitables, con peligro de derrumbes al igual que la zona 6 del plano, en las zonas no numeradas no hay más que polvo, piedras, hongos y frío. Del mismo modo ha de considerarse que las plantas superiores a la primera, a la base del castillo se encuentran derruidas y no es posible acceder a ellas, las torres en ruinas se encuentran en precario equilibrio, al igual que las almenas.

Está atardeciendo, todavía hay luz, incluso en los interiores.

Zona.1.- Entrada secreta

En la parte inferior del castillo entre las murallas encontramos una estructura vacía y medio en ruinas es una torre monolítica de tres piezas, la torre propiamente dicha al norte que se encuentra en ruinas y no es transitable, una doble muralla con un patio en su interior y una torre descendiente por el acantilado que es maciza y su única función es contener una puerta secreta. La parte superior en el interior del castillo está abierta aunque disimulada por las ruinas, un simple tiro de ver delatará su posición, la salida al exterior tras unas empinadas escaleras estrechas y descendientes se encuentra cerrada y bien oculta, la escalera parece terminar en un muro, pero un tiro exitoso de buscar desvelará la salida secreta.

Si los personajes escapan por aquí, verán que el castillo se encuentra cerca de la ciudad de RyFel, sobre una colina en un cabo costero, no hay barcos a la vista. Un par de horas de marcha por la senda de la playa les conducirá a las puertas de la ciudad donde los PJs serán linchados por la fanática y xenófoba población de Pikarayd. Los héroes han fracasado en su misión.



Zona.2.- Barbacanas en ruinas

Si los personajes ascienden a alguna barbacana, a las almenas de la muralla exterior o a alguna torre de vigilancia externa de la misma muralla, obtendrán bonitas vistas del cabo y de la ciudad de RyFel a lo lejos, enclavada en la costa. El día es brumoso y el sol se pone. El mar está picado. En las almenas tienen su nido numerosas gaviotas, que pueden ser hostiles (utilizar datos del halcón).

El poético paisaje turístico les costará un par de tiros de equilibrio para mantenerse sobre las ruinosas almenas, si los personajes lo pasan nada ocurrirá, pero si fallan, habrán de soportar una caída hacia el patio interior (90% de las veces) o hacia el exterior (10%). La caída al exterior provoca la muerte instantánea; la caída hacia el interior es de 1d20m., aplica el daño correspondiente.

Zona.3.- Entrada principal

La puerta principal es doble, de aspecto monumental y flanqueada por gárgolas de terrible aspecto. La puerta es de bronce pulido, y tanto en su lisa cara interior como exterior está grabada una estrella de caos de casi un metro de

radio. La puerta no tiene pestillo aparente.

De hecho la puerta es un demonio de proporciones tan alarmantes que el ejército de RyFel se estrelló una y otra vez sobre él; a efectos de juego los personajes son incapaces de abrir la puerta tanto por dentro como por fuera, sean cuales sean sus esfuerzos.

Zona.4.- Rampa aullante

La rampa de acceso es lo suficientemente grande para que quepa un carro y cuatro caballos hacia arriba, las barbacanas que apuntan hacia su interior se muestran oscuras y siniestras, y el viento aúlla sin cesar en su interior a pesar de que la rampa de acceso con sus gruesas paredes y techo en bóveda de cañón es una de las zonas que mejor aguantan de la fortaleza. No aparecen ruinas ni grietas aparentes por las que el viento pueda silbar; además, no hace viento en ninguna parte del castillo menos aquí, (una tirada INTx3 delatará este hecho).

De hecho el aire es producido por doce silfos que habitan en la rampa de acceso. Aunque los silfos no tienen nada que ver con los cantores, fueron invocados por el antiguo dueño del castillo para impedir la entrada a personas no deseadas con un viento huracanado de 24d6 Km/h; pueden de todas formas hacérselas pasar muy canutas a los personajes si tienen ganas de divertirse, y ya se sabe del carácter voluble de los silfos.

Zona.5.- Patio interior

El corazón de la fortaleza es un patio pequeño y angosto, aunque se puede ver el cielo, las altas murallas de la fortaleza lo enmarcan de forma siniestra y el atardecer nebuloso y anaranjado le dan el aspecto de una acuarela irreal. El cántico gregoriano y armonioso de una belleza casi acongojante resuena por todo el patio: la hermandad de los Cantores está celebrando misa en la capilla nº 7, sus voces añiñadas promulgan a los cuatro vientos terrores atroces, (por oír este canto se pueden perder 1d4 puntos de Salud Mental).

En el patio no hay nada de interés. El suelo de tierra húmeda y en el centro hay un pozo seco e insondable.

Zona.6.- Sala del derrumbamiento

Esta zona es un amplio salón cuyas puertas de entrada se encuentran desenchajadas de sus goznes. Se puede entrar impunemente a las salas contiguas a



este salón y a todo el interior del castillo.

Las gigantescas salas del piso inferior tienen las paredes agrietadas y cubiertas de moho. Las ratas y los murciélagos tienen aquí su hogar, entre los escombros del suelo y los socavones de los capiteles. El techo resquebrajado de toda la zona se encuentra en precario equilibrio; cada turno gastado en las salas interiores, buscando o pichuleando, puede causar un derrumbamiento (tira 1d8, si sale un uno o un dos se produce con un terrible estruendo: todo personaje sufrirá 6d6 puntos de daño que ignoran armadura, aunque un tiro salvador bajo DESx5 reducirá el daño a la mitad). Si ocurre un derrumbe, los cantores no cesarán en su canto para ver qué ha pasado, la misa es sagrada y no puede interrumpirse por un simple ruido. Cualquiera puede darse cuenta del lamentable estado del techo y salir antes de tentar al destino.

Zona.7.- La capilla de los cantos

Todas las puertas a la capilla están abiertas aunque ninguna permite ver con el ángulo apropiado qué ocurre en el interior, sólo oír amplificado el terrible canto. Cualquier personaje que se asome quedará sorprendido por la visión de la misa; ante su estupor, los cantores tienen tiempo de prepararse para el combate y se procederá a una iniciativa de combate normal.

La capilla tiene una forma amorfa, como de tres huevos, y toda ella está confeccionada de mármol azul marino, con vetas de un verdusco enfermizo. El techo está abovedado de forma irregular, el suelo ligeramente ondulado hacia el interior, no hay columnas ni hornacinas y no parece haber ningún adorno arquitectónico, excepto una fuente en la pared del fondo que irradia una luz amarillenta.

De rodillas en el suelo frente a la fuente hay seis cantores entonando la misa, tienen los brazos en cruz y la cabeza gacha, (los PJs los ven de espaldas) todos visten una armadura de placas negra adornada con ribetes florales, algas, dorados y calaveras; ninguno lleva casco, su cabeza calva flácida e hinchada balancea rítmicamente. Al percibir la presencia de los personajes, los seis cantores girarán la cabeza en un ángulo de 90°, como las lechuzas; sus ojos pequeños flamean con odio, sus bocas de labios agrietados y amoratados babean dejando translucir sus afilados dientes. Se ponen en pie rítmicamente, de un salto rápido impropio para un cuerpo fofo de sus dimensiones, y se disponen a un combate a muerte contra los personajes. (Los datos standard de

un cantor se encuentran en el apéndice de nuevos monstruos).

La fuente del fondo es en realidad un gran caldero de bronce en cuyo interior burbujea un agua caliente, fétida y amarilla que desprende gases tóxicos (todo aquél que lo inhale deberá tirar por CONx5 o perderá la consciencia durante dos días y perderá dos puntos de Inteligencia y uno de Poder). Si alguien mira en su interior aguantando la respiración, vislumbrará una forma tentacular en el fondo, que parece un cruce entre ameba y anémona con multitud

de matar a todo el que intente subir las escaleras hacia el exterior.

Los personajes comienzan la aventura en esta celda. Están medio dormidos, amodorrados. Cuando se despierten verán que les han quitado todo su equipo y que sólo les han dejado alguna ropa liviana (la de abrigo se la han quitado), con lo que hace frío. La única posesión que les queda es el guante con el Dhzutine, que los cantores no han quitado a su dueño; este demonio puede fácilmente abrir la puerta, aunque para salir los PJs habrán de vencer al Glop.



de ojos de caracol y bocas dentadas. Es una representación demoníaca de Pyaray; quien lo vea perderá directamente 2d12 puntos de Salud Mental. Junto a la ameba hay tres grandes ruedas de oro melnibonesas octogonales, al alcance de la mano; las monedas se pueden coger impunemente sin que pase nada.

Zona.8.- Prisión

Este es un pequeño cuartucho de paredes enmohecidas y húmedas, una habitación fría y totalmente a oscuras, no tiene ninguna ventana o respiradero y entre los escombros del suelo se mueven las ratas. Existe una puerta en la pared este, de hierro forjado y oxidado, que parece muy gruesa y antigua. La puerta está cerrada por un gran pestillo en la parte exterior; tiene un ventanuco a ras del suelo por donde se hecha la comida, que se puede abrir, tiene el tamaño de un plato y permite ver al otro lado unas escaleras ascendientes iluminadas por antorchas. En las escaleras esperando hay un demonio Glop atado al suelo; es un demonio centinela, que tiene orden

Zona.9.- Caballerizas

Este es el único edificio completo que queda en el recinto exterior del castillo, por su aspecto amplio y de techo bajo de troncos y paja parece una caballeriza; de hecho lo es. La doble puerta de acceso al interior está desencajada y puede entrarse con facilidad. El suelo todavía está cubierto de paja y boñiga seca de caballo, aunque ahora ya no queda ningún équido entre las numerosas vallas separadoras.

En las caballerizas hay 1d6 nidos de serpientes venenosas con 1d8 serpientes cada uno. Las serpientes no serán hostiles si los personajes no atacan sus nidos, situados entre las grietas de las paredes o escondidos entre la paja. Las serpientes se alimentan de ratas.

Zona.10.- Herrería abandonada

Este complejo edificado se mantiene en buen estado, las paredes de piedra y el techo de madera con tres gigantescas chimeneas. El interior es una herrería

abandonada; hay tres grandes forjas de fuelle y carbón, yunques, martillos, pinzas y demás instrumentos de herrero. Todo está muy desordenado, revuelto por el suelo entre la paja podrida, triste y apagado. La bañera de enfriar hierro está seca y vacía. Sólo habitan aquí las ratas y los murciélagos.

En esta herrería los PJs pueden encontrar diversos objetos que pueden utilizar como armas contundentes: martillos de todo tipo, e incluso distintas armas que estaban en construcción cuando el castillo aún era habitable. El personaje puede encontrar cualquier tipo de arma (excepto las melnibonesas, de doble puño o arcos), aunque el desuso y la oxidación hacen que sólo hagan la mitad de su daño y que el ataque se reduzca en un 15%.

Zona.11.- Gran derrumbe

Esta zona del castillo que correspondía al gran salón de bailes y audiencias, en cuya parte superior se encontraban la zona habitable y de residencia del castillo. Se ha derrumbado sobre sí mismo, dejando solamente un montón de escombros de paredes derruidas y de columnas desnudas en precario equilibrio. Como la zona está totalmente destruida, es de hecho un gran montón de escombros. Es imposible pasar por aquí, como lo sería intentar entrar en una montaña maciza.

Milagrosamente, una zona del techo inferior ha resistido fomando un pasadizo de paredes ruinosas en precario equilibrio. La presión de las ruinas sobre el techo da la impresión de que vaya a derrumbarse de un momento a otro, pero es más resistente de lo que parece. Este pasillo, marcado en el mapa con una flecha, permite a los personajes entrar a la estructura de la torre del homenaje, o por lo menos a su piso inferior, y de ésta a la cámara del tesoro. El pasillo en ruinas no es fácil de descubrir, pero un par de tiradas de Buscar solucionará el problema.

Zona.12.- Torre del homenaje

Esta gran estructura en forma de L es la torre del homenaje, una estructura monolítica de granito de la que sólo se mantiene en pie el piso inferior. La zona habitable superior se encuentra en ruinas al igual que las escaleras de ascenso.

Las paredes de la sala están resquebrajadas. Desde las barbacanas se puede ver el cabo, el mar y, a lo lejos, la ciudad de RyFel. Las salas, vacías, cubiertas de polvo y sumidas en la penumbra, pueden confundir a los personajes

que se pueden llegar a perder. Un pasillo en la zona norte, cerca de la zona derruida nº 11, muestra unas escaleras oscuras y descendientes con apoyamanos. Una lámpara de aceite y un yesquero en buen estado penden de un clavo en la entrada.

Zona.13.- Matadero, sala de reposo

Esta gran estructura de piedra y techo de madera era el matadero del castillo. Es una sala muy amplia con suelo de tierra y con rediles de adobe para las bestias de sacrificio. En el centro de la estancia hay una gran mesa de descuartizar, unas grúas de despelleje y tinajas para guardar la sangre y las vísceras. Por el suelo hay cuchillos enroñados, restos de tinajas rotas y cascotes de escombro.

Actualmente esta sala es utilizada por los cantores como sala de reposo. Después de invocar un barco de Pyaray (como se indica en la descripción del conjuro), el hechicero cae en trance durante días. Los hechiceros en trance son sumergidos en bañeras de aceite con hojas de jazmín, donde reposan de forma adecuada hasta recuperar la conciencia mientras que los hermanos restantes montan en los barcos y se van de caza. Los hermanos cantores son once; normalmente cinco hechiceros invocan barcos para otros cinco capitanes. El cantor restante vigila los cuerpos en trance hasta la vuelta de los compañeros. El turno es giratorio y semanal.

En estos momentos hay cinco hermanos sumergidos en cinco bañeras de bronce, encajadas en rediles individuales. Sus cuerpos gordos y blanquecinos flotan en el espeso aceite, los ojos en blanco, la boca entreabierta. Los cantores están indefensos, es fácil volcar las bañeras y degollarlos impunemente, ya que no despertarán de su trance.

Zona.14.- Almacén de víveres

Esta sala se conserva en buen estado, la estructura de piedra gris y maciza ha aguantado el embite de los años; lo único que falta es la puerta, que se ha podrido. Los cantores utilizan esta sala como almacén de víveres y como comedor. La estancia es pequeña pero confortable, por tanto encontramos una mesa grande de roble nueva y doce sillas con respaldo muy cómodas frente a ella. También hay una estantería con cubiertos de madera, platos y vasos del mismo material. Un buen número de cajas de comestibles, pescado y carne en salazón y frutos secos están esparcidas por la estancia. En la esquina noreste hay una

fuelle de agua potable que fluye suavemente; el agua es fría y dulce.

Zona.15.- Cubil de invocación

Las oscuras escaleras descienden unos cuarenta metros (diez de profundidad), para terminar en un rellano de seis metros cuadrados, sin ventanas ni salidas al exterior, tan sólo una puerta de bronce de doble hoja en la pared del fondo. La puerta tiene una cerradura y el pestillo echado. En el centro del suelo de la habitación hay "encadenado" un demonio Glop, que ha oído bajar a los personajes y les está esperando.

La habitación, tras la puerta, es bastante grande. Excavada en la roca del malecón, tiene forma octogonal y sus muros rezuman humedad. Hace mucho frío aquí dentro y la oscuridad es total y especialmente espesa. En el centro del irregular suelo hay tallada una estrella de ocho puntas con una runa de poder en cada extremo fundida en oro; las runas son incomprensibles. En cada cruce de las aristas hay un vaso de oro con incienso listo para quemar (75 GB x cada uno, son ocho). El centro del octógono está ocupado por un pozo de poca profundidad (1.60 m) lo suficientemente grande para albergar una persona de pie (sirve para invocar barcos de Pyaray); el foso está lleno de sangre, que se mantiene cálida, y en el fondo podemos encontrar varios cráneos humanos en descomposición (1d6 Salud Mental). Aunque los barcos son invocados aquí, aparecen en el cielo sobre el castillo a la espera de que un hechicero los tome al abordaje y dirija su rumbo.

En la pared del fondo encontramos un altar demoníaco similar al de la capilla nº 7 (incluidas las monedas). A los pies del altar encontramos todo el equipo que les quitaron a los personajes, desde su ropa de abrigo hasta sus objetos mágicos, así como 10000 GB, 5000 GP y 1000 PO, varias gemas y dos Kits de armadura demonio como las que visten los cantores, más una espada demonio similar a las que usa la orden, pertenecientes a hermanos caídos en combate (si alguien las coje, recuerda el tiro de Poder). También encontramos entre los tesoros cinco grimorios repletos de demonios a los cuales invocar, con sus nombres específicos, el material para la invocación y las palabras de poder que los someten (entre ellos se encuentra el conjuro de invocar nave de Pyaray). Dichos demonios deberán de ser desarrollados por el maestro, en conjunción con el jugador que los invoque a través del uso correcto del grimorio, aunque sean demonios de tipo dos; tal es el poder de estos grimorios asombrosos. Por supuesto, los grimorios están escritos en Alto Melnibonés.



Nuevos monstruos

Zombie:

El zombie es un demonio menor invocado desde el Plano de los Muertos. Al invocarse un zombie, aparecen 1d4 cuerpos muertos, a medio descomponer, corroidos por la putrefacción, con gusanos pululantes en su interior y la piel parduzca llagada y supurante. No tienen pelo, ni ojos, sólo las cuencas vacías. El zombie es un demonio de combate menor, luchará hasta su muerte si es necesario, incapaz de sentir dolor o algún aprecio por su "vida". Un zombie tiene inteligencia cero: por sí solo es incapaz de tomar decisiones o de pensar, y en caso de no recibir alguna orden se quedará quieto, de pie. Un zombie tiene poder cero, porque en realidad está muerto; todos los ataques de tipo no físico (como el sueño) no tienen efecto sobre el zombie, al igual que los ataques a la inteligencia. Un zombie apenas es capaz de percibir su entorno, no sabe nadar ni hablar, sólo golpear ciegamente y andar, o remar. Un zombie es inmune a los venenos, los ataques con fuego doblan daño contra el zombie aunque no sea de tipo mágico, pero es el único modo no mágico de dañarlos. Un zombie no tiene Salud Mental y nunca tiene miedo. Ver un zombie causa la pérdida de 1d6 puntos de Salud Mental, 1d4 si se pasa la tirada.

FUE: 11, CON: 30, TAM: 14, INT: 0, POD: 0, DES: 4, CAR: 2.

Habilidades:

GOLPEAR CON GARRAS: 30% causando 1d4+1d6 puntos de daño. Un zombie no puede parar con sus garras.

MORDISCO: 30% causando 2d6 puntos de daño.

El zombie ataca todos los asaltos una vez con garra y, si acierta, a mitad de su destreza una vez con mordisco.

REMAR: 60%, pensados como remeros de los barcos de Pyaray, los zombies son expertos remeros.

Cantor:

Un cantor es un sacerdote de Pyaray, pero no un sacerdote cualquiera. El cantor tiene el poder de invocar un demonio múltiple muy poderoso: un barco de Pyaray al completo, con una tripulación de cuarenta zombies. Un cantor puede ser de cualquier nacionalidad; ellos mismos componen una hermandad muy particular que no se ciñe a las reglas de ninguna patria.

Los cantores sufren graves modificaciones físicas fruto de su labor de invocación y descanso sumergidos en aceite; sufren también grandes modificaciones en su salud mental. Si ver un barco de Pyaray drena Salud Mental, conducirlo te la exprime. Todos los cantores son gordos y fofos, con la carne blanquecina y traslúcida, sus labios amoratados y los dientes afilados. No tienen apenas pelo y sus ojos padecen de cataratas. Babean continuamente (por las ondinás bucales), son incapaces de hablar y sólo cantan gregoriano, de una belleza antinatural.

FUE: 14, CON: 10, TAM: 17, INT: 20, POD: 20, DES: 8, CAR: 6.

Habilidades:

INVOCAR: 40%, **ONDINAS**, **PLATHGUPOTS**, **ZOMBIES**, **BARCOS PYARAY**.

CANTAR: 99%

OIR: 65%, **BUSCAR:** 50%, **OLER:** 70%.

GOLPEAR CON ESPADA: 75%, **PARAR CON ESPADA:** 65%.

OBJETOS ESPECIALES: Todo cantor, por el mero hecho de ingresar en la orden, recibe una armadura demonio y una espada larga demonio.

ESPADA LARGA DEMONIO: +3d6 al daño, CON: 20, TAM: 5, POD: 15.

ARMADURA DEMONIO: 10 Puntos permanentes de armadura. CON: 30, TAM: 18, POD: 15, INT: 4.

DEMONIOS SOMETIDOS: Todo cantor tiene atadas en las muelas de su boca cuatro ondinás, que producen el efecto de continuo y desmesurado babeo. Las ondinás no impiden respirar a su amo. Los cantores utilizan las ondinás como arma secreta, un gran chorro de agua que lanzan a la cara de su enemigo como el hálito de un dragón, agua con voluntad propia que se introducirá de forma antinatural en las vías respiratorias del enemigo y le producirán asfixia.

Nuevos conjuros

Invocar barco de Pyaray:

El barco de Pyaray es un demonio gigantesco de transporte capaz de desplazar una tripulación de cuarenta zombies y de tirar bolas de fuego de gran intensidad. Sus datos carecen de importancia, porque en juego la aparición de un navío volante de Pyaray supondrá la destrucción de cualquier otra flota, ya que el ataque del Caos puede ir acompañado de tormentas y tornados enviadas directamente por el Dios de los ahogados.

No cualquier sacerdote puede invocar un barco de Pyaray, sólo los elegidos del dios y, a pesar de todo esto, supone un gran sacrificio por parte del invocador.

Para invocar el barco ha de construirse una cripta octogonal cuarenta metros bajo tierra excavada en la roca sin uso de herramientas físicas, trazar una estrella de ocho puntas en el suelo, marcarla con oro fundido y poner los nombres de invocación con gemas sobre el oro candente. En el centro de la estrella se excava un pozo de un metro y medio de hondo por uno de radio. En su interior se sacrifican tantos niños como sea necesario para llenarlo de sangre caliente hasta el borde, y las cabezas de los niños se arrojan al fondo.

El invocador se introduce en el pozo durante una hora y media recitando los cánticos. Una vez completado con éxito el ritual, el brujo entra en coma profundo durante 1d20 días y ha de ser retirado por compañeros del pozo antes de que se ahogue. En ese mismo instante el barco aparece flotando en el aire del exterior, a 100 m sobre el punto en el que está enterrada la cripta. Otro invocador ha de estar en el exterior, esperando este momento de la materialización para comenzar el ritual de sometimiento y "ataje" del barco. Una vez conseguido, el invocador puede ascender al barco y maniobrarlo mentalmente durante 24h antes de que el barco desaparezca por propia iniciativa.

llibreria

st. jordi

papereria

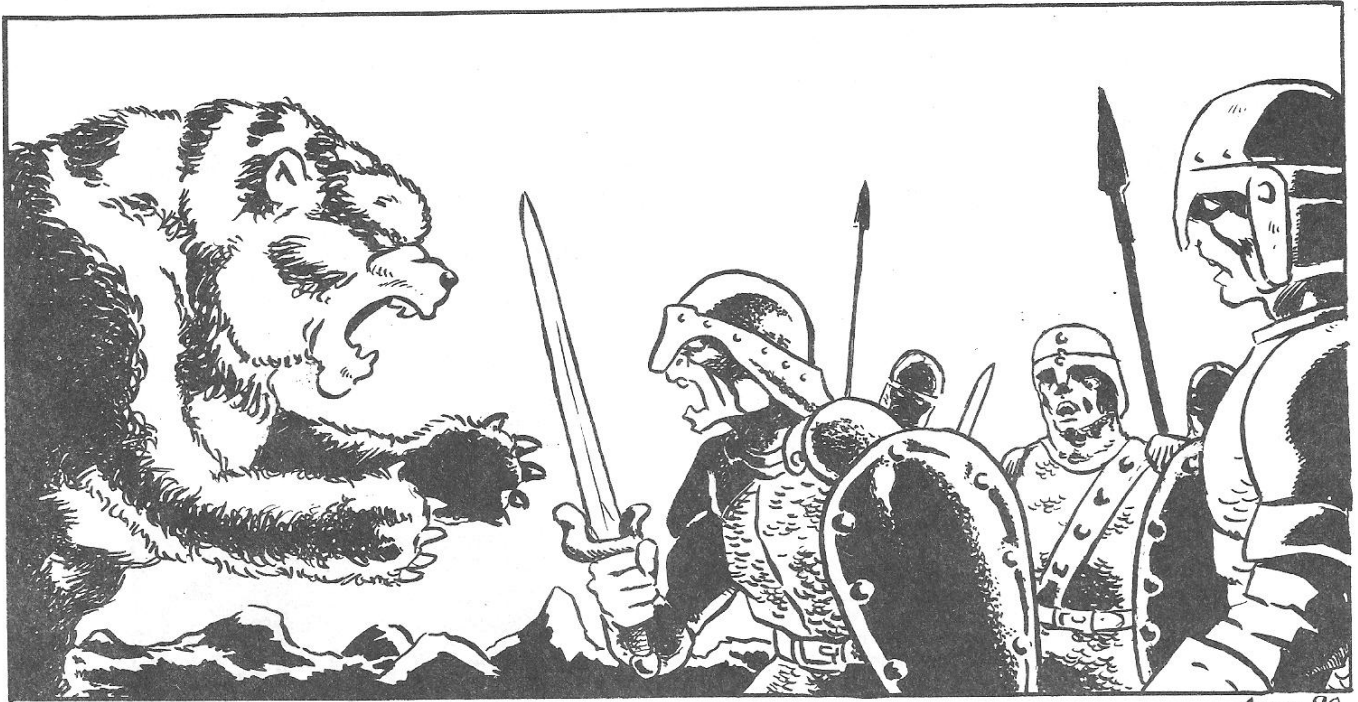
lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIÓ**

**wargames
temàtics
i rol**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

THARNEFUIN (CONT.)



ALEX. 90

Aquí está la esperada segunda parte de Tharnefuin, una extensa y elaborada aventura a través de los paisajes de Tolkien, el módulo que ganó el premio del Campeonato de Módulos en "Joc a Ciutat 90" (Jornadas de Palma de Mallorca). Ya podés seguir con vuestra arriesgada misión de mensajeros camino de los Salones del Rey Elfo Thranduil.

por Sergi Cubells

Al Sur de la Carroca

-Del Iach Iaur a la Carroca: 30 millas.

Al dejar atrás los pantanos, el día está avanzado. Entran en una zona de praderas de hierba y trébol, con abundantes campanillas violetas, amarillas y margaritas blancas. Son muy onduladas, con pronunciadas pendientes y sembradas de robledales y olmos. Al caer la tarde, tras remontar una pendiente especialmente empinada, distinguen a los rayos dorados del sol poniente el brillo al Este de una cinta plateada: El Anduin. Poco antes de acampar, un tiro de PP muy fácil les permite ver, a lo lejos, una gran fogata junto a un oscuro robledal. Se distingue bien, por lo que

no parece que hayan intentado ocultarla. Pueden pasar tres cosas:

- A) Evitan la fogata dando un rodeo.
- B) Se acercan cautelosamente a echar un vistazo.
- C) No ocurre nada hasta que se acercan al Iach Iaur (El vado del Bosque Viejo).

Allí, 15 millas más al Norte, son descubiertos por los centinelas orcos dispuestos en cordón. Suenan los cuernos y un grupo de jinetes de lobo de las Montañas Nubladas les persiguen:

Los Orcos

PV:70

Ataque: +13 Defensa: +10 Misil: +25
+43 +35 +45

Los Wargos

PV: 150

Ataque: +90 Defensa: +55 Armadura: Sin armadura

Son diez orcos, sobre sendos wargos. Llevan cotas de cuero duro, escudos, yelmos, cimitarras y arcos cortos.

El único lugar donde pueden refugiarse es en La Carroca, 30 millas al Norte, o sea unas 4 horas a galope tendido (sólo un Mearas es capaz de esa hazaña). Tras larga cabalgata serán irremediablemente alcanzados y la lucha se iniciará. Los aventureros serán salvados "in extremis" por un enorme oso pardo, pero no antes de que alguno de ellos haya muerto. Si uno o varios se quedan atrás para que los restantes tengan tiempo de huir, los orcos se detendrán para acabar con él/los héroes, dando una ventaja preciosa a los fugitivos. (Lo mismo, son salvados por el oso pero no antes de algún RIP) Iluvatar quiera que sea esto lo que hagan!

Uno o varios de los aventureros pueden acercarse a la hoguera a través de un frondoso robledal. El terreno está lleno de troncos y árboles, la noche es



oscura y el tiro de MM es normal. El tiro de PP de los dunlendinos se modifica en el % que supere el éxito, y además es difícil por la noche ya que la hoguera que les deslumbra.

En un claro del bosque hay cuatro hombres alrededor de un fuego. Llevan gorros de piel, túnicas de lana, capas cortas y polainas. Es fácil reconocer en ellos a dunlendinos, sobre todo si hay algún Rohirrim en el grupo. Llevan cotas de cuero blando y espadas. Están comiendo. Al lado de la hoguera hay mantas, bultos, sillas y alforjas, y más allá cinco caballos, uno de ellos de carga. La hoguera es grande, o sea que se ve de lejos. Nada más avistar el campamento, el/los aventureros oirán un fuerte ruido de metal contra metal pies pesados y cascos de caballo. A su derecha, un fuerte grupo de orcos encabezados por un jinete se acercan sin ningún disimulo al fuego, pasando a menos de cinco metros de los aventureros. Uno de los orcos se detiene un momento al lado de ellos husmeando (tirar cientos de dados) pero una ronca voz de mando le hace volver a las filas. A la luz de la hoguera verán un numeroso grupo de orcos de piel casi negra, van más erectos que los orcos normales y visten yelmos y cotas de malla de crudo acero. La mayoría llevan también bracerías y algunos perneras de metal. Todos llevan cimitarra, maza o hacha, lanzas y hay una pequeña compañía de arqueros. Calzan botas de hierro y portan un escudo en el que hay pintado un gran ojo rojo. Su jefe es una espantosa figura, montada sobre un caballo, si se le puede llamar caballo a una enorme bestia de cabeza parecida a una negra calavera de caballo que parece sacar fuego rojo por ojos y ollares. Sobre él, una figura envuelta en una negra capa, bajo la que se vislumbra una negra armadura. Bajo el alto yelmo de metal negro se dibuja un rostro pálido y afilado (No señor, no es un Nazgûl, caramba, es La Voz de Saurón). Con voz altiva y jactanciosa, sin bajar del caballo, se dirige a los dunlendinos: "Llegáis con dos días de retraso. ¿Qué os ha retenido? ¿qué noticias traéis de Isengard?". Los dunlendinos, visiblemente acobardados, responden: "Señor, se está preparando algo grande, y es inminente. El viejo barbas blancas ha enviado muchos mensajeros, y las grandes águilas han impedido que alguien se acerque. Nuestros espías en el interior hablan de reuniones largas, y el viejo barbas blancas parece llevar la voz cantante. Ya han salido mensajeros hacia Dol Guldur. Nosotros perseguimos unos mensajeros que se dirigían al Norte, y alertamos a un grupo de orcos de la calavera astada, para que los interceptaran, pero consiguieron escapar y refugiarse en el bosque de la Dama

Blanca. Desde allí les perseguimos, pero no tuvimos ocasión de atacarles, además, ¡con ellos va un elfo! Después les perdimos la pista en los Campos Gladios, por culpa de una maldita niebla que nos tuvo parados varios días. Por eso llegamos con retraso, ¡oh gran señor!".

"Entonces, lo que sospechábamos es cierto" dice la Voz "¡Bah!, no tiene importancia, mi misión ha acabado, y todo está dispuesto en el Norte. Y si esos mensajeros consiguen pasar los Campos Gladios, cosa que dudo, no pasarán desapercibidos a la línea de centinelas de Iach Iaur. Por si acaso, dirigiros hacia el Norte, ya conocéis la contraseña: Deldúwath, por si consiguieran pasar. Acechadlos al Norte de la Carroca, cerca del viejo vado, pues tal vez intenten pasar por ahí. Las cosas no han ido muy bien en la zona, ¡malditos beórñidas! Localizadlos y eliminadlos. Después, volved al camino y tendréis nuevas instrucciones". "Pero Señor" dice el portavoz de los dunlendinos "llevamos meses en las tierras salvajes y hemos servido bien a la Torre Oscura, deseamos volver a nuestras casas". "¡Perro!" El caballo de la Voz derriba al atrevido "¿te atreves a discutir mis órdenes? No te atrevas a volver sin la cabeza de esos mensajeros. Ahora partimos. Volvemos a Dol Guldur con buenas noticias".

Tras esta breve conferencia, parten hacia el Sur. Los dunlendinos quedan cabizbajos, hablan entre ellos en voz baja y se preparan a pasar la noche, dejando un centinela. Si atacan a los dunlendinos, éstos pelearán hasta que sólo quede uno con vida, que pedirá clemencia arrojando la espada. No será muy difícil hacerle hablar, aunque se resistirá un poco. No conoce la identidad de los espías de Isengard, sabe la contraseña (Deldúwath) y que numerosos dunlendinos sirven al nigromante. De La Voz sólo sabe que "Es uno de esos sureños piratas, según dicen" y que es un capitán principal en Dol Guldur.

En este momento pueden darse dos casos: 1) Los aventureros se disfrazan con las ropas de los dunlendinos; 2) No se disfrazan o no les atacan.

1) Los orcos los detendrán, pero si el elfo y las posibles mujeres permanecen sin hablar y cubiertos por las capuchas, no pondrán pegas, dejándolos pasar con soeces bromas e insultos ("humanitos" "escoria dunlendian", etc.). Las lindeszas subirán muchísimo de tono si descubren una mujer en el grupo.

2) Si bien conocen la palabra de paso, elfos, enanos y rohirrims cantan mucho por sus características físicas, ropas y armas. Los Dunadan mucho menos, pues visten de montaraces, ropas gruesas y funcionales; sin embargo, la ropa

es claramente de corte occidental, por lo que si una patrulla de orcos les descubre (en este caso hay un 50% de posibilidades durante dos días ya que patrullan la zona entre cinco millas al sur de La Carroca y el Iach Iaur) les detendrán y hay un tiro fácil para el jefe de los orcos para identificar como occidentales a los aventureros. Lucha desigual y salvamento "in extremis" como antes.

C) Los dunlendinos tiran inmediatamente de espada y se generaliza la lucha. Si los aventureros vencen, pasar a A), pero al frente de los orcos va La Voz de Sauron.

Los Dunlendinos

PV:60

Ataque: +50Parada:+15Armadura:cuerpo blando

Los Beórñidas

Si han conseguido perder caballos y víveres, supongo que tus jugadores se darán cuenta de que sin éstos no tienen ninguna posibilidad de atravesar el Bosque Negro, por lo que su única opción es tratar de encontrar un beórñida o al propio Beorn para que les ayude. Un día y pico después de pasar el Iaur (si van a pie dos días) llegan a las orillas del Anduin. Se han desviado ligeramente al Noroeste. El río es ancho, tal vez 200 ó 300 m de anchura.

En su centro se levanta una inmensa mole de granito, un tiro de PP normal permite ver una escalera tallada en la piedra que lleva hasta su cima. Es La Carroca. Un vado de piedras planas permite atravesar el río, que en el vado sólo llega a la cintura de un hombre normal. Si deciden explorarla (pg. 56 de Mirkwood) eso no hará feliz al beórñida que, en forma de oso pardo, les vigila. Los aventureros verán con un tiro de PP fácil un gran oso pardo que les sigue durante los tres o cuatro días (80-90 millas) que tardan en llegar al antiguo vado del Norte. Si necesitan ayuda, el oso se planta ante ellos y hace para que le sigan, conduciéndoles a una casa habitada por una familia beórñida (pg. 55 Mirkwood). Se mete en una espesura de arbustos de bayas y, al cabo de un momento, aparece un gran hombre barbado con pelo rojo y vestidos de lana. Se presenta como Beoulf, y, además de proporcionar provisiones (miel, frutos secos, cram, crema, etc.) les informará de la destrucción de los orcos de las montañas nubladas a cargo de los beórñidas al mando de Beorn (ver "El Hobbit") y de la partida, días atrás, de éste hacia el Norte: "Estaba inquieto, dijo que iba a echar un vistazo, que presentía algo". En la casa de Beoulf viven los quince componentes de su familia, en una gran casa de madera plantada en medio de unos campos de trébol llenos

de flores entre las que borborean innumerables abejas. Desde ahí hasta el lindero del Bosque Negro hay dos días y pico, que transcurren sin incidentes. Siempre son seguidos por el oso pardo.

El Bosque Negro

Desde la casa de Beoulf hasta el lindero del bosque hay 40 millas de terreno despejado. Desde el lindero hasta el riachuelo negro hay 170 millas.

La zona hasta el bosque es de pradera llana, con árboles aislados. De vez en cuando se pueden ver rebaños de venados rojos y algunos ciervos ocultos entre la hierba.

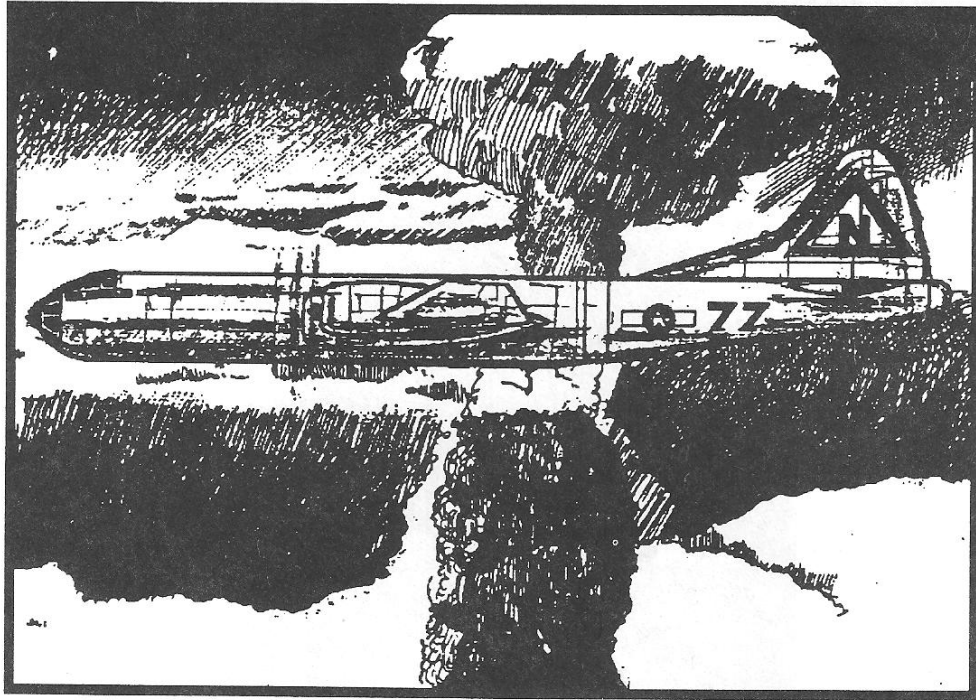
Al acercarse al bosque, el terreno empieza a subir y un extraño silencio empieza a pesar sobre los aventureros. Los pájaros no cantan, ya no se ven venados, ni siquiera conejos. El bosque aparece como un muro negro y amenaza

dor. Los árboles son nudosos, las ramas retorcidas, las hojas largas y oscuras. La hiedra crece sobre ellos y se arrastra sobre el suelo. La entrada al sendero es una suerte de arco que lleva a un lóbrego túnel formado por dos árboles inclinados, demasiado viejos y ahogados por la hiedra y los líquenes colgantes como para tener más que algunas hojas ennegrecidas. El sendero es estrecho y serpentea entre los árboles. Una capa de



ALEX. 90

En verano de 1.945 estalló la primera bomba atómica de la historia



Muy pocos años después, a lo largo y ancho del planeta empezaron a nacer unos **extraños** niños. Sus cuerpos, aparentemente normales pero profundamente afectados por la **radioactividad**, estaban dotados de poderes extraordinarios más allá de lo imaginable. Todas las grandes potencias se lanzaron a la caza de aquellos seres, convirtiendo su vida en un infierno. Durante décadas ellos han sido meros peones en un sangriento juego de estrategias geopolíticas, **ocultos** a la luz pública y tratados como **esclavos**.

Hoy las cosas están a punto de cambiar. La hora de la liberación ha llegado, la hora de...

QUEST

JUEGO DE ROL POR CORREO

REGLAS
GRATIS

- * 16 CLASES DE PERSONAJE A ELEGIR
- * MILES DE MONSTRUOS CONTRA LOS QUE LUCHAR
- * PODEROSOS HECHIZOS POR DESCUBRIR Y APRENDER
- * EXTENSOS DUNGEONS A EXPLORAR
- * CIENTOS DE OBJETOS A COMPRAR Y VENDER
- * DIOSES A LOS QUE REZAR
- * DETALLADOS MAPAS CADA TURNO
- * CIENTOS DE BOSQUES, PUEBLOS Y CIUDADES QUE RECORRER

ESTE NUEVO EXITO DE KJC GAMES LA PRESTIGIOSA EMPRESA INGLESA QUE NOS MARAVILLO CON IT'S A CRIME, EL JUEGO POR CORREO MAS FAMOSO DEL MUNDO, PROXIMAMENTE EN CASTELLANO.



**QUEST UNA NUEVA DIMENSION
EN JUEGOS DE ROL**

QUEST TIENE TODOS LOS ASPECTOS DE UNA GRAN AVENTURA DE FANTASIA, COMBINADO CON LAS VENTAJAS DE LOS JUEGOS POR CORREO.

SI QUIERES SABER MAS, PIDENOS LAS REGLAS GRATIS SIN NINGUN COMPROMISO. ADEMAS RECIBIRAS LAS PRIMERAS HOJAS DE RESULTADOS PARA EMPEZAR A JUGAR YA.

KJC
GAMES

MILLENNIUM
c/ Saragossa, 95-97, 1^a 5^a
Telf (93) 414 21 29
BARCELONA 08006



humus y hongos lo cubre. El silencio es profundo. Pronto, la luz de la entrada es un pequeño agujero y una penumbra verdosa reemplaza la luz del sol. A los lados del sendero, los arbustos son enmarañados, hay ardillas negras, y extraños ruidos, gruñidos, susurros, correteos en la maleza. Espesas telarañas oscuras de hilos extraordinariamente gruesos se tienden de árbol en árbol o enmarañan las ramas bajas. Ninguna cruza el sendero. El aire no se mueve bajo el quieto techo del bosque, y ni un rayo de sol se filtra entre las hojas.

Los caballos se niegan a entrar en el bosque. El único tipo de caballo que puede ser persuadido es un caballo élfico, ni siquiera un Mearas querrá entrar. Ningún tiro ni canción de calma les persuadirá. Evidentemente, si tan tozudos se ponen tus jugadores, pueden ser forzados a entrar, pero se negarán a comer nada del bosque, y, como es improbable que carreen unas cuantas toneladas de forraje, morirán de hambre al cabo de diez o quince días. Los caballos pueden ser dejados a cargo de Beoulf, que los cuidará.

Las noches son negras como el carbón. Entre las ramas brillan pares de ojos verdes, rojos y amarillos, y unos pálidos y bulbosos, como de insecto, pero demasiado grandes. Si encienden fuego, éste atrae cientos y cientos de ojos. Lo peor son miles de falenas

grises, oscuras y negras, algunas tan grandes como la mano, y grandes murciélagos negros. Para poder dormir, es necesario una tirada en la tabla de resistencia de nivel 3. Fallarlo supone que todas las actividades del personaje se penalizarán con un -20 debido al estrés (excepto en las habilidades de combate). Una pifia significa una pérdida permanente de un 10% en Intuición, con todas las consecuencias para las habilidades, debido al shock.

Los aventureros recorrerán aproximadamente 12 millas por día, por lo que tardarán unos 14 días en llegar al arroyo negro. Hay que tener muy en cuenta el peso de comida y agua que pueden llevar. En principio debe bastarles, pues la comida en conserva para una semana pesa 5 Kg. más el agua.

Durante el camino no ocurre nada, aunque es recomendable que el ambiente sea agobiante y denso para los jugadores. Al llegar al río negro, verán que es imposible cruzarlo de un salto. El bote con que cruzaron Bilbo y los enanos (ver El Hobbit) fue llevado por la corriente, pero está varado unos metros más abajo, pudiendo ser encontrado si registran las orillas. Para cogerlo es necesario pasar sobre troncos, hierbas, y piedras (tiro de MM poco difícil). Si alguien cae al agua, es inmediatamente afectado por un hechizo de Dulces Sueños que le durará tantas horas por cada

10 puntos que falle su tiro de resistencia contra nivel 15.

Al anoecer de ese día, tras atravesar el arroyo, los aventureros se encuentran, sin saberlo, a pocas millas de una bifurcación escondida del camino, que lleva a Sarn Goriwing. Allí acechan las arañas. Por la noche, varias de ellas se acercan al campamento para cazar a los viajeros.

Las Arañas

PV: 50

Ataque: pi Defensa: 20 Armadura: CM Especial: atacarán proyectando sobre el/los centinelas o el aventurero que primero se despierte un hechizo de "canción de encanto" (canción aturdidora) de nivel 5. Después, les picarán para paralizarlos y les envolverán en su tela. Recuerda que las arañas son inteligentes, aunque no muy listas. El veneno de las arañas sólo es mortal en caso de fallo crítico en la tirada de constitución. Fallar el tiro es quedar paralizado 1D6 minutos, resistir el veneno supone una penalización de -10 a todos los tiros debida a un ligero mareo.

Los aventureros son vencidos por las arañas: procura evitarlo, sin que se note mucho. Haz tiros de "sexto sentido", Percepción, que uno se despierte al ser picado ¡yo qué sé! para eso eres el Master, caramba, no dejes que te fastidien la



aventura un par de arañitas de nada! Después de todo molesta bastante a los jugadores perder siempre y ser salvados "in extremis" a todas horas. En caso de que tus jugadores sean extremadamente torpes o desafortunados con los dados (es decir, malos tramposos), dejad que las arañas las envuelvan en telarañas, les cuelguen de un árbol, les pinchen, piquen y devoren a uno o dos alegremente, pero deja escapar al resto. Así encontrarán irremisiblemente a un grupo de elfos bien armados y enfadados que buscan a sus parientes perdidos; Aegnor (ver más adelante) penderá de una rama, no habrá sido devorado, y explicará su historia. Los elfos decidirán acudir al rescate, y como no desean enseñar los caminos del bosque a unos extraños y no están para pamplinas, enviarán a dos de los suyos con Aegnor y el mensaje a Amon ahranfuil y se llevarán a los aventureros con ellos al rescate. Los elfos no deben ser demasiados, tres o cuatro; en este caso es trabajo tuyo hacer sus características, pero no dejes que les hagan todo el trabajo a los aventureros.

Si los aventureros vencen a las arañas un tiro de PP fácil hace ver a los aventureros que una de las arañas que huyen se encarama a un árbol al borde del camino del que pende un saco de telaraña de forma humana. Una vez muerto o ahuyentado el bicho (recuerda, las arañas no son muy valientes, y además están escarmentadas por su encuentro con Bibó y compañía, por lo que, en cuanto sufran un par de bajas y la pelea les vaya mal, huirán) y abierto el bulto, descubrirán en su interior un elfo Sivan, vestido de verde, mareado y débil por el veneno de las arañas. Está herido por una flecha, cuyo mástil aún le sobresale de la espalda. Aunque la herida no es mortal, le ha hecho perder mucha sangre. Una curación, unos primeros auxilios o unas gotas de Miruvinor le pondrán en condiciones de hablar. Por cierto, si tus aventureros son tan inútiles como para no salvar al elfo, peor para ellos. No se enteran de nada y pasar al desenlace. El elfo les explicará la siguiente historia:

"Soy Aegnor, hijo de Lórinol. Hace unos días salimos a cazar con la princesa Namirë, hija de Heladil, sobrina de Thranduil, y cuatro alegres compañeros más. Al Norte del camino fuimos sorprendidos por una numerosa partida de Yrchs vestidos de hierro. Nunca se habían visto a esas miserables criaturas tan al Norte, jamás se habían atrevido a cruzar el viejo sendero. ¡Cómo ha creído la sombra del Nigromante! Cayeron sobre nosotros, luchamos, pero eran muchos y cubiertos de armaduras. Mataron a Gelmir y Duilwen y nos cogieron prisioneros a la princesa, a Saeros y a mí. Nos ataron y nos obligaron a co-

rrer a punta de látigo. Tomaron una bifurcación oculta del camino, hacia el Sur, cerca de aquí. Corrimos por un oscuro y retorcido camino lleno de telarañas durante tres o tal vez cuatro días. Llegamos entonces a una zona escabrosa, de empinadas colinas boscosas. Los árboles iban clareando a medida que subíamos. Pronto estuvimos sobre el techo del bosque, que se extendía a nuestros pies. Ante nosotros, una extensión de colinas y montañas bajas rojas y escarpadas, pobladas de matorrales, espinos y árboles negros y aislados, casi todos muertos. Enseguida sentí que algún mal había estado actuando allí. Llegamos a un desfiladero entre dos colinas. Allí había una guardia de yrchs. El jefe de los que nos conducían golpeó a Namirë riendo y masculló: "ya hemos llegado, ahora el amo os enseñará qué es el dolor". Yo, durante el viaje, había conseguido aflojar mis ligaduras, y, aprovechando que todos estaban distraídos con sus bromas, decidí jugarme el todo por el todo. Solté la cuerda y eché a correr, internándome en las anfractuosidades del monte, con la idea de ir a pedir ayuda y dar la alarma, ya que solo y desarmado nada podía hacer por mis compañeros. Los orcos lanzaron gritos de alarma y me persiguieron. Varias flechas cruzaron el aire y quiso la mala o la buena suerte que una me alcanzase en la espalda. Caí por un precipicio, afortunadamente no demasiado alto, y perdí el sentido al chocar contra el suelo. Creo que los orcos me dieron por muerto, pues cuando recobré el sentido, estaba en el mismo lugar y no había rastro de ellos a mi alrededor. Había perdido mucha sangre, y durante no se cuánto tiempo me arrastré de vuelta por el sendero, como en una in-

terminable pesadilla. Desgraciadamente, cuando estaba, según veo, a punto de llegar al sendero, me atacaron las arañas. Poco pude resistir, débil como estaba, y lo demás ya lo sabéis. Os doy las gracias por salvar mi vida, pero de nada valdría si mi señora Namirë muere. ¡Salvad a mi señora! ¡Quien sabe qué cosas horribles pueden haberle sucedido en manos de esas repugnantes criaturas! No hay un momento que perder. ¡Salvadla! Sois mi única esperanza".

A parte de esto, Aegnor sabe que bastantes días atrás, tal vez dos o tres semanas, fueron apresados unos enanos que se habían introducido en el bosque y que fueron encarcelados por orden del rey. Lo que no sabe es que han huido en ciertos barriles flotantes, pues esto ha sido mantenido en secreto, aunque se rumorea. Se ofrecerá a llevar el mensaje a Thranduil, pues conoce senderos ocultos y secretos, protegidos por encantamientos, que no quiere revelar ante extranjeros, (excepto si hay un Noldor en el grupo, claro, pero sólo al Noldor, no a sus compañeros) y que le llevarán rápidamente a Amon Thranduil; además ¿quién puede atrapar a un elfo en un bosque? Se muestra lo suficientemente recobrado como para hacerlo, aunque aún débil para ser útil en la expedición de rescate. (Si algún PJ ha muerto, se le puede reemplazar por este PNJ).

Pueden pasar tres cosas:

1) Los aventureros acceden a que lleve el mensaje (o no) y van a rescatar a la Princesa Namirë. (¡Bien por ellos!).

2) Pasan de la princesa, pues consideran más importante el mensaje (mal, mal, ¿y las "casualidades" de la Tierra Media?).

3) Dividen el grupo para cumplir las dos misiones. (Que ganas de fastidiar al master ¿eh?).

En el caso 3, ya te las arreglarás nene, no querrás que haga yo todo el trabajo. En el caso 2 no hay problema. Llegan a los Salones del Rey Elfo, dan el mensaje y, si van hacia la montaña solitaria, con un poco de suerte llegan a la batalla de los Cinco Ejércitos. Evidentemente no se enteran de nada de lo que viene a continuación, con todas sus consecuencias.

Vamos al caso 1, que es el que nos interesa. Ya tenemos a nuestros aventureros ante un buen dilema de conciencia. ¿Es más importante el mensaje? ¿abandonarán a una hermosa princesa elfa en las garras de los odiados orcos? ¿rescatarán a la princesa dejando el mensaje de Aegnor? Mira, procura que confíen en el elfo y vayan al rescate, pero no te pases, que no se note. Aquí debes hacer gala de facultades diplomáticas. "¿Lo conseguirás?" ●



ALEX. 90

(Continuará)

MUTANTES *en la Sombra*

*Un juego de rol en un mundo
demasiado parecido al nuestro*



Mutantes en la Sombra es un juego de rol ambientado en la Europa de los 90. Los personajes son Mutantes, seres dotados de esos poderes extraordinarios que hasta ahora sólo habías podido experimentar en los juegos de fantasía medieval. En un mundo salvaje lleno de violencia la vida de un Mutante vale muy poco y tendrás que dar lo mejor de ti mismo para sobrevivir.

Un reglamento detallado, realista pero "jugable" y sencillo te permitirá reproducir todo tipo de situaciones de acción: combates, persecuciones poderes mutantes... Se incluye también información detallada sobre las organizaciones secretas que luchan en un universo oculto a los ojos de la opinión pública.

MUTANTES EN LA SOMBRA

El primer juego de rol en el mundo contemporáneo diseñado totalmente en nuestro país.

MUTANTES EN LA SOMBRA

EL MUNDO NO ERA EL LUGAR MAS APROPIADO PARA ELLOS.



A la venta a partir de marzo en los mejores establecimientos del país o por correo en:

LUDOTECNIA: Hurtado Amézaga 10, 1º D Of. G
48008, Bilbao. (94) 416 04 58

LUDOTECNIA: CREANDO MUNDOS

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	☐

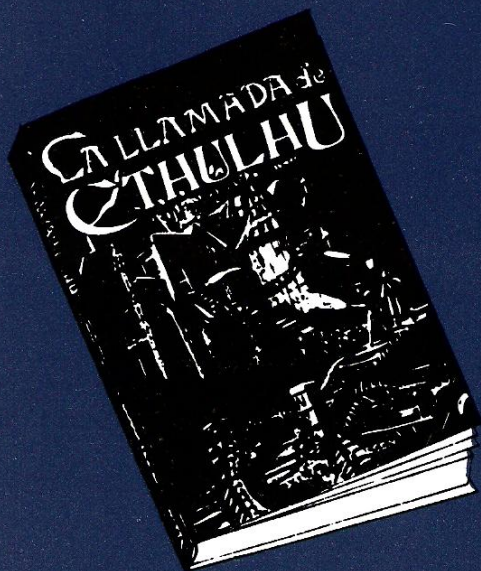
☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal por valor de 1.800 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

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 CTHULHU

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



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

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

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

En librerías y
especialistas en juegos

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

