

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

24

KILLER

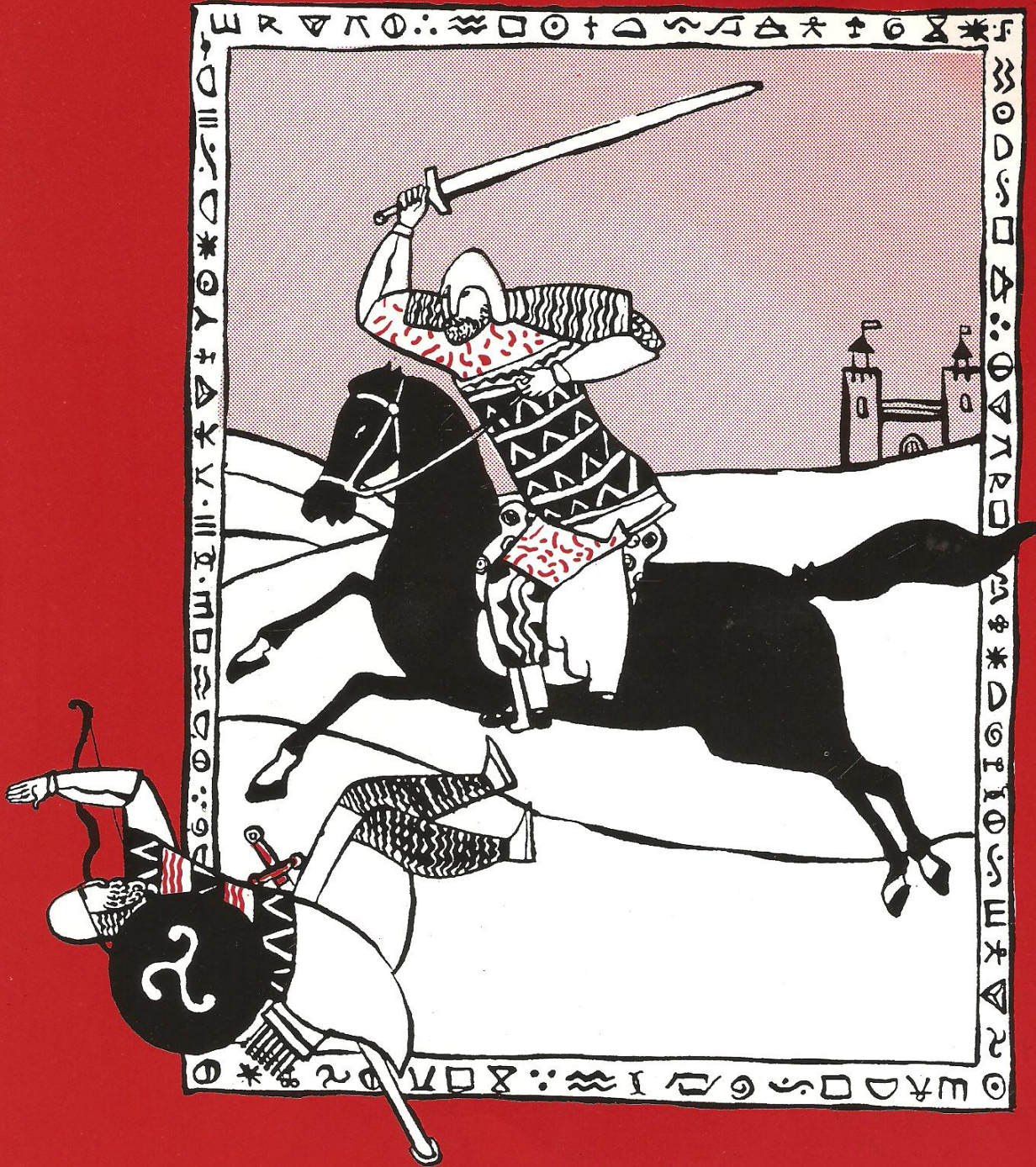
CONJURA PALATINA
Módulo Stormbringer



Mutantes en la Sombra - MBT en golfo

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.



JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

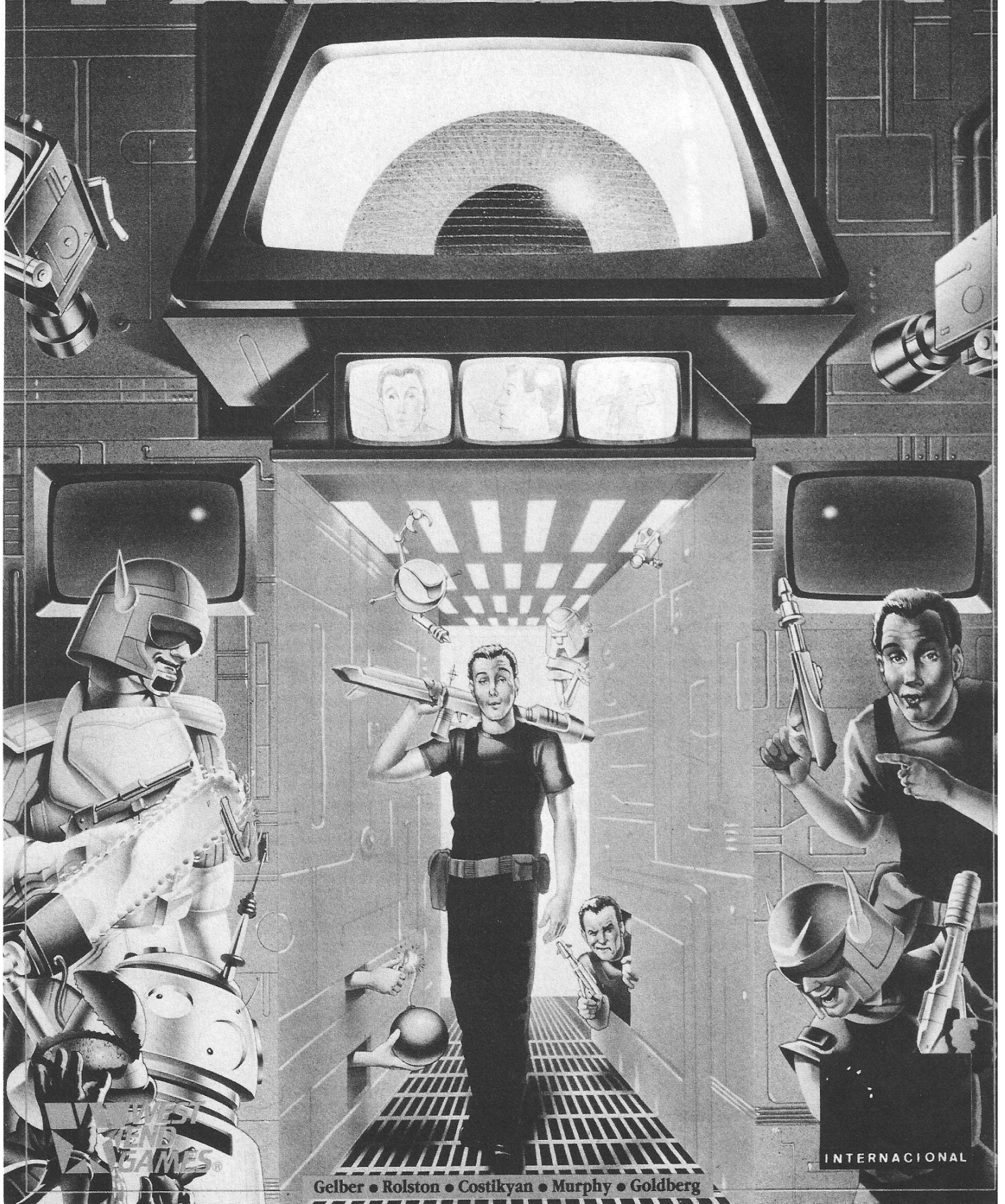
Aquelarre



EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA[®]

PARANOIA



Gelber • Rolston • Costikyan • Murphy • Goldberg

INTERNACIONAL

SUMARIO

Lider 24
Julio 1991

Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Maquetación:
Ricardo Batista
Portada:
Arnal Ballester
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex Fernández
Colaboradores:
Alejo Cuervo, Rosa Pomares, Ricard Ibáñez, Enrique Peláez, Lluís Salvador, Juan Luís Martínez, Juan Lillo Simón, Miguel Aceytuno, Sergi Cubells
Composición y maquetación:
Edilínia, S.L.
Sant Bernat de Menthon, 2
08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad:
Joaquima Díaz
Suscripciones:
Xènia Capilla
Imprime:
Hurope, S.A.
Recard, 2 - Barcelona
D.L.: B-8358-86
Tirada:
6.000 ejemplares
Nº. de suscriptores:
1362

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte las opiniones de sus colaboraciones. Ni ellos las nuestras.

E	l Estado de la Afición	6	
	Clubs	6	
	Comunikado	7	
	Novedades	8	
	Actividades	9	
	ENJUSIM 91	10	
	Ranking	11	
	Comic	12	
	Mercadillo y Desafíos	13	
	La esperanza del Talismán	15	
L	a biblioteca deAnkh-Morpork	16	
E	l Consultorio del Orco Francis	18	
	Los secretos del diablo	19	
S	ilencio, se juega	22	
	MBT, el mundo se extiende más allá de Europa	22	
	Lucha por el poder en el Mediterráneo	31	
	Flechas contra corazas	36	
D	ossier Rol en Vivo	37	
	Es solo un juego pero me gusta	38	
	Un nuevo enfoque de actividades al aire libre	42	
	Killer: el asesinato considerado como una de las Bellas Artes	45	
E	l pincel de Marta	46	
	Pintando figuras	46	
L	a voz de su master	48	
	Mutantes en la Sombra	48	
	Canto Infernal	50	
	¿Nos vamos de copas?	52	
	Costumbres sociales en la Edad Media	53	
M	ódulos	54	
	Conjura palatina	54	
	El regreso del Señor del Segre	61	
	Tharnefuin (IV)	63	

EL ESTADO DE LA AFICION

Excalibur & Compañía
de Cádiz

Nuevo club formado en la localidad gaditana de Barbate por siete jóvenes que acaban de empezar en esto del rol. Sus juegos favoritos son Stormbringer, La Llamada de Cthulhu y Battle Tech, así como algunos de factura propia. Su gran ilusión es



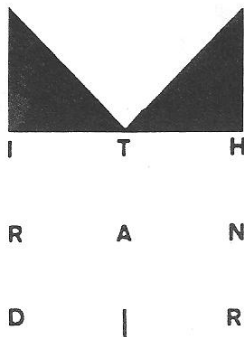
conseguir llevar a cabo unas Jornadas de Rol y Simulación en su ciudad, pero mientras tanto se enfrentan al problema más cotidiano de encontrar un lugar donde poder llevar a cabo sus partidas. Si queréis poneros en contacto con ellos su dirección es: Juan Carlos Hernández Garrido, c/ Real Almadaba nº 5, 2ª planta izquierda. 11160 Barbate (Cádiz). Tel: (956) 430323.

Blood of Steel
de Graus

Blood of Steel es un nuevo club de rol nacido en la localidad oscense de Graus dedicado con pasión a jugar a todos los juegos de rol traducidos al castellano además de algún temático como el Blood Bowl. Debido al poco tiempo que llevan funcionando su número de socios es aún bastante limitado, algo que quieren solucionar de inmediato. Si te animas has de saber que para los cincuenta primeros socios la entrada es gratuita. La dirección es: Jacobo Castán, c/ Angel Samblancat 12, 1º izq. 22 430 Graus, Huesca.

Mithrandir
en Pamplona

También con la idea de ponerse en contacto con otros



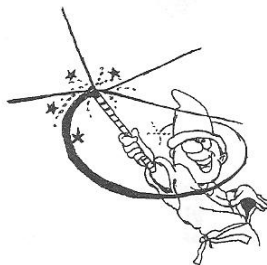
clubs de rol nos escriben los pamplonicos de *Mithrandir*. Como ya te habrás dado cuenta su juego favorito es el MERP pero no le hacen ascos a una buena partida de D&D, Cthulhu, Traveller, Stormbringer o Rune Quest. La dirección de su secretario es: Daniel Istúriz, Monasterio de Iratxe 37, 6º C. 31011 Pamplona, Navarra.

Airlance
de Madrid

Este club de la zona norte de Madrid nos ha sorprendido gratamente ya que no sólo se dedican a los juegos conocidos sino



que han tenido la osadía y las ganas de crear su propio juego, del cual hablan muy bien (¿amor de madre?). Si estáis interesados en contactar con ellos lo podéis hacer a través de dos direcciones distintas: Fernando Javier Muñer, c/ Alfredo Marquerie 9, 10º C, esc. izq. 28034 Madrid, Tel. (91) 7301706, Fax. 3203713 (a la atención del señor Belar); y Eduardo Martínez, c/ Melchor Fernández Almagro 19, 12º b, 28034 Madrid, Tel. (91) 3143417, Fax. 5496059.

Los Amigos de Gandalf
de Málaga

Este es un club formado por cinco chicos que reconocen tener muy poca experiencia en esto del rol pero muchas ganas de conocer más a fondo el funcionamiento de estos juegos. Si queréis ayudarles a adentrarse en el mundo del rol o sencillamente entrar en contacto con ellos sus señas son: Alejandro Ramos García, c/ Joaquín Quiler Bloq. 2, 6º A. 29014 Málaga.

Sigue la afición en la mili

- CERRO MURIANO, BRIMZ XXI L. G. 1010 BA -



Nos llegan más noticias desde los cuarteles, en concreto desde Cerro Muriano en Córdoba. La carta se refiere al club aparecido en el pasado LÍDER 22, que por un descuido del remitente no llevaba la dirección. El asunto ya está solucionado y además el club ha sido por fin bautizado con el inequívoco nombre de *El Halfing Borracho*. Sus señas son: Oficina del SERRES BRIMZ XXI RIMZ La Reina nº 2, Bon Lepanto 14340 Cerro Muriano, Córdoba.

(A)Mi-Go(s), Los orcos de
Yuggoth de Albacete

Menudo nombrecito el de este club albaceteño que también se

dirige a nosotros con la intención de contactar con aficionados que tengan deseos de jugar. En cuestión de preferencias Cthulhu es el elegido, pero también juegan a Rune Quest, MERP, Star Wars, etc. Si queréis saber más: Virgilio Gómez, c/ Muñoz Seca 2, 1º A. 02002 Albacete.

Rolpenjats de Amposta



Este grupo de "colgados del rol" (traducción de su nombre) funcionan desde mayo del 90 dedicando sus esfuerzos a sobrevivir en juegos tan variados como MERP, Star Wars, Stormbringer, James Bond, Rune Quest, La Llamada de Cthulhu, Aquelarre y D&D. Están interesados en contactar con otros clubs españoles con el objetivo de intercambiar módulos, extensiones, consejos, etc. Su dirección es: Verge del Pilar 10, 43870 Amposta, Tarragona.

A.S.C. de Berango



Desde Bizkaia nos llegan noticias de *Anacronic Slaughters Corporation*, o lo que es lo mismo A.S.C., un club de reciente creación que se dedica al rol pero que confiesa su deseo de adentrarse en los caminos de los juegos temáticos, de guerra y rol en vivo. Al contrario que



muchos otros grupos con mayor tiempo en esto si disponen de un local donde realizar sus actividades. En su carta nos explican su deseo de comunicarse con otros clubs y de sacar un fanzine, lo cual nos parece una idea fantástica que no deben dejar de lado. Sus señas son: A.S.C., c/ Sabino Arana 4, 1º D. 48990 Berango, Bizkaia.

de publicar un fanzine informativo con el que dar un poco de caña y tener al corriente a toda la gente que se mueve alrededor de este mundo en la capital andaluza. No podemos más que animaros y esperar que vuestra publicación llegue lo antes posible a nuestras manos. Su dirección es: c/ Tomás de Aquino 4,3º b. 14004 Córdoba.

al rol y los wargames para que se pongan en contacto con ellos, especialmente los de Galicia. Actualmente están llevando a cabo sesiones de iniciación de los principales juegos del momento y tienen la vista puesta en la organización de un torneo de wargames, con Battletech, Advanced Squad Leader y Third Reich como estrellas. Podéis contactar a través de los siguientes teléfonos: (981) 593322, Carlos González, y 598397, Roberto Noya.



Abyssdream en Jaén



Club totalmente dedicado a jugar a Rune Quest, del que suponemos deben ser tan expertos como forofos. Les gustaría entrar en contacto con gente interesada en jugar a este juego, sobre todo si son de Jaén. También nos dicen en su carta que están preparando un fanzine (parece que os ha dado fuerte a todos con esto de escribir) que tenemos muchas ganas de tener entre nuestras manos. *Abyssdream* apdo. nº 32, 23150 Valdepeñas de Jaén, Jaén.

Agrupación de Clubs de Rol y Simulación de Córdoba

Esta asociación está formada por *El Guardián de los Cienmil Peldaños*, *Los Elfos Oscuros* y *Lords of the Dummies*, tres de los clubs más antiguos de la ciudad andaluza, que ya llevan alrededor de seis años jugando. Su objetivo es conseguir una mayor difusión de los juegos de rol por medio de presentaciones de juegos y partidas de iniciación, y organizar unas jornadas en Córdoba, que muy probablemente tengan lugar la última semana de septiembre en la casa de la juventud de esta ciudad. Como muchos otros grupos se enfrentan con el problema de la falta de locales, verdadera plaga de los clubs. Otra de las noticias que nos envían es el deseo

Graal en Santiago de Compostela

Esta Asociación de Juegos de Estrategia y Rol lleva funcionando dos años, y centrándose en el ámbito de esta localidad gallega. Los amigos de *Graal* aprovechan la carta para hacer un llamamiento a todos los aficionados

Bard's Tale en Leganés

Este es un club integrado por seis miembros pero que aspira a aumentar su nómina lo antes posible, por esta razón nos escriben su carta. Si tienes entre nueve y quince años, vives en

Leganés y te viene de gusto incrementar tus compañeros de mesa, puedes apuntarte de forma gratuita en el club *Bard's Tale*, sencillamente llama al (91) 6874641 y pregunta por Victor.



COMUNIKADO

24

Llega el verano y esto es bueno. Con el verano, como muy bien os dirá mas adelante nuestro amigo Francis, surge una nueva oportunidad de difundir nuestro sano vicio; no la vayáis a desaprovechar.

También el verano ha sido el que ha traído desde Austin, Texas, a Steve Jackson, quien comparte con nosotros unos días con motivo de su participación en unas conferencias sobre el juego y los juguetes que se están celebrando en Barcelona, coincidiendo además con la presentación de su juego de rol en vivo: *Killer*. Del primero, Steve, hablaremos en el próximo número; del último, *Killer*, y del mundo de los juegos de rol "en vivo" trata nuestro dossier.

Este es un número de despedidas. Acaban los que han sido los dos seriales por entregas más largos publicados desde que nos hicimos cargo de la revista el actual equipo de redacción: *Lucha por el poder en el Mediterráneo* (Third Reich) y *Tharnefuin* (El Señor de los Anillos). Disfrútalos ahora otra vez, leyéndolos de golpe. ¡Ah! Que no sufran los asiduos seguidores de la sección *Plomo en las mesas*; es en el mismo *Tharnefuin* donde tienen en este número su dosis. No alteramos el orden para no desconectar a quienes siguen la saga desde el principio.

Destacar por último el interesante escenario para MBT situado en el Golfo Pérsico, ahora que cada vez está más claro que los escenarios reales de guerra contemporánea se alejan de las cervecerías alemanas.

No sudéis mucho.

La Redacción

NOVEDADES

Invasión de vampiros

A juzgar por las novedades que llegan del extranjero habrá que replantearse el tópico de que a los vampiros no les gusta el sol. Este verano se prepara lleno de chupadores de sangre. *Palladium* ha lanzado *Vampire Kingdoms* un primer libro de apoyo de su juego *Rifts* con todo lo que usted quería saber sobre los vampiros.



Dentro de esta serie está previsto que aparezca en agosto un libro de conversión por medio del cual se pueden adaptar otros juegos de esta marca (*Palladium RPG, Heroes Unlimited, Beyond the Supernatural*) al sistema de *Rifts* y viceversa. Otra marca americana, *White Wolf*, no ha querido quedarse atrás y pone en el mercado *Vampire*, otro juego de rol que gira alrededor de estas célebres abominaciones. Si no hay errores el juego estará en las tiendas americanas en junio y con posterioridad irán apareciendo diferentes suplementos, hasta un total de nueve, que completan el juego. Esta no es la única novedad de *White Wolf*, en julio aparecerá una nueva campaña de *Ars Magica*, *A Winters' Tale* que retoma el punto de la anterior *The Tempest*. Es válida para ser jugada con cualquier Saga de *Ars Magica*.

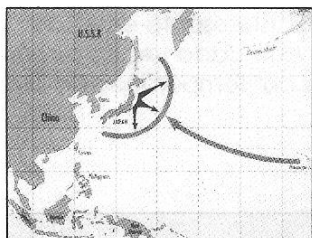
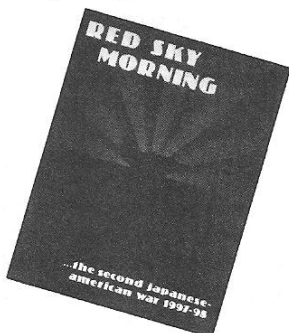
De factura propia

Esta novedad se sale un poco de la línea habitual de la sección, pero es para nosotros incluso más grata de dar. *Comando CIA* es un war-rol game que nos envía Luis Miguel Artabe, un lector de la revista. Desde

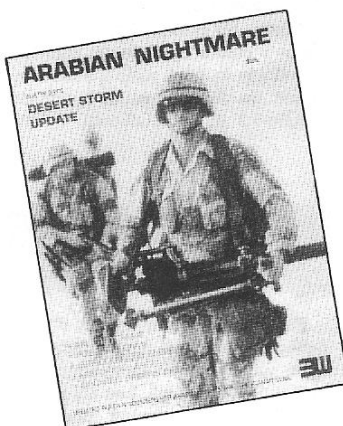
aquí nos gustaría animaros a los demás para que nos enviéis vuestros juegos. Si queréis conocer el juego podéis poneros en contacto en la siguiente dirección: c/ Vargas 47, 8º 1º izq. 39010 Santander.

De americanos y japoneses

Fresno Gaming Association tiene entre sus novedades dos batallas del conflicto que enfrentó durante la Segunda Guerra Mundial a los aliados y al ejército del Japón. Se trata de la batalla de Tarawa y de la de Saipan, dos ejemplos en los que intervienen tropas de tierra, mar y aire. Estas dos batallas aparecen bajo el nombre genérico de *Pacific War Classics, Volume 1*, una serie que tendrá su continuación en el invierno de 1991-92 con las batallas de Pearl Harbor, Wake Island Coral Sea y Midway. Pero no se acaba aquí la conflictividad entre nipones y americanos porque la marca *XTR Corp.* lanza al mercado otro juego centrado en este escenario, *Red Sky Morning*. En este caso nos transportamos en el tiempo hasta 1997 para asistir a un nuevo conflicto armado entre estas dos potencias. El poder económico del imperio del sol naciente parece ser demasiado para la economía norteamericana, y con una Unión Soviética desmembrada por los nacionalismos el enfrentamiento se centra entre los dos gallitos del capitalismo. *Red Sky Morning* es un wargame aero-naval en el que se enfrenta la tecnología punta actual evolucionada en el corto espacio de tiempo que existe hasta el estallido de esta hipotética guerra.

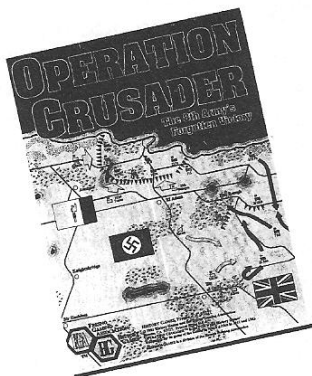


Arabian Nightmare



BW lanza esta pesadilla árabe para poner por fin un punto y aparte en este obsesivo capítulo del conflicto americano-iraquí. Para el amante de los wargames o el que sienta curiosidad por este conflicto en concreto, el juego es muy completo y contempla las distintas posibilidades que se plantearon durante los meses de tensión y enfrentamiento. Otra de las ventajas es que son tres juegos en uno: el militar, el político y el introductorio, con lo que aumentan las posibilidades de disfrutar con *Arabian Nightmare*.

Más novedades en wargames



Pero esta no es la última novedad en el campo de los wargames. *History Games* tiene ya en el mercado *Operation Crusader*, un juego táctico/operacional sobre el conflicto de la Segunda Guerra Mundial en el marco del desierto. Tres operaciones distintas son las que se incluyen: *Brevity*, *Battleaxe* y *Crusader*. Se trata de un juego válido para 1 a 4 jugadores, con una fácil mecánica muy similar a la de *Air Bridge To Victory* de GMT. Si tus preferencias se incli-

nan por un pasado más lejano, tienes una doble oferta. Por un lado está *The Civil War*, de *RMW Games*, que tiene que estar en las tiendas norteamericanas este verano, un juego de guerra para reproducir el enfrentamiento fratricida entre el norte y el sur en los Estados Unidos. En el otro lado tenemos *La Bataille de Ligny* y *La Bataille de les Quatre Bras*, ambos de *Clash of Arms Games*. Estas dos batallas son la primera y segunda entrega de la serie que centra su atención en los cien últimos días de Napoleón como Emperador de Francia. Las dos batallas se pueden jugar de forma compatible, y como puedes imaginar representan una simulación digna de verse.

De nuevo Dungeons & Dragons

La tan comentada nueva edición del decano entre decanos *Dungeons & Dragons* ya puede ser adquirida en tu proveedor habitual. Coincidiendo con el lanzamiento del *Heroquest* de MB en los USA, TSR no quiere perder comba y lanza esta edición refundida de su D&D Básico y Expert (permitirá a los personajes evolucionar del nivel 1 al 6), presentándola en una caja de considerables dimensiones con una bella ilustración que reproduce, como no, la cabeza de un dragón. Este nuevo D&D, presentado bajo el nombre de *Dungeons & Dragons Game*, sin más clasificaciones, se presenta como una fácil introducción al mundo de los juegos de rol y a los tradicionales libros del jugador y del Dungeon Master, se añaden un tablero de cartón representando el plano de un clásico "dungeon" y unas fichas para representar los personajes, por si no se disponen figuras de plomo. Esta es la misma versión que los rumores procedentes de Madrid insistían en que íbamos a ver próximamente traducida al castellano ¡Que así sea!

Cuentos de hadas





Entre las novedades que os presentamos en este número, destaca *Faeries*, libro publicado por White Wolf para su juego estrella, *Ars Magica*. En este volumen (144 páginas) se recoge todo un compendio sobre el mágico mundo de las hadas, desde artículos de fondo sobre su naturaleza y valores éticos, hasta una detallada descripción del mundo que habitan, Arcadia. Otro gran atractivo es que como complemento al bestiario, donde se describen todos los tipos de hadas (atención, pura joya para los jugadores de *Aquelarre*), se incluye la descripción de sus características para que se puedan utilizar hadas o duendes como personaje-jugador. El volumen se completa, como no, con cuatro hechizadas aventuras.

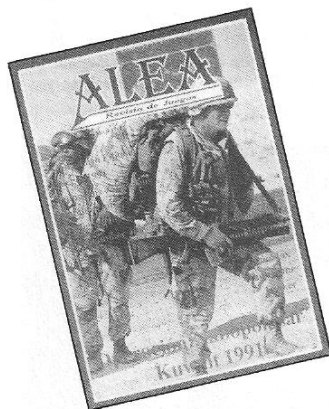
El Pergamino del Nigromante



No cesaremos de animaros para que nos mandéis vuestros fanzines. Para dar ejemplo, desde León nos llega el que publica El Círculo del Nigromante. Inicio de lo que esperamos sea una próspera segunda época. Este fanzine sobre juegos de rol, de 32 páginas tipo folio, presenta artículos de opinión, secciones fijas y, como no, módulos. En este primer número que tenemos entre manos puedes encontrar un módulo completo para *El Señor de los Anillos* y uno "a continuar" de *D&D*. La sección más original son las necrológicas, donde se destacan las muertes de afamados aventureros fallecidos en las partidas del club. Si os interesa, poneros en contacto con Alejandro callejo, C/ Sampiro 2 4ºB, 24001-León; tel 987 231333.

Reaparición de ALEA

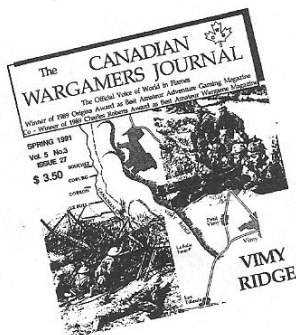
Hablar de la publicación del nº10 de Alea comporta una nota de alegría y una de seria preocupación. La de alegría (empecemos por lo bueno) es que podemos disfrutar de un nuevo número de esta revista dirigida principalmente al "wargamer duro". En su interior, se trata a fondo el reciente conflicto del Golfo, con información documental, dos escenarios para Harpoon y el habitual juego encartado, dedicado a un hipotético escenario en el contexto de la liberación de Kuwait que enfrenta a las fuerzas



multinacionales con la Guardia Republicana de Saddam Hussein. A destacar la gran calidad de las fichas de cartón para el juego, que no tienen nada que envidiar a las de los wargames americanos. Esta búsqueda de la calidad en el juego es la que dió origen al retraso de la publicación del número, pero desde la redacción de Alea nos indican que es muy probable que salga otro ejemplar antes del verano, ya que tienen dispuesto el material. La noticia negativa es que nos hemos enterado de que Francisco Javier Cebrian, miembro del consejo de redacción, sufrió un grave accidente automovilístico. Desde aquí le deseamos su más pronta recuperación.

Fanzines veteranos

Mucho más profesionales son las publicaciones que tratamos a continuación. En primer lugar, para los amantes del wargame, el ya clásico *Canadian Wargamers Journal*, que en este número presenta como más destacable comentarios sobre los juegos de figuras sobre la 1ª Guerra Mundial (escenario incluido), sobre *De Bellis Antiquitatis* (reglas para el combate antiguo y medieval, entre el 3.000 a.C. al 1485 d.C.) y sobre *Air Bridge to Victory*, de GMT.



El otro, *Fandom*, es como ellos mismos lo definen un boletín de información bibliográfica de ciencia-ficción, fantasía y terror, y recoge reseñas sobre la gran mayoría de las publicaciones de estos géneros previstas para un semestre. Aunque no es del todo exhaustiva (el período es demasiado amplio), cubre muy bien su cometido, destacando como curiosidad los comentarios sobre algunos títulos de ediciones sudamericanas que probablemente nos hubieran pasado desapercibidos. Tiene espacios (algo más pobres) dedicados a los juegos de rol y a las revistas, entre las que encontramos a LIDER. Lectores interesados dirigiros a Miguel A. Pérez, Apartado 53019, 28080-Madrid.

ACTIVIDADES

Mucho rol en Algorita

Nos llegan noticias desde el País Vasco sobre la primera *Marathon de Rol, Estrategia y Simulación*, unas mini-jornadas organizadas por *Guinea Hobbies*, el *Club Itxartu Taldea de Algorita* y *Klub Kaos de Baracaldo*. Pero lo que es más importante todavía es que cuando tengas esta revista en tus manos se habrá celebrado una nueva edición de las jornadas oficia-

les. Por desgracia las fechas elegidas, en el mes de junio, hacen que no te podamos dar información más detallada en este número. Si te podemos adelantar que con seguridad *Mutantes en la Sombra* ha seguido causando furor entre los jugadores como lo ha hecho durante las mini-jornadas. *Mutantes..* es un juego creado por José Félix Garzón e Igor Arriola que se presenta en primicia para Euzkadi en estas jornadas.

II Jornades de Jocs de Rol Sant Anastasi-91

En Lleida se celebraron los pasados días 6 y 7 las segundas *Jornades de Rol* organizadas por el club *Ludo Demonds* y con la colaboración de *Joc Internacional* y *Juguets J. Porta*, dentro del marco de las fiestas de primavera. Las actividades que tuvieron lugar fueron de diverso tipo, pero fundamentalmente consistieron en partidas de presentación oficial de los juegos *Aquelarre* y *AD&D*, y no oficiales de *Star Wars*, *Rune Quest*, *MERP* y *La Llamada de Cthulhu*. Esperamos que la cosa siga adelante con unas terceras jornadas y que, como nos dicen *Ludo Demonds*, el rol vaya teniendo cada vez mayor importancia en esta capital catalana.

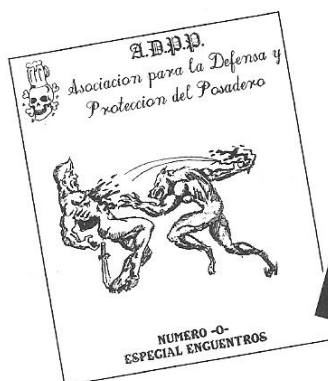


DIES 6 i 7 maig a l'Alberg Residència SANT ANASTASI
STAND INFORMATIU i diverses PARTIDES
PATICIPEN: Ricard Ibañez (autor de 'Aquelarre')
Àngel (Master del Club Homo Ludens)
PREMIS oferts per Joc Internacional

ENJUSIM-91, Madrid

El último fin de semana del pasado mes de Abril, el Club HEROE volvió a organizar la segunda edición de los ENcuentros de JUEgos de SIMulación (ENJUSIM). Como la ocasión parecía merecerlo, nos desplazamos hasta la capital para poder contar lo que allí se cocía. Una vez superada la primera decepción de que no disponíamos del "stand" que habíamos concertado, las demás impresiones fueron bastante favorables. El local era una nave del antiguo matadero, gestionada por la Junta Municipal de Arganzuela y que actualmente es utilizada para actividades varias (desde exposiciones hasta bailes de la tercera edad), en la que se delimitaban dos ambientes: una tribuna-escenario, que era el espacio dedicado a las charlas y actividades especiales, y el cuerpo de la nave, dedicado al juego y con un núcleo central para los "stands". La organización propuso al ayuntamiento enmarcar los Encuentros en el ámbito de la Semana de la Juventud, y con ello consiguieron que se les aprobara un presupuesto que ha permitido que ninguno de los participantes, ni público ni "stands", haya tenido que pagar por su participación (si bien se pidió a los profesionales del sector una fianza para ayudar a la financiación, ya que, como suele pasar, una concesión de un presupuesto y el pago del mismo no siempre están en la misma hoja del calendario). Aunque la asistencia fue más o menos la esperada, la organización se lamentaba un poco de no haber dispuesto de

más tiempo para difundir más propaganda. De hecho, solo se anunciaron vía carteles colgados en la calle por el mismo equipo promotor; la razón principal de ello fue que hasta última hora no se pudo confirmar de modo definitivo su celebración.



Como en todas jornadas que se precien, los aficionados pudieron enfrentarse en distintos torneos oficiales. En esta edición, fueron de Battletech, Runequest, Dungeons & Dragons y Baloncesto NBA (Statís Pro Basquet, juego de gran aceptación en el Club HEROE, donde funciona una liga interna). El domingo estaba prevista la correspondiente entrega de premios, unas placas conmemorativas especiales para la ocasión. Entre las actividades más espectaculares cabe destacar una

partida escenificada de Republic of Rome, donde los jugadores (miembros de la organización) iban ataviados como la situación requería y donde un narrador comentaba todas las situaciones de juego más interesantes. Destacar también la



que editan su propio fanzine. Estos últimos presentaron especialmente para los Encuentros su número 0, tamaño cuartilla y sin muchas páginas, pero que de hacer caso a sus creadores no ha hecho más que empezar. El Clan Wanted ofrece un fanzine más completo, de 30 páginas tamaño folio; Paranoia, Cthulhu, D&D, Runequest y críticas sangrientas llenan el número que nos entregaron, el nº1.

Acabamos esta reseña con la charla que mantuvimos con la gente que nos pareció (salvando a la organización) más emprendedora: SOFT'N'ROL (Apartado de Correos 60.166 de Madrid, ¡ojo! han abandonado su apartado anterior, el 60.020). Este grupo funciona tanto como club como equipo de creadores de juegos. Contactamos con ellos en las pasadas JESYR, pero problemas de entendimiento y horarios de trenes habían impedido que pudiéramos presentar sus actividades. Por el momento, tres son los proyectos que les mantienen activos. El primero, Nasofor, es un juego por correo de ambientación épico-medieval. Nasofor es un continente que han creado, de una extensión aproximada a la península ibérica. Tienen descrita su historia, los tipos de habitantes y su distribución geográfica; la acción de los jugadores empieza a partir de una fecha y una localización determinada. Nos aseguran que el número de jugadores es casi ilimitado, ya que las reglas son sencillas, y sólo falta la coordinación



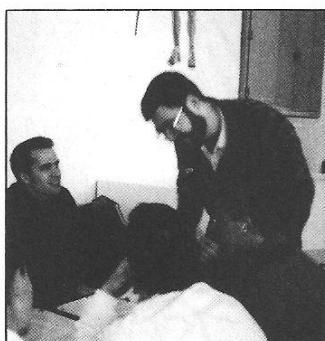
Partida escenificada de Republic of Roma



del equipo de Masters. El jugador puede llevar un personaje o un grupo; el (o los) personaje(s) lo(s) confecciona(n) la organización a partir de la respuesta a un cuestionario, sobre el carácter y demás rasgos que define el jugador. Los turnos representarán seis horas de acción. Como es habitual en este tipo de juegos, el turno se corta cuando el personaje se enfrenta a una acción especialmente relevante. Los



jugadores pueden interaccionar entre ellos, y se editará el correspondiente folleto que permitirá seguir la evolución de los hechos en Nasofor. Como hemos comentado, se empezó a distribuir propaganda del juego en Barcelona y ya han empezado a jugar con las doce personas que hasta la fecha se han interesado, aunque no hay ningún problema para apuntarse sobre la marcha. Su segundo proyecto es un juego de "space opera": Neley. Se pueden plantear acciones a diferentes escalas, desde la exploración de planetas, el combate entre naves o contactos cuerpo a cuerpo tipo Alien. Esperamos ampliar el comentario cuando nos envíen un ejemplar del mismo. El tercer proyecto, y quizá el más ambicioso, es un juego de rol



Ricard Ibáñez iniciando al Aquelarre

sobre el descubrimiento de América. Para su realización se han puesto en contacto con la Comisión del Quinto Centenario y tienen ya el proyecto en el depósito legal. Pretenden que sea un juego donde se plasme más la aventura del descubrimiento que la conquista, para evitar susceptibilidades y juegos de masacre.

Pues nada más, esto fueron los Encuentros de Madrid, sólo cabe esperar que se repitan y superen el año próximo. ¡Animo y adelante!

R A N K I N G

Este ranking corresponde al mes de mayo de 1991. El ganador del sorteo del mes de mayo fue: José M.^º Villaroya, de Madrid.

JUEGOS DE ROL

Puntos otorgados: 11.080
Juegos puntuados: 38

1.º	El señor de los anillos	2.560 =
2.º	La llamada de Cthulhu	1.367 +
3.º	Star Wars	1.190 -
4.º	Runequest	1.050 +
5.º	Rolemaster	865 -
6.º	Paranoia	540 +
7.º	Aquelarre	525 -
8.º	Stormbringer	355 =
9.º	AD&D	256 +
10.º	Ars Magica	245 +
11.º	D&D	194 +
12.º	Champion	142 +
13.º	MegaTraveller	134 +
14.º	Twilight 2000	112 +
15.º	Cyberpunk	110 +
16.º	James Bond 007	85 -
17.º	Traveller	68 -
18.º	Traveller 2300	66 +
19.º	Mechwarrior	62 -
20.º	Cyberspace	56 +

JUEGOS TEMATICOS

Puntos otorgados: 3.468
Juegos puntuados: 41

1.º	Heroquest	560 +
2.º	Talisman	364 +
3.º	Bood Bowl	336 -
4.º	Cruzada Estelar	334 +
5.º	Space Hulk	315 =
6.º	Car Wars	170 +
7.º	Modern Naval Battles	142 +
8.º	Adv. Heroquest	124 +
9.º	Republic of Rome	112 +

10.º	Civillitation	106 -
11.º	Avd. Space Crusade	96 +
12.º	Fantasy Warriors	82 +
13.º	Football Strategy	82 +
14.º	Dungeon Quest	56 +
15.º	Aliens	48 +
16.º	Empires in Arms	46 +
17.º	Kingmaker	42 +
18.º	Circus Maximus	40 -
19.º	Space Marine	34 -
20.º	New World	28 +

WARGAMES

Puntos otorgados: 3.680
Juegos puntuados: 60

1.º	Battletech	832 =
2.º	Cry Havoc	277 +
3.º	S. Batailles	172 +
4.º	S. Europa	168 +
5.º	Command Decision	150 +
6.º	ASL	135 -
7.º	Gulf Strike	132 -
8.º	Squad Leader	98 =
9.º	Third Reich	90 +
10.º	S. Fleet	88 +
11.º	Russian Cpg	87 -
12.º	Harpoon	80 -
13.º	World in Flames	60 +
14.º	Silver Bayonet	58 +
15.º	Napoleon at Leipzig	56 +
16.º	Napoleon's Battles	54 +
17.º	Flat Top	30 +
18.º	Battlefield Europa	28 +
19.º	SS Amerika	26 =
20.º	Arabian Nightmare	24 +

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

SEA COMO FUERE QUE LAS AMENAS SESIONES DE TIO TRASGO FUERON BRUSCAMENTE INTERRUPTIDAS POR TIO NAPO EN EL EPISODIO ANTERIOR, LA DIRECCION SUSPENDE LA SECCION DENOMINADA 'TITULO' HASTA QUE SE ACLARE LA COSA. GRACIAS POR SU ATENCION.



QUE TE PARECE? BWAHAHA
¡VENGA, LLAMA A ALGUN
ORCO DE ESOS!
HAHAHA



¡QUE AFORTUNADA EXPLOSION!
¡ME DA LA OPORTUNIDAD DE
RECURRIR A MI ARMA
SECRETA!



HAH, TIO NAPO, ¡LO
HICIMOS, ¡TO MAMOS
LA PAGINA COMO NOS
MANDASTE!

SI, BUENO...

¿ALGO COMO
"DISCRETAMENTE"?



DEBE SER
EL SHOCK.

¡IDIOTAS!!
¡DUNJONEROS!!! ¡LO TENIA
ELFO IDES!!!, EN MIS MANOS!



SÉ QUE ES DEMASIADO CRUEL... PERO DEBE
HACERSE... DEBO LIBERAR ESTA PAGINA...
Y PARA ELLO DEBO DAR CORTA BLANCA A...



LOS **MASTERS
BERSEKER**
(Y QUE DIOS ME
PERDONES)

HAMBRA

TIRAME UN DRO!!

P. 35!



¡¡NO SSSE PIERDANN EL PROXIMO EPISODIO, LA FURIA DE LOS MASTERS BERSEKER
DEL TIO TRASGO CONTRA LA ESTRATEGIA DE LA BRIGADA GUARANPI DE TIO NAPO!!
¡DOS MUNDOS EN COMPLETO! ¡GUERRA! ¡SANGRE! ¡MUERTE! ¡INSULTOS! ¡DADOS! ¡COSAS VERDES!
¡¡TODO ESO (Y MAS) EN EL PROXIMO EPISODIO!!



© ALBERT MONTEYS : HONOR 1991



II Jornadas de Rol y simulación de Cantabria

Vamos a tener que darles un palo a esta gente de Cantabria. A cada momento están organizando jornadas que consiguen abarrotar de gente los locales pero de nosotros no se acuerdan hasta al cabo de meses. Bueno, pasando de reprimendas lo cierto es que aunque un poco tarde nos siguen teniendo al corriente de sus actividades, y eso es lo que importa en definitiva. Las jornadas han sido organizadas por los clubs de rol *Los Prolapsos de Nyarlathotep* y *Perros de Tilforst* de Santander, con la colaboración del Centro Cultural "Modesto Tapia", *Joc Internacional* y *Hobby Models* durante el pasado mes de febrero. Durante estos días las mesas se llenaron de jugadores de Cthulhu, Star Wars, AD&D, Warhammer, Twilight 2000, MERP y también Civilización. El resultado volvió a ser un éxito y animó a todos los que trabajaron en la organización a seguir al pie del cañón y volver a reunirse en octubre en las que serían las terceras jornadas de Cantabria. Adelante, y seguid teniéndonos informados.

Rol en vivo en Barcelona

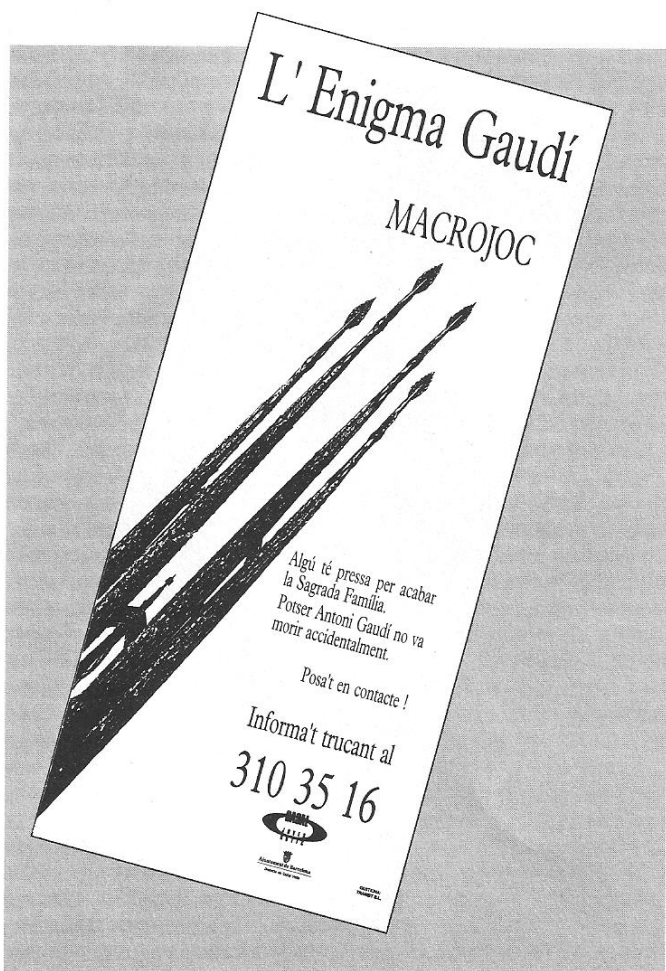
Como algunos de vosotros ya sabéis, el pasado mes de mayo se realizó en Barcelona el rol en vivo *L'Enigma Gaudí* basado en el hipotético asesinato del arquitecto catalán. Gracias al juego organizado por el *Casal de Joves del Barri Gòtic* un buen número de aficionados, curiosos y gente de todo tipo ha podido disfrutar de un mes de intriga al mismo tiempo que redescubría la obra de uno de los artistas más personales dentro de la arquitectura. Con *L'Enigma Gaudí* queda demostrado que aunque sigue siendo poca la gente dedicada a animar el panorama del rol en vivo, los que lo hacen parecen dispuestos a encontrar una continuidad en su labor. Repasando lo que se prepara para este verano os podemos adelantar que este casal está trabajando en un juego para septiembre, mientras que *Golferichs*, otro organizador habitual, lo hace para fechas más recientes, probablemente en julio, el mismo mes que tiene programado *Homo Ludens* para hacer su segunda incursión en el rol en vivo: Proyecto Brain (ver Dossier).



MERCADILLO

Deseo vender los siguientes juegos, nuevos y a muy buen precio: *Assault* (GDW), *Kremlin* (AH), *Civil War* (VG), *Yom Kipur* (IT) y de la saga SL, *Squad Leader*, *Cross of Iron* y *Crescendo of Doom*. Preguntar por Chema a partir de las 20 h. en el (96) 2678344.

Vendo *Panzer Blitz* en perfectas condiciones y deseo encontrar el juego de *NAC El Zorro del Desierto*. Luis Miguel Artabe, c/ Vargas 47, 8º 1ª izq. Santander.



DESAFIOS

Me gustaría ponerme en contacto con gente interesada en jugar a *Las Ultimas Batallas de Napoleón* o *Battle Over Britain*, ambos de NAC, ya sea por correo o cara a cara. Angel Lluís Carrillo Pujol, Via Roma 21, 2º A. 43840 Salou, Tarragona.

Me gustaría reunirme con jóvenes roleros (de 12 a 99 años) o escribirme para formar un club. Iñaki Moreno, c/ Pintor Soler Blasco 8, 6º E. 12003 Castellón.

Si estás interesado en participar en un juego deportivo por correo basado en el football escribe a David Martínez Rodríguez, Av. Pintor Sorolla 103, blq. 1, 5º 1ª. 29018 Málaga. ¿Vas a dejar pasar esta oportunidad de emular a Jesús Gil y tal y tal?

CAR WARS

Juego de duelos motorizados



Con autorización de **STEVE JACKSON GAMES**



INTERNACIONAL



La esperanza del Talismán

Desde que empecé a jugar, he vagado como muchos de vosotros por innumerables mundos, incontables reinos y he sufrido inimaginables aventuras. A veces triunfando, a veces muriendo a manos de horribles seres con caras deformes. Pero después de tanto tiempo de vagar y de sufrir por la falta de alimentos o por las heridas recibidas en algún campo de batalla olvidado, llegué a darme cuenta de la gran cantidad de conocimiento que había adquirido y como éste podía ser útil, incluso para un programa de televisión.

por Andrés Asenjo

Casi de rebote llegué a formar parte del equipo de este programa, *El Rescate del Talismán*, que es el primero que tiene cierta relación directa con nuestro hobby. Mi labor en un principio fue de asesor, pese a que luego llegué a desarrollarme algo más dentro del propio organigrama del equipo de guionistas e incluso ahora formo parte de un muro al que doy vida.

En sí ha sido toda una experiencia el ver como se realiza un programa de estas características, en el cual hay gran cantidad de efectos técnicos con los que se puede jugar para realizar un trabajo imaginativo y entretenido para el espectador. Basándose en el Croma-Kit y teniendo en línea a dos ordenadores con el sistema Ultimate, además de dos Paint-Box y un Amiga, se han realizado todas las pantallas que habéis podido ver en televisión (hay más de setenta incluyendo ciertos efectos especiales como orcos, enanos, murciélagos, etc...).

Todo el programa se desarrolla dentro de un castillo, el cual se encuentra casi totalmente dominado por la magia del Señor de la Maldad. Un torreón del castillo sigue habitado por un mago bueno, el mago Máster, que ayudado por descendientes de unas nobles familias lograrán contener para siempre al malvado Señor Oscuro gracias a la recuperación de los Talismanes que en otrora fueron robados por ese malvado ser. Cada familia manda a cuatro Caballeros del Talismán para recuperar lo que por derecho es suyo, siendo uno de ellos el elegido para bajar a las profundidades del castillo -se le llama Emisario-, mientras que los otros tres -los Consejeros- se quedan en el torreón del Mago Máster ayudándole, gracias a la magia que el les proporciona.

Cuando alguno de estos Caballeros falla una pregunta o cae en algún infortunio, va directamente a parar a las mazmorras del Señor de la Maldad, de donde al final del programa puede ser liberado por sus compañeros de armas.

Este pequeño y al parecer simple

esquema necesita de un amplio grupo de profesionales para que pueda ver la luz. Entre ellos cabe destacar a Rafael Calvo, director del programa y guionista.

LIDER -¿Cómo te surgió la idea de crear este programa?

RAFAEL -Encontramos este programa en el MIP-TV de Cannes del año pasado a través de una productora francesa y desde ese mismo instante pensé que sería una bonita idea traerlo a España. De esta forma fuimos haciendo gestiones con la productora francesa y a través de ella obtuvimos también los contactos necesarios para ponernos al habla con los generadores de la idea, que fueron ingleses. Así fue como unimos intereses y gracias a una labor de equipo tenemos ahora en nuestras pantallas este juego.

L -¿Por qué le pusiste el nombre de *El Rescate del Talismán*?

R -La idea de este título nació de unas reuniones que tuve con chicos de distintas edades, todos ellos aficionados al rol y de esta forma surgió no sólo el título, sino también el diseño de una aventura, que englobará a la vez los requerimientos televisivos con el juego de rol. Gracias a esto, nuestro programa es sustancialmente diferente al inglés o al francés, ya que en ellos no hay un objeto claro de juego, sino simplemente un recorrido por las distintas salas de un castillo más o menos tenebroso.

L -¿Crees Rafael, que este programa potenciará los juegos de rol o de simulación?

R -Lo hemos hecho con esa intención. Hemos tratado de asesorarnos lo mejor posible y espero que de esta forma el programa no tenga contradicciones en este campo. Espero que no decepcione a ningún jugador de rol y que potencie los juegos de fantasía.

Pero no sólo encontré a una persona preocupada por el tema de darnos algo nuevo, distinto y entretenido, sino que también dentro del equipo pude hallar a algunos más que conocían esto del rol. Como por ejemplo Julia Erauskin, redactora del programa.

LIDER - ¿Crees que este programa potenciará los juegos de rol y simulación o quizás potencia más el juego por ordenador?

JULIA - Pienso que de la forma en la que están educados actualmente los chicos se inclinarán más por el juego de ordenador al ver este programa. Creo que ellos lo ven como algo natural, no como yo, que lo he aprendido de mayor y me suena a algo raro. Incluso creo que ahora tienen menos imaginación, necesitan que todo se lo den mascado. Les va a ser más sencillo el ordenador que el rol.

O también a Ignacio Menéndez, auxiliar de estudio.

LIDER - ¿A que juegos de rol has jugado? Porque espero que hayas jugado a alguno.

IGNACIO - Sí, al D&D, al Señor de los Anillos, Star Wars, James Bond y el que me gusta mucho es La Llamada de Cthulhu.

L - ¿Crees que este programa ayudará a potenciar el rol en España?

I - Creo que potenciará algo más los juegos por ordenador porque pienso que para ver lo que hay de rol en el programa hay que haber jugado antes alguna vez, y no todo el mundo lo ha hecho.

L - ¿Qué te parecen los personajes que salen en el programa? ¿Son demasiado estereotipados?

I - Hay algunos que me gustan más que otros, especialmente el Mago Máster, que cumple muy bien con el rol de Director de Juego.

Sí, el Mago Máster, un personaje difícil de crear y muy importante en la estructura del programa. Se lo debemos a una persona, Marcos Suárez, escritor y guionista además de un excelente compañero de fatigas.

LIDER - ¿Cómo creaste la personalidad del Mago Máster?

MARCOS - Pensé en una persona justa, mayor, quizás de 110 o 120 años, pero con mucha fantasía, como la de un niño, una fantasía en la que él cree, en la que tiene fe, ya que trabaja con ella. Capaz de comprender a los demás porque es un hombre viejo, pero todavía portador de un espíritu joven y alegre.

Son todavía muchos los programas que quedan por grabar. Muchos los talismanes que rescatar, pero siento y compruebo que la labor que estamos realizando todo el equipo será útil para que la gente, desconocedora por ahora de lo que son los juegos de fantasía, empiece a valorar por fin en su justa medida que no todos los que jugamos estamos locos. ¡Ah!, se me olvidaba: *El Rescate del Talismán* se emite en TVE 1, todos los miércoles a las 18.50. ●

La Biblioteca

Oh, días gloriosos éstos que nos han tocado vivir: después de Camioneros y antes de que hayamos tenido ocasión de repornernos, nuestros editores han tenido un gesto magnánimo sin precedentes y han permitido que a todos nosotros, míseros habitantes de Ankh-Morpork, nos sea permitido engordar sus bolsillos comprando una nueva entrega de la serie del Mundodisco: Ritos iguales (Gran Fantasy, 1.750 ptas.).

por Alejo Cuervo

Lo de engordar sus bolsillos y, de paso, los de Terry Pratchett va totalmente en serio. A partir de ya hay que pagar las novedades de Pratchett al doble de lo que costaban hace unos meses: dejan de aparecer en bolsillo y, en su lugar, salen en edición "de-luxe". Eso sí, hay que reconocer que quedan bonitos.

Por lo que se refiere al libro en cuestión, lo de siempre: sentido del humor, sentido del humor y sentido del humor. Un mago que está punto de encontrarse cara a cara con La Muerte le entrega su bastón de poder al octavo hijo de un octavo hijo... sin haber tenido tiempo de comprobar el sexo del recién nacido. Y a partir de ahí, las aventuras y desventuras de una joven que se resiste a convertirse en bruja y se empeña tozudamente en que ella, de mayor, quiere ser mago...

Y siguiendo con la fantasía, espero que todos los lectores de estas páginas conozcan la que, hoy por hoy, es la novela definitiva sobre el tema del unicornio, *El último unicornio*, de Peter Beagle (Fantasy, 750 ptas.). Si no es así, a pillárselo inmediatamente tocan. Y tanto para quienes lo conocen como para quienes no, otra novedad excelente del mismo autor: *Un lugar agradable y tranquilo* (Alcor, 1.600 ptas.). En este caso tenemos una novela ambientada en un cementerio en la que se relata una historia de amor entre fantasmas, en la que sale un cuervo parlanchín y en la que se debate sobre el significado de la vida y de la muerte. Pueden parecer muchas cosas para un solo libro, pero lo cierto es que el texto es de una belleza extraordinaria y todo lo que pueda decirse de él es poco.

Para los que prefieran una serie B con todo el encanto de la serie B hecha con gracia, acaba de publicarse *La venganza de la rata de acero inoxidable*, de Harry Harrison (Tridente, 875 ptas.). Es la segunda parte de *La rata de acero inoxidable* (publicada en la misma colección) y uno de los momentos álgidos de una serie de space-opera encantadora, de esas de agentes especiales que son encargados de salvar el mundo cada dos por tres: las aventuras de Jim di Griz, el escurridizo, y de su algo temperamental compañera, Angelina.

Uno de los grandes incentivos de la serie es, precisamente, ver cómo evoluciona la pareja. Angelina era el villano que intentaba conquistar el Universo en el primer número y la esposa de Jim al principio de éste... En realidad, pese a que fue sometida a un labado de

cerebro entre ambas circunstancias (para erradicar sus pequeñas tendencias antisociales), Jim sospecha que no lo hicieron del todo bien: Angelina demuestra de vez en cuando poseer una ligera vena de crueldad y salvajismo. Claro que nuestro personaje no se queja de ello, pues en más de una ocasión de apuro ha sido rescatado por una fémina enfurecida a quien nadie parece ser capaz de llevar la contraria.

Y por si las sorpresas editoriales fueran pocas, Alianza se ha descolgado con nada menos que dos libros de Stanislaw Lem que permanecían inéditos: *Edén* (975 ptas.) y *Relatos del piloto Pirx* (750 ptas.).

Lem, como sabrá cualquiera que se haya acercado alguna vez a su obra, es un autor que nunca deja a nadie indiferente: o no puedes con él y por mucho que te digan lo contrario no vuelves a probar un libro suyo, o bien te deja alucinado y quedas enganchado para siempre. Este bibliotecario, como podréis imaginar, pertenece al segundo grupo y le reserva una estantería para él solito, y es además de la opinión de que si algún escritor del género se merece el premio Nobel dentro del género, ese es Stanislaw Lem.

Edén describe lo que le ocurre a una expedición de científicos cuando su nave aterriza, algo accidentalmente, en un planeta que bautizan, justamente, Edén. La novela se centra en el proceso de exploración de los alrededores que llevan a cabo los científicos de la tripulación, y en el modelo que van construyendo para explicar todo aquello que observan de la cultura alienígena que habita en Edén. Las conclusiones de Lem son, como siempre, ácidas, y toda la novela puede entenderse como una crítica del proceso de búsqueda del conocimiento: los personajes proyectan lo que llevan consigo para explicar sus observaciones, sabiendo al mismo tiempo que el lector que es todo mentira. Pero es que en realidad no tienen ninguna otra opción.



En *Relatos del piloto Pirx* puede encontrarse otro poco de lo mismo, si bien el ropaje cambia de forma aparente. Hilvanados con la excusa de un personaje común, en los cinco relatos que dan forma al libro se dan cita nuevamente muchos de los lugares comunes de la SF de ambientación espacial, pero al mismo tiempo se ataca tanto la validez del conocimiento especializado como las propias virtudes del conocimiento. Lem, en realidad, vuelve a expresar su propia frustración: siendo uno de las personas vivas con una cultura más amplia, muestra la contradicción de almacenar conocimientos, que siendo lo único con lo que podemos alimentar la inteligencia, se demuestran inútiles en última instancia. ♦

Número 1 • Junio / Julio 1991 • 495 ptas

GIGAMESH

CIENCIA FICCIÓN, TERROR Y FANTASÍA

ADELANTO
TOM BOMBADIL

POR
J.R.R. TOLKIEN

ORSON SCOTT CARD
VISTO POR
NORMAN SPINRAD

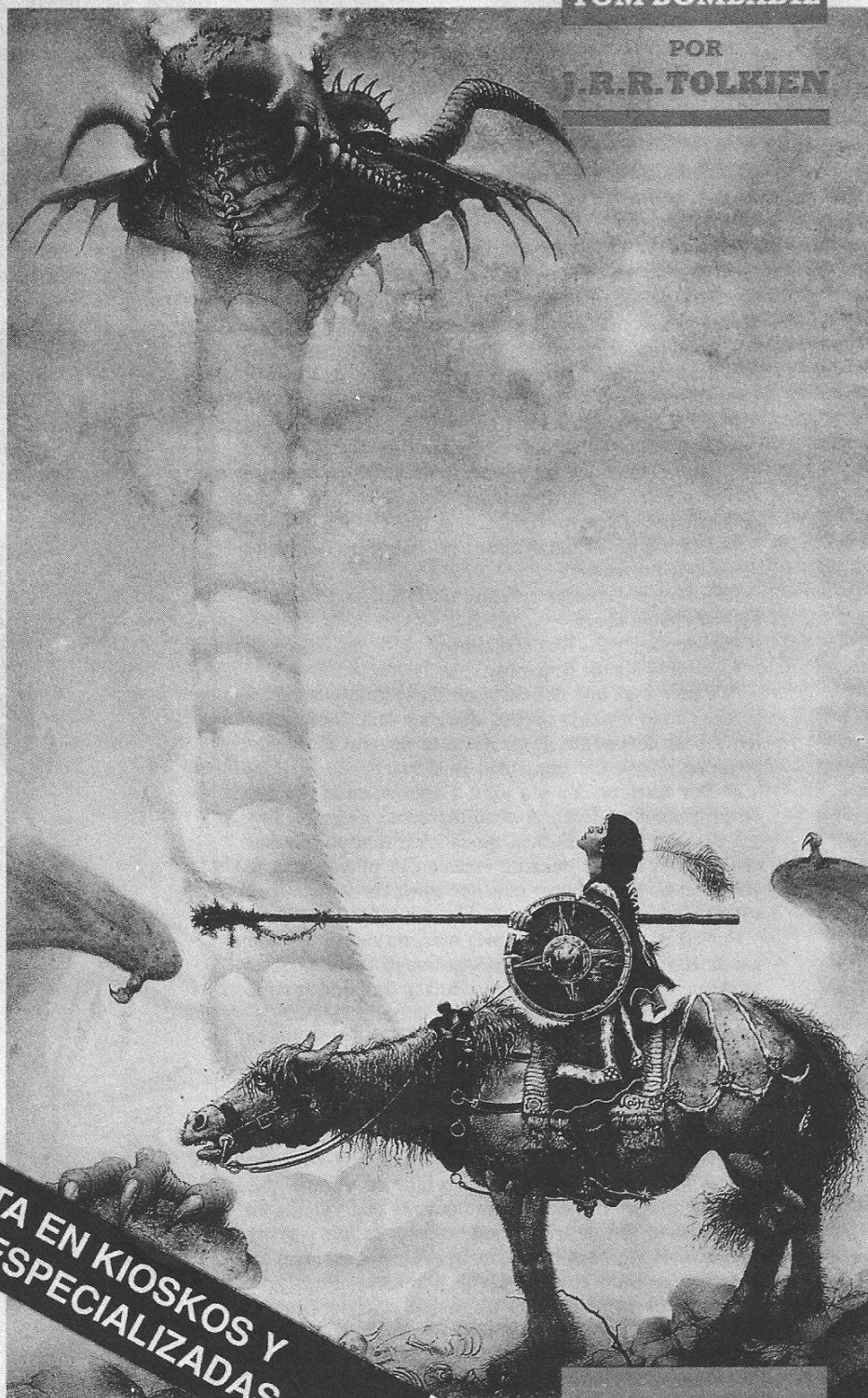
LOS MEJORES
LIBROS DE
1990

CONVOCATORIA
PREMIOS
GIGAMESH

NOVEDADES
EDITORIALES,
NOTICIAS

LIBROS, CINE,
VIDEO, JUEGOS

A LA VENTA EN KIOSKOS Y
LIBRERIAS ESPECIALIZADAS



A la playa con los dados

¡Eh, tú! ¿Se puede saber qué es lo que estás haciendo guardando tus juegos en el armario? ¡Ni hablar! Sé que la mayoría de vosotros ahora estaréis de exámenes y que este es el período de “descanso-de-juego” más habitual por lo obligado, pero ... ¿por qué has asumido que no volverás a jugar hasta después del verano?

Es clásico que la actividad en la mayoría de los clubs o grupos de juego se paralice durante el verano, por el hecho de que quien más y quien menos se desplaza de su ciudad por vacaciones. Ahora bien ¿es necesario por ello dejar de jugar? Ante esta pregunta, cabe plantearse varios aspectos.

1º Fácil proselitismo: Lo más importante. Pensad que ante vosotros se abre la gran responsabilidad de estar entre gente que seguramente no juega y que estas fechas pueden ser aprovechadas para difundir el virus de la afición al juego.

2º Por variar el decorado: Situación tipo del juego de rol que prefieras.

DJ.- Podéis explorar esta amplia sala o seguir por la escalera hacia abajo.

Jugadores 1 y 2.- Nos quedamos.

Jugadores 3 y 4.- Bajamos.

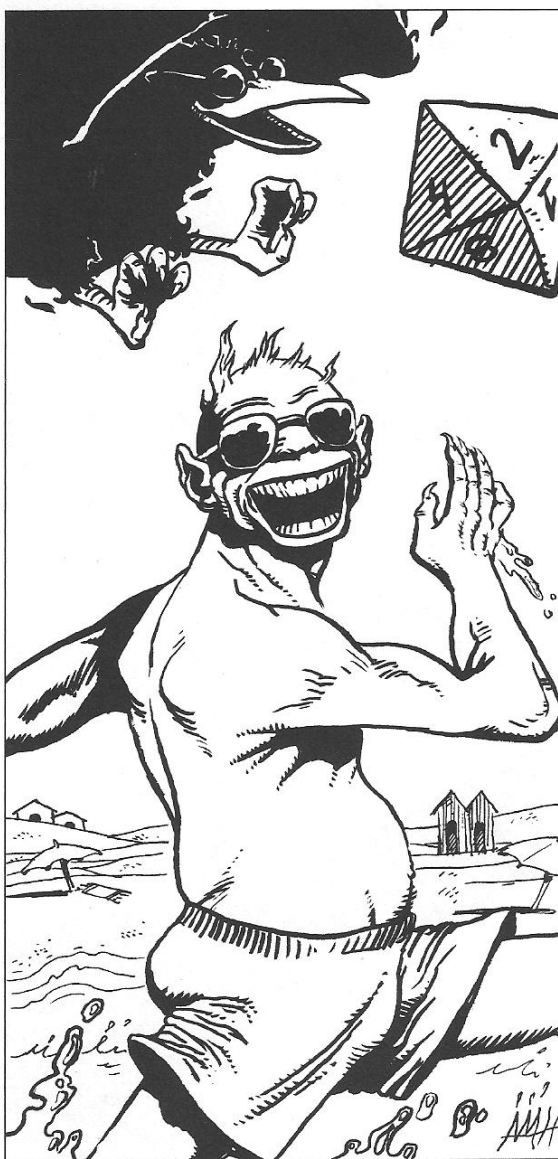
¿Te imaginas qué delicia si en lugar de trasladarte a la triste y tan visitada cocina, que para más “inri” suele tener completamente desprovista la nevera, te puedes pegar un refrescante chapuzón en el mar?

3º Por narices: Ya sea julio o agosto, en la playa o en la montaña, siempre, absolutamente siempre, hay ese día que llueve. O bien quizá hace tiempo que has descubierto que te encanta estar en la playa, pero te aburre el no poder hacer más que observar y tostarte al sol. O bien no puedes resistir el “mono”. O bien ...

Por estas y otras mil razones más, no debéis olvidar añadir a vuestro equipaje vuestro juego favorito. Y si vuestro juego favorito exige demasiada parafernalia, probad otro para estas fechas. Si bien no me puedo llegar a imaginar una partida de D-Day en una playa atiborrada de guiris, sí que veo a un grupo de gente jugando una partida de rol (¡hasta puede servir como “gancho” para ligar!). Es que ¿por qué si no creéis que la gente ha inventado sistemas de juego sencillos, como por ejemplo el de Príncipe Valiente? Un orco amigo me comentó que en un viaje de verano por Escocia, quedó alucinado con una peña que viajaba en su mismo vagón de tren y que no paró de reír y gritar en las más de seis horas de trayecto nocturno ... ¡estaban jugando una partida de Paranoia! Pues, tras los primeros enfados de la gente que pensaba (ilusos) que de noche se debe dormir, al final la gran mayoría de los pasajeros del vagón estaban pendientes de las desventuras de los maltratados clones.

Si te gusta organizar movidas con mucha gente y quieres aprovechar el buen tiempo, puedes lanzarte a organizar un rol en vivo. Si por el contrario decides pasar un místico verano apartado del mundo en una isla desierta, recuerda que hay muchas alternativas para jugar en solitario, ya sea wargames (¿has probado el Carrier?) o bien módulos-solo para juegos de rol (los del Cthulhu, por ejemplo).

Pero esto sería sólo en el peor de los casos, ya que me despido insistiendo en que tenéis por delante un par de meses para conseguir que se multiplique el número de gente que disfrute (o al menos conozca), el mundo de los juegos de rol y simulación ¡Cuento con vosotros!





Los secretos del diablo

...Disolver 8 partes de extracto de Opio en 1/4 de l. de vino de Rioja, añadir 1 kg. de miel rosada muy cocida y, poco a poco, los siguientes ingredientes, en la proporción que sigue: Scordium...15, Rosas rojas...15, Polygonum bistorta...15, Cinnamomum zeylanicum...15, Origanum dictamnus...15, Estoraque...15, ¡Muy buenas! Gentiana lutea...15, Potentilla tormentilla...15, Berberis vulgaris...15 ¡Enseguida estoy con ustedes! Cassia liquida...15, Zingiber officinale...8, Piper longum...8, Gálbano...15, Goma arábiga...15, Bol arménico...60. No dejar que hierva. Tomar muy caliente. Puede recalentarse al baño maría. No tomar entre comidas.

por Ricard Ibáñez, caballero de la Orden de la Jarretera Fucsia.



Ya está, y disculpen la espera. Según mi demoniejo familiar (Sarcoy, ya saben) con esta receta se optiene una Poción del Sueño de resultados increíbles. Es que últimamente no duermo muy bien, ¿saben?. ¿A alguno de los lectores le sobra un poquito de Berberis vulgaris? Mi herbolario dice que ya no le queda.

Desde la redacción me están pegando continuamente la bula ante la abalancha de cartas de apoyo, consultas y (sobre todo) ¡Módulos! que están recibiendo de Aquelarre. (Estos últimos de una calidad excelente, por lo cual va a ser difícil determinar un orden de publicación). Así que, parafraseando al insigne Marx (Groucho), no me queda otra cosa que decirlos: ¡Más madera, chicos!. A ver si hacemos que cierto innombrable editor cuyo nombre no voy a decir pero cuyas siglas son F.M.S. tenga que buscarse almacén nuevo. (Lo cual ya sería hora)

Y, si os parece, pasamos a las preguntas, que para eso estamos:

A la hora de crear un Pj, ¿cuál es la diferencia entre las competencias principales, las secundarias y las demás?

Tal y como viene explicado en la pág. 13, un Pj tiene cuatro competencias principales, en las cuales tiene de entrada su base multiplicada por tres, otras ocho competencias secundarias en las cuales tiene su base normal, y si quiere coger alguna otra competencia de las demás le cuesta el doble de puntos aumentarla, aunque tiene igualmente una base.

Es decir, Pepito Pérez, artesano, con 20 de Habilidad tiene de entrada 60% en Artesanía (Base x 3), 20% en Cuchillo, y 20% en Primeros auxilios. Si quiere subirse esta última 30 puntos más (hasta 50%), al no ser principal ni secundaria, le va a costar 60 puntos.

¿Cuál es la diferencia entre detener con un arma y detener con un escudo?

(Nota de Sarcoy): Que el escudo es grande y redondo mientras que el arma suele ser estrecha y alargada.

Ahora en serio. Un arma se nos puede escapar de las manos al detener un golpe, si éste es producido por un arma de bastante más tamaño que la nuestra. Asimismo se puede romper si el enemigo al que paramos saca un crítico con su arma.

Un escudo, por el contrario, sólo se volverá inservible cuando llegue a cero de puntos de Resistencia, aunque si recibe un golpe crítico se supone que se le rompen las correas de sujeción o similar, cayéndose al suelo.

¿Qué diferencia hay entre grupo de armas y 1 arma (pág. 14)?

Esta duda se debe a una errata del texto (el responsable de la cual ya ha sido castigado y perdonado, hay que ser amable con los difuntos). En realidad significa que un Pj no sabe manejar un arma determinada sino un grupo de ellas: Tal y como viene después en la pág. 27 aquel Pj que sepa manejar un Cuchillo sabe manejar asimismo la Daga y el

Estilete; aquel que sepa manejar una maza domina la Maza Pesada, la Maza Pequeña y el Garrote.

¿Por qué no se hallan en el manual las competencias de la profesión de Siervo, teniendo en cuenta que son necesarias en caso de que el padre del Pj sea de esa profesión?

Las cuatro competencias básicas de la profesión sí que están en el texto, concretamente en la pág. 13, y son Conducir carro, Con. de Animales, Con. de plantas, y Escondarse. Respecto a las competencias secundarias, no son necesarias para crear un Pj hijo de campesinos, y sólo serían útiles si se quisiera crear un Pj de profesión Siervo. Lo cual no creo que fuera demasiado interesante, teniendo en cuenta que un siervo de la época nacía, vivía y moría en el pedazo de tierra que le tocaba trabajar, podía ser vendido con ella como una herramienta más y no podía salir de ella sin el permiso del señor feudal. ¡Claro que, sobre gustos, no hay nada escrito!!!

La tabla de modificación al daño: ¿es también para proyectiles y arrojadizas?

Rotunda, total y claramente sí. Ten en cuenta que no se trata de una modificación al daño solamente debido a la Fuerza, sino a la característica principal de la competencia, ya sea Fuerza, Agilidad o (en el caso de los proyectiles) Habilidad.

¿Cuántas competencias principales tiene la profesión de Guerrero?

Cuatro, como todo el mundo: Cabalgar (monturas), Mando, y DOS grupos de armas a su elección.

Las secuelas de combate: ¿son curables o permanentes?

Si te refieres a la pérdida de porcentaje en las competencias de Habilidad y Agilidad cuando el Pj está muy cascao, se curan cuando se recuperan los puntos de Resistencia del Pj. Si te refieres (y me temo que sí) a la tabla de secuelas de la pág. 30 (la cual se aplica cuando pierdes la mitad o más de los puntos de Resistencia de

un solo meco... lo siento. A nadie le crece de nuevo un ojo, o una oreja, o recupera el uso de una mano cortada o machacada (a no ser que se use la magia, con lo cual ya no me meto).

Con los hechizos iniciales de un Pj... ¿Este los tiene ya preparados al empezar la partida o tiene que buscar los componentes?

Como dice en la página 34, un Pj empieza su primera partida con un ejemplar de cada Talismán que sepa crear, más 2D6 dosis de ungüentos y pociones, a elegir entre los que conoce. Posteriormente, si desea crear más talismanes, o hacer más dosis de pociones o ungüentos, deberá buscar los componentes. Muchos de ellos son fáciles de encontrar. Otros, como raíces de Mandrágora, ojos de Gul, sangre de Salamandra... quizá requieran una mini aventura para encontrarlos.

¿Cómo debería ser un Pj perteneciente a una Orden?

Supongo que te refieres a una Orden religioso-militar. La mejor profesión para ello es la de Clérigo, que si te fijas no te impide llevar armas ni armadura completa, más bien al contrario (¿de dónde crees que viene la expresión "la fe con sangre entra"?). Para más información sobre las órdenes militares dale un repaso al Lilit.

¿Podría, por nacimiento, un Pj, pertenecer a una Familia Real?

Buf, buf, buf. En un principio, no. La pregunta (que tiene miga, y de la cual se puede sacar mucho jugo) me la ha hecho Juan Miguel Mancheno, añadiendo un método que él usa, y que adjunta para el que lo quiera hacer servir:

"Los Pj pertenecientes a la Alta o Baja Nobleza lanzarán 1D20. Los de la Alta están emparentados con la realeza con un 1 o 2; los de la Baja con un 1. Se deja al D.J. decidir cuál es el parentesco." Yo recomendaría, además, que el parentesco fuera razonablemente lejano. (El tío de un rey tiene otras cosas que hacer que

ir gambando por ahí con los amiguetes, aunque un lazo familiar de este tipo puede ser una fuente de aventuras muy interesante)

¿A qué porcentaje se refiere en el conjuro de "Protección Mágica"?

Al porcentaje que se tiene en activar dicho hechizo. Por ejemplo: Vitriolus Magnus, alquimista poderoso y algo zoque, tiene 95 de IRR y 5 de RR. Se le viene encima un Carantoña algo bromista con ganas de juerga. Vitriolus lleva puesto el talismán de Protección mágica, y sabe usarlo, así que lo activa, siendo su porcentaje para conseguirlo el resultante de restar su IRR al malus de dificultad por nivel (Al ser un hechizo de nivel 4, el malus es de 50%) Así pues su porcentaje en este hechizo es del 45%, y si el Carantoña le lanza un yuyu, puede elegir entre tirar por RR (5%) o por dicho porcentaje (45%) para no verse afectado.

¿Los hechizos de Talismán han de volver a prepararse una vez usados?

Supongo que te refieres si, tras usar el talismán una sola vez, ha de volver a crearse otro, (ante lo cual, según las reglas, tendremos que trabajar de 9 meses a 2 semanas, según nuestra suerte y conocimientos). No. El talismán tarda tanto en crearse porque se le deja colocado un hechizo, el cual puede ser activado cuantas veces se desee (siempre que tengamos puntos para ello). Un hechizo de Pacificación de Fieras salvajes, por ejemplo, se coloca en un talismán con forma de medalla o placa, con unos símbolos dibujados y envuelto en una bolsita. Una vez activado, este hechizo dura 1D6 horas. Tras este tiempo, puede ser activado de nuevo sin problemas, siempre que el talismán no sea destruido y tengamos Puntos de Concentración suficientes.

¿No son un poco caros los precios de alojamiento y demás en comparación con las ganancias de los Pj?

Sí, y está hecho totalmente a posta. Viajar, comer siquiera

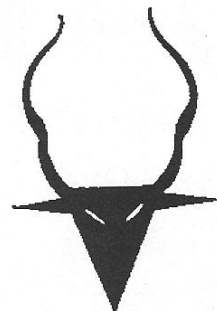
fuera de casa, comprar algo hecho por otros, eran lujos que no todos se podían permitir en esa época. Y es un aliciente más para que los Pj, personas por lo demás normales de la época, acepten hacer cosas que, a menudo, suelen salirse de la "normalidad"

¿Por qué en el suplemento Lilit no salen nuevas profesiones?

¿Y por qué tendrían que salir?. Además, Lilit es un suplemento, si, pero principalmente de módulos y ambientación, aunque salgan algunas reglas. De todos modos, no te esperes un libro con cuatrocientas ventiocho profesiones más. Quizás alguna, en LIDER o en otra revista... pero más sería excesivo ¿no crees?

... Y esto se acabó: Un saludo especial a Jorge Antonio Casano; Oliver Aliaga; Daniel ben Judas(y demás personajes de ASHES, gracias por el detalle del cassette); Juan Miguel Mancheno (felicidades por haber terminado la mili, y tus reglas sobre asaltos a castillos merecen ser tenidas muy en cuenta. A ver dónde las metemos); y a Fernando Cartón y los Siete Magníficos Donostiarras (¿por casualidad eres uno de esos tipos que escribieron una vez a la revista Troll con unas 50 o más preguntas sobre D&D?. Creo que se llamaban como vosotros... Por cierto, la idea del dossier chapeau, y el material que me pasasteis es excelente. ¿Nos planteamos un suplemento sobre Euskadi mano a mano?. Espero respuesta).

A todos en general (incluso a la vecina del tercero, que me riega la puerta con agua bendita todas las noches). Gracias. Sois cojonudos. ◆

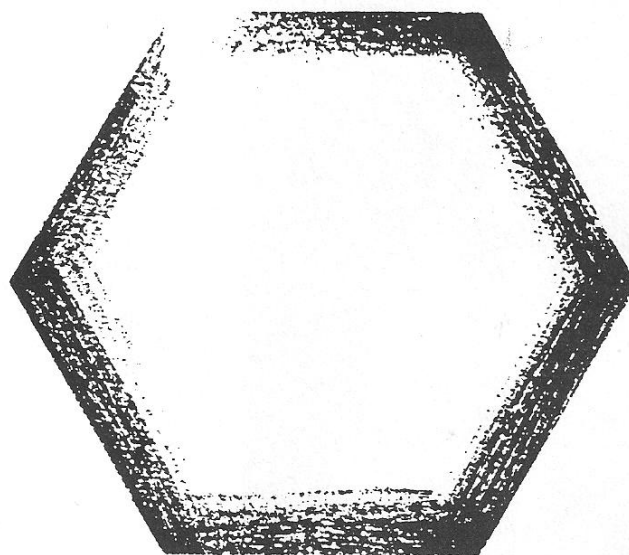


GRUPO DE ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos

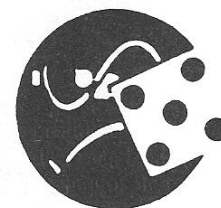


Castellón, 13
T: 96. 341 52 64
46004 Valencia



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
T: 976. 23 69 84
50005 Zaragoza

Tiendas
asociadas



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
T: 93. 439 58 53
08029 Barcelona

JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES · ESTRATEGIA · ROL

Información y venta por correspondencia
a todas las poblaciones

MBT, El mundo se extiende más allá de Europa

El sol, empezaba a caer sobre las primeras dunas, cerca de Nisab. Ya no estábamos en Alemania. No había árboles, ni el frescor de la mañana te sonrojaba las mejillas. Esto era el desierto. Dentro de unas horas, quizás se abrirán una vez más las puertas del infierno. Tal vez no pueda nunca más volver a ver los verdes campos de Gloucester. Quizás hoy sepamos lo que es la muerte.

por Andrés Asenjo y Rosa Pomares



Siendo joven en su concepción, MBT parece no haber tenido unas miras muy amplias. Curioso, puesto que su sistema de juego, aunque algo difícil, es uno de los mejores que hemos probado. Pero que triste es descubrir que sólo unas pocas unidades de las desplegadas en Europa son, por el momento, reflejadas en las estadísticas.

No importa. Tarde o temprano, este misterio, se desvelará. Por ahora, vaya desde aquí una pequeña ayuda para todos aquellos de vosotros que deseen simular el combate moderno más allá de Europa.

En primer lugar, os daremos las estadísticas de nuevos vehículos y más infantería. El formato será el mismo que se emplea en el juego original. En algunas ocasiones, ha sido difícil el saber como adecuar la penetración de las armas a ciertas distancias, por no poseer datos lo suficientemente veraces sobre el tema. En cualquier caso, hemos tratado de resolverlo lo mejor posible.

Incluimos también un pequeño escenario donde poner a prueba las nuevas armas. Prestad especial atención a las modificaciones hechas en el tablero.

Espero que todo sea de vuestro agrado. En próximas entregas trataremos de cubrir todo el espectro que nos sea posible, incluyendo también datos sobre como poder moverse por los tableros del ASL. Un saludo y al ataque.

Nisab: Escenario hipotético

A. Terreno

Todos los hexágonos de bosque son ignorados, así como los ríos y puentes. Sólo hay un camino principal que discurre desde el Tablero 4 hex GG-6, hasta el Tablero 1 hex FF-6. La ciudad de Nisab se encuentra en este mismo tablero. Todas las casas son de ladrillo. Las elevaciones en el Tablero 4 y en el 2, son ignoradas. Todas las edificaciones son ignoradas excepto las anteriormente citadas y las del hex J-7 en el Tablero 3 (las cuales también son de ladrillo). Todos los hexágonos pintados de verde claro se consideran terreno accidentado (Rough).

B. Reglas especiales

1. Todo terreno fuera de las lindes del camino, se considera terreno arenoso.

1.1. Moverse en el terreno arenoso, costará 2MP para los vehículos, y la infantería sólo podrá mover 1 hexágono por turno.



UK. Leg Units & Equipment (1 ton/Squad: 1/2 ton/Team or Half-Squad):

SQUAD	HALF-SQUAD	MOVEMENT INFORMATION	TEAM																
		<table> <tr> <th></th><th>Squad</th><th>1/2 Squad</th><th>Team</th></tr> <tr> <td>SPEEDS</td><td>2 (1)</td><td>2 (1)</td><td>1</td></tr> <tr> <td>STACKING POINTS</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr> <td>LOAD/UNLOAD</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr> </table>		Squad	1/2 Squad	Team	SPEEDS	2 (1)	2 (1)	1	STACKING POINTS	2	1	1	LOAD/UNLOAD	1	1	2	
	Squad	1/2 Squad	Team																
SPEEDS	2 (1)	2 (1)	1																
STACKING POINTS	2	1	1																
LOAD/UNLOAD	1	1	2																
1 - 15	1 - 15		51 - 55																

FIRING INFORMATION																												
	UNIT INFORMATION								GUNNERY CHARTS													VEHICLE DAMAGE				ATGM		
TYPE OF UNIT	UNIT SIZE	PT	MAX ROF	TRN	DEP EL	TOR AMMO	ST	TYPE AMMO TIRED	F A C	RANGE IN HEXES													FROM HIT				SPEEDS	
										1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-20	21-30	NO DAM	CMP HIT	KNK OUT	BRW UP	TAR 1-3	MV 4+	
Hvy Mech Int (Guns)	SQUAD	30	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM MV	31 16	21 17	13 7	11 6	7 4	7 2	7 2	7 2	3 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	1/2SQ	21	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM MV	22 11	21 11	17 9	13 7	11 6	7 4	7 4	7 4	3 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Lt Mech Inf (Guns)	SQUAD	27	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM MV	24 42	15 8	11 7	6 3	5 42	4 2	4 2	4 2	2 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	1/2SQ	20	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM MV	15 8	13 7	11 6	6 3	4 2	4 2	4 2	4 2	2 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Standart Int (Guns)	SQUAD	25	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM MV	24 12	19 10	9 5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	1/2SQ	18	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM MV	13 7	10 5	5 3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Any Infantry (Guns)	TEAM	15	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM MV	7 4	5 3	2 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
MG (Gun)	a	2	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM	9	8	7	6	5	5	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
PG-7 V/D Stab. 0 (Rct Lnchr)	b	9	1	60	Unl	Unl	0	HEAT (CE)	AP PY	20 64	12 64	7 64	3 64	1 64	-	-	-	-	-	-	-	01-13	14-31	32-66	67-00	-	-	
								GP	NM MV	17 9	17 9	17 9	17 9	17 9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
AGS-17 Stab.0 (Rltn Lnchr)	a	8	1	60	Unl	Unl	0	HEAT (CE)	AP PY	20 6	15 6	10 6	5 6	1 6	1 6	1 6	1 6	1 6	1 6	-	-	01-20	14-51	32-76	67-00	-	-	
								GP	NM	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	-	-	-	-	-	-	-	-
Flamethrower	d	10	1	60	Unl	Unl	0	Causes a modifier for clesse assaults and hand-to-hand combats													-	-	-	-				
								AA	-	LL	LM	LH	MM	MH	HH	DAM	RNG	CM	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Any Infantry (Guns)	SQUAD	c	1	360	Unl	Unl	0		OP	15	12	9	9	6	3	+20	1-6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	1/2SQ	c	1	360	Unl	Unl	0		OP	10	8	6	6	4	2	+20	1-6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Any (Guns)	TEAM	c	1	360	Unl	Unl	0		OP	10	8	6	6	4	2	+20	1-6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Redeye (AAM)	b	5	1	60	Unl	Unl	0	(MT)	OP	50	45	43	43	40	38	+15	2-50	70	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

NOTES: a: Must be placed with a team. b: Place with a team, squad or half-squad. c: See points for type of unit elsewhere. d: Placed with Assault Squads only.

TARGET INFORMATION (GP DEFENSE FOR ALL)																		
	BLOCK	BUILDINGS			BRIDGE /CLEAR	DITCH	DEPRES- SION	DE- STROYED	FIRE	HEAVY WOODS	IMPRVD PSITON	ROUGH	SCRUB	STREAM	WIRE	WOODS	WRECK	
		BRICK	STONE	WOOD														
FC	+1	8	10	7	4	6/8	5	5	P	8	9	6	5	P	P	7	+1	FC
NM	+1	6	8	5	2	4/6	3	4	P	6	7	4	3	1	P	5	+1	NM
MV	+1	4	6	3	1	2/4	1	2	P	4	5	2	1	1	P	3	+1	MV

NOTES: All have radios. An AT-3, AT-4, or AGS-17 may not be fired when moved. A squad may be made "Assault" or "Squad Plus" for an additional 15 points, and "Special forces" for additional 30 points. The AT-3, AT-4, RPG-7 V/D, RPG-18, SA-7B, and SA-14 may not be fired from the upper floors of buildings. MG, AGS-17, AT-3, and AT-4 may not be fired while being ported. RPG-7 V/D, RPG-18, Flamethrower, SA-7B, and SA-14 may be fired while being transported only if on a non-FC vehicle or on an open FC vehicle. SA-7B and SA-14 are ineffective pound targets. All guns and AGS-17 are small arms.

T-55

Irak Main Battle Tank (57.2 tons): 110-55-28 points.

T-55

101-114

MOVEMENT INFORMATION				
SPEEDS	Weather	MF	Road	Path
	Normal	4	2/3	3/4
	Snow	3	3/4	3/4
	Mud	2	1	1
TURN COSTS: 0-0-1/2-Tracked				
STACKING POINTS:2				
TRANSPORT VALUE: 2L				

MOVEMENT COSTS					
BLOCK	P	HASTY ENTRENCHMENT	b	SMOKE	+1
BRIDGE	+1	HILL HEXSIDE	+1a	STREAM (FORD)	4
BUILDINGS	+1	HILL HEXSIDE (3Lv1)	P	STREAM (NON-FORD)	P
CLEAR	1	IMPROVED POSITION	1	WIRE	+1c
DEPR HEXSIDE	+1a	ROUGH	4	WOOD (HEAVY)	P
DEST/DITCH/FIRE	P	SCRUB	2	WOODS (LIGHTS)	3
a: Per level. b: Use other terrain in hex. c: Eliminates wire.					

FIRING INFORMATION																						
WEAPON INFORMATION						GUNNERY CHARTS												VEHICLE DAMAGE				
WEAPON	MAX ROF	TRN	DEP EL	TOTAL AMMO	ST	TYPE AMMO FIRED	F A C	RANGE IN HEXES										FROM HIT				
								1- 4	5- 8	9- 12	13- 16	17- 20	21- 24	25- 28	29- 32	33- 36	37- 40	NO DAM	CMP HIT	KNK OUT	BRW UP	
100mm Stab. 3 (MnGn)	1	2T	7/9	9 (1)	ILS	APDS (KE)	AP PY	20 80	17 76	15 73	13 70	9 64	7 61	3 59	- -	- -	- -	01- 06	07- 15	16- 75	76- 00	
						HEAT-MT (CE)	AP PY	17 85	19 85	8 85	6 85	3 85	1 85	1 85	- -	- -	- -	01- 05	06- 14	15- 57	58- 00	
						GP	NM MV	25 12	23 11	21 10	16 8	11 8	11 5	5 3	- -	- -	- -	EF = KNK OUT if GP DEF = 1-6.				
HMG Stab. 0 (TTC)	5	360	8/10	Unl	10	AP (KE)	AP PY	19 4	16 3	12 2	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	01- 19	20- 46	47- 95	96- 00	
						GP	NM MV	8 4	5 3	3 2	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -
						AA	- OP	LL 10	LM 8	LH 6	MM 6	MH 4	HH 1-10	DAM -	RNG -	CM -	- -	- -	- -	- -	- -	- -
BAILED CREW-4	1	360	Unl	Unl	0	GP	MN MV	4 2	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	SMOKE MAKERS: DS + EX				

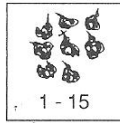
TARGET INFORMATION																													
HIT LOCATION CHARTS															ARMOR CHARTS														
ANGLE OF HIT	HIT LOCATION														AMMO USED	ELEVA TION	FRONT-REAR				FRONT/SIDE-REAR/SIDE						ABOVE		
	TF	HF	HF*	TS	HS	HS*	TR	HR	HR*	TK*	GN	TTG	HDG	TTA			HDA	TF	HF	TR	HR	TF	HF	TS	HS	TR	HR	TT	HD
FRONT	01-39-38	39-55	56-94	-	-	-	-	-	-	95-99	00	05	43	10	48	CE	LEVEL	52	46	10	6	72	65	39	21	14	12	-	-
																	RISING	65	60	10	6	91	85	42	22	14	12	-	-
FRONT/ SIDE	01-19	20-27	28-47	48-66	67-74	75-94	-	-	-	95-99	00	05	24	10	29	KE	FALLING	40	32	6	6	60	52	37	22	14	12	-	-
																	LEVEL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
REAR/ SIDE	-	-	-	01-19	20-27	28-47	48-66	67-74	75-94	95-99	00	05	24	10	29		RISING	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
																	FALLING	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
REAR	-	-	-	-	-	-	01-38	39-55	56-94	95-99	00	05	43	10	48														
HF*, HS*, HR* and TK*: Treat as a "miss" if hull down.															SIZE: +1		GP DEFENSE: 8				CA DEFENSE: 6								

NOTES: Has radio an NBC. Not amphibious on turret turns in building and woods hexes. One/platoon may have a mine plow for 25 points -attacks minefields with 50 GP factors- if eliminated, «01-25 destroys the mine plow (OR17.5.3.3). HMG and Bailed Crew are small areas.



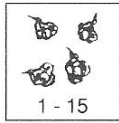
UK. Leg Units & Equipment (1 ton/Squad: 1/2 ton/Team or Half-Squad):

SQUAD



1 - 15

HALF - SQUAD

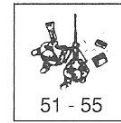


1 - 15

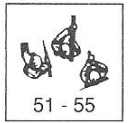
MOVEMENT INFORMATION

	Squad	1/2 Squad	Team
SPEEDS	2 (1)	2 (1)	1
STACKING POINTS	2	1	1
LOAD/UNLOAD	1	1	2

TEAM



51 - 55



51 - 55

FIRING INFORMATION

UNIT INFORMATION									GUNNERY CHARTS												VEHICLE DAMAGE				ATGM		
TYPE OF UNIT	UNIT SIZE	PT	MAX ROF	TRN	DEP EL	TOR AMMO	ST	TYPE AMMO TIRED	F A C	RANGE IN HEXES												FROM HIT				SPEEDS	
										1	2	3	4	5	6-8	9-10	11	12	NO DAM	CMP HIT	KNK OUT	BRW UP	TAR 1-3	MV 4+			
Hvy Mech Int (Guns)	SQUAD	32	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM MV	39 20	32 16	25 13	18 9	11 6	7 4	3 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	1/2SQ	23	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM MV	25 13	21 11	18 9	14 7	11 6	7 4	3 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Lt Mech Inf (Guns)	SQUAD	30	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM MV	34 17	26 13	19 10	12 6	5 3	4 2	2 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	1/2SQ	22	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM MV	20 10	16 8	12 6	10 5	5 3	4 2	2 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Standart Int (Guns)	SQUAD	28	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM MV	28 14	21 11	14 7	7 4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	1/2SQ	20	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM MV	14 11	11 6	7 4	4 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Any Infantry (Guns)	TEAM	17	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM MV	7 4	5 3	4 2	2 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
MG (Gun)	a	2	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM	9	8	7	6	5	4	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
MILAN Class 2 (ATGM)	b	17	1	120	Unl	Unl	10	HEAT (CE)	AP PY	12 120	17 120	18 120	18 120	18 120	18 120	18 120	18 120	01-07	08-20	21-60	61-00	14	7				
								GP	NM	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	-	-	-	-				
M72A2 LAW Stab. 0 (Rctr Lnchr)	b	6	1	60	Unl	Unl	10	HEAT (CE)	AP PY	20 61	10 61	3 61	1 61	-	-	-	-	-	01-15	16-39	40-70	71-00	-	-	-	-	
								GP	NM MV	13 7	13 7	13 7	13 7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
CARL GUSTAV Stab.0 (Rctr Lnchr)	b	9	1	60	Unl	Unl	10	HEAT (CE)	AP PY	20 58	14 58	12 58	10 58	8 58	6 58	4 58	-	-	01--	14--	32--	67--	-	-	-	-	
								GP	NM MV	16 8	16 8	16 8	16 8	16 8	14 4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Flamethrower	d	10	1	60	Unl	Unl	0	Causes a modifier for clesse assaults and hand-to hand combats																			
								AA	-	LL	LM	LH	MM	MH	HH	DAM	RNG	CM	-	-	-	-	-	-	-	-	
Any Infantry (Guns)	SQUAT	c	1	360	Unl	Unl	10		OP	15	12	9	9	6	3	+20	1-6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	1/2SQ	c	1	360	Unl	Unl	10		OP	10	8	6	6	4	2	+20	1-6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Any (Guns)	TEAM	c	1	360	Unl	Unl	0		OP	10	8	6	6	4	2	+20	1-6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Redeye (AAM)	b	3	1	60	UNL	Unl	10	(MT)	OP	40	36	34	34	32	30	+10	2-30	80	-	-	-	-	-	-	-	-	
Stinger (AAM)	b	11	1	60	Unl	Unl	10	(MA)	OP	70	63	60	60	56	53	0	2-50	40	-	-	-	-	-	-	-	-	

NOTES: a: Must be placed with a team. b: Place with a team, squad or half-squad. c: See points for type of unit elsewhere. d: Placed with Assault Squads only.

TARGET INFORMATION (GP DEFENSE FOR ALL)

	BLOCK	BUILDINGS			BRIDGE /CLEAR	DITCH	DEPRES- SION	DE- STROYED	FIRE	HEAVY WOODS	IMPRVD PSITON	ROUGH	SCRUB	STREAM	WIRE	WOODS	WRECK	
		BRICK	STONE	WOOD														
FC	+1	8	10	7	4	6/8	5	5	P	8	9	6	5	P	P	7	+1	FC
NM	+1	6	8	5	2	4/6	3	4	P	6	7	4	3	1	P	5	+1	NM
MV	+1	4	6	3	1	2/4	1	2	P	4	5	2	1	1	P	3	+1	MV

NOTES: All have radios. A Dragon may not be tired when moved. A squad may be made «Assault» or «Squad Plus» for an additional 15 points, and «Special Forces» for an additional 30 points. Any unit with an officer can also carry a GLD («D» sight) for an additional 25 points. The Dragon, LAW, AT-4, Redeye, and Stinger may not be fired from the upper floors of buildings. MG and Dragon may not be fired while being transported. LAW, AT-4, Flamethrower, Redeye, and Stinger may be fired while being transported only if on a non-FC vehicle or on an open FC vehicle. Redeye and Stinger are ineffective vs. ground targets. All guns are small arms.

UK-CHALLENGER*Battle Tank (57.2 tons): 110-55-28 points.*

CHALLENGER

101-114

MOVEMENT INFORMATION				
SPEEDS	Weather	MF	Road	Path
	Normal	5	2/3	3/4
	Snow	5	3/4	3/4
	Mud	4	1	1
TURN COSTS: 0-0-1/2-Tracked				
STACKING POINTS:2				
TRANSPORT VALUE: 2L				

MOVEMENT COSTS			
BLOCK	P	HASTY ENTRENCHMENT	b SMOKE
BRIDGE	+1	HILL HEXSIDE	+1a STREAM (FORD)
BUILDINGS	+1	HILL HEXSIDE (3Lv1)	P STREAM (NON-FORD)
CLEAR	1	IMPROVED POSITION	1 WIRE
DEPR HEXSIDE	+1a	ROUGH	4 WOOD (HEAVY)
DEST/DITCH/FIRE	P	SCRUB	2 WOODS (LIGHTS)

a: Per level. b: Use other terrain in hex. c: Eliminates wire.

FIRING INFORMATION																							
WEAPON INFORMATION						GUNNERY CHARTS												VEHICLE DAMAGE					
WEAPON	MAX ROF	TRN	DEP EL	TOTAL AMMO	ST	TYPE AMMO FIRED	F A C	RANGE IN HEXES												FROM HIT			
								1-	5-	9-	13-	17-	21-	25-	29-	33-	37-	NO	CMP	KNK	BRW		
								4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	DAM	HIT	OUT	UP		
120mm Stab. 2 (MnGn)	1	2T	8/10	10 (2)	COT	APFSDS (KE)	AP PY	20 100	18 95	16 90	14 86	12 83	10 76	6 68	4 60	2 58	1 50	01- 06	07- 15	16- 75	76- 00		
						HEAT-MT (CE)	AP PY	19 90	17 90	15 90	12 90	10 90	7 90	3 90	1 90	- -	- -	01- 05	06- 14	15- 57	58- 00		
						GP	NM MV	29 15	27 14	25 13	23 12	17 9	17 9	12 6	12 6	6 3	6 3	EF = KNK OUT if GP DEF = 1-6.					
HMG Stab. 0 (TTO)	5	360	9/12	Unl	OT	AP (KE)	AP PY	19 4	16 3	12 2	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	01- 19	20- 46	47- 95	96- 00		
						GP	NM MV	8 4	5 3	3 2	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	
						AA	- OP	LL 10	LM 8	LH 6	MM 6	MH 4	HH 2	DAM +10	RNG 1-10	CM -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -
BAILED CREW-4	1	360	Unl	Unl	0	GP	MN MV	4 2	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	SMOKE MAKERS: DS + EX						

TARGET INFORMATION																													
HIT LOCATION CHARTS															ARMOR CHARTS														
ANGLE OF HIT	HIT LOCATION														AMMO USED	ELEVA TION	FRONT-REAR				FRONT/SIDE-REAR/SIDE						ABOVE		
	TF	HF	HF*	TS	HS	HS*	TR	HR	HR*	TK*	GN	TTG	HDG	TTA			HDA	TF	HF	TR	HR	TF	HF	TS	HS	TR	HR	TT	HD
FRONT	01-38	39-55	56-94	-	-	-	-	-	-	95-99	00	01-05	39-43	01-10	39-48	KE	LEVEL	119	119	53	34	170	170	83	83	64	34	-	-
																	RISING	125	125	64	34	185	185	91	86	64	34	-	-
																	FALLING	119	119	40	24	166	166	81	86	56	34	-	-
FRONT/ SIDE	01-19	20-27	28-47	48-66	67-74	75-94	-	-	-	95-99	00	01-05	20-24	01-10	20-29	CE	LEVEL	250	250	60	24	330	330	170	168	64	34	-	-
																	RISING	200	200	66	24	374	374	182	172	64	34	-	-
																	FALLING	160	160	40	24	252	252	162	172	56	34	-	-
REAR/ SIDE	-	-	-	01-19	20-27	28-47	48-66	67-74	75-94	95-99	00	01-05	20-24	01-10	20-29														
REAR	-	-	-	-	-	-	01-38	39-55	56-94	95-99	00	01-05	39-43	01-10	39-48														
HF* HS* HR* and TK*: Treat as a "miss" if hull down.															SIZE: 0				GP DEFENSE: 8				CA DEFENSE: 6						

NOTES: Has radio an NBC. Not amphibious on turret turns in building and woods hexes. One/platoon may have a mine plow for 25 points -attacks minefields with 50 GP factors- if eliminated, «01-25 destroys the mine plow (OR17.5.3.3). HMG and Bailed Crew are small areas.



UK-FV432: 110-55-28 points.

FV 432	MOVEMENT INFORMATION					MOVEMENT COSTS					
	SPEEDS	Weather	MF	Road	Path	BLOCK	P	HASTY ENTRENCHMENT	b	SMOKE	+1
		Normal	4	2/3	3/4	BRIDGE	+1	HILL HEXSIDE	+1a	STREAM (FORD)	4
		Snow	3	3/4	3/4	BUILDINGS	+1	HILL HEXSIDE (3Lv1)	P	STREAM (NON-FORD)	P
		Mud	2	1	1	CLEAR	1	IMPROVED POSITION	1	WIRE	+1c
101-114	TURN COSTS: 0-0-1/2-Tracked					DEPR HEXSIDE	+1a	ROUGH	4	WOOD (HEAVY)	P
	STACKING POINTS:2					DEST/DITCH/FIRE	P	SCRUB	2	WOODS (LIGHTS)	3
	TRANSPORT VALUE: 2L					a: Per level. b: Use other terrain in hex. c: Eliminates wire.					

FIRING INFORMATION																					
WEAPON INFORMATION						GUNNERY CHARTS												VEHICLE DAMAGE			
WEAPON	MAX ROF	TRN	DEP EL	TOTAL AMMO	ST	TYPE AMMO FIRED	F A C	RANGE IN HEXES										FROM HIT			
								1- 4	5- 8	9- 12	13- 16	17- 20	21- 24	25- 28	29- 32	33- 36	37- 40	NO DAM	CMP HIT	KNK OUT	BRW UP
SWINGFIRE Class 1 (ATGM)	4	360	8/11	7 (1)	COT		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	01- 06	07- 15	16- 75	76- 00
						HEAT-MT (CE)	AP PY	-	8 140	14 140	18 140	18 140	18 140	18 140	18 140	16 140	14 140	01- 05	06- 14	15- 57	58- 00
						GP	NM	-	25	25	25	25	25	25	25	25	25	EF = KNK OUT if GP DEF = 1-6.			
							-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
MG Stab. 0 (TTO)	1	360	9/12	Unl	OT		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	01- 19	20- 46	47- 95	96- 00
						GP	NM MV	5 3	5 3	3 2	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	
						AA	- OP	LL 10	LM 6	LH 4	MM 2	MH +210	HH -	DAM -	RNG -	CM -	- -	- -	- -	- -	
BAILED CREW-3	1	360	Unl	Unl	0	GP	MN MV	3 2	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	SMOKE MAKERS: DS			

TARGET INFORMATION																							
HIT LOCATION CHARTS										ARMOR CHARTS													
ANGLE OF HIT	HIT LOCATION									AMMO USED	ELEVA TION	FRONT-REAR				FRONT/SIDE-REAR/SIDE						ABOVE	
	HF	HF*	HS	HS*	HR	HR*	TK*	GN	HDG			HDA	TF	HF	TR	HR	TF	HF	TS	HS	TR	HR	TT
FRONT	01-50	51-94	-	-	-	-	95-99	-	39-48	KE	LEVEL	-	5	-	2	-	7	-	3	-	3	-	-
											RISING	-	6	-	2	-	8	-	3	-	3	-	-
FRONT/ SIDE	01-25	26-47	48-71	72-94	-	-	95-99	-	20-29		FALLING	-	5	-	2	-	6	-	3	-	3	-	8
REAR/ SIDE			01-24	25-47	48-72	73-94	95-99	-	20-24	CE	LEVEL	-	5	-	2	-	7	-	3	-	3	-	-
											RISING	-	6	-	2	-	8	-	3	-	3	-	-
											FALLING	-	5	-	2	-	6	-	3	-	3	-	-
REAR	-	-	-	-	01-50	51-94	95-99	-	39-48														
HF*, HS*, HR* and TK*: Treat as a "miss" if hull down.										SIZE: 1		GP DEFENSE: 2				CA DEFENSE: 1							

NOTES: Has radio an NBC. Not amphibious on turret turns in building and woods hexes. One/platoon may have a mine plow for 25 points -attacks minefields with 50 GP factors- if eliminated, «01-25 destroys the mine plow (OR17.5.3.3). HMG and Bailed Crew are small areas.

UK. CHIEFTAIN Battle Tank

(52.2 tons):110-55-28 points.

CHIEFTAN	MOVEMENT INFORMATION				MOVEMENT COSTS						
	SPEEDS	Weather	MF	Road	Path	BLOCK	P	HASTY ENTRENCHMENT	b	SMOKE	+1
		Normal	4	2/3	3/4	BRIDGE	+1	HILL HEXSIDE	+1a	STREAM (FORD)	4
		Snow	3	3/4	3/4	BUILDINGS	+1	HILL HEXSIDE (3Lv1)	P	STREAM (NON-FORD)	P
		Mud	2	1	1	CLEAR	1	IMPROVED POSITION	1	WIRE	+1c
	TURN COSTS: 0-0-1/2-Tracked										
STACKING POINTS:2											
TRANSPORT VALUE: 2L											
a: Per level. b: Use other terrain in hex. c: Eliminates wire.											

FIRING INFORMATION																						
WEAPON INFORMATION						GUNNERY CHARTS													VEHICLE DAMAGE			
WEAPON	MAX ROF	TRN	DEP EL	TOTAL AMMO	ST	TYPE AMMO FIRED	F A C	RANGE IN HEXES								FROM HIT						
								1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	37-40	NO DAM	CMP HIT	KNK OUT	BRW UP	
120mm Stab. 2 (MnGn)	1	2T	7/10	8 (2)	COT	APFSDS (KE)	AP PY	20 100	18 95	16 90	14 86	12 83	10 76	6 68	4 60	2 58	1 50	01-06	07-15	16-75	76-00	
						HEAT-MT (CE)	AP PY	19 90	17 90	15 90	12 90	10 90	7 90	3 90	1 90	-	-	01-05	06-14	15-57	58-00	
						GP	NM MV	29 15	27 14	25 13	23 12	17 9	17 9	12 6	12 6	4 2	4 2	EF = KNK OUT if GP DEF = 1-6.				
HMG Stab. 0 (TTO)	5	360	9/12	Unl	OT	AP (KE)	AP PY	19 4	16 3	12 2	-	-	-	-	-	-	-	01-19	20-46	47-95	96-00	
						GP	NM MV	8 4	5 3	3 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
						AA	- OP	LL 10	LM 8	LH 6	MM 6	MH 4	HH 2	DAM +10	RNG 1-10	CM	-	-	-	-	-	
BAILED CREW-4	1	360	Unl	Unl	0	GP	MN MV	4 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	SMOKE MAKERS: DS + EX			

TARGET INFORMATION																														
HIT LOCATION CHARTS																ARMOR CHARTS														
ANGLE OF HIT	HIT LOCATION															AMMO USED	ELEVA TION	FRONT-REAR				FRONT/SIDE-REAR/SIDE						ABOVE		
	TF	HF	HF*	TS	HS	HS*	TR	HR	HR*	TK*	GN	TTG	HDG	TTA	HDA			TF	HF	TR	HR	TF	HF	TS	HS	TR	HR	TT	HD	
FRONT	01-38	39-55	56-94	-	-	-	-	-	-	-	95-99	00	05	39-43	01-10	39-48	KE	LEVEL	125	125	10	9	166	166	83	83	14	12	-	-
																		RISING	119	119	10	9	170	170	81	86	14	12	-	-
FRONT/ SIDE	01-19	20-27	28-47	48-66	67-74	75-94	-	-	-	-	95-99	00	05	24	10	20-29		FALLING	119	119	9	9	166	166	81	86	13	12	-	-
																	CE	LEVEL	250	250	-	9	166	85	-	27	-	12	-	-
REAR/ SIDE	-	-	-	01-19	20-27	28-47	48-66	67-74	75-94	95-99	00	05	24	10	20-29			RISING	200	200	-	9	166	85	-	27	-	12	-	-
																		FALLING	160	160	-	9	166	85	-	27	-	12	-	-
REAR	-	-	-	-	-	-	01-38	39-55	56-94	95-99	00	05	39-43	01-10	39-48															
HF*, HS*, HR* and TK*: Treat as a "miss" if hull down.																SIZE: 0			GP DEFENSE: 8			CA DEFENSE: 6								

NOTES: Has radio an NBC. Not amphibious on turret turns in building and woods hexes. One/platoon may have a mine plow for 25 points -attacks minefields with 50 GP factors- if eliminated, <01-25 destroys the mine plow (OR17.5.3.3). HMG and Bailed Crew are small areas.



1.2. Todo vehículo que entre en un hexágono de arena, deberá tirar un dado de 10, para comprobar si se atascó. Esto sucederá en el caso de que salga un 2 o menos en la tirada de dicho dado.

1.3. Para salir de su atasco, habrá que poner una orden "M", después en la fase de movimiento, se tirará un dado. Si sale 4 o menos para un vehículo con cadenas o bien menos para otro vehículo, el vehículo quedará libre.

1.4. En el caso de que salga un 0 en esta tirada de dado, el vehículo quedará atascado definitivamente para lo que reste de la partida.

1.5. El movimiento de salida del atasco, podrá desencadenar "Opportunity Fire".

1.6. Un vehículo que salga de su atasco, perderá la mitad de sus puntos de movimiento para ese turno.

2. La duración de la partida será de 15 turnos.

C. Fuerzas

Iraquí. 6 Brigada mecanizada.

HQ	del batallón	2XBTR50, 2XHVV, Mot. Inf. 1X T55 average sin doctrina CO.
HQ	de la 1 comp.	1 X T55 average. 1XBTR50, 1XHvy. Mot. Inf.
1	Platoon	3 X T55 average.
2	Platoon	3 X T55 average.

HQ	de la comp. mecanizada	1XBMP-1, 1XLt. Mot. Inf. 1XBMP-1, 2x1/2squad con RPG7
1	Platoon	3XBMP-1, 3XLt. Mot. Inf.
2	Platoon	3XBMP-1, 3XLt. Mot. Inf.
3	Platoon	3XBTR50, 3XLt. Mot. Inf. con RPG7 o Milan
1	AA Platoon	2XZSU23-4 "Shika" (adjunto)

Artillería orgánica: Por falta de información veraz, utilizaremos las Tablas de artillería del Pacto de Varsovia.

1X	batería pesada	[CON 1 X HE, 1 X SM]
1X	batería media	[CON 2 X HE, 1 X SM]

Reino Unido.

Parte del 2 Reg. acorazado.

HQ	de la comp. acorazada	2 X Challenger crack 2 X Jeep, 2X Lt. Mech. Inf.
1	Platoon	4 X Challenger average

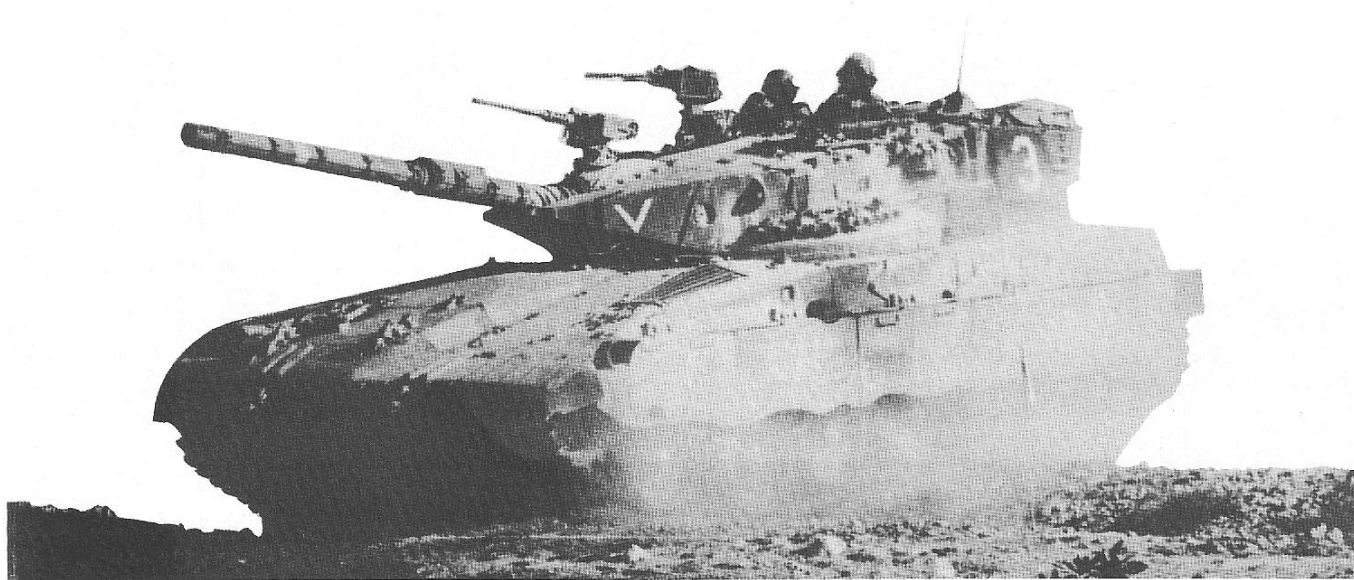
HQ	de la comp. mecanizada	2 X FV432, 2X1/2S quad con law. 2 X Trucks, 2XLt. Mech. Inf.
1	Platoon	4 X FV432, 4XHvy. Mech. Inf.
2	Platoon	4 X FV432, 4XHvy. Mech. Inf.
3	Platoon	2 X jeeps, 3XHvy. Mech Inf. con Milan
Artillería orgánica:	2X batería pesada	[CON 2 X HE, 1X ICMDP, 2 X humo]

D. Condiciones de la victoria

Cada hexágono de edificios controlado, vale 5 VP. Si los iraquí poseen 35 VP's obtienen una victoria total. Si los británicos poseen 40 VP's u obtienen el control total de Nisab ganan.

E. Bibliografía

Janes, AFV 1989-1990
In detail, N. 9
Janes defence systems 1984-1985



¡DOS TIENDAS!



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



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

BILLARES SOLER

Jocs i coses





Lucha por el poder en el Mediterráneo

(Third Reich, V y última)

Tratando como defender el oeste y presentando el balance final, acaba este largo serial por entregas sobre cómo un veterano jugador y colaborador de una revista tan prestigiosa para los wargamers de las series de Avallón Hill como The General, Mark Nixon, enfocaría la lucha por el control de la Europa meridional desde la perspectiva de las fuerzas del Eje. Esperamos que haya habido gente a la que esta reflexión, como todas muy personal, les haya dado una nueva perspectiva para mirar al viejo Mare Nostrum en sus partidas de Third Reich. Mención especial para Hans y Rafa, encargados de la traducción del artículo.

Campaña VI Defendiendo el Oeste

Existen doce hexágonos a defender ante una posible invasión enemiga, más seis puertos que pueden caer en manos de paracaidistas aliados. Gibraltar es el hexágono de invasión que a primera vista no parece serlo. El hexágono F33 no puede ser invadido (Reglas del Third, página 44, 5.6). De todas maneras, no pienses que has de cubrir todos los dieciocho hexágonos con el máximo de fuerza. Gibraltar necesita sólo una flota de 9 factores, Casablanca no requiere ninguna por ahora, Bergen, Wilhelmshaven, Calais, Cherbourg y Lorient pueden ser sostenidas por una flota de 9 factores y unidades terrestres de 1 factor. R17 está fuera del radio de acción aéreo aliado; Portugal está más allá del radio de acción aéreo y del alcance de los paracaidistas. Esto deja solamente tres hexágonos (Rennes, Caen y Dieppe) donde los aliados pueden invadir a plena fuerza, además de los seis puertos susceptibles a un ataque por parte de paracaidistas. Son demasiados objetivos a cubrir.

El peligro en Casablanca no radica en que los Aliados puedan tomarla o incluso que puedan llegar a Orán, si la escogen en su turno de invasión; ni que puedan continuar luchando en su camino hacia el este. El único peligro real es el subsiguiente salto en paracaídas sobre Gibraltar o Cádiz, lo cual abriría el Mediterráneo entero para eventuales ocupaciones aliadas. Por eso, evitar una ocupación en Casablanca es importante.

En muchos aspectos sería de gran ventaja para el Eje un desembarco en Casablanca, porque reteniendo bajo su control

Gibraltar, se asegura una difícil conquista aliada del norte de África. Las fuerzas enemigas enviadas nunca podrán realizar un SR atrás hacia el oeste. Si enviasen una unidad de paracaidistas allí, tanto mejor; tú sólo tendrías que guardar Gibraltar de ella y consecuentemente no habrías de temer su lanzamiento en Francia. Cualquier campaña terrestre a través del norte de África requerirá marchar hacia Egipto para llegar a la primera fuente de abastecimiento. Es una operación absurda.

Otra opción, probablemente más inteligente es: ¡no conquistar Marruecos en primer lugar! Una vez Orán haya caído, ninguna acción de aprovisionamiento puede tener lugar en esa colonia. Aunque una invasión subsiguiente de Casablanca no remediaría esta situación ya que no se pueden emplazar contadores BH cuando una playa amiga es conquistada. Por tanto, Casablanca estará segura aunque no se conquiste Marruecos, a pesar de que esto consuma 5 BRPs por turno.

¿Y qué peligro puede conllevar esta falta de agresividad? Como que no se puede construir ninguna base aérea o no puede haber ninguna en un Marruecos aislado, Gran Bretaña sólo podrá llevar un grupo aéreo a la ciudad de Casablanca. Está demostrado que el Eje tiene el poder aéreo adecuado para tomar Gibraltar con sólo 6 factores de un total de 40. Cinco de ellos pueden ser usados para contrarrestar esos 5 factores aéreos enemigos de Casablanca. Con la caída de Gibraltar, muchas unidades aéreas británicas serán eliminadas (como algunas pertenecientes a Casablanca que serán destruidas intencionadamente para ser usadas en alguna otra parte). Son inútiles en África; des-

truir 5 factores de RAF tiene más peso que el valor de tomar Marruecos por tres años, más la energía y los recursos gastados para conquistar la ciudad.

Debido a la importancia de Gibraltar, es vital que defiendas la playa portuguesa al máximo. Es la playa más importante del continente. Si el Eje da oportunidad al enemigo de tomarla, éste vendrá con toda su furia ya que es su única oportunidad de abrir el Mediterráneo. Esta es la mejor táctica de los aliados en el oeste para traer grandes problemas. La pérdida de Gibraltar tendrá una magnitud que no abarca tan sólo la ausencia de defensa del Eje en el Mediterráneo sino también la ausencia de cualquier flota en él! De hecho, sólo la flota desplazada con la caída de Gibraltar estaría en el Mediterráneo. Una simple flota enemiga es todo lo que se necesita para evitar que puedas entrar tu flota hacia el Mediterráneo a través del canal de Suez (47.3). Sería mejor entonces que olvidases el Mediterráneo y fueses contra Rusia en 1941.

¿Ha pensado alguno de vosotros que la costa del norte de España está sólo por casualidad un hexágono más allá de la distancia en que el jugador británico puede enviar sus paracas? Esto es algo que el Eje puede agradecer.

Espero haber dejado claro que retener Gibraltar es mucho más importante que tomar cualquier playa francesa, o incluso París. Esto es verdad por la misma razón que un gran desembarco aliado en Casablanca sería un descanso para el Eje; saber dónde los aliados han sido enviados es preferible a especular dónde atacarán. Ciertamente, aún con una gran fuerza designada en una cabeza de playa, el enemigo podrá llevar a término otra tranquilamente, pero será con facilidad reducida y finalmente acabará su capacidad de realizar desembarcos. Es la valoración de Marcus Watney pero con papeles cambiados: "La amenaza es a menudo peor que el hecho".

Una vez que la armada aliada esté sujeta en el oeste, el Eje tendrá la oportunidad de entrar en el ring con su estrategia número uno -la guerra de desgaste-. Para estar seguro, puede ser usada en una ofensiva o dos contra la invasión inicial, pero sólo si se puede echar al enemigo de vuelta al mar. Una vez que los aliados estén en tierra, habrá mucho más a ganar económicamente con una estrategia de desgaste.

Esto es debido a un gran número de aspectos: protegerse de las fuerzas aéreas aliadas, aumentar el valor de cada hexágono en el oeste, escasez de unidades aéreas y Panzers (necesitados en el este), y un cambio de BRPs caracterizados por la falta de gasto del Eje y el coste masivo aliado para múltiples ofensivas. Tal como

en el escenario de 1941, la manera correcta de responder el jugador alemán es con Panzers y fuerza aérea contra las pocas unidades rusas, y con la infantería constituida de pequeñas formaciones Panzer desgastando a los aliados del oeste. Cada hexágono en la post-invasión del oeste se hace tan valioso, que puedes dar un duro golpe al enemigo tomando algunas posiciones de retaguarda con ataques de desgaste puntual. Llevado al extremo, solamente las ofensivas en el frente oeste, pueden costarle al aliado 120 BRPs en un solo año frente a los 0 gastados por el Eje. Esto no ha de suceder nunca, pero sirve para ilustrar la magnitud de la relación que hace ganar la partida. Espero que los aliados hayan desembarcado antes de 1943. Pero su producción será muy lenta debido a tu extraordinaria situación de BRPs y su elevado coste por luchar de esta manera tan fuerte tan temprano, de tal manera que habrás de temerles menos que a Rusia. Observa que hay más fuerzas del Eje de las que los aliados del oeste puedan enviar contra las playas. Pero te permite operar con tus formaciones aéreas y de Panzers en el frente este, que es donde estás llevando a término mayores acciones ofensivas. En cualquier caso, querrás tener en el oeste una fuerza sustancial a mano para parar los pies al enemigo en su turno de invasión. Esto requiere aproximadamente el mismo número de unidades mostradas. Es lo mejor.

Algunos puntos son más fáciles de defender. Gibraltar (una flota) y Casablanca (nada) son los más fáciles. Fáciles cuando las flotas disponibles están en los cinco hexágonos de puerto/playa descritos anteriormente. Difíciles de defender son todas las playas que no son puerto, excepto Casablanca. Algunas son más difíciles que otras, dependiendo de la proximidad de los paracaidistas y aviones aliados, pero todos ellos pueden ser atacados en una relación de 1-1 o 2-1, con el resultado más probable de desembarco aliado de tropas en la playa.

Aquellos puertos que pueden ser invadidos por lanzamiento de paracaidistas y que después han de ser defendidos por las unidades de las ciudades adyacentes a los paracas, los clasifico como "fáciles pero caros de proteger". Son caros en el sentido de que se comen a la infantería 1-3 que más tarde usarías para tapar huecos en el frente este. Tu puedes usar unidades de reemplazo en los propios puertos, pero una vez el enemigo haya tomado tierra cualquiera de estas tropas que esté situada en la línea de frente molesta más que ayuda. Probablemente preferirás eliminarlos intencionalmente para sacarlos del camino. Protege doblemente esos puertos de manera lineal contra paracaidistas que

hayan saltado en tándem (el temido ataque "para-mutuo").

¿Cuánto es Suficiente?

Una vez se acepta que el aliado ha saltado, resulta mucho más fácil de defender que no cuando uno intenta detener el salto. Por este motivo con la defensa presentada y toda la armada naval del Eje dispuesta para interceptar, se hará todo lo posible para limpiar esas playas, cortos de producción en el este gracias a los ataques de la Luftwaffe y los Panzers. Pero los aliados tomarán la playa. Después de todo el factor más fuerte de defensa es de tan sólo 39 factores (dos de 4-6 más uno de 3-3 y uno de paracaidistas 2-3) hasta 1944, cuando recibirá 45 factores gracias a la incorporación de la 1.^a SS Großdeutschland. Si los aliados no han conseguido la invasión en 1944, has ganado. Por otra parte, los paracas, que tanto amenazan Rusia, es criminal usarlos para defender las playas. Cada uno debería guardar playas escogidas contra ataque aliados 2-1 (Dieppe viene al pensamiento). No hay nada para evitar la baja relación de 1-1 designada para desembarcar montones de fuerzas de reemplazo si ellos toman la playa. Probablemente es su mejor movimiento porque hace más difícil un intento subsiguiente del Eje a echarlos de nuevo al mar, debido a este DAS aliado extra que ha sido salvado al no haberlo usado anteriormente como soporte a tierra. Las oportunidades de victoria enemiga son numerosas ya que un 1-1 comporta una oportunidad de desembarcar del 83% y ya que la cobertura de DAS aliada es total sobre esta fuerza expedicionaria. El Eje se habrá de inclinar por la táctica del desgaste. Los aliados han desembarcado!

El enemigo Una breve visión

Los aliados tienen dos grandes ventajas en este juego. La más obvia es la concentración de esfuerzos sobre la muralla atlántica. Esto no es contrarrestado por una concentración equivalente del Eje ya que la baja calidad de las unidades del Eje no son obstáculo para las tropas con material de gran calidad que los aliados han salvado al no hacerlas luchar allí. Gran calidad, porque ésta es la única calidad de las unidades navales, aéreas británicas y americanas conocen. No usan materiales defectuosos.

Segundo: hay una gran conciencia de la necesidad de una invasión europea. Rusia vencerá sola o perderá, con todo lo que representaría para Alemania. Irónicamente la fuerza de BRPs de Rusia es tal, que sólo se requieren algunos convoyes de Murmansk. El "contrato de préstamo", naturalmente, está fuera de cuestión desde

que Alemania tomó Turquía, seguido de Tabriz y Sarab hace ya mucho tiempo. El objetivo es: la situación de los BRPs rusos pueden dejarse actualmente a sí mismos, con tal de llevar a buen puerto la anterior invasión del oeste.

La fuerza de los aliados del oeste es espantosa cuando convergen en un punto. Por eso creo que no veremos ninguna propuesta de capitulación deliberada en el Mediterráneo: puede que exista algún mérito en el desarrollo de la contra-estrategia de los aliados al juego por el poder en el Mediterráneo, basándose en el concepto de atraer al Eje a marchar contra Egipto. Encuentro que existe una tenue línea de gasto de BRPs más allá de la cual será ventajoso para el aliado permitir al Eje tomar la empresa de conquistar Egipto. Las pérdidas británicas de 25 BRPs en Suez es después de todo un buen cambio frente a tal cantidad de opciones ofensivas del Eje, reconstruyendo costes e invirtiendo tiempo. El truco sería saber cuántos BRPs e impedir la pérdida de Gibraltar para evitar ser devastados en Egipto. Así sería interesante ver que pensaría el solitario jugador ruso de tu buen corazón al distraer tantas unidades del Eje lejos de él. ¿Querría disminuir sus demandas de BRPs? ¿Qué otras concesiones decubrirá Gran Bretaña de Rusia?

Bombardeos sobre la KriegsMarine

Un error aparente en esta gran estrategia de defender la muralla atlántica es que la flota del Eje es susceptible a ataques enemigos aéreos. El poder aéreo aliado causará grandes daños a la flota del Eje. La ventaja que sacará el aliado de tal guerra aéreo-naval es el retraso de tres años entre financiar la reparación de la flota y la actual puesta en servicio de los barcos; un número limitado de unidades navales pueden producir pérdidas extras en la flota; combinando las pérdidas de las flotas alemana e italiana hacen que la reconstrucción naval no sea óptima; el inconveniente del Eje es el consumo de SRs para reforzar flotas de 9 factores; y el que algunas flotas del Eje hayan sido ya eliminadas o dañadas.

Bombardear la flota dispersa es un método extremadamente ineficaz de desgaste de BRPs y no reducirá fácilmente la fuerza del Eje para permitir el desembarco aliado. Estas ventajas aliadas no superan el hecho de que la armada combinada del Eje esté compuesta por un total de ocho flotas para cubrir los cuatro hexágonos de playas/puerto involucrados. Las flotas 9 y 10 están en Berger y Gibraltar, fuera del paraguas aéreo aliado. a no ser que estas flotas sean muy reducidas por un ataque previo, es difícil prever la



fuerza aérea enemiga sacándolas de esos puertos. ¡Déjale intentarlo!

Para ilustrarlo considera un ataque aliado usando 45 factores aéreos. Esto produce pérdidas del 35% en cada bando; los factores navales y aéreos cuestan 3 BRPs de reconstruir cada uno, pero los aliados pagan el precio de la ofensiva. Así, el Eje pierde 15 factores de flota de una vez (45 BRPs de valor), mientras que los aliados pierden 15 factores aéreos y pagan por dos ofensivas (75 BRPs de valor) de una manera escandalosa, por supuesto. Este ataque cuesta al Eje tan sólo el 60% de lo que les cuesta al enemigo y las flotas se rehacen, probablemente sufriendo algunas pérdidas adicionales debido a la escasez de flotas de reemplazo tal como hemos hecho mención anteriormente, para de nuevo cubrir tales playas.

Si los aliados desean atacar individualmente, Gran Bretaña puede enviar sus 4 grupos aéreos a la batalla y causarte tan sólo el 57% de sus pérdidas, o el americano enviarte 5 grupos aéreos y producir un 62% de costos a tus naves. Pero usando sólo una fuerza aérea por temporada, probablemente nunca se pondrán al día con el programa de reconstrucción del Eje. Naturalmente asumo que los aliados no hacen nada más al mismo tiempo; ¿qué hacer con toda la fuerza aérea invertida en este bombardeo sin sentido? Pero, en caso de que hicieran algo más, mi coste en % sería corregido ya que el coste por ofensiva no podrá ser evaluado en caso de utilizar tal estrategia. Observa que cualquier flota de Vichy es como otra flota del Eje para defender estos puertos/playas.

El gasto aliado es tan elevado que con-

sidero toda la cuestión teórica. La opción del Eje no es siempre la de reconstruir ambas flotas. Los aliados gastarán un promedio de 179 BRPs, con suerte, (Estados Unidos solamente) para reducir suficientes flotas con tal de abrir el primer puerto/playa; y esto sólo después de más de un año de bombardeo inexorable. Este proceso puede ser acelerado al usar ambas fuerzas aéreas a un coste promedio de BRPs mayor de 185, habiendo rematado la faena en la tercera sesión de bombardeo. Aún así, el Eje tiene tiempo para responder con tropas terrestres convencionales en la defensa de cualquier playa amenazada, planteando la cuestión: "¿Por qué gastan los aliados tantos BRPs por tan poca ganancia?"

La decisión del Eje de no reemplazar las pérdidas sufridas por la flota, es un método de conversión directa de fuerza armada a ventaja de BRPs. ¿Y por qué debería reconstruir cualquier flota? Después de todo, estas flotas son de escaso uso en el oeste ya que los aliados están en tierra y capaces de SR a través del canal. En este punto de juego, cualquier flota sobrante debería retornar al Mediterráneo donde, siguiendo la pérdida eventual de Gibraltar podrían ser usadas para impedir desembarcos anfibios en sitios tales como Tantanto, Malta y Port Said.

Lo que realmente digo, es que la flota del Eje en el tablero al final de la partida es evidentemente una fuerza desaprovechada, tal como la flota francesa de Vichy al principio de la contienda. Pero el jugador del Eje puede ser culpable de desaprovechar la oportunidad de usar sus flotas, oportunidad que el francés probablemente nunca ha tenido o ha empleado, permitiendo paso libre a un italiano que quisiese arriesgar sus propia armada. Pero el motivo por el cual mis naves navegan es: "Si no las empleas, mejor que las destruyas".

Bypass enemigo de doble turno

Lo más importante que has de hacer en 1942 es asegurarte que los aliados tomarán un DT en verano y primavera. Si se lo montan de tal manera que gasten suficientemente en primavera, habrás de encararte a una hacia invierno '42 / primavera '43 para evitarlo. Por este tiempo, habrán tantas fuerzas de Estados Unidos preparadas para atacar las playas o golpearle desde una cabeza de playa previa, que mejor será que lo pesques dos turnos antes de tal desastre, si no habrás perdido la partida.

Pero es fácil prevenir tal desastre. Los aliados no pueden gastar 25 BRPs para empezar un "contrato de préstamo" en primavera del '42 ya que esta posibilidad ahora existe. Encuentro que los aliados no pueden gastar en algo imposible, parece

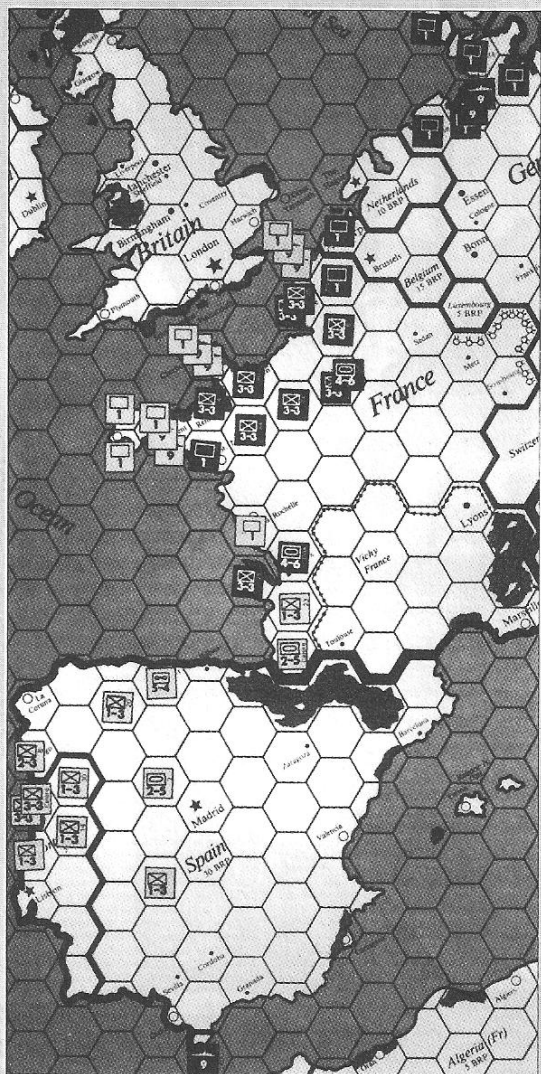
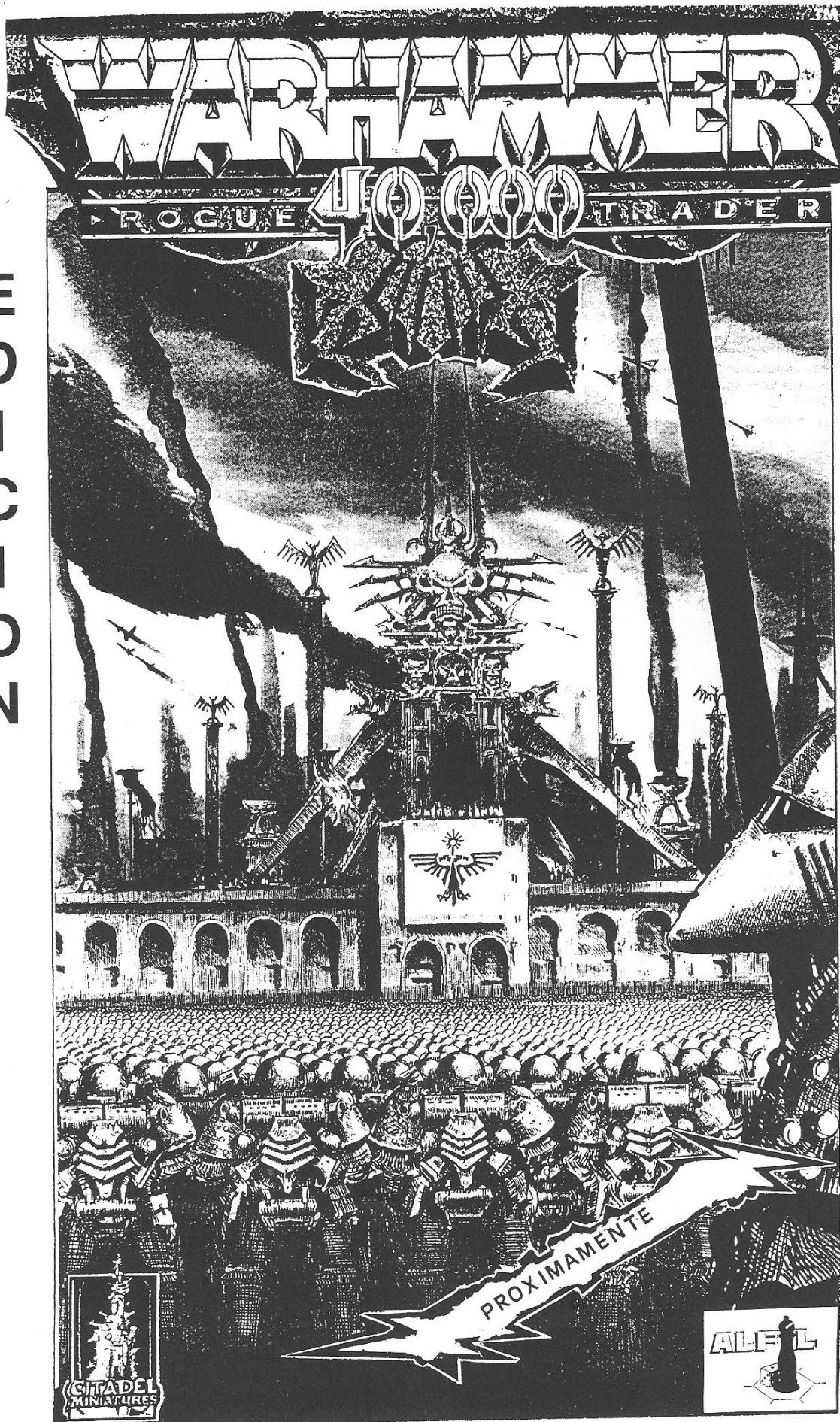


Figura 6. Compara con la figura anterior (LIDER 23). Esta es la situación después de que algunas unidades alemanas de infantería hayan ido hacia el oeste, mientras algunas de las italianas 2-3s. lo han hecho hacia el este. El "Extraair and armor" puede servir mejor en Rusia, pero lo mostramos en España y sudoeste de Francia como protección adicional contra una invasión enemiga a Portugal. No se muestra ninguna unidad de Vichy, aunque sería óptimo poder disponer de algunas al norte.

EDICION



EN
CASTELLANO



PROXIMAMENTE



Fundadores, 9
Tel. 256 48 47

28028 MADRID



implícito. Esto anula su jugada más común para eludir DT. Pero en caso de que tu economía sea tan robusta que haces cara al peligro de un "DT bypass". Habrás de incluir a tus gastos: DoW contra Noruega y Suecia; una ofensiva en el oeste para bombardear flotas enemigas; incursiones sobre Gran Bretaña e Irlanda; un intento de activación de Vichy; ayuda externa; inteligencia; conseguir los 9 factores de flota perdidos (es ilegal gastar BRPs para flotas que aún no han sido hundidas), y finalmente, ataques suicidas seguidos, para la construcción de unidades perdidas. Brevemente: tienes una gran capacidad para garantizar el DT enemigo.

Siempre odio mencionarlo, pero si Rusia no declara la guerra en 1941 habrás de hacerlo tú en la primavera de 1942. De otra manera, los aliados podrían evitar el DT sin importar lo que hicieses.

Afortunadamente, ya que tienen la iniciativa, los aliados no se arriesgarán a que los cojas desprevenidos; podrás dejar fuera a Rusia en un DT. Esta es otra razón por la que estás obligado a ejercer gran presión sobre el enemigo del este. Así es como ganarás un K.O. total; realmente no existe ninguna oportunidad de ello en el oeste.

El dilema del oeste a finales de la guerra

Una punta de lanza aliada a principios de 1944 parecerá que tenga a Alemania en las cuerdas. ¿Qué pasa cuando el Eje tira en la columna de desgaste de 61+? El aliado queda destrozado, esto es lo que pasa. A despecho de DAS masivos, tú cortarás la penetración enemiga. Toda la fuerza aérea enemiga es inútil en defensa.

¡Cualquier pérdida de los Estados Unidos por desgaste, tanto por estar en un hexágono como por fallar la retirada, no volverán al continente hasta dentro de medio año! La penetración aliada más profunda la llevarán a menudo a termino los blindados americanos ya que Gran Bretaña tiene solamente 5 factores de movimiento. Esto es bueno para ti; cazarás más bien un 5-6 que un 4-5 por daños de BRPs añadidos y disfrutarás de la ventaja de saber que los blindados de los G.I. están fuera de tus dominios por dos temporadas. Cualquier yanqui que dejes sin suministro y que destruyas por aislamiento es inútil para el enemigo por tres temporadas completas. Yo promociono el concepto "Devuélvelos a casa a través del Atlántico".

De qué se trata

Por último, el beneficio real de un juego por el poder en el Mediterráneo está más en su amenaza que en su aplicación (¿hemos oído esto anteriormente?). Si conquistas el Mediterráneo una o dos ve-

ces contra tus oponentes favoritos, ellos escogerán eventualmente antiguas tácticas de guerra para pararte o al menos dañarte. Quizás una ofensiva de Gran Bretaña en el norte de África para hacer perder el dominio italiano sobre Libia sería cortada. El aliado podría intentar una invasión del norte de Italia tal como hemos intentado todos nosotros las primeras veces que hemos jugado a Third Reich. Una invasión a Grecia, en cambio, estaría bien. Tomada a finales de 1939, no habría nada que temer a Italia ya que no hay aún guerra entre este país y los aliados. ¿Alguien tiene interés en revitalizar una invasión de Turquía en 1939?

Mantengo que lanzándonos a un juego por el poder en el Mediterráneo diversificará tu placer de jugar a Third Reich hasta que logres un nivel de invencibilidad en este clásico para años. Cuanta más flexibilidad tengas en cada partida, más te respetarán tus oponentes, y recogerás elementos de ventaja cuando ejerzan precaución por miedo a tu "reputación". Podrás incitarlo a un riesgo, un riesgo injustificado que de otra manera quizás no hubiera considerado. Esta bailando a tu son.

¿Más por venir?

Espero haber demostrado que el juego por el poder en el Mediterráneo tiene su lugar en tu repertorio de Third Reich. Tal como se ha mencionado, no hay nada como un plan perfecto. Si empezamos a buscar tales planes para este juego, o paro de jugar a Third Reich o presiono para

que se haga una revisión de las reglas. Pero el juego por el poder en el Mediterráneo es una entidad viviente. Tiene sus máximos y sus mínimos. No hay nada como la confianza que uno pueda sentir al crear una auténtica muralla atlántica, o la depresión por perder Gibraltar en ataques 1-1. Para muchos nosotros, el entusiasmo de luchar todo el año de 1941 en el Mediterráneo, en lugar de la estepa, rusa es razón suficiente para optar por la aproximación del sur.

Soy el primero en admitir que esta consideración probablemente ha dejado sin contestar algunas preguntas. No he estado suficientemente específico como querría en ciertas áreas, tales como la campaña de Italia a través de Túnez-Argelia-Marruecos o el movimiento alemán a través de Oriente Medio. Estas operaciones son básicamente sencillas, menos abstractas que otras cubiertas con más detalle, pero de todos modos podría poner ejemplos tranquilamente con algunas ilustraciones. Por ello, creo que los esfuerzos del Eje en 1939 y antes de 1940 se podrían haber cubierto, pero no vale la pena después de todos los esfuerzos gastados en algún lugar de estas páginas en cuanto a este tópico. También he mencionado poco la ayuda externa, SW, variantes enemigas...

La situación en Rusia solamente, pide un espacio igual a este comentario.

Suficiente es decir que me gustaría continuar con el juego por el poder en el Mediterráneo, pero no aquí. Esto es suficiente para empezar. ♦

llibreria

st. jordi

papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES EN
JOCS DE SIMULACIÓ**

wargames, temàtics i rol

Flechas contra corazas

Escenario para Outremer y Siege

Durante la cruzada que están llevando a cabo el Rey Felipe de Francia y el Rey Ricardo de Inglaterra, Ricardo descubre traición por parte del Rey francés; por ello, tras una batalla de la que ha salido victorioso contra las fuerzas de Saladino, decide atacar el pequeño castillo del monarca galo.

Mientras tanto, Saladino ha reorganizado sus fuerzas y ha decidido destrozar al Rey Ricardo y a toda su hueste.

por Enrique Peláez

Franceses

Caballeros: Rey Felipe, Sir Gerald, Sir Amalric, Sir Bailan y Sgt. Baldwin.

Caballos: los de los 5 caballeros, (todos de outremer).

Arqueros: William y Fulk (arco corto, outremer).

Ballesteros: Alric y Emlyn (siege).
Caballeros a pie: Sir Wulfric y Sir Hugs (siege).

Sargento: Llewelyn.

Piqueros: Mondred Hayden, Arnold, (siege) Hayden, Arnold (outremer).

Alabarderos: Shawn (siege) Shawn (outremer).

Campesinos: Roges, Geofry, Morris, David y Harry (siege).

Mamelucos sin armadura: (a caballo) Taki, Rashid, Yaghi.

Arqueros a caballo: Arghun, Bar, Ruz-zik.

Arqueros: (arco corto) Sadik, Mustafa, Jellal, Osewl.

Ballesteros: Khyaleed, Naysen.

Honderos: Jalil, Mustaq.

Asesinos: Talat, Hassan.

Caballería siria: (desmontados) Mohammed, Nassin, Moonga.

Beduinos: (desmontados) Ismail, Mehmet, Thatoul.

Estandarte: (montado) Fa'iz.

Lanceros fatimistas: Magid, Mohsen, Hami, gahsan, Mehmet.

Lanceros sudaneses: Ageel, Farhad, Shammin.

Lanceros sirios: Taqi, Said y Essem.

Infantes seljuck: Abdul, Husseyin, Mesut. (todos de outremer)

Sólo llevan armadura los caballeros, el movimiento es de 4 para los caballeros desmontados y 12 para los montados, todos los demás mueven 6.

Todos los personajes menos los caballeros valen 1 cuando están aturdidos.

Ingleses

Caballeros a caballo: Rey Ricardo, Sir Roger, Sir Walter, Sir Raoul, Sir Michael, Sir Raymond, Sir Mathew y Sgt Guy (outremer).

Caballeros a pie: Sir Clarence, Sir Lacy, Sir Fitwaren y Sir Mortimer (siege).

Arqueros: (arco largo) Dylan, Idris, Myrlin y Gwyn (siege).

Arqueros: (arco corto) Rober, Ansel y Nicholas (outremer).

Ballesteros: Bernard, Gille y Aubrey (outremer).

Piqueros: Akim Bryn, Brendan, Gareth y Stori (siege), Aki Bryn y Stori (outremer).

Lanceros turcos: Kamal, Merton, Reuben, Tamara, Mosul y Arnulf (outremer, a pie).

Alabarderos: Evans, Fursa, Bors, Cliff y Godric (siege), Cliff (outremer).

Campesinos: Ivor, Gawain, Geofry, David, Dylan, Jasper, Morris y Will'm (outremer).

Sargentos: Morgen y Pugh.

Equipo: 1 ariete, 1 torre de asedio, 3 manteletes, 5 escaleras, 3 catapultas y 2 ballistas. Además de 10 fichas de foso tapado y 1 ballestón.

Ingenieros: Dai y Jones (siege).

Musulmanes

Mamelucos: (a caballo) Saladino, Al-Kemil, Maarat, Abaga y Murda.

Condiciones de victoria

Franceses: deben eliminar al rey Ricardo y a Saladino, con ello el rey francés sería el dueño de la situación. Opcional llevar al castillo los cadáveres.

Ingleses: deben tomar 4 de las 6 torres del castillo y eliminar a Felipe.

Musulmanes: deben acabar con el Rey Ricardo y tomar las tres tiendas individuales que hay sobre el monte y quemarlas.

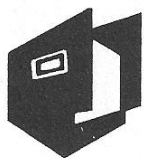
Posiciones de salida e inicio de la acción

A partir del primer turno los ingleses podrán empezar a atacar el castillo, a partir del segundo turno el musulmán tirará un d10, 5 o más y aparecerá por el sidel. ♦



1
dossier

ROL EN VIVO



Es solo un juego pero me gusta

Rol en vivo o como hacérselo para seguir haciendo el indio

No es cosa fácil escribir sobre algo tan sencillo y tan complicado como el Rol en Vivo, una de las últimas expresiones lúdicas y a la vez el juego más viejo del mundo. Seguro que cuando erais pequeños os gustaba jugar a indios y vaqueros, policías y ladrones o papás y mamás, y esto por muchas vueltas que se le quiera dar es jugar a rol.

por Carlos Muñoz

Aunque sigue siendo un pasatiempo no muy extendido en nuestro país, empieza a no ser raro encontrarse a unos gángsters tiroteándose por la calle, unos guerreros postnucleares combatiendo con sus láseres o sesudos investigadores intentando desentrañar un misterio. No hay que preocuparse, en realidad se trata de tranquilos estudiantes y trabajadores que se transforman por unas horas o unos días para disfrutar jugando. Para todos aquellos con una imaginación tan limitada que tan sólo les permite disfrutar de las posibilidades de un mando a distancia se trata de una soberana estupidez, de una forma complicada y ridícula de perder el tiempo. Por suerte hay mucha gente por encima de este nivel, dispuesta a buscar formas distintas de divertirse. Porque sencillamente es eso, el Rol en Vivo es una forma de pasarlo bien, de poder seguir disfrutando como críos aunque tengamos más barba que un rabino. Se puede decir que el Rol en Vivo es la forma pura del juego, el sistema en que las reglas pasan a un segundo plano y lo que importa es la actuación de uno mismo; la liberación de los jugadores que pueden abandonar sus escondites y sus mesas para disfrutar de su hobby al aire libre.

Puede que todo lo anterior suene a parrafada pero una de las cosas que me había propuesto al empezar a trabajar en este artículo era definir el Rol en Vivo. La cosa no es nada fácil pero creo que está es la idea que se esconde detrás de cualquier experiencia. Poco importa en realidad si los disfraces son tan realistas como para que la gente crea que los marcianos han invadido el metro, que la trama sea más liada que la de Falcon Crest o un alarde de sencillez u otros muchos detalles. Todos estos ingredientes aparecen en una u otra medida pero no se puede valorar un Rol en Vivo a partir de estos, es imposible fijar la frontera donde empieza y acaba.



Un esquema que se repite

Es inevitable establecer comparaciones con su pariente el Rol "de Mesa", un juego con mucho en común pero también muy diferente. A parte de que muchos Roles en Vivo se basen en juegos de Rol para fijar sus ambientaciones, entre los dos hay algo evidente y común; el Rol. Básicamente se trata de interpretar a otro personaje, de transformarse en alguien totalmente diferente a nosotros. El Rol "de Mesa" ofrece la ventaja de poder vivir intensas emociones, realizar proezas que ni soñamos y todo eso sin levantarse de una silla, dejar volar la imaginación. En Vivo no basta con esto, hay que llevar a cabo nuestras fantasías. Tu figura no tendrá que mojarse el culo para cruzar ese río, tú sí. De entrada nos encontramos con que hay que meterse de cabeza en la historia, hay que participar (la otra palabra mágica junto a ambientación) para poder divertirse, obligando a un esfuerzo superior a la hora de interiorizar el personaje y comportarnos de una forma diferente. Aquí es imposible esconderse detrás del grupo como ocurre en algunas partidas de Rol, algo que lo hace muy recomendable para todos los jugadores habituales. Un poco de imaginación y una mayor interpretación ahorrarían casi la mitad de tiradas de dados de cualquier partida (no es lo mismo tener un 10% de elocuencia y que suene la flauta que convencer a alguien), siempre y cuando el máster sepa apreciar los esfuerzos del jugador para transformarse en el PJ. Toda esta reflexión entronca con uno de los problemas de los juegos en vivo, conseguir que la gente se enfunde no sólo el disfraz. Para ello es necesario hacer un esfuerzo doble: en el guión para que sea lo suficientemente complejo como para que todos tengan sus propias motivaciones a parte de las generales de su grupo, y preparar al jugador con una

exhaustiva información de su personaje y del tiempo y el lugar en que se encuentra. Una vez lanzados al nuevo mundo los jugadores, se hace difícil en ocasiones controlar el discurrir del juego por lo que hay que recurrir a una serie de trucos o recursos. Esto no es sólo importante para la organización, el jugador se puede sentir muy defraudado e incluso abandonar si descubre que todo su trabajo ha sido una pérdida de tiempo por culpa de una información a la que tenía acceso y no le llegó o lo hizo demasiado tarde.

Los mecanismos, que se pueden bautizar como de control o interacción, varían según la extensión temporal del juego. Pueden ser PNJs que a parte de representar su papel ejercen un control sobre

juegos, por encima de cuestiones como las reglas de juego, tema donde manda la imaginación de la organización. Exprimiéndolo hasta el fondo sólo es necesario establecer unas normas en el combate (a menos que se pretenda que la gente se zurre de verdad o la ciudad quede sembrada de tipos rellenos de plomo, pero eso plantearía algún que otro problema moral y judicial), todo lo demás se puede hacer más o menos de verdad.

Predicando en el desierto

Al plantearnos este dossier, uno de los puntos principales que queríamos reflejar era quién y dónde se organizan Roles en Vivo. Los resultados de la investigación han sido bastante decepcionantes. Un

Roles en Vivo en los "Re-enactments", esas reuniones de gente muy seria que durante un fin de semana se convierten en el ejército de Napoleón, reviven la Guerra de Independencia Norteamericana, o una escaramuza vikinga. En estos países hace muchos años que estas actividades son normales y han sido un buen caldo de cultivo para el Rol actual. Con esta base detrás no es raro que a mediados de los ochenta un club de rol británico, *Treasure Trap* se lanzara a la organización de Roles en Vivo, aprovechando el estupendo marco del castillo medieval de Peckforton en Chester. No tardó mucho la cosa en cruzar el canal de la mano de clubs como *Stratèges et Maléfices* de Nantes y *AJT* de París, que importaron esta nueva moda de pasar un fin de semana al más puro estilo medieval mientras ponían en práctica sus más deseadas fantasías. De aquí a la actual situación ha sido una evolución más o menos lógica.

Volviendo a España y a nuestro pobre panorama, la cosa se limita a iniciativas de gente ligada al mundo del juego, ya sean profesionales, clubs o particulares, que con su empeño y la ayuda de algunas instituciones juveniles han conseguido que al menos podamos hablar de experimentos y macrojuegos aislados. El panorama se centra sobre todo en Barcelona y sus alrededores, con la excepción de los Roles en Vivo llevados a cabo por el club *Héroes* de Madrid. En Barcelona, dejando de lado algunas iniciativas de clubs como las realizadas por *Sturmtruppen*, tres son las entidades organizadoras de Roles en Vivo: *Ludocentre*, *Transit* y *Homo Ludens*. En el espacio de tiempo de algo más de dos años estas tres organizaciones han realizado aproximadamente una decena de Roles en Vivo (contamos aquellos que por su número de participantes o su carácter son destacables), cifra no muy elevada pero que anima a pensar que las cosas pueden ir mejor.

Tres formas de hacer diferentes

Si la cosa estaba poco liada hasta aquí, este es el momento de enmarañarla del todo. A pesar de todo lo dicho respecto a la falta de gente que se dedique a organizar juegos, nos encontramos con que cada uno lo hace de forma muy distinta, poniendo el acento en cuestiones distintas y diferenciándose de los demás.

Ludocentre organizaba en octubre de 1988 la primera experiencia de este tipo, llegando a reunir a 105 participantes tras la pista de la máquina capaz de crear super-atletas del insigne profesor Dr. Brangueant. *Ludocentre* aprovecha las posibilidades que le brinda su gestión de la



los jugadores, contactos telefónicos en ambas direcciones, y puestas en común de información. Esquematizando se trata de repetir un proceso de reunión-dispersión hasta llegar al momento final. En los puntos de reunión se intercambia información entre organizadores y jugadores y se corrigen posibles problemas que llevarían a callejones sin salida, mientras que en la dispersión se deja a los PJs que se embarquen en nuevas líneas argumentales y compliquen el juego con previstas o imprevisibles posibilidades.

Aquí hemos topado con una nueva característica, la historia está abierta y siempre es posible una gran variedad de desarrollos y de finales. Este es un rasgo que se opone a otros juegos que por muchas razones se confunden con los Roles en Vivo. Ginkamas y juegos de pistas tienen un desarrollo lineal imposible de quebrantar. La estructura modular es uno de los sellos más notables de este tipo de

momento, antes de que empecéis a despotricar contra mí y a escribimos para explicar que vosotros organizáis juegos (algo que os rogamos encarecidamente), he de disculparme por no tener mejores canales de información. Ahora ya podéis gritar ya que el problema es mío.

Sencillamente la cosa está en pañales. Hay gente que trabaja duramente para organizar Roles pero estos suelen tener muy poca relevancia y su conocimiento se reduce a un area geográfica muy cercana. Esta sensación se reafirma cuando miras hacia el extranjero, sobre todo Francia. Parece imposible competir con la infraestructura de países como nuestros vecinos del norte, Inglaterra, Estados Unidos o también Alemania. A su mayor arraigo del Rol en todas sus facetas se le une una tradición muy larga, una mayor cultura histórica y de representaciones. Haciendo un poco de historia se puede encontrar un antecedente de los actuales

Casa del Mig y de *Golferichs* dos centros dentro de la infraestructura del Ayuntamiento dedicada a la juventud, para llevar a cabo experiencias dentro del Rol en Vivo. Su tendencia es a simplificar el desarrollo de los juegos, huyendo de las normas complicadas que, además, restan credibilidad a la acción. No es lo mismo tirar unos dados o usar unas fichas o tarjetas que golpearse de verdad aunque sea con armas de plástico. El otro punto donde fijan su atención es la ambientación-recreación del ambiente. No se trata de gastarse una fortuna en disfraces y accesorios, cualquier ambientación puede ser buena y por ello suele ser más rentable centrarse en la época actual con la ventaja de no necesitar trasladarse en el tiempo (disfraces y ambientación de los lugares) y la facilidad que representa para los jugadores no tener que abstraerse del entorno que les devuelve a su época y los estúpidos paseantes que no dejan de hacer comentarios.

Todo esto no quiere decir que no se atrean con ambientaciones futuristas o pasadas, porque es algo que ya han hecho con anterioridad, como en el caso de "*Calda Jacta Est*", un Rol de romanos desarrollado en la población catalana de Caldes por encargo del ayuntamiento de esta ciudad. El hecho de desarrollarse en Caldes fue una ventaja por su conservación del barrio antiguo y de ser una población reducida, donde es más fácil trabajar el entorno. Esto puede ser un aliciente para la gente a la que se le haya pasado por la cabeza organizar uno pero se desespere pensando que al ser su población demasiado pequeña no tendrá casi participantes. Si como se dice vulgarmente, "consigues venderle la moto al ayuntamiento", ten por seguro que los resultados serán mejores que en una gran ciudad. El Rol en Vivo da muchas posibilidades para introducir valores artísticos de la propia comunidad.

Otro estilo de hacer Roles en Vivo o, como ellos los llaman, *Macrojuegos* es el de *Transit*. Entre otras actividades dentro del campo del ocio, esta asociación se dedica a gestionar el *Casal de Joves del Barri Gòtic* en Barcelona, y es aquí donde surge su aportación al mundo del Rol, con tres macrojuegos y otro en preparación. Se dieron a conocer en marzo de 1990 con *El Cuarto Protocolo*, un juego de Rol basado en el best-seller de Frederick Forsyth trasladado a Barcelona, en el que un grupo de espías intenta colocar una bomba nuclear en una ciudad del Reino Unido. Su forma de hacer nace de la fusión de los juegos que tradicionalmente se desarrollaban en colonias y campamentos de verano con las características del Rol "de Mesa", cogiendo de cada lado

aquello que les parece más interesante: trama complicada, reglas sencillas y final abierto. Desde algunos sectores se les "acusa" de estar demasiado cerca de los juegos de pistas y ginkamas, pero lo cierto es que estos matices son difíciles de asegurar y, como repetimos una y otra vez, es imposible delimitar una frontera para el Rol en Vivo. Lo que también es verdad es que ellos mismos reconocen que intentan fusionar diferentes cosas con la intención de crear un tipo de juego que se amolde a sus objetivos. Ponen énfasis en la trama complicada antes que en el aspecto interpretativo individual, lo que les interesa es que se asuma un rol de grupo. Esta es tal vez la única diferencia realmente evidente, porque por lo demás hay puntos en común con otros organizadores, intentar ambientarlos en la época actual, duración variable que puede ser de un día, dos semanas o un mes, y búsqueda de sistemas sencillos de juego.

Para el final hemos dejado a *Homo Ludens*, los últimos en llegar, pero no por ello con menos buenas ideas. En julio de 1990 se destaparon con un ambicioso Rol en Vivo titulado *Cyberhunter* que se desarrolló durante todo el mes por uno de los barrios más conocidos de Barcelona, L'Eixample. El juego consistía en un cruce entre *Blade Runner* y *Cyberpunk* en el que los *Cyberhunters* debían luchar contra una mafia tecnológica que pretendía hacerse con el control político gracias a sus androides. La gran novedad que ofrecieron con su Rol en Vivo, dejando de lado las dificultades de ambientación y desarrollo de reglas para combates, transportaciones, etc, es el intenso flujo de información que se establece entre organizadores y jugadores. En *Cyberhunter* participaron unos 50 jugadores y 84 tiendas que colaboraban como centros de información, clínicas cyber, armerías, mercado negro, etc, todo un caos si no se ponen los medios para remediarlo.

Además de las reuniones informativas previas, los organizadores dispusieron de la inestimable ayuda de una emisora de radio que ofrecía mensajes para los participantes, así como un continuo contacto telefónico por el que se conocían las intenciones y las acciones. Gracias a todo esto se evitan paradojas como la de estar vigilando un lugar durante días cuando en realidad ha sido destruido ya hace tiempo pero no comunicado a los sufridos jugadores. Otro rasgo destacable es la gran utilización de PNJs que actuaban como policías, androides, soplones, etc.

En un futuro cercano

No podíamos terminar sin al menos hacer una pequeña reseña de los Roles en Vivo que se avecinan, y de los que hemos

tenido noticias con la suficiente antelación. *Golferichs* está ultimando los detalles para su próximo juego que se desarrollará durante este mes de julio (posiblemente cuando lleguemos a tus manos ya se habrán cerrado las inscripciones pero no está de más intentarlo). La ambientación elegida es la de los enfrentamientos en un futuro cercano entre las diversas tribus urbanas, sólo que resuelto en forma de olimpiada atípica. También *Homo Ludens* prepara su segunda intervención con un juego que tendrá lugar en Barcelona entre los días 1 y 15 de julio. El nombre, al menos el que se maneja, es el de *Proyecto Brain*, y vuelve a tener un ambiente futurista. En un mundo donde todos sus habitantes tienen poderes mentales existe una clara división entre bien y mal. El enfrentamiento está equilibrado pero la existencia de Brain (alguien o algo que nadie conoce) puede decantar la balanza hacia uno u otro lado. En el momento de escribir este artículo la mecánica del juego no estaba aún demasiado definida y existen dudas sobre si será puramente Rol, tendrá componente diplomático o será otro tipo de juego. Por las fechas en que tendrá lugar volvemos a encontrarnos con el mismo problema que antes (se cierra la inscripción el 28 de junio) pero seguimos animándote a que pruebes suerte. Por último hay un proyecto de *Transit* cara al mes de septiembre, pero de momento tenemos tan pocos datos que es mejor dejarlo para más adelante cuando todo esté más decidido. ●

Algunas direcciones

Si este verano te vas a pasear por Inglaterra o Francia tal vez te venga de gusto experimentar con los Roles en Vivo que se hacen por allí. Esperamos que las direcciones sean las correctas, pero nunca está de más hacer una llamada para comprobarlo.

Inglaterra

- *Treasure Trap*: P.O. Box 130, Chester CH1 1TD. Tel. (0829) 260876.

Francia

- *Stratèges et Maléfices*: 14, rue Michel-Rocher. 44200 Nantes. Tel. (40) 481515.

- *AJT*: 165, rue de Charonne. 75011 París.

- *Amphere*: 12, rue des Ecoles laïques. 34000 Montpellier. Tel. (67) 663110.

- *Balanoi*: 49, rue de la Chine. 75020 París. Tel. (1) 43585394.

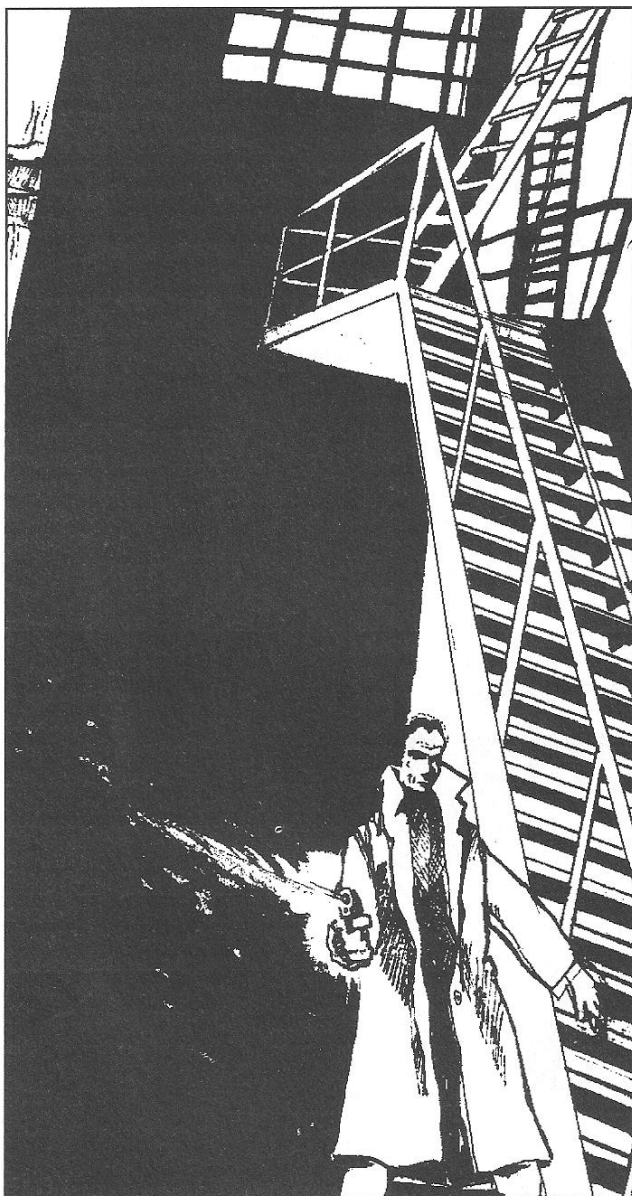
- *Les Nouveaux Saigneurs*: 148, rue Richelieu. 73490 La Ravoire. Tel. (79) 330798.

- *Paradoxes*: 27, Bd. Malesherbes. 75008 París. Tel. (1) 46665600.

- *Gilde de Bretagne des Jeux de Simulation*: MJC 9, rue de la Paillette. 35000 Rennes.

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.

A lo largo de 146 páginas podrás encontrar toda la información que necesitas para ambientar tus partidas, la historia del fenómeno mutante, 28 profesiones, 17 poderes Mutantes, 65 armas (¡incluidos 3 modelos de CETME!), 89 vehículos y el módulo Edorado, preparado para que empieces a jugar YA.

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 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

Un nuevo enfoque de las actividades al aire libre

Este artículo estaría principalmente dirigido a la gente que tiene en sus manos el hacer que otros se lo pasen bien. Monitores de agrupaciones juveniles, de centros excursionistas o de colonias y campamentos de verano tienen desde hace unos años una alternativa muy válida a sus más tradicionales juegos de exterior. Quizá esta reflexión, útil también para los "jugadores habituales", sirva a la hora de planificar el verano que viene ... ¡o el próximo fin de semana!

por Eduard García

La ambientación de una actividad

El trabajo de monitor es duro y en la mayoría de los casos vocacional. Es por esto que sólo se soporta desde la perspectiva de ver que la gente que tienes en tus manos disfruta con las actividades que se les prepara. Habitualmente el monitor debe enfocar distintos tipos de actividades que van dirigidas a gente de diversas edades. Personalmente, yo que escribo este artículo desde la perspectiva que me da el haber sido durante cinco años monitor de una asociación juvenil y responsable de varios campamentos de verano, si debo extraer una conclusión de todo mi trabajo durante este tiempo es que los niños y jóvenes agradecen infinitamente más una actividad envuelta en una buena ambientación que un encadenamiento de actividades aisladas, por atractivas que éstas sean. Es más, cuando se debe pensar en cubrir una actividad de más de dos días, ya es absolutamente necesario plantearse una buena ambientación.

Preparar un fin de semana en que el sábado consista en hacer un juego de pistas al aire libre por la mañana, comer en la casa, hacer unos talleres de manualidades por la tarde y preparar canciones y danzas para un fuego nocturno, puede resultar desde cierto punto de vista aceptable, pero nada más. Pero si se describe previamente un mundo fantástico, se dedica el taller de manualidades a la confección de unos vestidos y a transformar la casa en un palacio, se realiza un juego de exterior siguiendo la misma trama y se acaba con una cena medieval celebrando, por seguir el tópico, el rescate de la correspondiente princesa... la satisfacción de los participantes habrá aumentado exponencialmente, mientras que las actividades son, al fin y al cabo, las mismas.

La ambientación estimula la creatividad y la imaginación de quien se deja llevar por ella. Cuanto más tiempo dure la actividad, más difícil será mantenerla, pero si se consigue el éxito estará garantizado.



La trama

Hasta el momento hemos hablado de actividades al aire libre, con una buena ambientación, ¿Es esto el Rol en Vivo? Paciencia, es un primer paso indispensable. Una vez decidida la ambientación y aportados los medios para conseguirlo, lo ideal sería buscar un buen argumento que la mantenga. Aquí es donde se debe hacer una primera criba de posibles participantes: a mayor dificultad de trama, más necesario será trabajar con gente de una edad suficiente como para asimilarla. ¡Pero cuidado! No estoy diciendo que se

vayan a precisar licenciados universitarios; sencillamente que se deberá tener un grupo con una edad, en general, no inferior a los 14 años.

La trama será más complicada cuanto más deba durar pero sobre todo cuanto más se quiera dejar las manos libres a los participantes. Y aquí sí que empezamos a hablar de Rol en Vivo. Cuando se intenta hacer entrar a un grupo de gente en una trama basada en una buena ambientación y se deja que esta trama evolucione libremente según la actuación de los jugadores, esto sí será un juego de Rol en Vivo. El factor clave que diferenciará a un juego bien ambientado (muchas veces suficiente para lo que se pretende, que es pasarlo bien) y a un Rol en vivo está en que la trama no sea tan sólo una historia lineal, donde los personajes están ahí, pero "pasa" lo que "tenía que pasar". Sin duda los finales serán fácilmente previsibles pero se deberá dejar un margen de flexibilidad al argumento para que evolucione según la acción de los jugadores.

Personalización

Más se aproximará el juego al Rol "perfecto" cuanto más personalizado esté cada personaje, cuanto más detallada esté su descripción y cuanto más desarrollada la trama (apta para aceptar las posibles extravagancias que su interpretación requiera).

Marcar personalidades no significa forzosamente que se vaya a hacer actuar a una docena de jugadores paranoicos o histéricos, sino sencillamente que se les defina una motivación para actuar en el contexto del juego. Cuanto más distinta sea ésta de la de su compañero, más se sentirá "indispensable" y mayor será su motivación por la aventura.

El otro día, charlando con Jesús de Homo Ludens con motivo de la elaboración de este dossier, surgió el tema de que un ejemplo ideal de rol en vivo es la simulación de un juicio. Fiscal y su equipo, abogados, acusación particular, juez, acusado, jurado y testigos comparten una trama a tiempo real donde cada cual tiene un importante papel a interpretar previamente prefijado, y donde el resultado dependerá completamente de su actuación.

Disciplina

Ahora bien, donde sí que debemos empezar a plantearnos el juego de Rol en Vivo como un juego para adultos es al considerar la necesaria "autodisciplina" para interpretar a un personaje, someterse a unas reglas y respetar la ambientación.



Si un grupo de aventureros que se pasea por un bosque presumiblemente infestado de perversos bandidos, avanza con el teórico explorador no demasiado adelantado para poder escuchar lo que comentan el clérigo y el guerrero sobre lo que hará el Barça la semana próxima, mientras que el mago ha abandonado la seguridad del centro del grupo porque está buscando el paquete de cigarrillos que acaba de perder ... entonces ni ambientación ni trama habrán servido para nada. Además, los bandidos les matarán en la emboscada, pero eso ya es lo de menos.

Ahora bien, tampoco hay que ser catastrofistas. Normalmente la gente acude motivada a este tipo de actividades, y si no es así, siempre se les puede llamar la atención antes de que sea demasiado tarde por parte de los miembros de la organización "camuflados" (o no) entre los jugadores.

Organización

Resumiendo un poco, la gracia de organizar un rol en vivo es adaptar una trama interesante, que permita evolucionar libremente a los jugadores según el papel (rol) que interpretan, a una ambientación que la haga "creíble". Obviamente, a más gente que participe más difícil para la organización será dar esta libertad de acción. Esta se ve relacionada proporcionalmente a los esfuerzos de chequeo por parte de la organización de las acciones realizadas por los jugadores.

Por otro lado también, a más personalización del personaje y dificultad de la trama, mayor deberá ser el nivel de edad de los jugadores, para que se les pueda exigir ese nivel de disciplina.

Invariablemente, la organización de una actividad de este tipo comportará la participación de un mayor número de gente del equipo promotor de la actividad que de jugadores. El único caso en que esto no tiene que ser así es el de los que se han venido a denominar *Murder Party*, en los que los jugadores son invitados a una velada (invitación normalmente rodeada de gran parafernalia y acompañada de un dossier donde se describe el personaje que te corresponde interpretar) en la que uno de ellos va a ser asesinado; los demás deben buscar pistas hasta encontrar al asesino (¿podríamos llamarle *Cluedo* en vivo?). En este caso, sería suficiente con que el equipo organizador lo constituyesen tres o cuatro personas, que luego interpretarían los posibles papeles de anfitrión, muerto y servicio. Ahora bien, por otro lado, la trama exige que el número de participantes en una sesión de este tipo, así como el marco geográfico en el que se

desarrolla sean bastante limitados. Siempre que se hable de juegos abiertos a un gran número de gente o en extensiones de terreno considerables, deberemos esperar disponer siempre de más colaboradores que jugadores.



La trama y la capacidad profesional de la organización marcarán la cantidad de participantes que hacen viable el juego. Mientras que los equipos franceses e ingleses que se dedican a ello profesionalmente son capaces de tener a cien jugadores pululando a la vez por una zona de montaña en busca de unas ruinas malditas, difícil sería reunir a más de diez personas en una cena en la que acaba de ser asesinado un invitado y hace falta descubrir al asesino. La estimación del número de gente para que ni organización ni trama se vean desbordadas será pues crucial.

Final, más que conclusión

Los argumentos para fundamentar un rol en vivo son innumerables. La ambientación, sin duda, será más fácil de conseguir cuanto más próxima esté a nuestro mundo cotidiano. A más elementos ajenos a nuestra realidad (magia, monstruos, combates sangrientos, etc.), más deberá acudir en busca de técnicas que suplan la carencia.

No hay una norma de cómo hacer un rol en vivo. Actualmente se pueden encontrar publicados en francés y en inglés algunos argumentos para *Murder Party*, y Steve Jackson Games sacó a la calle un manual para un juego en vivo en el que tu obligación es convertirte en un implacable asesino y acabar con los demás jugadores, evitando que estos te liquiden antes a tí. *Killer*, así de gráfico es su nombre, aparecerá traducido al castellano poco después de ver publicado este LIDER, si todo va bien, en este mismo *Dossier* tienes un artículo sobre el juego. Las técnicas de como llevar adelante los combates varían según los organizadores, desde armas recubiertas de espuma (cuidado que estén bien recubiertas) para los de ambientación medieval, polvos "mágicos" que simulen un hechizo o tarjetas que permitan figurar una tecnología superior (campo de fuerza defensivo activado, por ejemplo). Tú deberás aportar aquí las tuyas, que si te dedicas a ser monitor es que imaginación no te falta; toda buena idea, no lo olvides, es susceptible de ser publicada en LIDER para ayudar a los que todavía no encuentren su método. Lo único que debe tenerse siempre presente es que, salvo en un juego tipo *Killer*, el combate está para dar un aliciente más al juego, pero no es su objetivo final. No dejes, pues, que tome más importancia de la necesaria.

En definitiva, "Rol" es interpretar, pero lo que está claro es que aquí el patoso será patoso y el tonto no podrá jugar a ser listo. ¿Te atreves?.

KILLER[®]

Juego de rol en vivo



Con autorización de

STEVE JACKSON GAMES

INTERNACIONAL

Killer: del asesinato considerado como una de las Bellas Artes

por Lluís Salvador

Siendo lector de ciencia ficción, no puede sorprender que en mi tierna infancia ya tuviera noticia de un reputado relato de Robert Sheckley llamado "La Séptima Víctima". Ya entonces, al leerlo, al tropezar con la tensión interior que se percibía en los protagonistas, la en principio desdenosa actitud del asesino que se sabe perfecto, después la fría sensación del pánico al darse cuenta de que no lo es (por cierto, el arte narrativo de Sheckley es casi perfecto; recomiendo vivamente la lectura del cuento, que, por otra parte, sigue estando disponible en el mercado español: *La Séptima Víctima*, colección Nebulae, EDHASA; además va acompañado de otros relatos. Léanlos también. Merecen la pena), leyendo el cuento, decía, ya pensé en que era una lástima que para hacerlo realidad alguien tuviera que morir.

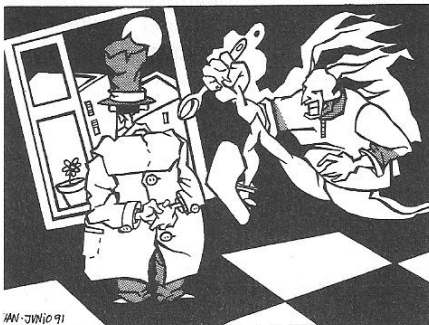
Pero, ¿y si no fuera necesario? Toda la emoción estaría ahí, en una simulación, en un desaparecer del juego diciendo sencillamente "chapeau" al contrario que hubiera logrado eliminarte, o el orgullo (o asombro, depende) de recibir la comunicación del árbitro (incluso en el relato había una comisión de control) diciéndote que eres el único superviviente. O el saber que has eliminado a tu primera víctima, y a la segunda, y a la tercera, pero, que las que quedan por delante también lo han hecho, y son cada vez más expertas, más prudentes, más astutas...

Pues bien, **Killer** hace que todo esto pueda ser realidad. Como dice el propio reglamento (que está redactado con un sano humor negro), éste es el juego que permite asesinar a tus amigos sin hacerles daño.

Entremos en el capítulo de elogios, que son sinceros. En principio, el subjetivo y personal de que jamás me había encontrado con un reglamento que, incluso en su parte más técnica, fuera tan divertido y entretenido de leer; si el jugar es la mitad de divertido que el leer **Killer** (y lo es, se lo aseguro), es un juego que se va a convertir en la estrella de cualquier club o asociación.

En segundo lugar, la sencillez. En este mundo repleto de tablas y dados de mil

formas, uno no puede por menos de admirarse ante un juego que cumple sus propósitos con sólo una tabla (que además es innecesaria si no se emplean las reglas de dinero y/o heridas), que sólo requiere un dado de seis, y cuyo reglamento es tan sencillo que casi no se merece tal calificativo. Lo cual no quiere decir que sea un juego de insinuación: "para hacer esto, podrías hacerlo así, pero los detalles ya te los montará tú". En absoluto. **Killer** es tan detallado como puede serlo, ya que nunca se sabe cuándo a un jugador imaginativo se le ocurrirá un nuevo mé-



todo de liquidar a otro. Pero, los métodos estándar, los más comunes, están todos contemplados, e incluso aquellos en los que nadie hubiese pensado, salvo alguna mente malvada a la que se le ocurrió. **Killer** no es un juego improvisado. Tiene todo el aspecto de haber sido jugado durante diez años y haber acumulado información y experiencia antes de haberse puesto en letra impresa (¡para que digan de los playtestings!). Es por esto que podemos encontrar en él todas las armas imaginables, todos los métodos de matar posibles, todas las variaciones presentes, pasadas y futuras de este deporte al que los humanos parecemos encontrarle gusto. Todas, salvo las nuevas que puedas imaginar.

Killer es un canto continuo a la imaginación, la inventiva y la astucia. El que espere encontrar un sencillo método de dirigir la pistola de agua contra otro, que se vaya preparando. Hay jugadores que ni

tan siquiera se molestan en llevar un arma defensiva encima; son los reyes del veneno, los diabólicos inventores de nuevas "bombas", que te sacarán de en medio limpiamente y que, además, te harán reír. Comentando con unos amigos el juego, al describir algunos aparatos ingeniosos, empezaron a surgir ideas, y en menos de cinco minutos ya estaban flotando tres nuevos métodos de despachar al oponente. Sin hacerle daño.

En Barcelona se ha estado jugando últimamente un Rol en Vivo por las calles. Basado en réplicas de armas, acabó como tenía que acabar: en comisaría, bajo las poco amables miradas de los policías y con la requisa de unas armas de apariencia demasiado real. Afortunadamente sólo fue esto. Afortunadamente, porque hubiese podido ser mucho peor. Si algún jugador portando un arma en todos los aspectos auténtica salvo en que no dispara balas, hubiese estado a tiro de un policía o guardia jurado... Puede que a alguien le guste esto de visitar hospitales o asistir a entierros, pero a mí no.

Todos conocemos anécdotas: Una herida a menos de un centímetro del ojo causada por una espada de plástico, una sala llena de humo causado por la pirotecnia que unos inconscientes hicieron estallar en un local absolutamente cerrado (después dirán de los fumadores!), un moratón en el cuello por una bolita de plástico, un Rol en Vivo que acabó a puñetazos...

Killer viene a poner remedio a todo esto. En principio, el Contrato: todos los jugadores deben tener una copia, en la que se especifican las clases de armas a usar, dónde se puede jugar y dónde no, las precauciones a seguir, etc. Por otro lado, la entrega de este contrato necesariamente tiene que ir precedida de una entrevista con el Director de Juego, lo que permitirá que los inconscientes o violentos puedan ser filtrados en parte. Este es un juego de astucia, rapidez y, sobre todo, sentido común.

En segundo lugar las precauciones de seguridad. Toda clase de armas están consideradas según unos preceptos de seguridad básicos. Es por esto que ya no se producirán las enojosas situaciones mencionadas anteriormente. O, si se producen, será por imprudencias imputables al jugador, que puede ser expulsado de la partida y que, probablemente, no tendrá demasiadas oportunidades de volver a jugar otra (al menos con ese grupo).

En resumen, **Killer** es un juego, tan bueno, tan astuto, tan necesario para aquellos que quieren un rol en vivo o un rato de diversión que, el que Steve Jackson lo haya puesto por escrito casi puede considerarse como un favor para todos. ♦

Pintando figuras

La preparación (II)

El primer paso antes de pintar una figura consiste en prepararla. Esta preparación tiene varias finalidades: 1. Definir la calidad de los detalles y eliminar los defectos del molde para aumentar el realismo. 2. Preparar el metal para que acepte la pintura. 3. Protegerla de la oxidación del metal.

por Ricardo Batista

Todos estos pasos de preparación son muy simples y no llevan mucho tiempo. Es una buena costumbre, ponerlas en práctica inmediatamente después de comprar las figuras, aunque no vayan a pintarse de momento, esto ayudará a la conservación de la figura por una parte, y por otra facilitará la decisión de pintar más adelante, en cualquier momento, al poder prescindir de este proceso.

El examen previo

Aunque parezca inútil es muy importante observar la figura en sus detalles antes de hacer cualquier manipulado. Conviene prestar atención ya que el brillo del metal "oculta" muchas veces los defectos más pequeños. Ayuda mucho utilizar una luz que incida oblicuamente sobre la pieza para resaltar las sombras. Con la práctica bastará un rápido vistazo para saber que detalle es un defecto y cual es una parte de la escultura.

Retoques

Actuaremos primero con las cuchillas. Con el cutter eliminaremos los pitones de los bebederos y las rebabas más grandes (si las hay). Con la cuchilla de punta cortaremos las pequeñas imperfecciones, rebabas de los rincones, burbujas de aire positivas (salientes), retocaremos el pelo, etc.

En las figuras de varios componentes conviene prestar especial atención en limpiar y retocar los puntos de unión para permitir un perfecto ensamblaje.

Las limas son el método más rápido de limpiar una pieza, la mayor parte de las veces sólo será necesario un pequeño repaso de lima para dejar lista la figura. La lima redonda es la más útil, con ella trabajaremos las superficies curvas sin insistir demasiado sobre un mismo punto. Las pequeñas marcas de rebabas, tan molestas de ver en las grandes superficies lisas (como piernas desnudas, ropajes largos, etc.) se eliminan muy bien con un suave repaso.

Las limas triangulares o cuadradas hacen cantos o alisan superficies rectas. La lima plana desgasta grandes zonas (peanas o bordes de unión).

Después de su uso deben limpiarse muy bien con un cepillo metálico para dejarlas a punto.

Figuras defectuosas

En ocasiones puede ocurrir que nos encontraremos piezas que, por causa de un defecto de molde o de fabricación, se presentan con parte de la escultura cubierta por una rebaba demasiado grande. Retocar

estas imperfecciones requiere cierta habilidad y una buena dosis de paciencia. Dependerá del interés que tengamos en la figura el que dediquemos más o menos tiempo en arreglarla. Por lo general unos cuantos toques con la pequeña fresa del minitaladro bastarán para disimularlo. La cuchilla plana y la de punta nos servirán para aplanar una superficie o delimitar volúmenes y texturas. Muchas veces es más fácil tallar un detalle nuevo que restaurar la forma original de la pieza, es decir, podemos convertir un saliente en una bolsa de monedas antes que volver a tallar el cinturón con la hebilla. Luego con la pintura acabaremos de disimular el arreglo. Por fortuna este tipo de defectos no acostumbran a presentarse.

El pulido

Después de hacer todos los retoques conviene pulir la figura, esto es imprescindible, pues no sólo unificará el aspecto de la pieza, sino que eliminará la grasa y el ácido del sudor, principales agentes de erosión del metal. Un pulido a consciencia es el mejor remedio para evitar figuras "enfermas". El accesorio del taladro con forma de cepillo metálico es ideal para este fin, pero con un cepillo metálico suave o estropajado de aluminio se consiguen excelentes resultados.

Enmasillado y pegado

No tiene demasiados secretos. En las figuras de varios componentes hay que hacer una sencilla operación de montaje que resolveremos fácilmente con el pegamento epoxi de 5 minutos. Una simple bolita de plastelina nos ayudará a mantener en posición las piezas a pegar mientras seca el pegamento.

Las uniones deberán retocarse con masilla epoxi para hacerlas invisibles.

Capa de imprimación

Como dije en el artículo anterior la mejor pintura para este fin (a mi parecer) tenemos que hacerla nosotros mismos.

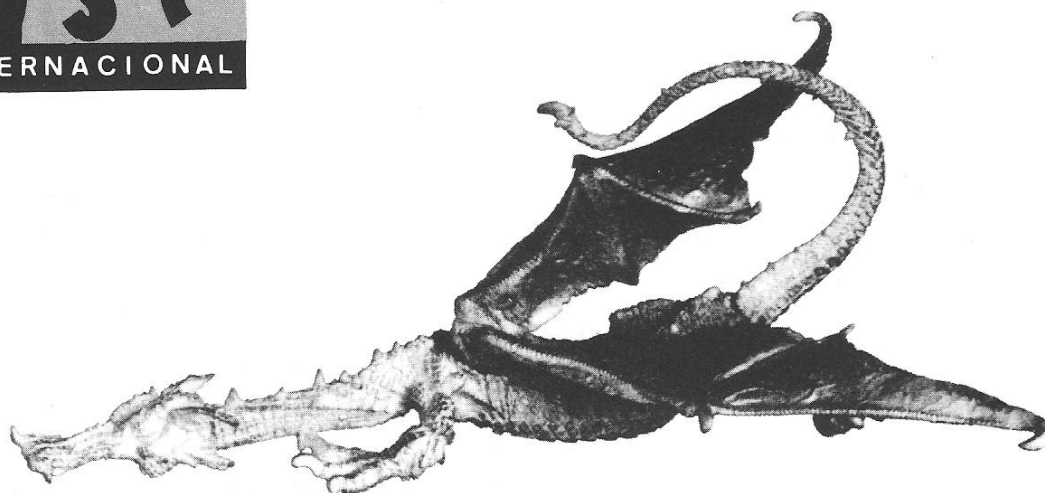
Los colores acrílicos de Tamiya son ideales, nos procuraremos un frasco de Blanco Brillante X-2 y uno de Gris Medio XF-20 o Gris Alemán XF-63, mezclando a partes iguales el blanco con el gris. Con el primer gris obtendremos una imprimación clara y blanquecina, con el segundo más oscura y azulada (yo prefiero esta última). El tono de la imprimación determinará el brillo que tendrán los colores en la pieza acabada. La mezcla tiene una textura semimate aterciopelada muy agradable para trabajar y es muy resistente. Podemos aplicar la imprimación a pincel sin demasiados reparos, la pintura extiende muy bien y al secar se contrae lo suficiente para no tapar detalles en los lugares donde se acumula el color. También puede aplicarse por inmersión (sumergiendo la figura en pintura) o con aerógrafo, que es siempre el mejor método.

Es probable que al observar la figura después de aplicar la imprimación descubramos alguna burbuja o detalle que había pasado inadvertido en el examen previo, (la imprimación resalta todos los detalles) puede retocarse ahora sin temor, bastará con volver a pintar la zona trabajada de nuevo después de la operación.

De todos modos, si se hiciera necesario despintar toda la figura bastará sumergirla en alcohol algunos segundos y eliminar la pintura con un pincel. ●



RAL PARTHA



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO

Metal Magic



Información y Catálogo:

c/. Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona

Mutantes en la Sombra

¿Todavía no te has preguntado por qué razón cayó tu profesor de matemáticas del balcón cuando subió a buscar la pelota? ¿Acaso no te acababa de suspender el examen final y en tu mente albergaste por unos segundos esa inocente esperanza? Pues corre, porque los Servicios M se han enterado de que algunos vecinos de Torrejón, como tú, pueden haber sido afectados por el ... Amanecer Mutante.

por Eduard García

Recientemente ha visto la luz un nuevo juego de rol de producción nacional, *Mutantes en la Sombra*, del que ya habríais visto los anuncios en nuestra revista desde hace un par de números. Evidentemente, ardíamos en curiosidad por saber de qué se trataba, por lo que no desperdiciamos la ocasión y cuando vinieron a promocionar el juego a Barcelona comimos con sus jóvenes creadores para que fueran ellos mismos los que os presentaran su juego.

Ludotecnia C.B.

Este es el primer producto de LUDOTECNIA, una joven empresa nacida con el nada fácil objetivo de diseñar y comercializar juegos de reflexión.

LIDER.- ¿Quién son y cómo nace LUDOTECNIA?

JOSE FELIX.- LUDOTECNIA la componemos José Félix Garzón, J&F para la afición bilbaína, Igor Arriola y Julia López; además, contamos con un buen número de colaboradores que trabajan en proyectos concretos. La empresa se apoya en un proyecto de la Diputación Foral de Vizcaya para la creación de nuevas empresas. Se les presentó un proyecto de viabilidad empresarial, la Diputación lo aceptó y en otoño pasado se empezó a trabajar. La Diputación proporciona todos los medios (técnicos, local, etc.) y nos costea la edición del libro; nosotros ponemos lo que falta: gente y creatividad.

L.- ¿Se puede decir que dedicáis todo vuestro tiempo de trabajo a LUDOTECNIA?

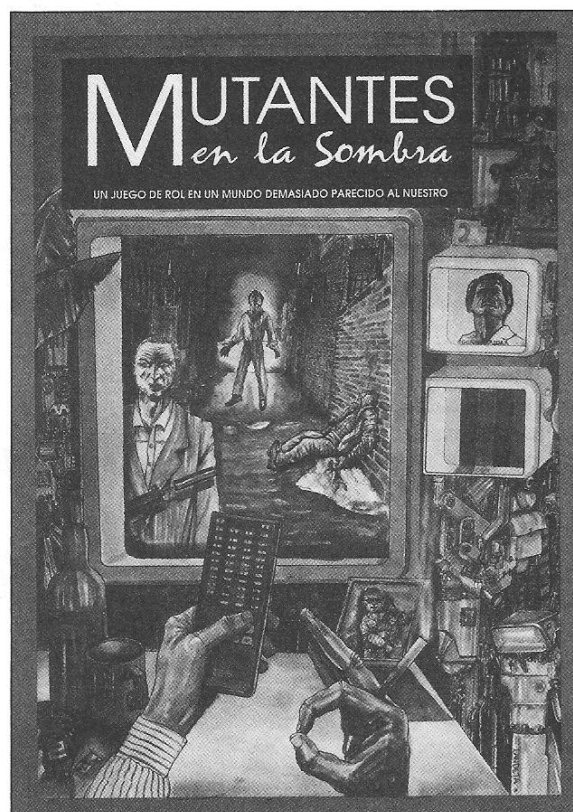
JF.- Sí. Igor y Julia están en dedicación exclusiva. Yo todavía no he acabado la carrera, pero casi puede decirse que también.

L.- Os estáis dando a conocer a la afición con *Mutantes en la Sombra*. ¿Es este de momento vuestro único proyecto o ya tenéis otros en la recámara?

JF.- Todos los proyectos, de momento, están en la línea de *Mutantes*. Más adelante trabajaremos a fondo algunas ideas que tenemos sobre juegos de tablero, pero esperamos conseguir "nombre" con este primer juego. De momento, la línea de *Mutantes* está bastante bien delimitada.

Mutantes en la Sombra, el libro

Mutantes en la Sombra es un libro con una presentación muy digna, de 144 páginas en blanco y negro y con una portada en color, en la que llama la atención el hecho de que no aparezcan los nombres de los creadores (¿exceso de modestia o despiste?). Las ilustraciones, algunas más felices que otras, todas representando el ambiente oscuro y opresivo que se quiere dar al juego, están realizadas por Roberto Landeta, estudiante de Bellas Artes que tiene el encargo de seguir ilustrando los siguientes libros de la colección. LUDOTECNIA ha asumido también el trabajo de maquetación.



L.- Una vez decididos a probar suerte en el panorama del juego ¿qué es lo que os decidió a lanzaros a diseñar directamente un juego propio?

JF.- Al plantearnos entrar en el mundo del juego de rol, se barajaron muchas posibilidades. La primera que se pensó fué, obviamente, la traducción. Era más cómodo, más rápido (hay que tener en cuenta que estos programas de ayuda de la Diputación sólo duran un año, a término del cual hay que haber demostrado una rentabilidad) ... pero por un lado los títulos más "potentes" ya han sido traducidos y por otro no dejábamos de hacernos la pregunta "¿Es necesario haber nacido en los USA para diseñar un buen juego



de rol?". Yo creo que Ricard Ibáñez estaría de acuerdo en que no hace falta.

L.- Antes de empezar a hablar del juego ¿por dónde me recomendaríais que empezara a leer el libro? ¿a qué capítulo le dais más relevancia?

JF.- Sin dudarlo, creemos que la mejor sección es la dedicada al Director de Juego. Hemos trabajado mucho todo lo referente la ambientación.



Igor Arriola, uno de los diseñadores

La historia y la ambientación

Desde la Segunda Guerra Mundial y, en general, desde la utilización de la radiactividad, un cierto número de seres humanos han ido experimentando extrañas mutaciones en sus cuerpos, que les proporcionan unas capacidades (físicas o psíquicas) por encima de lo normal. La opinión pública no lo sabe; este anonimato es sagrado e interesa mantenerlo a todos (lo siento por la Patrulla X, este no es su juego). Los gobiernos obviamente sí que conocen su existencia. Los llamados Servicios M recorren el mundo para capturar vivos a estos seres superdotados, para "canalizar" sus virtudes en provecho de la patria. Por otro lado, Werner Kaufmann, mutante que ha sabido aprovechar económicamente sus posibilidades de ver el futuro, ofrece la protección a todos los que comparten su destino y al mismo tiempo coordina a sus mutantes en la Organización Heracles. Heracles ofrece los servicios de sus miembros desde principios de los años setenta.

En este juego, puedes con toda seguridad encontrar las características de tu propio coche para que lo utilice tu personaje. Entre las armas se definen tres tipos de CETME. Dos de las próximas extensiones se titulan *Hijos de Chernobyl* y *Audacia en el Desierto* (ambientada en la Guerra del Golfo). El subtítulo lo define como "un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro", y, a pesar del poco espacio dedicado a situar la acción en España (dos hojas), parece que esta contemporaneidad y cotidianidad es una de las bazas de originalidad en las que más confían fundamentar el éxito sus diseñadores.

L.- Sinceramente, esta ambientación ¿ha surgido porque es la que más os gusta, o bien para aprovechar el auge de los juegos de temática "Cyberpunk"?

JF.- No creo que se deba considerar a *Mutantes en la Sombra* un juego "cyberpunk", aunque pueda tener algunas esencias "cyberpunkeras". De entrada es un juego contemporáneo. Hace tiempo que había empezado a trabajar en un

juego de ambientación contemporánea y tenía bastante avanzadas las ideas del reglamento. He sido durante años Máster de *James Bond 007*, por lo que es la ambientación que más domino. Además, era un reto superior a trabajar en un género más habitual, como fantasía o ciencia-ficción, donde no tengas que explicar nada.

L.- Hombre, ¡no me digas que hoy en día es fácil hacer algo nuevo, original y bien fundamentado, en un universo de fantasía!

IGOR.- Nos referimos a que en un mundo fantástico el diseñador no tiene por qué ajustarse a un ambiente prefijado, puede ser totalmente creativo, mientras que el mundo contemporáneo está aquí y hace falta ser coherente con él porque todo el mundo lo conoce. Es imprescindible ser coherente con la realidad.

La mecánica

Características básicas (fuerza, destreza, voluntad, percepción, inteligencia, carisma), habilidades agrupadas en estas, puntos de orgullo (a emplear cuando hace falta "dar el callo"), rasgos especiales (de ser famoso en el país de origen a "hígado de acero"), profesiones cotidianas (¿te apetecería ser "yupi" o camionero?), bioenergía y poderes mutantes (como no), combates y persecuciones, y puntos de experiencia ("canjeables" por niveles en características o poderes mutantes). 62 páginas dedicadas a describir la mecánica de creación del personaje y de su evolución sobre el terreno.

L.- El primer capítulo está, invariablemente, dedicado a explicar lo que es el juego de rol ¿puede de verdad alguien que no haya jugado nunca integrarse con facilidad en la mecánica de *Mutantes en la Sombra*? ¿qué nivel de dificultad le atribuí al juego?

I.- Creemos (qué íbamos a decir nosotros si no) que tenemos el grado de dificultad justo como para satisfacer por un lado a los amantes de los juegos más rea-

listas y por otro a los que prefieren no estar tirando los dados cada minuto.

JF.- Si se puede decir que ha habido un juego que nos ha impresionado últimamente, es *Space 1889*, tanto en mecánica de juego como en universo. Vamos un poco en su línea, desde el punto de vista de hacer que las tiradas "normales" sean lo más sencillas posible, mientras que cuando llega, por ejemplo, un combate ya se entra más en detalle.

Proyectos

En la serie de suplementos, hay previstos tanto ayudas como módulos. El de más inmediata aparición son las pantallas, que ya están en la recta final de su elaboración. Destaca como complemento "no habitual", un sistema de apoyo informático (programa para PC y compatibles) que se encargará de la parte más mecánica del juego.

LIDER.- ¿Las ayudas van a seguir el orden previsto?

JF.- Las pantallas ya están casi listas. Hay un proyecto que puede que se llegue a colar antes que los otros aunque surgió a última hora, que situa la acción de los mutantes en Asia.

L.- ¿Las Tortugas Mutantes Ninja?

JF.- (mirada asesina; excusas; sonrisa) Un buen día se nos presentó un muchacho que se confesó fanático de la época maoísta, y aportó un guión en la China de los años 60. No será tan comercial como Chernobyl, pero tiene el aliciente de lo nuevo y está muy bien trabajado.

L.- Casus Belli ha elogiado el Aquelarre de Ricard Ibáñez ¿habéis pensado en mandar libros a las revistas extranjeras?

JF.- Mandamos un ejemplar a Game Masters, ... pero el francés se nos resiste.

Fin

Por todas estas razones, seguramente os resultará atractivo acercaros al escondido mundo de los mutantes de nuestros días. Tiempo habrá para jugarlo y ver sus virtudes y defectos a la larga con la práctica. Por cierto, hago público que les ofrecí la posibilidad de publicar algún módulo de presentación en LIDER; si ver esto publicado les hace enojar en un compromiso ... me alegro. Yo, la verdad, creo que una gente que maqueta todos sus capítulos encabezados con una cita y que escoge para uno de ellos "Aunque esté en el frenopático ..." de Siniestro Total, merece toda mi confianza. ¡Suerte! ◆

Canto Infernal

Cuando muchos de los nuevos adictos a la lucha entre la Ley y el Caos estaban al borde de la invocación de infames habitantes de otros planos para localizar al traductor, se publica El Canto Infernal, primer suplemento para Stormbringer. A continuación os ofrecemos la presentación en sociedad, tanto del libro como del ilustrador, recién llegado al mundo del juego pero de una conocida trayectoria en el panorama del cómic nacional: Julio Das Pastoras.

por Eduard García



Cánticos desde el infierno

Por las cartas que vamos recibiendo, parece que cada vez somos más los adictos a Stormbringer. Para fomentar esta sana pasión, nada mejor que esta segunda entrega de la serie: El Canto Infernal. Presentado como libro de 100 páginas, también en tapa dura, ofrece una serie de aventuras que te acabaran de situar perfectamente en los peligros y placeres de los Reinos Jóvenes. Además, no serán pocos los que compren el libro como pieza de colección, ya que las ilustraciones que Julio Das Pastoras ha hecho para la ocasión superan ampliamente en calidad a las de las anteriores ediciones, sean americanas, británicas o francesas.

Este primer suplemento, fue editado por Chaosium en 1983, bajo el simple título de Stormbringer Companion. Las aventuras y ayudas en él incluidas fueron posteriormente incorporadas a la edición

de Games Workshop del libro de reglas (1987). Algunas de estas también han aparecido conjuntamente con el libro de reglas de la 4ª edición de Chaosium (1990), por lo que los demonios que aparecen ya han sido conveniente adaptados a las nuevas reglas que en esta se añadieron. El título lo hemos heredado de la versión francesa de Oriflam (1987), sencillamente porque el original nos parecía soso.

En el contenido pueden distinguirse tres bloques. El primero, de ayudas para el DJ, lo constituyen tres artículos sobre la adecuación al "lenguaje de juego" de criaturas, personajes y algunos objetos mágicos aparecidos en las novelas de Moorcock. Complemento muy válido para quien guste de jugar en la época descrita en las novelas de la saga de Elric.

El segundo bloque, el de mayor peso, lo constituyen las aventuras. Estos cuatro escenarios llenarán muchas horas de juego y permitirán a los personajes supervi-

vientes no sólo conocer distintos rincones de la geografía de los Reinos, sino también pasearse por el Plano de las Sombras (sí, aquel donde Elric encontró ... eso). Destacaría entre ellos La Mansión del Riesgo (con una apasionante partida de ajedrez) y El Cristal de Daerdaerdarth; difícilmente se podrá completar ninguno de los dos en una sola sesión de juego.

El tercero lo forman dos aventuras "solo". La primera, está des-tinada a ser una aproximación al juego y te permite tomar, aunque sólo sea por una vez, el papel de Elric de Melniboné. La segunda, si cae en manos de un avisado DJ, será fácilmente transformada en un escenario a disfrutar en equipo (pero vigila, porque no todos los personajes manejan el sable como Moonglum).

Nada más que decir, sencillamente desearos que os lo paséis con él al menos tan bien como me lo pasé yo arbitrándolo ... ¡que no fue poco!



Entrevista a Julio Das Pastoras

No somos afamados críticos de cómic, por lo que hemos decidido que mejor que describir la obra de Julio Das Pastoras era charlar un rato con él sobre lo que le ha significado introducirse en el mundo de los juegos de rol, con las soberbias ilustraciones que ha realizado para este primer suplemento de Stormbringer. Entramos en su estudio y nos da la impresión de haber cambiado de plano a través de un portal. Su voz surge entre el montón de bocetos que detallan infinidad de figuras, humanas y humanoides, en tranquilo reposo o en el más vivo movimiento; nos invita a pasar y se oye el inconfundible sonido de abrir unas cervezas ...

LIDER.- Háblame un poco de tu historia como dibujante atraído por el mundo fantástico.

JULIO.- Me ha atraído desde siempre. A mí siempre me ha gustado dibujar la figura humana. Todo lo que es movimiento, lucha y todo esto me gusta. Y en cuanto a la fantasía, se podría decir que yo siempre he dibujado fantasía, desde mis primeras publicaciones en Comix Internacional, que eran historias de "fantasía-ciencia ficción" pero donde no quería saber nada de ciencia, naves ni máquinas. Me encantaron las primeras portadas de los libros de Conan, que de verdad reflejaban la idea que yo tenía del personaje. Desde entonces siempre me ha atraído este tipo de dibujos.

L.- Coméntanos esto que me has dicho de que este tipo de ilustración "te relaja".

J.- Como me gustan todos los elementos que tiene este tipo de fantasía, cuando las hago, las hago a gusto, tranquilamente. Rompe con el trabajo del cómic, que es algo más tenso.

L.- ¿Qué te pareció ver en las Drassanes todo ese montón de gente jugando? ¿Habías oído hablar de todo este tipo de juegos?

J.- Había oído hablar, pero poco. Un poco chalaos todos ... (risas). Tampoco estuve mucho tiempo ni conocía el mundo como para sacar una opinión, pero me llevé una impresión positiva porque me pareció que estaba bastante dedicado a la gente que acudía, poniendo a su disposición mesas, juegos, ordenadores ... Muy diferente a lo que podría ser el Salón del Cómic, que es una cosa ya totalmente comercial, y donde la gente que le gusta el cómic es lo de menos.

L.- Y el mundo de Elric y de Michael Moorcock que te ha tocado ilustrar ¿lo conocías?

J.- La obra de Moorcock en concreto no la conocía. Me ha gustado hacer estas

ilustraciones por lo que te he contado antes. La verdad es que empecé a leerme alguno de los libros que me pasaste y no lo acabé.

L.- ¿Y no te gustaría probar un día jugar, meterte en una historia para ver lo que es?

J.- No sé ... me da miedo (risas). Quizá la primera vez de testigo, de oyente, eso sí.

L.- Volviendo a los dibujos, ¿Cómo te explicas que haya tan pocos ilustradores en el panorama gráfico español, de los que publican regularmente sus dibujos, que se dediquen a este tipo de género?

J.- La verdad es que no hay muchos que toquen este tipo de historias de fantasía "de espadas". Aquí hay pocos profesionales que se hayan dedicado al dibujo de figura, del desnudo. Yo sigo estudiando anatomía. Llevo por lo menos diez años estudiando el movimiento del cuerpo; mi intención es poder dibujar la figura sin modelo, sin tener que mirarla. Para las portadas, por ejemplo, no me he basado en fotos ni en nada. Me gusta reflejar los músculos del cuerpo en movimiento.

L.- O sea, que pocas armaduras veremos en Stormbringer ...

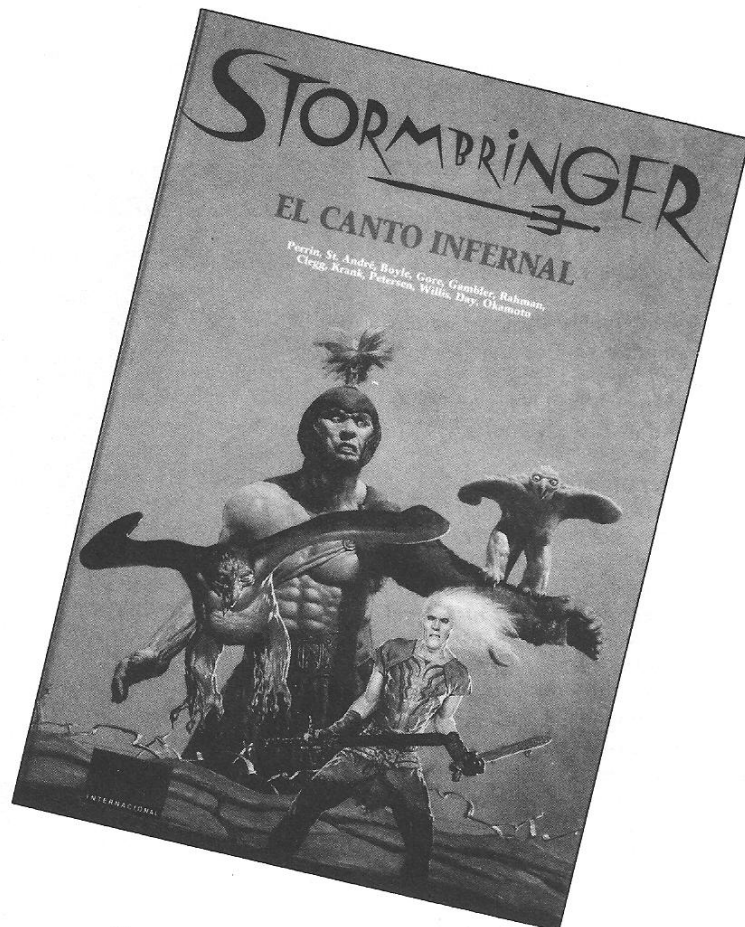
J.- Sí. No me atraen mucho las armaduras, y menos éstas que suelen hacer los dibujantes americanos, tan barrocas. Puedes poner un detalle barroco, que siempre realza, pero se debe ver el cuerpo. Creo que se debe huir del tópico de guerrero que siempre se dibuja con la túnica, el cinturón y la faldita. Como imagen, las películas de Conan están muy bien respecto a esto; dan sensación de guerra.

L.- Entre la afición, hay bastante gente a la que no les gustan los dibujos de Arnal Ballester, que prefieren un tipo de fantasía más "dura" como pueda ser la tuya. Danos tu opinión al respecto desde tu perspectiva de ilustrador.

J.- Arnal fue quien me puso en contacto con Joc Internacional, porque parece que estaban buscando un dibujante de fantasía más clásico, pero sin caer en el "tipo fotografía". Hasta entonces no le conocía, pero me gusta lo que hace.

L.- Pues nada más, gracias y esperamos ver como nos sorprendes con las ilustraciones del próximo libro, Demonios y Magia, y con las portadas que vas a hacer para Runequest.

J.- Gracias a vosotros. ♦



¿Nos vamos de copas?

Si hay un punto en común en todas las partidas de rol (y digo todas), sea cual sea el juego, es que siempre acabáis entrando en un bar. Este pequeño artículo le solucionará la papeleta del nombre al máster perezoso o poco imaginativo.

por Juan Luis Martínez

La luna se dejaba entrever a través de los árboles del tupido bosque. Un pequeño grupo de figuras avanzaban zigzagüeantes.

— Démonos prisa —susurró Ilcamir— esos malditos orcos deben estar acercándose.

— Creo que a menos que encontremos pronto un lugar donde descansar y protegernos, los orcos acabarán con nosotros —dijo Turi, el hosco enano—.

Tres flechas silvaron alrededor de los cuatro aventureros y una baraunda de sonidos surgió de entre sus perseguidores. Los orcos se habían acercado a sólo cien metros.

— Veo una luz hacia el este —dijo Rumar, entrecortadamente debido a su jadeante respiración—.

— También yo —contestaron Ilcamir y Murna al unísono—.

Efectivamente una luz salvadora se distinguía hacia el este, se trataba de una posada. Los aventureros se dirigieron hacia ella con presteza, y varios minutos después se encontraban en la puerta de la posada de ... er ..., hum ... el Poney Pisador —dijo el máster en un alarde de imaginación—.

Las protestas entre los jugadores fueron inmediatas:

— ¿Otra vez el Poney Pisador, es que todas las posadas se llaman siempre igual? —inquirió Jorge—.

— ¿Pero el Poney Pisador no estaba en la última ciudad que dejamos? —dijo Álvaro—.

— Y en la anterior —añadió Belén—.

— También estaba en ...

Probablemente esta escena u otras similares han sido sufridas por prácticamente la totalidad de jugadores de rol fantástico. En todas las aventuras hay por lo general una o varias posadas y probablemente reciben siempre los mismos nombres o en el mejor de los casos los nombres son distintos, pero ninguno de los jugadores cree que pueda existir una posada con tan estrambótico nombre.

Este artículo pretende solucionar, al menos en parte, ese problema, aportando una sería muy simple de tablas capaces de generar gran cantidad de nombres de posadas.

Tablas de generación aleatoria de nombres de posadas

Para posadas corrientes utilizad el siguiente método:

Se tirará un dado de 6 caras de 1 a 3 se utilizará la tabla A y de 4 a 6 se utilizará la tabla B.

Una vez hallada la tabla a utilizar se tirarán dos dados de 10 caras, el primero en la columna de los nombres y el segundo en la de los adjetivos, obteniéndose así el nombre de la posada al seguir la fórmula:

La posada de la/el (Nombre) (Adjetivo)

En caso de tratarse de

una posada situada junto a la costa se podría utilizar la tabla C.

Si se trata de un mundo muy fantástico puede además usarse la tabla D.



TABLA A

NOMBRES	ADJETIVOS
1 Toro	1 Borracho
2 Caballo	2 Escondido
3 Carnero	3 Muerto
4 Perro	4 Alegre
5 Poney	5 Triste
6 Ciervo	6 Cansado
7 Conejo	7 Goloso
8 Gato	8 Hablador
9 Halcón	9 Loco
10 Lobo	10 Enfadado

TABLA C

NOMBRES	ADJETIVOS
1 Sardina	1 Borracho
2 Ballena	2 Alegre
3 Tiburón	3 Triste
4 Pulpo	4 Encantado
5 Sirena	5 Muerto
6 Cangrejo	6 Vigilante
7 Gaviota	7 Goloso
8 Marinero	8 Astuto
9 Pescador	9 Miedoso
10 Pirata	10 Curioso

TABLA B

NOMBRES	ADJETIVOS
1 Dama	1 Borracho
2 Caballero	2 Entrometido
3 Ladrón	3 Alegre
4 Guerrero	4 Triste
5 Mago	5 Rescatado
6 Artesano	6 Dormido
7 Cazador	7 Manco
8 Pastor	8 Miedoso
9 Bardo	9 Generoso
10 Leñador	10 Tramposo

TABLA D

NOMBRES	ADJETIVOS
1 Troll	1 Borracho
2 Orco	2 Alegre
3 Trasgo	3 Triste
4 Elfo	4 Encantado
5 Dragón	5 Muerto
6 Enano	6 Vigilante
7 Hobbit	7 Tuerto
8 Mago	8 Astuto
9 Gigante	9 Miedoso
10 Caballero	10 Parlanchín

Costumbres sociales en la Edad Media

Las cosas cambian con el paso del tiempo. Y también las ideas y las costumbres. A título de ejemplo, a finales del siglo pasado era considerado una indecencia bañarse desnudo. Hoy en día bañarse vestido sí que sería considerado una guarrada. Y ya que los tiempos cambian, y, al fin y al cabo, nosotros somos personas del siglo XX (pronto XXI) convendría repasar algunas de las costumbres medievales del siglo XIV. Estoy seguro de que los másters pures y los jugadores amantes de la interpretación me lo agradecerán. (Va por tí, Leto).

por Ricard Ibáñez

Higiene y cuidado corporal

Es censurable dedicar mucho tiempo al cuidado del cuerpo, ya que provoca pasiones incontrolables que pueden hacer perder el honor y el alma. Por el contrario, está bien visto el ayuno, la penitencia y la mortificación física (mediante cilicios, flagelos y otras torturas semejantes)

Bañarse de cuerpo completo más de dos veces al año está considerado una inmoralidad, así como una muestra de irresponsabilidad: existe la firme creencia de que el baño prolongado provoca diarreas agudas.

El mal aliento se combate con aspiraciones de anís, hinojo o comino.

Las mujeres depilan su cuerpo frotándose con cal viva, o bien untándose los dedos con pez (substancia muy pegajosa) y usándolos después como nuestros modernos papeles depilatorios.

La transpiración se elimina mediante una pasta desodorante hecha a base de almizcle, clavo y nuez moscada.

Las canas se disimulan tiñéndolas de rubio, gracias a una pasta hecha de ceniza de sarmientos macerada en vinagre.

La mujer debe llevar el pelo recogido, normalmente en una trenza recogida en una toca o, en las clases bajas, en un moño. Sólo las prostitutas y las niñas menores de 10 años pueden llevar el pelo suelto.

Los cristianos humildes (campesinos, villanos) no pueden dejarse crecer la barba ni la melena. Esta costumbre se transgredía con bastante frecuencia

Modales durante la comida

Es de buena educación comer con los tres primeros dedos, según costumbre de los árabes.

En los banquetes se bebe en cubiletes de madera o metal, y se come en escudillas que suelen compartirse por parejas.

No está bien visto comer en cuclillas ni de pie, y mucho menos comer con prisas.

Tampoco es de buena educación beber demasiado, quejarse de la calidad de la comida cuando se es un invitado o armar excesivo escándalo. No es chic roer los huesos, ni dejarlos en la escudilla; es mucho más elegante dejarlos sobre el mantel o arrojarlos por encima del hombro (para que los roan los criados o los perros).

Sexo y matrimonio

Aunque la Iglesia (como ahora) prohibía las relaciones sexuales que no se realizaran con fines reproductores, las mujeres recurrían a rudimentarios métodos anticonceptivos para evitar los embarazos no deseados: bebedizos a base de Ruda, conjuros de dudoso efecto, toscos preservativos hechos con tripa de cerdo, sodomía, la clásica "marcha atrás", o bien dar fuertes golpes en el vientre de la mujer embarazada para provocar el aborto.

Las muchachas se consideran casaderas a los doce años. Es normal que, en primeras nupcias, su marido tenga diez o más años que ella. La mujer jamás puede negarse a hacer el amor con su marido, a no ser que éste quiera poseerla en otra postura que no sea la habitual.

Costumbres y modas extranjeras

La capital de la moda en la época se encuentra en el ducado de Borgoña, en Francia. De allí viene la costumbre de usar un calzado determinado, tanto más largo cuando mayor es la posición social del que lo lleva: Su longitud excede con mucho la del pie humano, con la punta estrecha y puntiaguda, muchas veces vuelta hacia arriba. El espacio hueco entre la punta del pie y la del zapato se mantiene derecho con hilos de acero. Esta costumbre se encontraba poco extendida en la península, principalmente por lo incómodo que resultaba.

Asimismo en Borgoña nació la costumbre de, en los banquetes, hacer sentar a los músicos sobre una enorme empanada de pan, tanto más grande cuando mayor es la riqueza del anfitrión. Con toda seguridad, la empanada (o lo que quedara de ella) sería devorada por los criados al fin del banquete.

Desde Francia se extiende por la Península el uso del corsé, prenda femenina que aplasta los senos de las mujeres, evitando así que induzcan a los hombres a la tentación.

Varios

Aparte del vino, se beben aguardientes fermentados y el Hipocrás, bebida hecha con vino tinto hervido, especias y miel.

El uso de ropa interior (calzoncillos) fue censurado por San Benito, ya que consideraba esa prenda superflua. Por lo tanto, para los moralistas su uso no es más que una muestra de vanidad. Los monjes cluniacenses, defensores de esa prenda, sostuvieron durante el siglo XII una larga disputa teológica contra los monjes del Císter, a los que acusaban de andar sin calzoncillos para "estar más prestos a la deshonestidad".

Se suponía que la terrible Peste Negra tenía su origen en unos vapores pestilentes que escapaban del suelo. Para evitar el contagio las gentes (en especial los médicos que cuidaban a los enfermos) vestían largos abrigos, guantes y zapatos con una suela extremadamente gruesa, así como una capucha con una máscara en forma de pico de pájaro, en cuyo extremo había hierbas perfumadas. Asimismo se intentaba alejar los miasmas mediante un brasero en el cual se quemaban hierbas y esencias.

Datos extraídos, en su mayor parte, del monográfico sobre la Edad Media de la revista "MUY ESPECIAL", aparecido en Primavera de 1991. ♦

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

CONJURA PALATINA

La Conjura Palatina es un módulo que introduce a los PJs en el modo de ser de los Reinos Jóvenes. La traición y la sospecha son las guías principales de la aventura, traición que se puede extender incluso entre los propios jugadores cuando cada uno intente hacer prevalecer sus propios intereses.

por Juan Lillo Simón

Para jugar al módulo harán falta al menos cuatro jugadores, pues existen cuatro introducciones a la aventura, cuatro introducciones similares y contradictorias a la vez. El módulo es relativamente complejo de dirigir por el factor de las cuatro introducciones y por la existencia de dos PNJs con personalidad muy definida y objetivos claros en la aventura.

La partida puede jugarse fácilmente como parte de una campaña (la mejor forma de que el resultado no sea una masacre es que el grupo sea de personajes amigos bien compenetrados) o como una partida independiente en aproximadamente cuatro horas de juego. La historia se ambienta en la Isla de las Ciudades Púrpura.

Un poco de historia (Información para el director)

Ula es un pequeño pueblo marinero al norte de Menii. Como en la mayoría de villas de la Isla de las Ciudades Púrpura, el puerto de Ula tiene un tamaño desproporcionado. En el pueblo habitan dos clases de habitantes, los marineros y pescadores y los mercaderes y comerciantes. Mientras que los primeros viven en la miseria los segundos son los ricos más opulentos de los Reinos Jóvenes. La principal causa de este desequilibrio es que la gente pobre es honrada y los mercaderes pecan de una falta permitida en el país: la avaricia extrema. Para llegar a ser rico, todo está permitido.

Ula se fundó hace setenta años, de ser un pueblo de pescadores pasó a ser una prometedor villa de comercio y puerto obligado en el cabotaje hacia el Estrecho de Vilmir. Las primeras compañías que se fundaron en el pueblo fueron *La Daga de Plata* y la Compañía de Comercio *El Espolón del Halcón*. Ambas compañías rivales se reparten el poder en Ula, tanto la una como la otra luchan por el poder político desde el económico, sus tejemanejes dejan pequeños al mismísimo Al Capone.

Erryk el Albino tiene noventa y ocho años; cuando tenía veinticinco llegó a Ula y fundó la compañía de *La Daga de Plata*. Nadie conocía ni conoce su pasado, que sigue siendo un misterio. Erryk es en realidad un medio melnibornés esclavo que por su encendido carácter fue condenado a las galeras del imperio; durante cinco años remó entre humanos y aprendió a odiar. Su cuerpo perdió dolorosamente la adicción a

las drogas de Immyrr, que le mantenían débil y estéril. Cuando por fin escapó de las galeras se encontraba en un pequeño pueblecito pesquero: Ula. Hoy es la persona más respetada del pueblo. Se forjó una fama de dudosa valía a lo largo de su ascensión económica y política. Su nieta Enar es la heredera legítima de su fortuna.

Bonor tiene ochenta y cuatro años, es humano, procede de una poderosa familia de mercaderes de Menii. Durante generaciones su familia ha explotado y especulado a la población de todos los Reinos, su vocación viene de tradición. A sus diecinueve años fundó la compañía comercial *El Espolón del Halcón*. Su compañía es la más rica del lugar. Durante años ha luchado por el poder en Ula, contra el gobierno central y contra su peor enemigo: Erryk el Albino. El imperio económico de Bonor Barundar tiene un legítimo heredero: Huda el Valeroso, único hijo de Bonor.

Lo inevitable

A estas alturas, resultaría fácilmente previsible imaginar lo que sigue. En el baile de las fiestas de "Mitad de Invierno" en casa de Malune Ossar, dueño de la tercera fortuna de Ula, Enar y Huda se enamoraron. La asistencia a la fiesta era un compromiso inevitable, Malune es el fiel de la balanza entre la casa de Erryk y la casa de Barundar. Los dos ancianos patriarcas mandaron en representación a sus herederos. Y en el salón de baile, con desconocimiento de causa, los dos jóvenes tuvieron su amor a primera vista.

Durante la primavera los jóvenes se estuvieron viendo en apresuradas citas secretas en las que mantenían su identidad oculta. Hace dos semanas, frente a la orilla de la playa los enamorados decidieron comprometerse y casarse; ante tan magno acontecimiento desvelaron su identidad, la terrible desgracia de pertenecer a las familias opuestas de la villa no pareció ningún inconveniente a los jóvenes amantes. No opinaron lo mismo sus respectivos tutores. Para los ancianos el odio ancestral entre las familias era que una cuestión más importante que el joven amor. La petición de mano y matrimonio fue rechazada y duramente reprimida. Los jóvenes fueron recluidos en sus habitaciones.



Por fin, la introducción (Información a los jugadores)

Los PJs se encuentran desde hace una semana en Ula, vuelven de alguna de sus misiones y están descansando en el agradable pueblecito pesquero. Hay buena hostelería y en verano los paisajes son agradables. Mil veces han oído el rumor que recorre el pueblo hace cinco días, Enar nieta del Albino y Huda Barundar se habían enamorado, por fin las familias rivales se unirían y la "guerra sucia" abandonaría las calles del puerto: no más asesinatos o desapariciones.

Hace dos días el rumor cambió de forma, los enamorados habían sido reprendidos por sus tutores y encerrados en sus habitaciones, castigados por su osadía y pretensión de matrimonio. Esta noche el rumor abrasa las calles y las barras de las cantinas: "¡Los enamorados se han fugado! ¡El amor triunfa de nuevo!".

En la posada del Cuerno del Dragón Esmeralda, los PJs se disponen a pasar otra aburrida noche jugando a los dados, pero algo inesperado ocurrirá. A media noche un paje vestido de negro con la insignia de la casa de Albino entrará en la posada, y tras sobornar al posadero con descaro se subirá a una mesa y abriendo un pergamino leerá su contenido: "Mi se-

ñor Erryk convoca a todos los aventureros y cazarecompensas de la ciudad de Ula, mañana al ponerse el sol, en su palacio para encargarnos el rescate de su hija Enar secuestrada por la familia Barundar.

A la siguiente tarde, a las siete, El Albino recibe a los PJs en audiencia, en una sala de mármol. Sobre un trono de ébano rodeado de lámparas de plata, ofrece 15.000 GB a la persona o personas que traigan con vida a su nieta Enar del rapto a la que la ha sometido Huda Barundar, y 5.000 GB a quien le traiga la cabeza de Huda, el cochino ladrón que ha osado mancillar a su hija. El viejo y demacrado Erryk conoce el lugar donde ocultan a su nieta, una vieja mina abandonada cinco kilómetros al este del pueblo, en las Colinas Negras. Tras decir esto los PJs son despachados de nuevo a la calle.

Algo fuerte ha ocurrido durante la audiencia. Había un personaje más en la sala, con los PJs y Erryk. Huda Barundar se encontraba situado entre los PJs como un interesado más en la recompensa, y nadie lo reconoció, en parte porque su joven cara es desconocida en la casa del Albino y en parte por que se ha cortado el pelo al raso y se ha dejado crecer la barba cambiando totalmente su aspecto externo. Y es que, hace dos noches cuando Huda trepó al emparrado de la ventana de su

amada para raptarla, vio a través de la ventana como alguien se le adelantaba y se llevaba a Enar por la fuerza y por la puerta de atrás del palacio de Erryk. Huda, desesperado, ha acudido al único lugar donde podría encontrar alguna pista del paradero de su amante: a casa de su abuelo. Con el seudónimo de Raven, se introdujo en la audiencia de Erryk.

... Y las cosas se complican

Querido máster, si has llegado hasta aquí sigue adelante, porque ahora llega lo divertido de la historia. Sentado tras tus pantallas has introducido a los jugadores en la aventura, a todos juntos. Levántate de la silla y dirígete a la puerta del salón; haz que uno por uno los jugadores te acompañen fuera, por separado, y les lees a cada uno de ellos una de las siguientes informaciones complementarias. Déjale bien claro a cada jugador que la información particular es secreta, que debe jugarla con astucia para sacar el mayor beneficio posible de la misma y de su exclusiva posesión, que dé media vuelta a la hoja de personaje... ¡Y que comience en la aventura el secreto y la especulación!

1. Alguien entra en la habitación del personaje y cuando se disponía a meterse en la cama. Es un paje de la casa de Barundar que tras indicarle mediante señas que permanezca en silencio, el paje pide al personaje que le siga al palacio de su señor, Bonor quiere hablar con el personaje a solas. Tras una precipitada marcha nocturna por los callejones del puerto, personaje y paje se encuentran en la parte posterior del palacio de los Barundar; unas cuantas puertas y pasillos secretos y el PJ se encontrará frente al viejo y decrepito Bonor, la rabia pinta en su rostro. Bonor explica que su hijo y su familia no tienen nada que ver con el rapto de Enar. Bonor no conoce el paradero de su hijo ahora pero sospecha que se encuentra buscando a Enar. Bonor ofrece al PJ 20.000 GB por una sencilla misión: que le traiga la cabeza de Enar a su presencia. Su planteamiento es sencillo, si la furcia muere, esté donde esté su hijo no podrá casarse con ella y retornará al hogar. El PJ es devuelto a su habitación.

2. Algo similar le ocurrirá al personaje número dos. Su paje le conducirá a una lujosa mansión en el puerto. En su interior el PJ descubrirá a una mujer de cuarenta años, con la piel cenicienta y el pelo blanco. Su rostro está marcado por la locura, descansa en una cama con dosel y sábana de seda, le rodean cinco criadas que le prestan todas las atenciones necesarias. La mujer es Raquel, hija reconocida de



ALBX. 91

56



sobre el caballo. Al atardecer el grupo se encuentra a las puertas de una gran y oscura cueva, unos railes se introducen en la profundidad. Son las minas abandonadas, la aventura está a punto de comenzar.

Las minas de las Colinas Negras

Las minas son un complejo de cuevas naturales y de túneles mineros que se encuentran a medio día de camino de Ula. Las minas pertenecen a la compañía de la Daga de Plata, fue uno de los primeros negocios que Erryk montó en la ciudad. Hace cuarenta años que se agotó en la mina el pequeño filón de mineral de cobre. En principio la mina quedó abandonada, pero luego Erryk construyó en su interior secretamente tres salas donde realizar reuniones privadas con su "familia", a espaldas de los Reinos Jóvenes. Las minas son una especie de siniestra casa de campo para el Albino.

Tanto el piso superior como el inferior están excavados en la dura roca de la mina. En el primer piso suelo y techo son irregulares; encontramos estalagmitas y columnas a lo largo de toda la mina. En el piso inferior las paredes están cortadas verticalmente, el suelo es liso y pulido y el techo tiene forma abovedada.

Cueva número uno

La entrada a esta cueva es la salida al exterior de las minas. Desde fuera se percibe el frío y la humedad de las viejas minas. Unos montones de escombros se acumulan en la entrada junto al fin de unos railes de vagonetas de extracción que desembocan en la ladera de la colina. Un viejo cartel de madera en la entrada reza: "No pasar. Peligro de derrumbamientos".

La zona I (ver mapa) es una gran cueva natural, donde se descubrió por primera vez el filón cobrizo. La cueva está surcada por los railes de las carretillas de extracción, en la oscuridad se perciben dos de éstas abandonadas. Existen numerosas estalactitas y columnas que dificultan la visión.

En cuanto los PJs entren en esta cueva saldrán gritando de sus escondrijos, entre los recovecos y columnas, nueve hombres armados que atacarán al grupo con furia. Evidentemente estos hombres son mercenarios contratados por Erryk para mantener la custodia de su nieta Enar. Se encuentran aquí apostados, avisados de la inminente llegada de los PJs para intentar repelerlos rápidamente y que se vuelvan a casa. En cuanto los PJs maten a cuatro de los nueve bandidos, el resto huirá en di-

rección noroeste hacia las minas. Se encuentran evidentemente confundidos mientras huyen, siguiendo a su capitán.

Zona número dos

Como zona número dos nos referiremos a los túneles de excavación que encontramos al oeste del primer nivel de las minas. Todos estos túneles son similares en su construcción y constitución. Tienen un metro y medio de anchura por casi dos de altura, son muy irregulares y el techo se sostiene con vigas viejas de madera.

Cada vez que el grupo de PJs lleguen al final de uno de los túneles de excavación, el Máster ha de tirar 1D6. Con un resultado de 1, se producirá un derrumbamiento que causará 4D6 puntos de daño y que puede atrapar a los PJs en el fondo del túnel (20%). Con un resultado de 6, uno de los mercenarios de Erryk se hará escondido en el fondo del túnel esperando salvarse de la masacre. Si se siente amenazado y acorralado, el mercenario luchará hasta la muerte, pues no le queda otro remedio, pero si es tratado con buenos modos confesará que le ha contratado Ismael para custodiar a Enar la nieta de Erryk; luego intentará partir en paz hacia Ula. Si es posible, antes de que



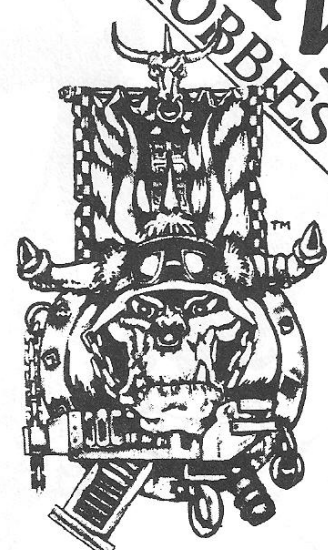
GUINEA

HOBBIES









!!! POR FIN TODOS EN CASTELLANO!!!

PEDIDOS POR TFNO/FAX: **HOBIES GUINEA** (94) 469 16 45
 Avda. Basagoiti, 64 - 48990 ALGORTA (Vizcaya)

confiese, Vulcarrayos acabará con la vida del cobarde y traidor mercenario aco-rralado.

Cueva número tres

El túnel que conduce a la zona número tres, se encuentra bloqueado por un rastrillo de hierro como el de las puertas de los castillos. El rastrillo se sube y baja desde la cueva 3. Desde el exterior, el pesado

rastrillo de hierro sólo puede ser levantado con un tiro de fuerza x2. Dos personas pueden intentarlo a la vez.

La cueva tres es natural y se encuentra vacía. En su parte norte encontramos una trampilla de piedra abierta en el suelo, bajo ella comienzan unas escaleras de caracol descendientes, en la profundidad de las cuales se vislumbra luz y se escuchan voces agitadas dando gritos de alarma. Junto a las escaleras se encuentran las poleas que suben y bajan el rastrillo de la entrada.



Habitación número cuatro: El gran salón

En esta estancia se realizará la mayor parte de la acción de la aventura y se develarán todos los secretos no revelados. El gran salón es la sala de reuniones secretas de Erryk, en estos momentos es el campamento central y zona de resistencia de los custodios de la pobre Enar. En esta estancia se encuentran Ismael y el capitán mercenario, así como los supervivientes de los primeros nueve mercenarios que emboscaron a los PJs.

Al bajar de las escaleras de caracol los PJs contemplarán una extraña escena. Bajo las minas se encuentra un gran salón excavado en la piedra, el techo de la sala es abovedado, el suelo está cubierto por una gran alfombra. La estancia se encuentra iluminada por cinco lámparas tipo araña de cristal que emiten una luz fría y antinatural. Una gran mesa de ébano ha sido retirada a una esquina de la habitación para hacer sitio a un camastro y unas literas. La habitación se encuentra muy desordenada, sobre la mesa hay restos de comida y juegos de cartas, las camas están sin hacer, la basura se acumula en los rincones del suelo. Siete taburetes se encuentran distribuidos por la habitación. Hay una puerta doble de bronce abierta en la pared que queda a vuestra derecha. Frente a vosotros y al fondo de la estancia hay una hornacina, sobre un par de escalones que la elevan sobre el resto de la habitación. En la tarima hay un hombre y una mujer de tez cenicienta y pelo canoso, la mujer se encuentra semidesnuda y de rodillas, el hombre enfundado en una negra armadura de placas la agarra del cabello y sujeta su espada bajo el cuello de la bella doncella. Frente a ellos se encuentran los supervivientes del combate que mantuvisteis en las minas superiores con sus espadas desenfundadas. El hombre de la tarima os mira y dice con voz siseante: "Si dais un solo paso le corto el cuello. Esta zorra es Enar, la que habéis venido a buscar".

Justo en este momento comenzarán a ocurrir cosas desconcertantes:

1. Enar mirará asustada a su enamorado Huda y gritará: "Huda amor mío, huye, huye, mi hermano es un demonio peor que mi abuelo". Por supuesto Huda se dirigirá corriendo hacia Ismael, enfrentándose con furia salvaje a todo lo que se le interponga.

2. Vulcarrayos, sin previo aviso, golpeará salvajemente con su hacha Lormyriana a cualquier PJ, incluido aquél que se supone aliado en el intento de hacer fracasar su misión.

3. Los mercenarios supervivientes, junto a su capitán se abalanzarán sobre si-



llas y mesa, por encima de los camastros hacia los PJ con gritos de furia asesina.

4. Ismael soltará el pelo a su hermana dejándola caer en el suelo y gritará: "Sois todos unos traidores, acabaré con vosotros", y se pondrá a invocar demonios *Zoomchacks* (ver apéndices), a diestro y siniestro. Ismael no tiene intención de matar a su hermana y quedarse sin la herencia de su padre, con lo que llegados a este extremo, la única solución es acabar con todos los presentes que él considere sospechosos, o sea, todos los presentes sin excepción.

Intercala las acciones de los PJs en este galimatías como puedas, sea cual sea el resultado del caótico combate recuerda las alianzas e intenciones que los PJs y PNJs tienen en su mente y como meta. La escena puede concluir de muchos modos:

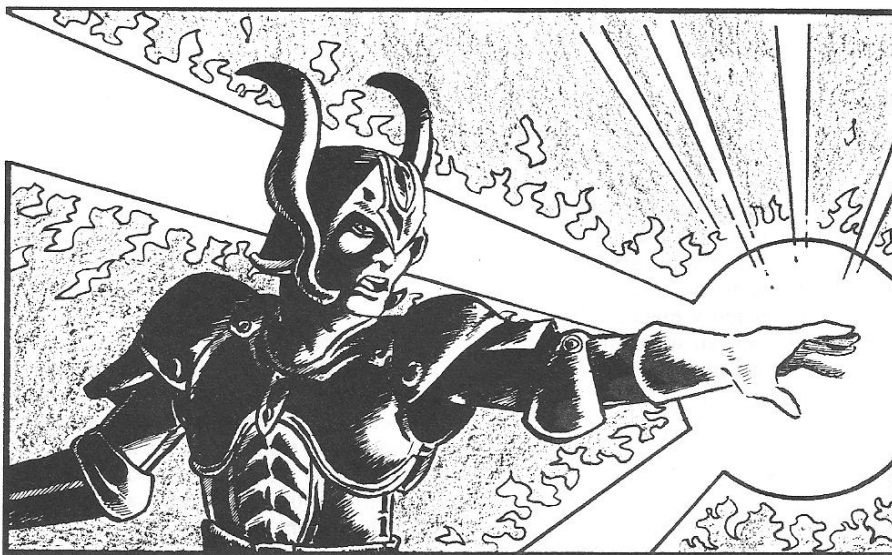
1. Final feliz: Los PJs confiaban los unos en los otros y se contaron sus respectivas conjuras para obtener el mayor beneficio común. Ejemplos de este final pueden ser: a) Derrotar a Ismael y presenciar la unión de los enamorados; la recompensa sería el anillo de Huda. b) Matar a ambos enamorados y volver al pueblo para recoger las recompensas ofrecidas por Erryk por el fracaso de la misión y la cabeza de Huda y la recompensa de los Borundar por la cabeza de Enar, engañando hoy a ambos viejos y ganando para mañana su peligrosa enemistad.

2. Final horrible: Los PJs no confiaban los unos en los otros y se mezclan confusos en el caótico final. Muchos PJs mueren, quizás todos a manos de los mercenarios e incluso de sus propios compañeros. Nadie sobrevive a la matanza. El plan de Erryk funciona.

3. Final: Algún Pj muy listo ha sabido hacer prevalecer sus intereses, bien porque es el único superviviente o porque llega a un acuerdo con el resto de PJs o

PNJs supervivientes. Ejemplos de este final son: a) El confidente que ayudaba a Huda consigue sobrevivir junto a Enar, pero Huda y el resto de PJs mueren; el PJ puede recuperar la recompensa ofrecida públicamente por Erryk, aunque inmediatamente será asesinado en algún callejón

conserva y tres barriles de cerveza. Al fondo de la habitación hay un camastro deshecho, con cadenas y grilletes: es el camastro donde habitualmente se mantenía atada a Enar. En la pared Noroeste hay una puerta secreta cerrada y difícil de descubrir (buscar menos 15%).



ALEX. 91

del puerto. b) El PJ superviviente es el confidente de Bonor, coge tras la aventura la cabeza de Enar y se la lleva al patriarca de los Borundar, completando su misión personal.

Acabe como acabe esta pelea final, si algún PJ sobrevive, querrá registrar el resto de las minas: las habitaciones cinco y seis.

Habitación número cinco: La celda de Enar

En esta pequeña habitación cuadrada se guardan varias cajas de comestibles en

Habitación número seis: Sala de invocación

Esta sala secreta es un lugar de invocación construido por Erryk para sus experimentos secretos. Ahora sirve también como dormitorio para su hijo Ismael. En la habitación hay un camastro y un cofre cerrado que contienen las pertenencias del bastardo, un par de mudas de ropa, y un grimorio con las invocaciones que sabe realizar Ismael, así como una bolsa con 50 PP. En el suelo hay grabado con oro fundido y gemas incrustadas un círculo de invocación. El maestro ha de determinar al azar que se puede obtener de la



En U.S.A. The Europa Association
En AUSTRALIA Pacific 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

profanación del círculo, tanto en términos monetarios como en riesgo de alertar a un guardián demoniaco.

Apéndices

Lista de personajes no jugadores

Huda Borundar (para los PJs: *Raven el Cazarecompensas*)

Huda es un apuesto joven de veintitrés años distinguido en su familia por su valentía y coraje. Huda se mostrará inquieto y celoso de los PJs durante toda la aventura y los instigará a seguir adelante continuamente para concluir la misión cuanto antes. Huda desea sobre todas las cosas casarse con Enar, por eso se ha involucrado en la misión y matará a todo aquél que se interponga en su camino o clamará venganza si Enar muere.

FUE: 16; CON: 17; TAM: 16; INT: 13; POD: 9; DES: 12; CAR: 15.

Ataque con espada ancha: 70%; Parada: 60%; Daño: 1D8 + 1D6.

Persuadir: 65%

Distintas habilidades de noble como juez más adecuado el maestro.

Propiedades: Armadura de placas sin casco y espada larga. Anillo familiar mágico con un demonio atado de armadura +5, el tiro de armadura de Huda es 1D10 + 4.

Vulcarrayos

Es un asesino a sueldo de Pikarayd. Una persona violenta y brutal que disfruta matando. Vulcarrayos ha sido contratado por Erryk para asegurarse el fracaso de la misión que ha encargado a los PJs. Las órdenes que recibió fueron: "Mátalos a todos, no dejes a nadie vivo, tan solo a mi hijo y a mi nieta; luego déjales en paz y vuelve a cobrar tus 40.000 GB". Por tal recompensa Vulcarrayos mataría hasta a su madre. Vulcarrayos intentará retrasar al grupo en su misión, se mostrará lento y torpe para ralentizar el transcurso de la aventura y si puede incluso matará de vez en cuando algún PJ distraído si consigue quedarse a solas con él. Vulcarrayos es pelirrojo, cubre su rostro desfigurado con una máscara oriental de porcelana blanca.

FUE: 21; CON: 15; TAM: 17; INT: 9; POD: 9; DES: 14; CAR: 8.

Ataque con hacha lormyriana: 75%; Parada: 50%; Daño: 3D6 + 2D6.

Puñalada con daga empozoñada: 65%; Daño: 1D4 + 4D6.

Emboscada: 45%; Esconderse: 55%; Movimiento silencioso: 60%; Conocimiento de los venenos: 40%.

Propiedades: Armadura de placas sin casco y hacha lormyriana. Daga empozoñada, para golpear silenciosamente, con veneno de efecto inmediato + 4D6 al daño, si penetra primero la armadura.

Ismael

Es el hijo bastardo de Erryk y como su padre lleva en sus venas sangre melnibonense. Es un mediocre hechicero y ha heredado de su padre toda la maldad y ansia de traición que los bastardos incuban en la cuna. Ha recibido una educación espartana por parte de su padre y su existencia siempre se ha mantenido en secreto al resto del mundo en espera de una oportunidad como la presente que lo legitime como heredero de la fortuna de su padre, que es lo que más desea en este mundo. Ismael se encuentra confuso cuando los PJs alcanzan el salón principal, pues esperaba que el grupo se retirara antes obedeciendo las órdenes de su padre, por eso se sentirá traicionado y frustrado e intentará matar a todo el mundo, pero si se encuentra muy malherido, al fin de la batalla intentará pactar.

FUE: 10; CON: 14; TAM: 14; INT: 17; POD: 15; DES: 10; CAR: 8.

Ataque con espada larga: 65%; Parada: 40%; Daño: 2D8 + 2D6.

Persuadir: 50%.

Invocar: 40%; Invocación: Gnomos, Salamandras y Demonios Zoomchacks.

Propiedades: Armadura de placa sin casco. Espada larga demonio: + 15% al ataque, + 2D6 al daño.

Mercenarios y capitán "fuera de la ley"

Todas las características de los mercenarios son 10. Las del capitán son 12 y tiene un + 10% en ataque y parada.

Golpear con espada ancha: 40%; Parada: 35%; Daño: 1D8 + 1.

Propiedades: Armadura bárbara y espada ancha.

Listado de nuevos demonios y entidades

Demonio Zoomchack

Un demonio de descarga es una entidad mágica de bajo nivel de sencilla invocación (+ 10% a invocar). Tiene una sola propiedad y función: impactar sobre un blanco causando un daño de tipo eléctrico. El demonio de descarga no tiene forma física, se representa en el "Primer Plano" como podría representarse un rayo que surge de la palma del

invocador en dirección a un blanco. Su vida es efímera y no puede ser atado, tras volar unos cuantos metros en línea recta y soltar la descarga desaparece.

Ataque por quemadura: 3D6 de daño + 1D6 en blancos metálicos.

Vuelo: 20 metros a la velocidad de la luz.

CON: 5; TAM: 5; DES: 5; INT: 3; POD: 12.

Problemas sexuales

Los más detallistas ya os habréis dado cuenta de que en este módulo se plantea una pequeña incongruencia con la "biblia" de Moorcock. Es cierto que en la novela de Elric se dice que los melnibonenses pueden cruzarse con los hombres de los Reinos Jóvenes, pero también se indica que sus descendientes son estériles. Caímos en la cuenta un poco tarde, en la charla posterior al play-testing que Juan nos ofreció en las JESYR-91. Ahora bien, ¿era justo marginar un módulo realmente bueno por un detalle así? Creemos que no, pero tampoco se podía pasar por alto. Así, ni cortos ni perezosos nos propusimos justificarlo. Al mismo autor se le ocurrió la solución adoptada. Como describen las novelas de Moorcock, los medio-melnibonenses no eran considerados ciudadanos nobles de Imrryr y eran destinados a tareas de servicio; los mejores se alistaban en los ejércitos, pero siempre como tropa. Pues bien, como a todos los demás esclavos y miembros de la servidumbre (que constituían la mayoría de la población) se les mantenía drogados para evitar cualquier tipo de revueltas. Fácil ¿no?. Pues sí, esas drogas afectaban de forma especial a los medio-melnibonenses y eran las causantes de su impotencia. El resto, en el módulo.

Nota para el DJ

Esta es una buena oportunidad para todo máster que tenga algún personaje con una Historia Personal 13 o 14, es decir, la que indica que el PJ posee un mapa de un tesoro pero no sabe hasta qué punto es cierto. Tal mapa también podría haberse vendido como un secreto cubil de un hechicero, lo que se convertiría en un buen gancho tanto para sacerdotes del Caos (para poder encontrar grimorios) o de la Ley (para aplastarlo). ♦



A Q U E L A R R E

EL REGRESO DEL SEÑOR DEL SEGRE

*Aventura para un grupo de 5/6 Personajes, a ser posible hábiles con el uso de las armas. Esta aventura fue jugada durante el Primer Torneo de Aquelarre, realizada en el marco de las JESYR V.
Basada en el relato "La Cruz del Diablo" de Gustavo Adolfo Bécquer.*

por Miguel Aceytuno

Introducción para el D.J.

"Hace mucho tiempo, mucho tiempo, yo no se cuanto, pero los moros ocupaban aún la mayor parte de España, se llamaban Condes nuestros Reyes, y las villas a su vez prestaban homenaje a otros más poderosos, cuando acaeció lo que voy a referir a ustedes."

"Pues es el caso que, en aquel tiempo remoto, esta villa y algunas otras formaban parte del patrimonio de un noble barón, cuyo castillo señorial se levantó por muchos siglos sobre la cresta de un peñasco que baña el Segre, del cual toma su nombre."

"No sé si por ventura o desgracia quiso la suerte que este señor, a quién por su crueldad detestaban sus vasallos, y por sus malas cualidades ni el rey admitía en su corte, ni sus vecinos en el hogar, se aburriese de vivir solo con su mal humor y sus ballesteros en lo alto de la roca en que sus antepasados colgaron su nido de piedra."

"Devanábase noche y día los sesos en busca de alguna distracción propia de su carácter, lo cual era bastante difícil después de haberse cansado, como ya lo estaba, de mover guerra a sus vecinos, apalear a sus servidores, y ahorcar a sus súbditos."

"En esta ocasión cuentan las crónicas que se le ocurrió, aunque sin ejemplar, una idea feliz."

"Sabido que los cristianos de otras poderosas naciones se aprestaban a partir juntos en una formidable armada a un país maravilloso, para conquistar el sepulcro de Nuestro Señor Jesucristo, que los moros tenían en su poder, se determinó a marchar en su seguimiento."

"Si realizó esta idea con objeto de purgar sus culpas, que no eran pocas, derramando su sangre en tan justa empresa, o con el de trasplantarse a un punto donde sus malas acciones no se conociesen, se ignora; pero la verdad del caso es que,

con gran contento de grandes y chicos, de vasallos y de iguales, allegó cuanto dinero pudo, redimió a sus pueblos del señorío, mediante una gruesa cantidad, y no conservando de propiedad suya más que el peñón del Segre y las cuatro torres del castillo, herencia de sus padres, desapareció de la noche a la mañana."

"El tiempo pasó; comenzaron los zarzales a rastrear por los desiertos patios, la hiedra a enredarse en los oscuros machones, y las campanillas azules a mecerse colgadas de las mismas almenas. Cuando he aquí que no sé si un día o una noche, si caído del cielo o abortado de los profundos, el temido señor apareció efectivamente, con no más recursos que su despreocupación, su lanza y media docena de aventureros, tan desalmados y perdidos como su jefe, en mitad de sus antiguos vasallos."

1. Bellver

Febrero del año de Nuestro Señor de 13.. Anochece sobre las orillas del Segre. Después de una fría y fatigosa jornada, ya vislumbraís los tejados de Bellver, donde podréis hacer noche y gozar del fuego y del vino. Bellver es una pequeña población situada en la falda de una colina, por detrás de la cual se ven las crestas de los Pirineos. Sobre la colina, una pelada roca, una fortaleza. Un verdadero nido de águilas, marca el fin de los dominios de vuestro muy noble Señor, el Conde de Urgel, a cuyo servicio estáis actualmente como Sobrejunteros, encargados de patrullar por los caminos de su feudo limpiándolo de bandidos y maleantes. En nombre de vuestro Señor lleváis un mensaje al Señor de Balaguer. Misión simple, pues sólo tenéis que seguir las orillas del Segre.

A las puertas del pueblo, una enorme higuera os ofrece un macabro fruto. De sus ramas cuelgan racimos de hombres.

A los pies del árbol, un grupo de niños y ancianos lloran o aprietan sus puños con rabia. "¡Nuestro muy querido señor!" Gritan, recogiendo la amarga vendimia.

Si tratáis de acercaros, aprestarán sus miserables hoces y palos, listos para el combate. Son bastantes en número, y resueltos a luchar hasta la muerte. Pero sus escasas fuerzas no podrían vencerlos. Si os acercáis tratando de tranquilizarlos (tirando por Elocuencia o similar), y explicando que portáis la autoridad del Señor Conde, os invitarán a compartir su pobre pan y sal.

2. Ca n'Agnés

El pueblo recogerá a sus muertos, y os acompañará a Ca n'Agnés. N'Agnés es una mujer increíblemente anciana (tiene casi cincuenta años). No ha bajado hasta el río, pues sus piernas ya no son las que la llevaron por tierras de moros. N'Agnés es la abuela del poblado. Es quién enseña a los niños, guía a los mozos y doncellas, aconseja a los hombres, enseña el uso de determinadas hierbas a las mujeres, cura a los enfermos, y conforta a los moribundos. En una palabra: es una bruja.

(Nota para el D.J: No es imprescindible que tus jugadores sepan esto. Y no me malinterpretes. N'Agnés no es una vieja, malévola, malvada e impía bruja, ni tampoco una reluciente, bondadosa, perfecta y pura hada madrina. No es mas que una persona que trata de hacer todo lo que puede por su pueblo).

N'Agnés os contará lo explicado antes: "Y las muchachas del pueblo temen ya salir con su cántaro, para tomar agua de la fuente del camino. Y los pastores llevan sus rebaños al Segre por sendas impracticables y ocultas, temiendo encontrar a cada revuelta a los ballesteros de su "muy amado Señor". Nuestros hombres han muerto, ¡Y dulce ha sido su sino, comparado con el de sus compañeras! Pero

nada hemos de temer ahora, pues nuestro buen señor Conde, que Dios guarde, nos ha enviado a estos hombres valientes.”

Levantáis la vista. A la vacilante luz del fuego, sólo podéis ver un círculo de ojos esperanzados. Los ancianos asienten a las palabras de N'Agnés, y asen con fuerza los mangos de sus aperos de labranza.

De hecho, no tenéis elección. Sois la ley, y si dejáis de investigar lo que parece un claro caso de felonía, sólo con mucha suerte no seréis ahorcados en la Seu. También podéis asesinar a todo el poblado, eliminando los testigos. Por supuesto. Pero quizás sea más sencillo asaltar ese maldito castillo.

Veinte hombres están dispuestos a seguirlos hasta la muerte. En tiempos del padre de vuestro noble señor, sin duda fueron buenos soldados. Hoy no son mas que un grupo de ancianos. Pero están dispuestos a luchar.

3. El Señor del Segre

A la mañana siguiente, os dirigís hacia el castillo. Es una peña inaccesible salvo por un estrecho camino, que cuelga a cientos de metros sobre el río. El castillo está en ruinas. Ya sólo quedan en pie las cuatro paredes y la torre del homenaje. En el patio, se desperezan los rufianes. El señor de Bellver espera, sentado, en el antiguo salón del Castillo. Lleva su armadura completa, y blande un espadón que dos hombres normales apenas podrían levantar.

La disciplina de los rufianes del Conde es prácticamente inexistente. Sin embargo, no dejan de ser hombres de armas. Tendréis que organizar a vuestra triste tropa de la mejor manera posible, e idear un plan para asaltar el castillo, a ser posible por sorpresa.

Nota para el D.J: Cuando oiga ruidos de lucha, el Señor saldrá al patio. Deja que tus PJ traten de matar al Señor. Va a ser difícil. Ya ha muerto. Su cuerpo se ha podrido. Sus cenizas se han esparcido al viento. Pero su alma maldita no ha bajado a los infiernos. Solo su maldad y su sed de venganza mantienen unidas las piezas de la armadura. Nada más. Está vacía.

4. La lucha contra el señor

Espera a que alguno de tus PJ atraviese con su arma la coraza del señor. Y no mane sangre. Y que el Señor ría estrepitosamente. Todos los presentes perderán 5 puntos de Racionalidad al darse cuenta

de lo que quieren destruir. Al ver esto, los campesinos huirán a la desbandada.

Cada vez que deseen atacar al Señor por medios físicos, deberán tirar por Racionalidad. Sólo si pasan la tirada, podrán reunir la presencia de ánimo suficiente para atacar a la armadura maldita. Hay una excepción a esto: El espectro es evidentemente maligno. El destruirlo será una obra buena. Una obra santa. Todo PJ que encomiende su alma a Dios o a sus Santos o Angeles no tendrá que tirar por Racionalidad.

Cuando la armadura pierda 20 puntos de Resistencia caerá al suelo durante unos segundos. Es el momento de intentar capturarla (tratar de desmontarla, o atarla de algún modo). Segundos después, tratará de levantarse, con sus puntos de Resistencia a tope.

Si se la captura, tratará de escapar. Cada vez que los PJ se den la vuelta, se oirá un estrépito de hierros que entrecho-can. A no ser que se la ate con cuerdas muy fuertes, o que se la desmonte y que las piezas sean sujetadas fuertemente por hombres de bien, la armadura volverá a formarse y a marchar al monte (y sin abrigar demasiadas buenas intenciones para con los Pj cuando los coja).

5. El ermitaño

No hay manera. Esto no es luchar para vivir, sino vivir para luchar. Cada vez que capturáis la armadura... al cabo de unas horas, escapa andandito, andandito camino del castillo. Y vuelta a empezar.

Puede que se os ocurra buscar ayuda. Si no, puede que se le ocurra a algún hombre del pueblo. A pocos kilómetros del mismo, vive un viejo ermitaño. Un santo hombre, que ha dedicado los últimos años de su vida a la oración. Este ermitaño rezará a San Bartolomé, y ordenará entonces que todo el pueblo haga penitencia. Si se hace así, vuestras plegarias tendrán una respuesta: La armadura debe ser capturada de nuevo, y forjada en forma de cruz. Sólo así el alma del Señor bajará a los Infiernos.

6. Conclusión y recompensas

Si consiguen terminar con el Señor del Segre, los Pj recibirán 45 P. Ap. cada uno, así como el agradecimiento eterno de todos los habitantes de Bellver. Si cuentan la historia a su Señor, éste les recompensará de una manera más sustanciosa: Concretamente con una bolsa llena de Florines de oro.

P.N.J.

Habitante del Poblado: FUE 7: AGI 10: RES 7: RR 30. IRR 70. Armas: Improvisadas (Palos, guadañas, hoces) al 40 % (1d4 daño). Armadura tipo 1.

N'Agnés: FUE 6: AGI 7: RES 8: RR -50. IRR 150: No lleva ni armas ni armaduras:

Hechizos: Atracción Sexual, Lámpara de Búsqueda, Impotencia, Virilidad, Curación de Enfermedades, Curación de Heridas Graves, Hablar mediante Sueños, Sumisión, Protección Mágica, Invocar Animas, Carisma, invisibilidad, Invocación de Incubos y Súcubos, Teletransportación. Aquelarre. Muerte.

(Ninguno de estos hechizos afectará al Señor de Bellver)

El Señor de Bellver: FUE 20: AGI 15: RES 20: RR 0. IRR 100. Armas: Espadón 100 % (1D10 +2) Armadura completa.

Nota: Cuando el Señor de Bellver pierda todos sus puntos de Resistencia, caerá al suelo. Inmediatamente, sus puntos vuelven al máximo. Para levantarse, debe pasar un tiro de FUE/2. Seguirá luchando hasta ser capturado, o huir.

Hechizos: Arma invencible. Arma irrompible. Protección Mágica.

Secuaces del Señor de Bellver: (12 Hombres) FUE 15. AGI 10. RES 15. RR. 30, IRR 70.

Armas: Espada 60 % (1d8 + 1d4 + 1).

Escudo 45%

Ballesta 45%

Armadura: Peto de Cuero con refuerzos, Casco y Escudo.

Ermitaño: FUE 5: AGI 6: RES 5: RR 80. IRR 20. No lleva armas ni armaduras.

La espada: Puede que algún PJ se encapriche del arma del Señor. Es una buena espada. Pero conserva parte del espíritu del Señor de Bellver. Al cabo de unos días, la espada empezará a susurrar a su poseedor historias de gloria y poder, y oscuros secretos para poseer la juventud eterna y montañas de oro. Todo esto es falso. El Señor busca venganza, y la espada, en la cual hay parte de su malignidad, tratará de perder a su portador, dándole consejos útiles en apariencia, pero que esconden trampas mortales. Para ello, la espada posee el hechizo de “Ver el futuro”.

Si la espada es abandonada... seguirá destruyendo a todo aquél que sea lo suficientemente infeliz para poner su mano sobre ella. La Espada debe ser fundida, forjada en forma de Cruz al igual que la armadura, y dedicada a San Bartolomé. Sólo así el Señor de Bellver cederá definitivamente a los Infiernos. ♦

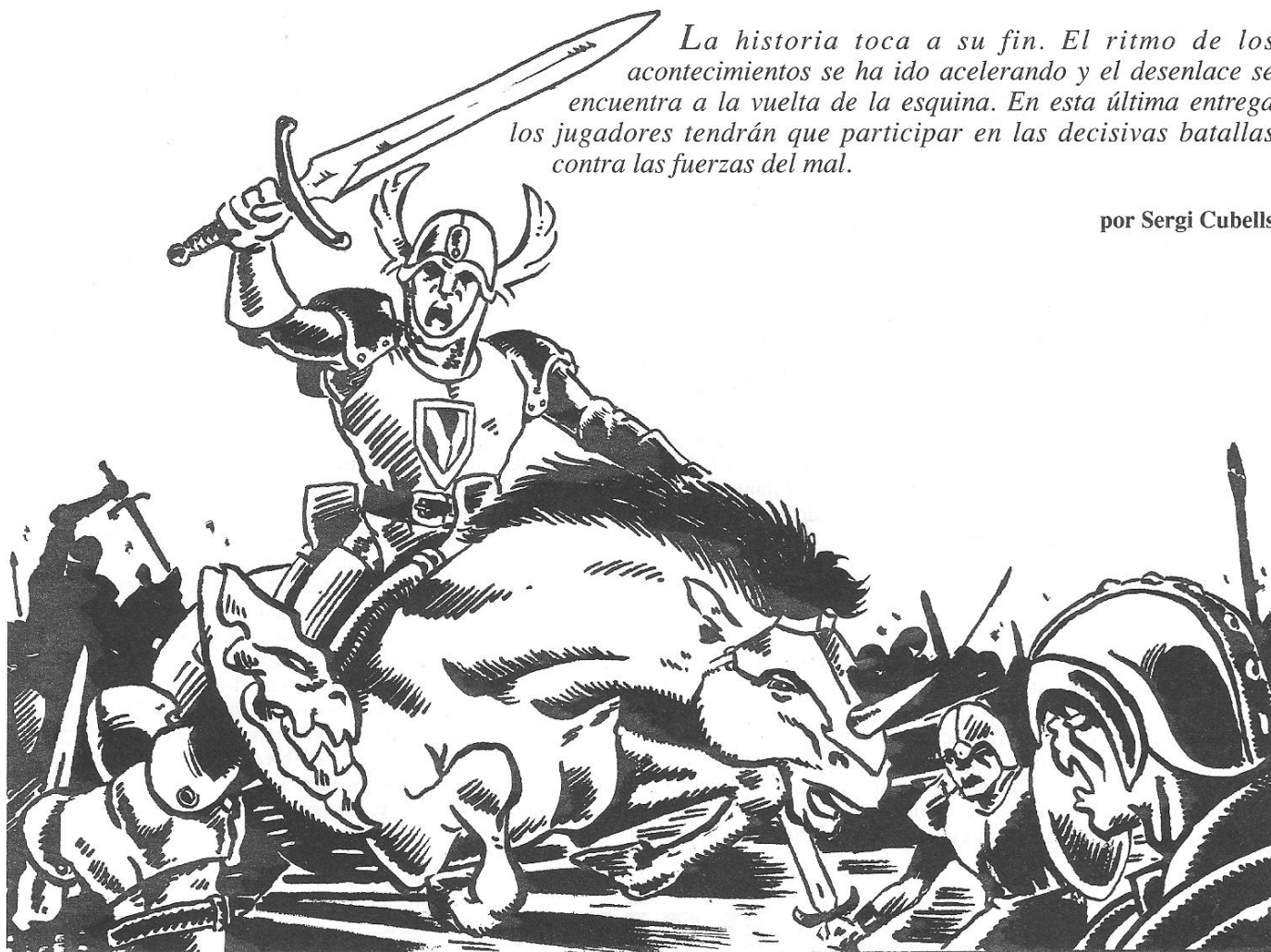


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

THARNEFUIN (IV)

La historia toca a su fin. El ritmo de los acontecimientos se ha ido acelerando y el desenlace se encuentra a la vuelta de la esquina. En esta última entrega los jugadores tendrán que participar en las decisivas batallas contra las fuerzas del mal.

por Sergi Cubells



ALEX. 9

En Esgaroth

Lo primero que llama la atención al adentrarse en el lago de Esgaroth son los pilones ennegrecidos que señalan donde se alzó la ciudad. Una neblina flota sobre el lugar en el que yace el dragón, y una sensación de espanto preside el lugar. Más al norte, a la orilla del lago, en una orilla alta, se alzan chozas y tiendas de campaña. Se han levantado las estructuras de varios edificios de madera y en ellas trabajan hombres, mujeres y algunos elfos. Numerosas hogueras están encendidas y los niños corretean entre ellas mientras las mujeres preparan la comida. En los bosques resuena el ruido de las hachas.

Al llegar los aventureros, una muchedumbre se reúne para verlos. Al poco, un hombre de edad madura, vestido con una cota de cuero, espada al cinto, (pelo largo y canoso, barba, fornido), se acerca y se presenta como Fréowyn, conduciéndoles ante el gobernador. Este es un hombre gordo y calvo, que ocupa la única casa casi acabada. Ante él hay planos de una nueva ciudad en el lago. Recibe a los aventureros de mala gana y aún de más mala gana accede a reunir el consejo ante las noticias que le traen, y sólo ante la insistencia de Fréowyn. El consejo debatirá interminablemente lo que se debe hacer, mientras una expectante muchedumbre se apiña en el exterior. El Gobernador es contrario a luchar: "No tenemos nada,

así que nada pueden quitarnos. ¿Luchar? ¡Absurdo!. Casi todos somos ancianos, mujeres y niños, sin contar con los enfermos. Debemos ofrecerles la paz. Después de todo, sus pleitos son con esos elfos 'metomentodo'. Hagamos que se vayan y así podremos tener la paz que necesitamos para que Esgaroth pueda convertirse otra vez en una ciudad próspera. Recordad la última vez que nos dejamos convencer por esos enanos. ¿Qué nos ha comportado? Dolor y muerte ¿Queréis aún más?"

Fréowyn, ferviente seguidor de Bardo, es un partidario de luchar: "Esos elfos que desprecias salvaron a nuestro pueblo de morir de hambre, pena y frío. ¿Sabes lo que harán los orcos si caen sobre las mu-

jeros y los niños? Yo he luchado contra ellos y conozco su maldad.”

El consejo está indeciso, algunos apoyan al Gobernador, otros a Fréowyn. Deja que tus jugadores hagan gala de elocuencia, su intervención debe hacer que los hombres de Esgaroth decidan ir a la batalla. Un buen discurso debe ser premiado con abundantes Puntos de Experiencia. Al fin se decide luchar.

Fréowyn interviene: “Si las mujeres, ancianos, niños y enfermos parten hacia el norte para ponerse bajo la protección del ejército del Rey Bardo, serán fácilmente alcanzados por los orcos, por lo tanto, debemos detenerlos aquí”. Si esto se le ocurre a algún jugador, PX al canto. Deja que tus jugadores organicen la defensa. El lugar más estratégico, si se informan, es la colina de Amon Lagdael, una colina empinada cubierta por bosque ligero, a pocos kilómetros de Esgaroth, que protege el acceso a la ciudad en el lugar más estrecho entre las marismas y el lago.

La batalla debe describirse con colorido, y los aventureros estarán cada uno al mando de una unidad. Yo, para resolver la batalla he empleado las reglas de combate de masas que salen en Gurps Conan, pero puede emplearse cualquier sistema: Warhammer Fantasy Battle, Combate de masas de AD&D, o cualquiera que os inventéis.

Los orcos emplearán la siguiente táctica: Formarán en tres alas, los Uruk-hai en el centro, precedidos de los jinetes de lobo y caballería ligera que actuarán como pantalla, cargando, disparando flechas y retrocediendo; las alas estarán formadas por orcos menores, cuya misión es envolver las alas enemigas cuando el

centro se haya roto bajo la embestida de los Uruks. Si Lachglin está vivo, empleará un hechizo de oscuridad para esconder el movimiento de sus tropas, y si la batalla va mal, canalizará el poder de Mordor para lanzar un hechizo de desesperación sobre las tropas de Esgaroth, lo que bajará la moral.

La batalla

Unidades Orcas

Son 700 orcos divididos en 4 unidades:

Uruk-Hais: 200. Infantería pesada. Cotas de malla, armaduras de escamas, escudo, cimitarra, lanza. Moral muy alta. Jefe: Angrach.

Jinetes de lobo: 100. Caballería ligera. Cotas de cuero, escudos, cascos, lanzas, cimitarras, lanza. Moral baja.

1.ª Unidad de orcos (Ala derecha): 200. Infantería media. Cotas de malla, escudo, casco, cimitarra, lanza. Moral normal.

2.ª Unidad de orcos (Ala izquierda): 200. Infantería media. Cotas de malla, escudo, casco, cimitarra, lanza. Moral baja.

Bárdidos

Unidad de elfos de Thranduil: 50. Infantería ligera. Cota de cuero, escudo, espada, lanza, arco élfico. Moral elite.

Guerreros de Esgaroth: 200. Infantería media. Cota de mallas, yelmo, escudo, espada, lanza, arco normal. Moral normal.

Levas: 200 jóvenes, ancianos y mujeres. Amas improvisadas. Sin apenas armadura. Moral normal.

Como ves, están en inferioridad, por lo que lo único que puede llevarlos a la victoria es el heroico comportamiento de tus aguerridos jugadores, comportamiento que, desde luego, implica el riesgo de una muerte gloriosa.

Pueden pasar 4 cosas:

- La batalla se pierde marginalmente.
- La batalla es una derrota total.
- La batalla se gana marginalmente.
- La batalla es una victoria total.

a. Los supervivientes se retirarán ordenadamente, protegiendo la huida de los civiles. El pequeño ejército es así exterminado casi hasta el último hombre, pero las mujeres, ancianos y niños pueden escapar. Se debe hacer tiros de supervivencia por los aventureros durante tres días; al cuarto, una tropa proveniente de Erebor arrolla a los orcos.

b. Los orcos alcanzan a los civiles y hay una espantosa carnicería. Muy pocos consiguen escapar. Esgaroth llorará amargas lágrimas por la muerte de Smaug. La victoria de la Batalla de los Cincos Ejércitos se verá ensombrecida por la horrible tragedia. Como la Batalla la ganan los buenos, el ejército de Bardo extermina la tropa de Lachglin, pereciendo éste en la batalla. En cuanto a los aventureros, si hay alguno vivo, huirá hacia el norte (supongo) durante tres días, perseguidos por los jinetes de lobo. Organiza alguna escaramuza y deja que sólo sobreviva alguno. Los orcos, después, volverán al sur, donde se apostarán para atacar a los que huyan de la Batalla del Norte, pero como ésta será ganada por las fuerzas del bien, serán exterminados por los bárdidos sedientos de venganza.

c. Los orcos se retirarán se reorganizan durante un día (Fuegos, cuernos, tambo-

naipe

Meléndez Valdés, 55 - Tel. (91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS
JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMÁTICOS

EXCLUSIVOS
PUZZLES DE MADERA
Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

res y demás). Al día siguiente (o mejor dicho, a la noche siguiente) Lachglin (si está vivo) lanzará su hechizo de desesperación y se lanzarán de nuevo al ataque.

d. Los orcos serán exterminados, escapando muy pocos que huirán por las marismas para morir allí. El cuerpo de Lachglin, en su caso, se encontrará atravesado por una flecha disparada por una mano desconocida. El ejército vencedor irá hacia el norte (supongo, para reunirse con las mujeres y los niños). A unas millas de Dale hay un pequeño valle con un arroyo. Allí pueden acampar los fugitivos. Desde ahí, con una fuerte escolta, los aventureros llegarán a Erebor, la Montaña Solitaria.

La Batalla de los Cinco Ejércitos

Según como se hayan desarrollado los acontecimientos, los aventureros pueden llegar antes o durante la batalla (b), o bien una vez esta finalizada (a).

a. Depende de como haya ido la batalla de Amon Lagdael (o de Esgaroth) serán recibidos por Gandalf como héroes o como portadores de malas noticias.

En el caso de que hayan ganado, les llevará ante Bardo, que les agradecerá el salvamento de sus gentes declarándoles amigos perpetuos de los hombres de Esgaroth y ofreciéndoles regalos en agradecimiento: un cinturón de cristal y plata con una funda bordada e incrustada en perlas que porta una daga muy afilada (+15); una funda de espada negra, bordada con filigrana de plata y joyas blancas incrustadas en forma de runas Anghertas (permite desenfundar y golpear en la misma secuencia); un escudo mediano, liso, muy ligero, pesa muy poco y está forjado tres veces (+15 adicionales al BD); una pequeña arpa dorada con la forma de un cisne, no se desafina nunca y suena tan bien que requiere menos energía para realizar los hechizos de canción (+20 al sortilegio).

En caso de haber sido derrotados, y llegar como mensajeros de malas nuevas, les agradecerán sus esfuerzos, llorarán juntos la tragedia y serán declarados amigos eternos de los bárdidos, así como de los elfos por salvar a Namirë. En ese caso no hay regalos. De todas maneras, el rey Thranduil, en cualquier caso y siempre que hayan salvado a Namirë, les ofrecerá los siguientes obsequios: unas botas élficas; un arco de tejo (+25 BO); un cuerno de plata y marfil con una hoja de roble grabada, que declara al portador amigo de los elfos y además posee un hechizo de Confusión (lista de dominio espiritual), dirigido a voluntad a los suje-

tos frente a quien se toca (nivel 5); una botellita de Miruvinor (5 dosis), devuelve 20 PV por dosis, pero no repara órganos.

b. Serán recibidos por Gandalf, que les informará: "La destrucción de Dol Guldur fue fácil, demasiado fácil diría yo. En menos de una semana destruimos Amon Sûl. La resistencia fue dura, pero no tanto como yo pensaba. El nigromante no fue hallado. Después, dominado por un presentimiento, cabalgué hacia el norte por el Men Celduin, que es de nuevo una ruta segura. Puedo cabalgar muy rápido cuando es necesario. Llegué hace unos días para encontrarme con esto." Les explica el asunto de Thorin Escudo de Roble y Bilbo (Ver El Hobbit) y como espera que la Piedra del Arca haga ablandar el corazón del enano.

Entonces acude un hobbit, de espesa cabellera castaña y mejillas sonrosadas, aunque bastante delgado. Gandalf le presenta a los aventureros como Bilbo Bolsón de La Comarca. "Encantado" dice con reverencia "aunque me temo que con tanta gente importante como Gandalf me ha presentado en estos últimos días, habré de hacer una lista para no olvidar a nadie, si entienden lo que quiero decirles". Dice Gandalf "Tengo un mal presentimiento, creo que el mal está actuando en el norte, pero no diré nada más sobre esto" Y se aleja a grandes zancadas, dejando a Bilbo con los aventureros. Este se sentirá feliz de acompañarles a comer algo: "Yo tomaré un bocado, para no desairarles a ustedes, pues ya he comido", y tomará unos cuantos (muchos) pastelitos y una jarra (grande) de cerveza. Es simpático y comunicativo, pero parece algo triste (PP fácil), como si una sombra flotase detrás de su cabeza. Les pedirá que le expliquen sus aventuras, pues quiere escribir un libro con "todas esas zarandajas". "No sé si le llamaré *"El viaje inesperado"* o *"Historia de una ida y una vuelta"*, pero, en fin, ya veremos".

En ese momento hay una gran agitación en el campamento. Gandalf pasa apresuradamente. "Los mensajeros anuncian que los enanos de Durin han llegado ya, antes de lo previsto; temo lo peor". Los aventureros ven como un numeroso contingente de enanos vestidos de cotas de mallas, con un enorme bulto cada uno a sus espaldas entran en el valle, deteniéndose entre el río y la estribación montañosa del este. Allí, unos pocos avanzan hacia el campamento, deponen las armas y alzan las manos. Bardo, Bilbo y Thranduil avanzan hacia ellos. Les ven hablar unos minutos, y luego retirarse, meneando las cabezas. Luego, los enanos avanzan por la orilla este y, de repente, mientras Bardo y Thranduil hablan, se despliegan y avanzan ceñudamente hacia

las filas de hombres y elfos que les aguardan. Los orcos chasquean y algunas flechas vuelan. Entonces, una sombra crece con terrible rapidez. Una nube negra cubre el cielo, el trueno rueda, ruge y retumba en la montaña. Por debajo de ella llega otra oscuridad, que no llega con el viento, sino del norte, como una inmensa nube de murciélagos, tan densa que no hay luz entre las alas.

"Deteneos -grita Gandalf con los brazos en alto, su voz como un trueno, la vara encendida con una luz súbita como el rayo-. El terror ha caído sobre vosotros ¡Ay! ha llegado más rápido de lo que yo había supuesto. Los orcos están sobre vosotros! Ahí llega Bolgo del Norte, cuyo padre, oh Durin, mataste en Moria hace tiempo. ¡Mirad! ¡Los murciélagos se ciernen sobre el ejército como una nube de langostas! Montan en los lobos y los wargos van detrás!" (El Hobbit, JRR Tolkien).

Se celebra un apresurado consejo al que los aventureros no son invitados, y los elfos toman posiciones en la estribación sur de la montaña, mientras hombres y enanos toman posiciones en la del este. El Rey Thranduil se sitúa en la colina del Cuervo, con sus estandartes verde y plata. Los aventureros son libres de situarse donde quieran y la batalla comienza. Si quieres una descripción, léete El Hobbit, caramba. Se debe preguntar a los jugadores cuál será su actitud en la batalla (desde cobarde a heroica) y según hayan dicho, hazles sudar tinta china. Si alguno sobrevive a la terrible batalla, su gloria y fama habrá crecido mucho. Después Bardo y Thranduil darán los regalos a los sobrevivientes.

Epílogo

Tras unos cuantos días recuperándose, Gandalf y Bilbo parten sin aceptar la hospitalidad de Thranduil. Los aventureros son libres de pasar una temporada en Amon Thranduil con los elfos, en Esgaroth ayudando a su reconstrucción, o de acompañar a Gandalf y Bilbo en su viaje hasta llegar a la casa de los beórnicas. Ambos les aceptarán gustosamente. Pasarán el invierno con los beórnicas, recuperando sus caballos si los dejaron allí y después ¿quién sabe?.

Aquí se acaba Tharnefuin.

Puntos de experiencia: depende de como se hayan comportado tus jugadores y del sistema que emplees para darlos, pero recomiendo que si se han portados bien les des los suficientes como para, al menos, realizar un subida de nivel. ●

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!! SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

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

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

Nombre: _____ Edad: _____

Dirección: _____ Tel.: _____

Localidad: _____ C.P.: _____

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

LIDER 1	☐	LIDER 6	☐	LIDER 11	☐	LIDER 16	☐	LIDER 21	☐
LIDER 2	☐	LIDER 7	☐	LIDER 12	☐	LIDER 17	☐	LIDER 22	☐
LIDER 3	☐	LIDER 8	☐	LIDER 13	☐	LIDER 18	☐	LIDER 23	☐
LIDER 4	☐	LIDER 9	☐	LIDER 14	☐	LIDER 19	☐		
LIDER 5	☐	LIDER 10	☐	LIDER 15	☐	LIDER 20	☐		

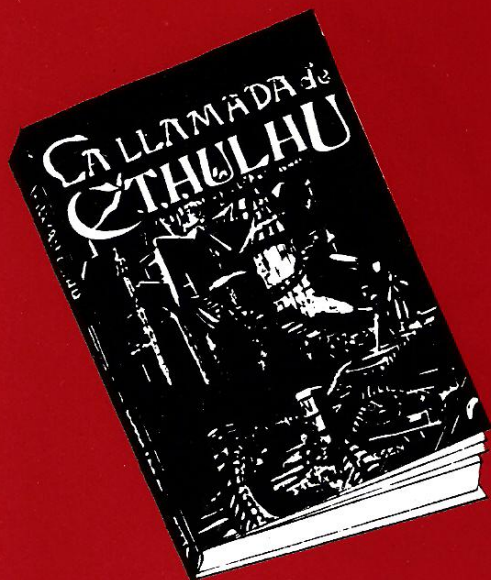
☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 1.800 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

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

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

LA 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

