

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

LA CASA WATSON
Módulo La Llamada de Cthulhu

25

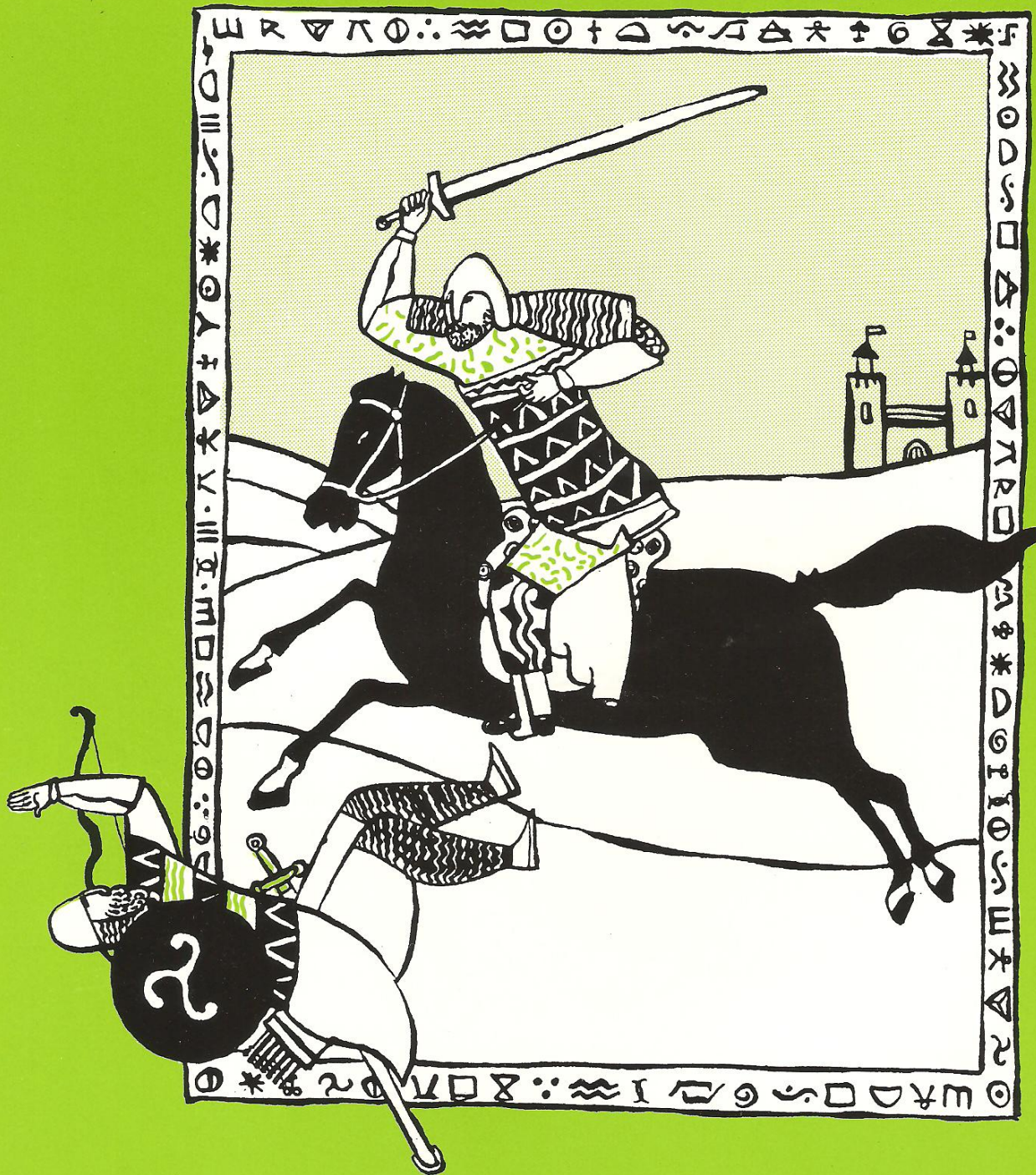


BIMESTRAL • 300 Ptas.

WW II El Frente Ruso: 50º Aniversario

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

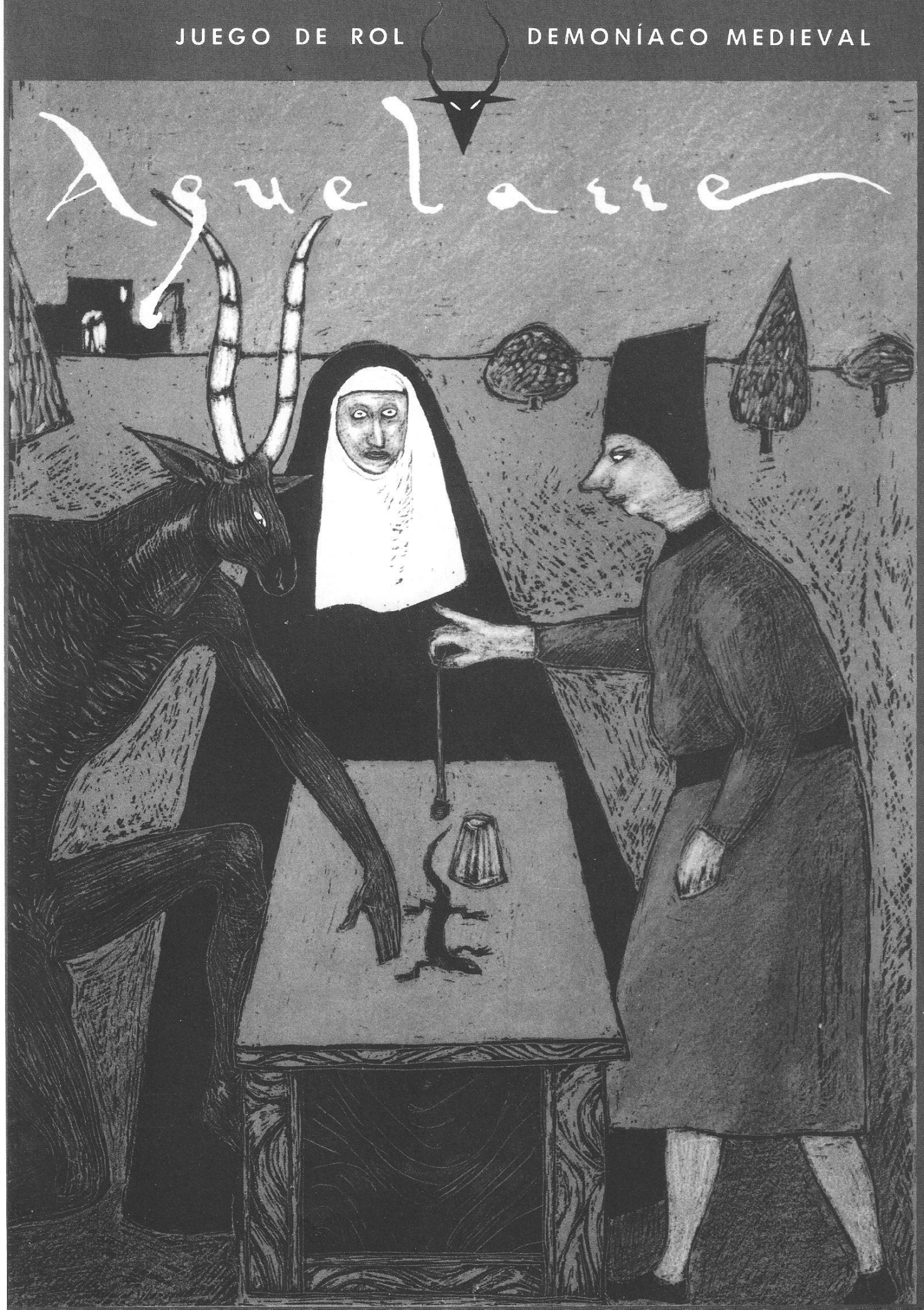


Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En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



KILLER[®]

Juego de rol en vivo



CON AUTORIZACIÓN DE

STEVE JACKSON GAMES

INTERNACIONAL

S

UMARIO

Lider 25
Septiembre 1991

Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Maquetación:
Ricardo Batista
Portada:
Eduard García Segura
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex
Fernández
Colaboradores:
Jesús M. Cortés Meoqui, Alfonso Molina, Alejo
Cuervo, Salvador Bernadó, Luis d'Estrées, David
Revellat i Barba, Juan Miguel Mancheno Chicón
Edita:
EDILUDIC
Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà
Planas -tesorero-, M.ª Asunción Vilà Planas
-secretario-, José López Jara -vocal-, Javier
Gómez Márquez, -vocal-
Composición y maquetación:
Edilúnia, S.L.
Sant Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de L.L.
Publicidad:
Joaquima Díaz
Suscripciones:
Xènia Capilla
Imprime:
Europe, S.A.
Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-35.472-1991
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	7	
	Actividades	8	
	Comic	9	
	Steve Jackson en Barcelona	10	
	Ranking	11	
	Mercadillo y Desafíos	14	

L	a biblioteca de Ankh-Morpork	16	
----------	-------------------------------------	-----------	--

E	l Consultorio del Orco Francis	18	
	Guía para Lobeznos (blancos)	19	

S	ilencio, se juega	22	
	Desde Rusia con hexágonos	22	
	Escenario de ASL	26	

P	lomo en las mesas	28	
	La Batalla de Rolica	28	

D	ossier Fútbol Americano	31	
	Introducción: First Down	32	
	TD (Touchdown)	34	
	Fútbol americano por correo ¡Touchdown!	47	
	Blood Bowl	48	

L	a voz de su máster	50	
	Psicología en La Llamada de Cthulhu (I)	50	
	Reglas de Asedio en Aquelarre	56	

M	ódulos	58	
	La Llamada de Cthulhu	58	

Dark Sorcerer de Granada



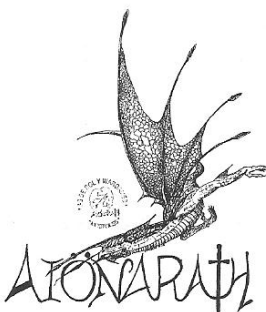
Esta gente de Granada nos escribe para darse a conocer y porque, como muchos otros clubs, van de cabeza con el problema de encontrar un local donde realizar sus partidas. Así que ya sabes, si eres de por allí cerca no tienes nada más que ponerte en contacto con ellos para solucionar tus tribulaciones lúdicas. La gama de juegos de rol de Dark Sorcerer es muy variada: Cyberpunk, MERP, Paranoia, RQ, AD&D, etc, por lo que te será fácil encontrar compañeros de armas. Si estás interesado sus señas son: A. Pablo Hinojosa Gutiérrez, C/ Arabial 40, 7º D. 18004 Granada. Tel: (958) 257488.

Elite Club de Córdoba

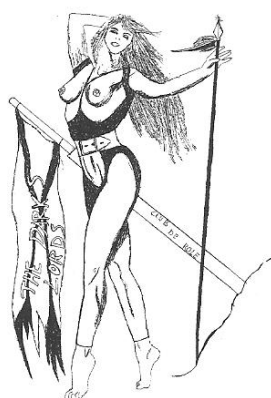
Otro club andaluz que se dirige a nuestras páginas para darse a conocer. *Elite Club* está interesado en contactar con más clubs de Córdoba y de este modo plantear desafíos y conseguir que el rol se extienda más por su ciudad. Me tendréis que perdonar por no publicar vuestra mascota pero es que tenemos alguna que otra duda sobre la procedencia de ésta. Espero que entendiáis lo que quiero decir. Respecto a lo que explicáis en vuestra carta sobre unas decepcionantes partidas organizadas en Córdoba, sólo se me ocurre decirlo que probéis a montar vosotros algo, es la mejor manera de animar el cotarro si los otros no lo hacen. Para todos los que estéis interesados en saber más sobre este club: Alberto Martínez Gómez, Av. de América 3. C.P. 14008 Córdoba. También podéis llamar a: (957) 470486 Alberto; 295381 Nando; 410470 Juan Luis.

Aiönarath en Móstoles

Esta es la primera asociación de rol legalizada de Móstoles y cuenta ya con la nada desdeñable cifra de 100 miembros. Aiönarath ocupa su tiempo en jugar a D&D, RQ, MERP, La Llamada de Cthulhu, y otros juegos de más reciente aparición como son Stormbringer, Cars Wars o Paranoia. Si queréis contactar con ellos para intercambiar experiencias, módulos, ideas, etc, no tenéis más que escribir a estas dos direcciones: *Asociación Aiönarath*, C/ Velázquez 25, 28935 Móstoles (Madrid); C/ Pintor Ribera 15, 28933 Móstoles (Madrid). Mejor a la segunda si enviáis vuestras cartas este verano.

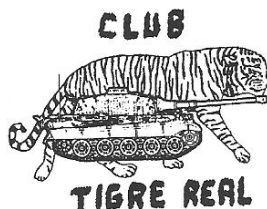


Dark's Lords de Salamanca



Club de rol especializado en MERP, aunque confiesan jugar a más juegos, que como muchos otros desea aumentar su cupo de socios. Si estáis interesados/as (por lo que pone en la carta parece existir un gran deseo en que sean nuevas asociadas) escribid a: Jesús Lozano Pérez, Pl. del Angel 2, 2º G. 37001 Salamanca, o llamad al siguiente teléfono de esta ciudad, 214716.

Club Tigre Real de Cáceres



También puedes dirigirte a este club con el nombre de *Königstiger* (concesión para los wargamers) ya que este grupo de la capital extremeña intenta buscar ese siempre difícil equilibrio entre los aficionados al rol y al wargame. Entre los títulos que juegan como roleros destacan D&D, Traveller y Cthulhu, mientras que en la segunda propuesta son bastantes los juegos que se llevan la palma. Luis-Alonso Santano Arias, C/ Rogríquez Moñino 3. 10002 Cáceres. Tel: (927) 221412.

Madriñeños sin nombre

No es que sea cierto lo que pone en el título, pero no he podido evitar jugar con el nombre de este club de rol llamado *No-name*. Además de darse a conocer a los lectores de nuestra revista, aprovechan para comunicar a los aficionados de Madrid que el próximo mes de octubre empezarán las sesiones de Paranoia y D&D por correo, así como por Ibertex para los abonados al club. Sus señas son: Club Noname, Sesiones de Rol a distancia. Canoas 35, bajo A. 28042 Madrid. Tel: (91) 7421757, lunes a viernes de 21.30 a 22.00.

S.T.K. de Vigo

El *Club de Role Vigüés: Shimpu Tokubetsu Kogekitae* es un club que lleva funcionando desde septiembre de 1990 dedicándose al disfrute y expansión del rol en las tierras gallegas. Aunque poseen ya contactos con otro club de Vigo, *Cromlech*, y uno norteamericano, su deseo es aumentar sus círculos conociendo a más asociaciones de España o el extranjero. Su dirección es: C/ Mondariz 6, 1º Iz.

36209 Vigo (Pontevedra). Tel: (986) 232173. Respecto al proyecto que nos explicáis en vuestra carta sólo os puedo decir por el momento que lo vayáis madurando, ya que parece una buena idea.

Fusión de clubs en Benidorm

Misheya es el resultado de la unión de varios clubs de Benidorm, concretamente de *Spetnatz*, *Scion Warriors*, *Los Guardianes del Acero* y otros muchos. Se dedican tanto al rol como al wargame, e incluso se han atrevido con la organización de roles en vivo durante el verano pasado. Son muchas las cosas que quieren hacer: aumentar el número de socios (actualmente son 60), crear un fanzine, mejorar su ludoteca, realizar unas jornadas propias, y asistir a las próximas JESYR. Si alguna de estas actividades han llamado tu atención escribe a: C/ Maravall 1, Edificio La Marina San Pedro, Fase 3,5b; o llama al (96) 5852755, Juan Andrés o el 5860050, Nacho.

Resurrección de Por Suponido Que Sí



Este club de Mallorca lleva camino de convertirse en el alter ego de Angela Channing. Cuando todos aquí pensábamos que se habían disuelto y ya vertíamos numerosas lágrimas por su defunción, nos llega una carta desde las islas desmintiendo el óbito. Resulta algo kafkiano pero nos explican que se debe tratar de un error o una traición. Yo no lo sé. Lo que sí queda claro es que siguen con vida y podéis seguir enviando vuestras cartas, llamadas, etc a la dirección de siempre, y que en el próximo capítulo no se celebra la boda porque un platillo

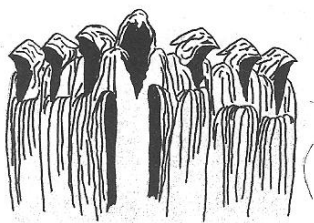


volante secuestra al párroco en el momento en que los novios van a decir el sí.

Club "A Dalla" de Zaragoza

Este club se encuentra integrado en la Casa de Juventud "A Dalla" y lleva ya funcionando desde hace dos años. Disponen de un local abierto toda la semana así como de una ludoteca en la que se encuentran todos los juegos traducidos al castellano y algunos de los más interesantes en inglés. Además de esto, "A Dalla" organiza actividades hacia el exterior: partidas de iniciación para jugadores y másters noveles, participación en las Jornadas de Rol Zaragoza, CON'91, Roles en Vivo (tenemos que disculpamos por no haber incluido a este club y otras asociaciones en nuestro anterior dossier del número 24, pero desconocíamos por completo sus actividades, algo que intentaremos subsanar en posteriores repases al panorama del rol) y editan un boletín mensual. En la sección de actividades podéis encontrar más información sobre todo esto. Si estáis interesados en obtener más datos podéis contactar con Moisés Friginal Santos-Olmos en el apartado de correos 5048 de Zaragoza.

La Hermandad Negra de Murcia



Exactamente esta hermandad actúa en la localidad murciana de Molina de Segura, llevando a cabo allí sus partidas de Cthulhu, Star Wars, Stormbringer, MERP, Paranoia, Aquelarre o James Bond. Se confiesan unos jugadores anárquicos y cafres (no es de extrañar que les guste Paranoia), pero dispuestos a disfrutar cada segundo de sus partidas. Si quieres saber más de ellos escribe a Ernesto Andrés Vázquez, Av. Reino de Murcia, Parcela V-8-3 Urbanización Altorreal. 30500 Molina de Segura, Murcia, o llama al (969) 641237. Un ruego, por favor no nos enviéis más dibujos a lápiz ya que es muy difícil imprimirlos y luego quedan mal.

NOVEDADES

Nuevos Fanzines

Dos nuevas publicaciones llegan hasta nuestras manos en este verano, se trata de "El Reino de Arkham" y "El Aventurero". Las dos publicaciones se dedican por supuesto al mundo del juego pero incidiendo cada una de ellas en dos distintas concepciones, diferentes pero no irreconciliables. El primer título es un fanzine que fácilmente podríamos comparar con nuestra propia revista, dedicado a todo aquello que se mueve alrededor de una mesa de juego, ya sea rol, wargame o temático. No es extraño pues detrás de "El Reino de Arkham" se encuentra

un club madrileño que responde al mismo nombre y que habita en la Facultad de Derecho de la Complutense de Madrid, y ya se sabe el ansia de equidad y equilibrio imperante entre nuestros hombres de leyes. El Fanzine nos ha parecido variado e interesante, con una buena parte de él dedicado a los comentarios de juegos (algo siempre importante para dar a conocer a profanos nuestros gustos, preferencias y odios), y otros apartados más pragmáticos (ayudas y módulos). Tienes un compendio de hierbas, venenos y otras cosas de tomar para MERP, unas reglas opcionales para introducir elementos meteorológicos en Blood Bowl y dos módulos, uno de Star Wars y otro de MERP en el que se plantea la interesante idea de ponerse del otro lado, entre las filas del mal. Un buen número 1 que hace esperar interesantes contenidos. Su dirección es: Asocia-

ción Cultural "El Reino de Arkham", Local nº 2 de asociaciones, Facultad de Derecho, Universidad Complutense 28043 Madrid.

"El Aventurero", también en su primer número, es un fanzine de Rol, Cómic, Juego, Fantasía y S.F., como declara en su subtítulo, pero centrándose en el juego con ordenador. La base de la revista consiste en realizar un detallado análisis de las novedades aparecidas, reflejando diferentes características como originalidad, ambientación, jugabilidad o adicción (lo que te engancha el juego a la pantalla). El fanzine será de gran ayuda para todos los que sean aficionados a este tipo de juego, ya que además de dar a conocer las novedades puede servir como medio para ponerse en contacto con los que las producen. Las secciones no dedicadas al juego por ordenador son algo más flojas. En el número no fal-



COMUNIKADO

25

Es un tema poco original, triste y repetitivo, pero le vamos a dedicar un par de líneas: el retraso. Esta vez sí que es culpa nuestra. Estamos dando todo lo que podemos, pero ... Vamos a mantener un secreto entre vosotros y yo: haceros a la idea de que la revista sale a mitad del primer mes. Así os ahorraréis unos días de sufrimiento y hasta quizás con suerte algún día salgamos antes de lo previsto. Pero cuidado ... ¡que no vaya a enterarse todo el equipo de la revista!

Entrando ya de lleno en este número, sin duda destacan cuatro temas. La estrella, el dossier. TD, el juego sobre fútbol Americano incluido en este número de la revista, al mismo tiempo que va a satisfacer al jugador más exigente, os servirá para entender mejor los partidos televisados. Además, para nosotros representa una gran satisfacción que la presentación del tema, así como un artículo interior, hayan corrido a cargo de Luis d'Estrées. Luis, quien fuera de principio a fin cuerpo y alma del desaparecido Troll, dejó la revista (máximo exponente de su dedicación al mundo del juego) para ponerse a entrenar con los Hawlers (que posteriormente demostraron ser el equipo campeón). Nadie más indicado que él para presentarnos la fusión de éstas sus dos grandes pasiones.

Segundo, la conmemoración del 50 aniversario de uno de los más sangrientos escenarios bélicos de la historia, que al mismo tiempo roza también el record de juegos inspirados en él: WW II, El Frente Ruso. Pepe y Andrés se han esmerado en ello.

Tercero, el inicio de una serie de extensiones sobre la psicología en los años 20, desde la perspectiva de un estudiante de psicología situado en la recta final de su carrera. Cuarto, el seguimiento, paso a paso, de la visita de Steve Jackson a Barcelona. No hay más sitio, hasta la próxima.

La Redacción



tan artículos sobre el rol, wargame y la literatura fantástica y de S.F., pero son sencillamente introducciones a lo que serán estas secciones (habrá que ver como evolucionan en los siguientes números), si exceptuamos un

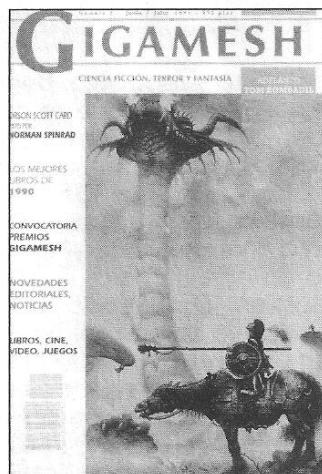


módulo de La Llamada de Cthulhu. La parte fuerte radica en la informática, aquí tienes información sobre juegos como Sim City (un juego muy bien hecho y especialmente recomendable para candidatos a alcaldías), Indiana Jones, o El Libro Negro, por poner algunos ejemplos. Si quieres saber más dirígete a Antonio Peláez Barceló, Apto. 45076, 28080 Madrid.

Gigamesh

Las novedades pasan en este número ineludiblemente por el mundo editorial. Difícil nos lo están poniendo con tanta competencia. No hay duda que esta noticia será la más importante del año para todos aquellos adictos a *La Biblioteca de Ankh-Morpork*, ya que no cada día aparece una revista como *Gigamesh* y menos en un campo tan yerno como el de la literatura de Ciencia Ficción, Terror y Fantasía. Esta revista llena un hueco

que mucha gente notaba y, a nuestro entender, lo hace bien, con buenos artículos y una más que cuidada presentación. Como Alejo Cuervo dice en su editorial del primer número "presentar la revista no tiene demasiado sentido, pues el contenido habla por sí mismo". Todo aquel aficionado al género debe ineludiblemente hojear sus páginas y dictar su propio veredicto. Lo que sí que hay que puntualizar es que más que de un nacimiento hay que hablar de una resurrección o transformación, ya que *Gigamesh* tuvo una anterior época como fanzine, algo que sin duda ha servido para rodar la maquinaria y pulir las ideas. Y lo necesitan, porque la apuesta de esta publicación es bastante fuerte, saliendo a la calle con una tirada de 15.000 ejemplares que se rebajará a 10.000 en el segundo número a menos que haya una muy agradable sorpresa. El "palo" se lo damos a la parte de la revista dedicada a los juegos, más floja que el resto y algo dura y despiadada. Por último quiero hacer constar que todo esto lo escribo sin haber probado una miserable copita de Rioja o un solo taco de queso de los que dieron buena cuenta los asistentes a la librería *Gigamesh* en el acto de presentación de la revista, por lo que podéis deducir que no estoy comprado pero sí hambriento.



ACTIVIDADES

XVIII Concurso de Maquetas Plásticas Santos

Un nuevo año se vuelve a convocar en Valladolid este concurso del que ya te hemos hablado en anteriores números y que organiza Plásticos

Santos. Con éste ya serán dieciocho las ediciones del certamen, lo que lo afianza como uno de los más importantes y representativos en nuestro país dentro del campo del modelismo competitivo. A pesar de la inequívoca vocación de prestigio, los organizadores no olvidan a todos aquellos que se inician en el campo del modelismo por lo que en esta ocasión se continúa con el "Sector Infantil del Concurso", un apartado específicamente dirigido a los menores de 12 años. Gracias a este sector los más jóvenes compiten entre sí en lugar de enfrentarse dentro de la categoría general. Para ello se han creado unas bases especiales que tienen más en cuenta sus características y premian sus valores de iniciativa y destreza por encima de los resultados perfectos. A parte de esta modalidad específica, existen dos categorías en el Concurso, la a) de 13 a 17 años, y b) a partir de los 18. Estas categorías se dividen a su vez en distintos grupos según las temáticas de las obras. El plazo de entrega de las obras será del 26 al 28 de septiembre de 1991. Los resultados se darán a conocer a partir del 2 de octubre y la entrega de los premios se celebrará el día 19 de octubre en el Salón de Actos de Caja España en Valladolid. Si estás interesado en presentar tus obras puedes solicitar las bases o mayor información en la siguiente dirección: Plásticos Santos, C/ Constitución 7, 47001 Valladolid.

Fín de Semana con Crimen

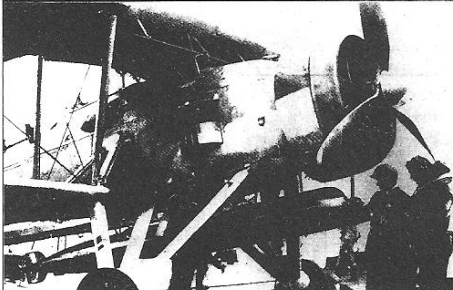
Ya os hemos hablado de ellos en páginas anteriores, exactamente en la sección de clubs, y aunque puede que la información os llegue un poco tarde nos parece interesante dar a conocer las actividades que realizan el Club

"A Dalla" de Zaragoza. Seguro que más de uno habéis oído hablar de los "Murder Party", esos roles en vivo donde te conviertes en un detective sagaz y tienes que descubrir al asesino. Pues esto es lo que organiza "A Dalla" a mediados de septiembre de este año en la localidad oscense de Jaca, concretamente en la residencia universitaria. En el precio está incluido el transporte desde Zaragoza, media pensión y el juego en sí. Además si eres capaz de desenmascarar al criminal, realizas la mejor interpretación o eludes el largo brazo de la justicia, tendrás un regalo. Contacto y preinscripción: Apdo. 5048 Zaragoza. Información: Casa de Juv. A Dalla (976) 516453, miércoles de 5 a 7 (preguntad por Moisés).

Origins 91

Del 4 al 7 del pasado mes de julio se celebró en el Centro de Convenciones de Baltimore (Maryland USA) la convención Origins 91, que junto con GENCON, constituyen los dos mayores acontecimientos en el mundo del juego en Estados Unidos. Nada menos que 10.000 metros cuadrados de exposición y salas de actividades con 94 expositores son el lugar donde se desarrollan las 543 actividades y demostraciones (194 de juegos de tablero, 115 de miniaturas, y 234 de juegos de rol) y los más de 150 seminarios, debates y conferencias. Verlo todo era literalmente imposible, tropezarse con los diseñadores y directivos de las empresas era habitual. Para hacer boca te podemos decir que entre otros se presentaron juegos como: Dark Conspiracy, La Bataille de Ligny, Operation Crusader, Twilight 2000 para ordenador, Tet Horror on the Orient Express, El Señor de los Anillos por Correo, First to Fight y muchos más.

XVIII CONCURSO DE MAQUETAS PLÁSTICOS SANTOS



VALLADOLID
septiembre-octubre, 1991

Inscripción y entrega de las obras a concurso, del 26 al 28 sept.
Publicación fallo del jurado, 2 de oct.
Entrega de premios, 19 de oct. Salón de actos, CAJA ESPAÑA Fuente Dorada, 21

LA SAGA DE TRASGO

Resumen de lo acaecido: Resulta que el Tio Napo (defensor de los wargames donde los haya) ha tomado por las armas la página que Tio Trasgo venía dicando al rol, este al verse acorralado recurre al horror definitivo LOS MASTERS BERSEKER.



Steve Jackson en Barcelona

Ya os adelantábamos en el Comunicado de la revista anterior que en este número hablaríamos de Steve Jackson y su visita a Barcelona. Nos ha parecido poco, así que hemos decidido que sea él directamente el que se explique desde nuestras páginas. Aprovechando que vino a nuestra ciudad para participar en un ciclo de conferencias organizado por la Generalitat de Cataluña hemos podido disfrutar de una interesante charla con este conocido diseñador de juegos.

por **Eduard García**

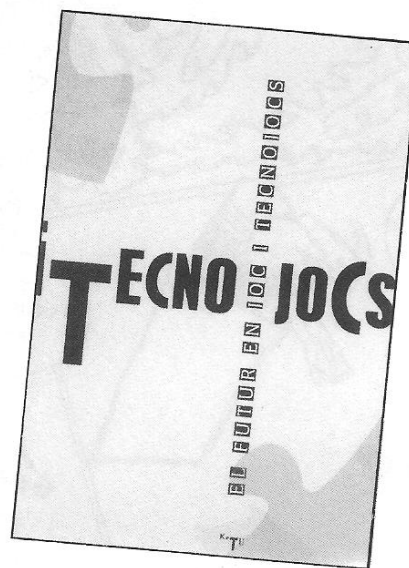
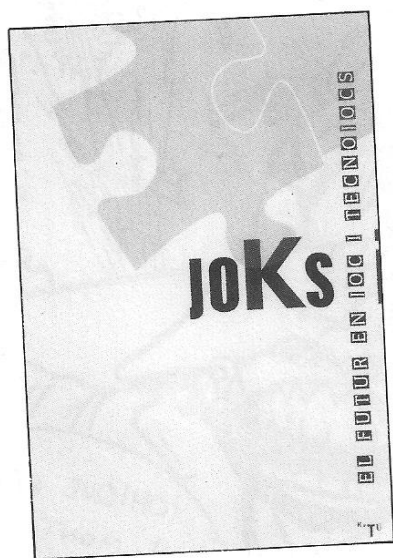
Es un hecho incuestionable que el juego de reflexión (vocablo vocationalmente genérico) hoy en día está interesando a un número cada vez mayor de gente. En Barcelona, donde aunque todavía quede mucho por hacer podemos considerar la cuña de implantación de este género de juegos en España, el Ayuntamiento había empezado a hacerse eco de ello, convirtiéndose en el primer apoyo institucional. En el LÍDER 20

el significado de estas siglas que identifican a lo que el propio Conseller de Cultura clasifica como "Comisión Asesora para la Modernización de la Cultura".

Joks i Tecnojocs ha traído a Barcelona los meses de junio y julio una combinación de dos exposiciones (que ya fueron presentadas previamente en Figueres, en abril-mayo pasados), con la edición de un francamente bello catálogo y la celebra-

pudo gracias a la segunda de ellas contactar con los juegos de reflexión (en el recorrido había un espacio con mesas donde un equipo de monitores se ofrecían para enseñar a los visitantes a iniciarse en los juegos exhibidos), se ha tratado el tema desde una perspectiva demasiado "elitista cultural". Me explico; si a alguien le llega el catálogo antes citado, sin duda lo hojeará, porque su confección es impecable, pero inevi-

sobre el tema en una sección general, *Casa y Hogar*, mientras que este segundo "caía" en *Cultura y Arte*. ¿Va a ir esta "dignificación" del juego en perjuicio de lo que todos queremos, es decir, su mayor difusión? Sin duda queda abierta la polémica, pero lo cierto es que creo que nuestro querido *hobby* es difícil de encasillar en este marco de "nueva reflexión sobre la relación entre la artesanía y la técnica". Se escapa.



comentábamos el aniversario de la Casa del Mig, "Centro de Iniciativas y Recursos de Juego" y también es veterana la ludoteca municipal de Golferichs. Con más o menos escepticismo, creo que en el ánimo de todos estaba el ver como la Generalitat se subía al carro y hasta donde podría ayudar a la afición y al mundo del juego (de *nuestro* juego) este nuevo respaldo oficial.

KRTU. Joks i Tecnojocs

Aunque tenga en el Museo de Juguete de Figueres un claro antecedente, es en la primavera de 1991 cuando llega este esperado bautismo del Gobierno Autónomo en lo referente al juego de reflexión. El padrino, el KRTU. K de Cultura, R de Investigación (Recerca), T de Técnica o Tecnología y U de Universalidad, es

ción de tres jornadas de conferencias. En la primera de las charlas, convocaron a un invitado de excepción, cuya presencia ya justificaría para nosotros, por sí sola, la asistencia al acto: Steve Jackson. La segunda se centraba en la adicción al juego y la tercera, dirigida por un siempre inspirado Pau Riba, cerraba el ciclo con una perspectiva más caótica del tema. De las exposiciones, la definida como **Joks** mostraba un repaso a la historia del juguete, con material cedido por el Museo de Figueres. La que se refería a los Tecnojuegos agrupaba bajo la clasificación de "nuevas tendencias" desde el modelismo a los juegos de ordenador, desde los juegos de rol y tablero a las muñecas "Barbie".

Llegado el momento de las valoraciones, no creo que debamos mostrarnos del todo positivos. Si bien las exposiciones eran un paseo agradable y mucha de la gente que las visitó

tablemente lo dejará de lado cuando lea frases como que "la presencia evidente de los avances científicos y tecnológicos ha desplazado el cuerpo-sujeto que juega hacia una fragmentación de inmateriales" (Vicenç Altaíó, KRTU). Realmente me apasiona ver que la prensa recoge ecos sobre el tema, pero si bien resultó emocionante leer la nada profunda reseña sobre Aquelarre aparecida en *La Vanguardia* el 14/04/91 (a. de K., *antes de Krtu*), me horroriza pensar que ahora nos debamos ver obligados a saber que "Callois excluyó el pinball del paraíso de los juegos porque la competición, el azar, la máscara y el vértigo aparecían en él miniaturizados, privados del sentido catártico que consideraba propio del material lúdico ..." (Julià Guillaumon, *La Vanguardia* 9 de Julio 91, d. de K.). Es sospechoso ver que la misma publicación ubicó su primer artículo

"La creació de jocs i joguets", la conferencia

La actividad que a priori presentaba más atractivo de **Joks i Tecnojocs** era sin duda el coloquio sobre el diseño del juego y del juguete, moderado por Enric Tormo, a la que estaban invitados Steve Jackson, Carles Vivancos, Alfred Arribas y Javier Mariscal. Durante la más de media hora de retraso con que Vicenç Altaíó nos obsequió (era imprescindible que apareciera para decir dos palabras que inauguraran el acto), todos los que sabíamos a qué se dedicaba Steve Jackson, presentado como "ejemplo de creador del nuevo panorama del juego en los USA", hacíamos cábalas pensando qué podía tener en común su conferencia con la de Mariscal. La conclusión fue la acertada: nada.

Abrió el fuego Steve Jackson, con una conferencia sobre el conflicto



entre realidad y jugabilidad siempre presente en la concepción de un juego, sea wargame, temático o de rol. Partiendo de la base de que no forzosamente un juego por ser complejo será siempre más realista, se extendió sobre la diferente importancia que le dan a ambos parámetros los jugadores según sean más jóvenes o veteranos. Acabó remarcando que el objetivo de todo diseñador debe ser hacer un juego claro y posible de jugar, insistiendo en que nunca se debe sacrificar esta jugabilidad en aras de un pretendido realismo. Alfred Arribas habló de la sala que diseñó junto con Mariscal para el Museo de la Ciencia de Barcelona, donde los niños de más temprana edad contactan por primera vez con ciertos fenómenos físicos (como la palanca o la presión del viento) mediante el juego. Mariscal, una tumba, nos deleitó a todos con sus habilidades manuales, consiguiendo convertir entre cabezada y ronquido una botella de agua vacía y su traductor simultáneo en algo parecido a un micrófono de los años 40. En la última intervención antes del coloquio, Carles Vivancos, director de la Casa del Mig de Barcelona, trataba el tema del juego y del juguete desde el punto de vista industrial.

Es evidente que ni el fanático de Car Wars, ni el avisado que se presentó a la caza del Coby resistieron hasta la charla. Si las temáticas tratadas eran tan dispares, el debate se planteaba difícil, sobre todo por el total desconocimiento por parte de los ponentes del trabajo de sus compañeros de mesa redonda y, en consecuencia, por la falta de puntos en común. Todo se complicaba más, si cabe, con la desastrosa actuación del moderador que, además de demostrar un patente desconocimiento del tema (que rozaba el escándalo en lo tratado por Steve Jackson), se atrevía a lanzar inverosímiles líneas de discusión y estúpidas conclusiones (que conste que me resistía a utilizar este término, pero ¿cómo si no se puede calificar a quien después de dos horas largas de conferencia sólo sabe concluir que "juego y búsqueda de diversión no siempre están relacionados"?). A pesar de que todo parecía presagiar lo contrario, las acertadas intervenciones de Carles Vivancos (el auténtico moderador "en funciones") y el interés que puso Alfred Arribas por introducirse en un mundo que acababa de descubrir unas horas antes, hizo de fantástico contrapunto a un siempre lúcido Steve Jackson.

Entrevista a Steve Jackson

Ahora bien, lo que sí tuvimos claro desde el principio es que debemos agradecer al KRTU y a todos los implicados en la organización de *Joks i Tecnojoes* el hecho de que nos brindaran la oportunidad de charlar unos días con Steve Jackson. Tener en

RANKING

Este ranking corresponde al mes de mayo de 1991. El ganador del mes de Mayo fue: José M. 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	Stars 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	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 TEMÁTICOS

Puntos otorgados: 3.468
Juegos puntuados: 41

1.º	Heroquest	560 +
2.º	Talisman	364 +
3.º	Blood 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	Civilization	106 -
11.º	Adv. Space Crusade	96 +
12.º	Fantasy Warriors	84 +
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: 3.782
Juegos puntuados: 62

1.º	Battletech	832 =
2.º	Cry Havoc	277 +
3.º	S. Batailles	172 +
4.º	S. Europa	168 +
5.º	Commad 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.

su "currículum" juegos como GURPS, juego de rol compatible para cualquier ambientación que tiene la tarjeta de presentación de ser el juego de rol con más suplementos publicados (entre los que destacan la Era Hyboria de Conan o el polémico y secuestrado Cyberpunk GURPS), Car Wars (250.000 ejemplares vendidos en los USA) o Illuminati, le sitúan sin duda como uno de los diseñadores punteros del panorama lúdico americano. Al día siguiente de su conferencia, y aprovechando que firmaba ejemplares de Killer en la tienda Central de Jocs, le acorralamos definitivamente entre el cassette y la pared. Con su eterna sonrisa, este hombre bajo de aspecto tímido, ejemplo tanto del jugador a ultranza

alma de la Games Workshop (aseguró que han acordado que un día una moneda decidirá quien se cambia el nombre ... ¡para pasar a llamarse Gary Gygax!). La primera pregunta era sobre qué tipo de juegos le hicieron apasionarse por el mundo lúdico, y sin dudarlo ni un momento contestó que los wargames. Tras reconocer que ahora ya no puede considerarse jugador ya que carece del tiempo necesario para jugar, permaneció mudo ante la impertinente pregunta de cuál era su juego favorito. Lo que sí accedió a contarnos es cuál de entre sus juegos era su favorito; se decidió, sin dudarlo, por *Illuminati*, ya que lo considera su aportación creativa más original. Cuando le preguntamos sobre cómo se mantenía vivo el contacto

confesó incapaz de lograr la desconexión, demasiado metido ya en el análisis de juegos desde la perspectiva del creador. Nos habló también sobre su primer juego, *Ogre*, un wargame sobre enfrentamientos de ciclópeos vehículos pesados, que recuerdan por magnitud a los tanques de la Primera Guerra Mundial. Esta primera creación ya fue comercializada, constituyendo la primera referencia del catálogo de su compañía. Y ahora, ¡oh maravillas de la técnica!, la cinta empieza a sonar ...

LIDER.- En la charla de ayer, Alfred Arribas comentó que demasiado frecuentemente los diseñadores, en general, intentan más mejorar diseños clásicos que afrontar nuevos proyectos ¿Cree que esta frase se

militar. El diseñador de un juego de rol debe tener un amplio conocimiento ... de todo. Un buen juego de rol tiene que intentar cubrir cualquier tipo de acontecimiento.

Tercer Capítulo: El empresario

L.- ¿Cuando se le ocurrió que diseñar juegos podía ser un buen oficio?

S. J.- ¡A mi jamás se me ha ocurrido eso! (risas). Pensé que es lo que quería hacer de mayor, y decidí que no quería ser mayor.

L.- Háblenos de lo que es hoy en día la Steve Jackson Games: cuánta gente trabaja en la empresa, cuántos de ellos están específicamente dedicados al diseño de juegos, ... un poco de todo.

S. J.- Actualmente tenemos 30 personas trabajando en la empresa, de los cuales sólo cuatro trabajamos en labores creativas. Los demás se encargan de los aspectos artísticos, de producción, de marketing, de embalaje y almacén, etc.

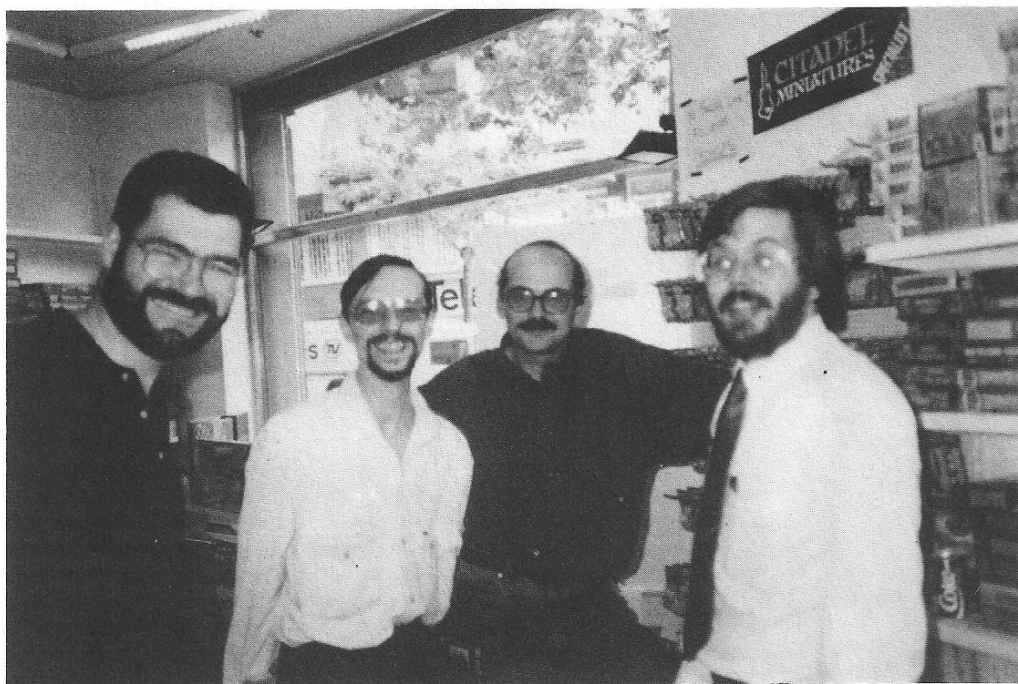
L.- Todos nos podemos imaginar que tener un nuevo juego listo para lanzar al mercado es un proceso largo ¿puede describirnos un poco los pasos que se siguen desde la idea original hasta su comercialización?

S. J.- Normalmente, dar cuerpo a un proyecto hasta que puede ser sometido a un primer play-testing, es el trabajo de una sola persona. Una vez llegado a este punto, se deben buscar distintos grupos de jugadores expertos con los que comprobar que las reglas funcionan, para ver los aspectos que todavía no están claros. Después, el proceso que se seguirá será distinto en función de cada juego.

(Nota trágica y absolutamente veraz: cuando estaba revisando el artículo (¡¡¡totalmente traducido!!!), ha aparecido un extraño pseudo-virus que me ha bloqueado la pantalla y el archivo donde se guardaba. Tras horas de desesperación, sólo me ha quedado el acudir a una primera copia donde tan sólo había escrito hasta aquí. La cinta, el diskette ... ¿debo empezar a pensar en fantasmas o en el US Secret Service? Continuamos)

L.- Ahora bien, supongo que este trabajo no tiene siempre el éxito asegurado. Háblenos de alguno de estos proyectos en los que, tras invertir un montón de tiempo y esfuerzos en su puesta a punto, ha acabado siendo rechazado a última hora.

S. J.- Sí, esto a veces ocurre. Nuestro último caso fue en un proyecto de diseño de un juego "de sociedad". No se trataba de un wargame ni de un juego de rol, sino de un juego destinado a ser jugado por los más jóvenes o en un ambiente familiar. Teníamos el juego terminado, y pensábamos que se trataba de un buen juego, pero en el último momento decidimos no publicarlo porque no se creyó que en este momento fuera a



como del ciudadano americano de Texas (aunque sin sombrero), medía las palabras antes de responder cualquier pregunta. Para todos vosotros, línea directa desde Austin.

Capítulo primero: El jugador

Alcanzados por algún extraño maleficio, la primera serie de preguntas han "desaparecido" de la cinta donde estaban grabadas. Ni hemos grabado nada patosamente encima ni la hemos perdido; sencillamente hay un intenso espacio en blanco. Intentaremos recordar lo que nos dijo al respecto, pero hace ya tiempo (semanas) que charlamos con él. Una vez más, la reflexión sobre que no se debe dejar para mañana ...

En el momento de las presentaciones salió a relucir la continua confusión de nombres que se genera con su tocayo, el Steve Jackson británico,

entre el creador y los jugadores, nos contó que Steve Jackson Games tiene abierta una línea de modem a donde pueden acudir en busca de respuesta cuantos aficionados quieran, garantizando la contestación a todos ellos.

Capítulo segundo: El diseñador

Sigue el boicot de nuestra cinta magnética, pero, a pesar de lo que sería lógico esperar, no tenemos oxidadas todas nuestras neuronas y seguimos recordando sus respuestas. Steve Jackson Games publicó en 1985 un divertido libro donde se recogen en clave de humor las principales incongruencias que se pueden encontrar en las reglas de numerosos juegos de rol o de tablero. Así pues, abrimos el fuego preguntándole si es capaz de "desconectarse" y jugar a un juego sin estar dándole vueltas a la cabeza sobre como mejorar el reglamento; se

puede aplicar al diseño de juegos?

Steve Jackson.- Realmente se pueden encontrar muchos trabajos carentes de creatividad, como en cualquier otro campo. La creatividad en el trabajo dependerá del enfoque que se dé al mismo. Por ejemplo, programar un ordenador para que sepa cuales son los movimientos de las fichas de ajedrez es sencillo, nada creativo; programarlo para que juegue como un auténtico oponente sí que es creativo.

L.- ¿Qué es lo que un diseñador de juegos debe siempre tener presente? ¿Qué es lo que le recomendaría, desde el punto de vista de un diseñador veterano, a quien se esté planteando por primera vez crear su propio juego?

S. J.- Lo primero, que intente ofrecer unas reglas claras. Unas reglas deben siempre poder ser entendidas, aunque no sean del todo buenas. Es deseable que el diseñador de un wargame, tenga un amplio conocimiento de historia y tecnología



encontrar un lugar en el mercado. Tenía que luchar con el antecedente de otros dos juegos familiares que hemos lanzado con anterioridad y que no hemos conseguido vender. Se ha quedado en la estantería, ... quizá saldrá en otro momento.

L.- Háblenos ahora de algún proyecto que esté ahora mismo en su período de prueba.

S. J.- Ahora estamos trabajando en un nuevo libro para la serie GURPS, que trate de los viajes en el tiempo. Esto permitirá, por ejemplo, situar cow-boys en la época de los vikingos o cualquier otra combinación por el estilo, lo que pensamos que puede dar pie a situaciones de juego bastante divertidas. Una de las principales ventajas del sistema de GURPS es precisamente poder combinar distintos personajes salidos de diferentes ambientaciones, ya que las reglas para regir su actuación son comparables.

Capítulo Cuarto: General Universal Role-Playing System, GURPS

L.- A propósito de GURPS ¿Por qué un solo juego y un sin fin de extensiones en lugar de hacer distintos juegos, uno para cada ambientación?

S. J.- Hay una frase en inglés totalmente aplicable a este caso: "reinventar la rueda" (NdT: comparable a nuestra "sopa de ajo"). Yo no quería a cada momento redescubrir la sopa de ajo y volver a escribir nuevos bloques de reglas en función de la ambientación. Me parecía estúpido. Si escribo unas reglas sobre climatología o sobre como se debe tensar y apuntar un arco, creo que hay suficiente con hacerlo una vez y aplicar estas mismas reglas a todos los "backgrounds". De

esta forma, el jugador deberá aprender las reglas una sola vez; no parece lógico que deba estar aprendiendo distintos reglamentos para saber como puede hacer lo mismo.

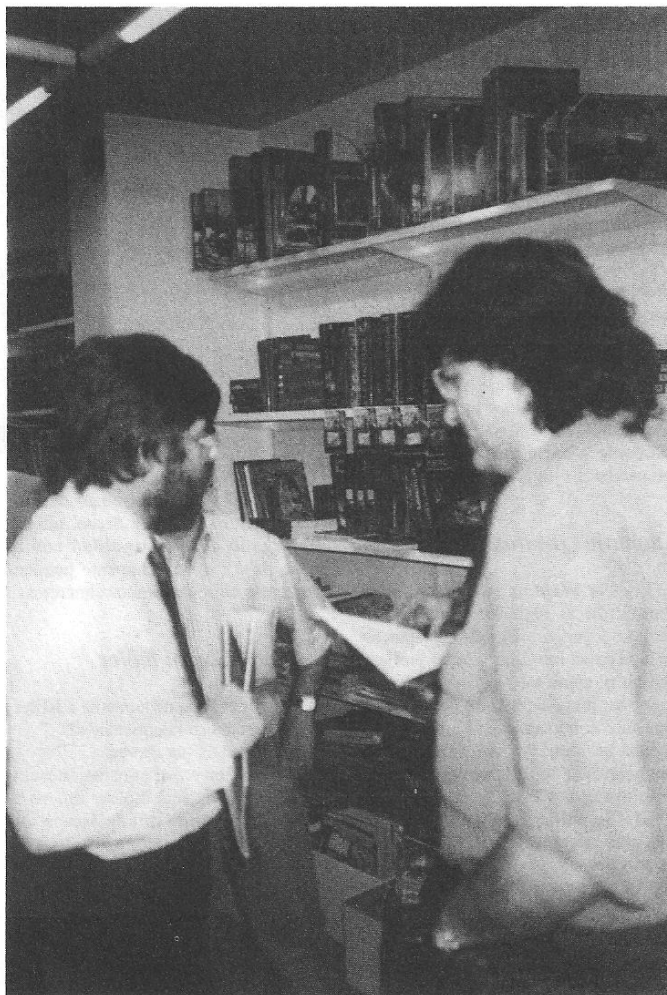
L.- El suceso de más triste actualidad lo protagonizó el secuestro de su ampliación Cyberpunk para GURPS ¿Cómo está el tema?

S. J.- Después de una cortés visita del Secret Service el año pasado, se nos acusó de espionaje informático ... Esto cuesta mucho dinero, y mucho tiempo ... Todavía tenemos el proyecto de hacer un libro de Cyberpunk para GURPS, pero no sabemos cuando vamos a poder publicarlo.

L.- Pero ¿Qué fue lo que sucedió exactamente? ¿Cuál fue el motivo argumentado en el momento de su intervención?

S. J.- La versión oficial es que uno de nuestros empleados que trabajaba en el proyecto GURPS Cyberpunk estaba accediendo desde el ordenador de su casa, vía telefónica, a información restringida. Le fueron a visitar a su casa y no encontraron ninguna evidencia: obvio, ya que no se dedicaba en absoluto a ello. Como no encontraron nada en su casa, vinieron a nuestra oficina. Tampoco allí encontraron ninguna prueba que le incriminara, y aun así procedieron a confiscar tanto el material como el soporte informático con el que trabajaba. Actuar sin pruebas no está permitido por la ley en los USA, y hemos puesto el caso en manos de la Justicia.

NOTA: En las preguntas que traíamos preparadas, Steve Jackson pudo ver que figuraba el nombre del FBI. Rápidamente nos aclaró que quienes les habían visitado pertenecían a otro organismo, también federal, llamado Secret Service. Dependiente orgánicamente del Departamento del Tesoro, el Secret Service agrupaba en un principio a la guardia personal del



Presidente de la República. Desde hace un par de años se les amplió el campo de acción, dándoles competencias para investigar cierto tipo de delitos en el campo informático. Se-

gún Steve, todavía no saben muy bien lo que hacen, lo que les lleva a ponerse frecuentemente en problemas como el que personalmente le afecta.

L.- ¿Cree que ahora la Steve Jack-

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

son Games está bajo control? ¿Ha afectado en algo este caso a la imagen e incluso a las ventas de los juegos de su compañía?

S. J.- Pienso que efectivamente estamos bajo control, y esto nos cuesta mucho dinero. El libro Cyberpunk GURPS, del que ellos tienen el original en su poder confiscado, era uno de nuestros grandes proyectos para este principio de los 90. El retraso de su publicación y todos los problemas que ha traído consigo este asunto nos han pillado en un mal momento. Bastantes productos han visto de rebote aplazado su lanzamiento, aparte del mencionado GURPS Cyberpunk, e incluso hemos tenido que dejar sin trabajo temporalmente a parte del equipo que lo preparaba. Es un gran problema.

Capítulo Quinto: Car Wars

L.- Car Wars es su primer juego traducido al español y al mismo tiempo el juego más vendido por su compañía en los USA ¿Cómo prefiere definirlo, como un juego de tablero o como un juego de rol? ¿o acaso como una buena herramienta para ser empleada en todos los juegos de rol de ambientación "post-apocalíptica" o de "futuro cercano"?

SJ.- Se puede jugar a Car Wars de distintas maneras. En su concepción, estuvo pensado como un juego de tablero, pero conforme fue evolucionando,



nando, se le fueron añadiendo más aspectos propios de un juego de rol. Actualmente, según se desee, puede ser jugado con continuidad como juego de rol o sencillamente pueden plantearse enfrentamientos concretos.

Capítulo Sexto: Killer

L.- ¿Jugaba frecuentemente a Killer cuando estaba en la universidad?

SJ.- Jugué un par de veces.

L.- ¿Cuál cree que es el mejor escenario (escenario real, no me refiero a la ambientación) donde situar un juego de Killer?

SJ.- Es un juego que se debe procurar jugar lejos de donde haya gente

ajena al desarrollo de la partida. Es por esto que no creo conveniente que se desarrollen partidas durante Jornadas, ya que es muy molesto para los demás jugadores que pueden estar intentando aislarse para reflexionar.

L.- ¿Tiene ahora alguna recomendación adicional para los Directores de Juego que no se le había ocurrido en el momento de su publicación?

SJ.- Una idea que no se recoge en el libro, debido a que en la fecha de su publicación todavía no era una tecnología de consumo muy desarrollada ni al alcance de la mayoría, es sustituir el panel de noticias por una conexión informática por teléfono (modem). Su consulta, de este modo, será mucho menos comprometida y los jugado-

res podrán recibir información sin abandonar la seguridad de sus hogares.

Capítulo Séptimo y último: Illuminati

L.- ¿Cree que es posible que perdure una amistad tras una partida de Illuminati?

SJ.- (risas) No. Illuminati es un juego para disfrutarlo a placer con verdaderos amigos (que seguro te perdonarán las malas jugadas) o con tus peores enemigos (con los que te podrás ensañar a gusto). Con personas a las que apenas conoces es más desagradable, porque puede ser que ya no las quieras volver a ver nunca más.

L.- Al empezar la entrevista declaró que éste era, entre sus juegos, su favorito. ¿Por qué cree que ha gustado tanto?

SJ.- Creo que la gente, como yo mismo, valoran en el juego lo original de su propuesta. Car Wars es nuestro "best-seller", y el que le va a la zaga es GURPS; aun así, estoy convencido de que Illuminati es mi mejor diseño. Los otros juegos que he desarrollado en cierto sentido han sido edificados sobre mecanismos de juego ya existentes. Esto no ocurre con Illuminati. Illuminati es único. Además, el tema que trata también es bastante atípico.

L.- Por último, ¿me firmará un ejemplar del libro?

SJ.- Será un placer. Y no olvides ... "Watch your back!"



DESAFIOS

Grupo de wargamers novato pero voluntarioso busca contrincantes de Third Reich en Córdoba. Quieren aprender a jugar mejor, y ya se sabe que la letra con sangre entra. Sus direcciones son: Juan José Reigal Amaro, C/ El Evangelio 2, 3º 1º. Córdoba. Tel: 281752; y José Antonio Benítez, C/ Sda. Familia 3, 2º, Córdoba. Tel: 283988.

Busco jugadores de Runequest para que jueguen una campaña ambientada en Glorantha. Interesados llamar o escribir a: Miguel Angel Gil, Pº Florida 45, 2º B. 28008 Madrid. Tel: (91) 5428601.



MERCADILLO

Busco que alguien me venda en inglés la 2ª edición de Runequest. También vendo Space Marine y Cry Havoc (con ampliaciones). Llamar al (91) 5428601 (Miguel).

Vendo Commodore 64 nuevo, con dos lectores de cassette, joystick, coprador de programas y cerca de 40 juegos de excelente calidad. Para más información llamad al (91) 207 79 17 (Ricardo)

CAR WARS

Juego de duelos motorizados



Con autorización de **STEVE JACKSON GAMES**

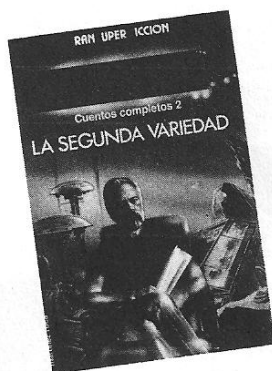


INTERNACIONAL

Mucho cuento, eso es lo que hay

Este bibliotecario, como imagino debe haberse notado a estas alturas, se ha impuesto la misión de salvar las almas de todos aquellos pecadores que tienen a bien leerse estas páginas. Y como casi todos ellos, criaturas descarriadas, son devoradores de trilogías y series interminables variadas, hoy —sin que sirva de precedente— voy a hacerles felices: comentaré exclusivamente libros de cuentos.

por Alejo Cuervo



Y que nadie me venga con quejas ni diciendo que no le gustan los cuentos, que todo eso lo tengo ya muy oído. Ahora mismo os explico cuál es el problema.

Resulta que al empezar una historia no sabes nada de nada: ni dónde está ambientada, ni cómo se llaman los personajes y, por no saber, no sabes ni siquiera si habrán buenos y malos. Y, claro, hasta que empiezas a aclararte un poco tienes que leer un montón de páginas prestando atención a los detalles.

Y como en realidad eres un vago del copón, quieres trilogías o novelas “mu gordas”, que una vez has conseguido aclararte puedes seguir leyendo sin pensar la hostia de rato. Porque mira que si justo cuando acabas de descubrir cómo van las cosas, va y se acaba la historia... ¡Hala, otra vez vuelta a empezar, qué palo!

Si no sólo te ocurre eso, sino que además has decidido que te parece maravilloso y tienes intención de seguir leyendo (sólo) para “pasar el rato” durante el resto de tu vida, hazme un favor y, al menos hoy, saltate el resto de esta sección: no creo que te guste lo que tengo intención de decir.

Bien, ahora que nos hemos quedado solos y ése que acaba de darse media vuelta no nos escucha, déjame decirte algo de él: está muerto por dentro.

Leer de esa manera es algo muy parecido a masturbarse. En realidad, a ese sujeto le importa un rábano que detrás de un libro haya un escritor (léase otra persona que quizás tenga algo que decir) o una

multinacional. No sabrá nunca qué es sentir un escalofrío mientras lees o manchar con lágrimas una página de texto impreso. Y haciendo una regla de tres con la analogía sexual, es más que probable que sea un amante tan egoísta como desastroso. (Habría que hacer un estudio estadístico al respecto... ¡Sería el argumento definitivo contra esta gente!).

En los cuentos cortos es precisamente donde más se impone el contenido sobre la forma: no hay tiempo para la paja y la estructura que se dé a la historia queda necesariamente supeditada a lo que quiere decirse con ella. Es un formato difícil, pero cuando el escritor conoce su oficio puede lograr tanto o mayor impacto que el que pueda ofrecer una excelente novela. Con el aliciente de que en una antología hay un montón de oportunidades de encontrarse con una joya de esas que nunca se olvidan.

Como demostración de todo lo anterior, ahí tenemos el segundo volumen de la Biblia, digo, de los Cuentos Completos de Dios, esto, de los Cuentos Completos de Philip K. Dick. *La Segunda Variedad* (Martínez Roca, 2.000 ptas.) son 475 hermosísimas páginas con, toma nota, 27 relatos en los que, con mayor o menor fortuna, Dick intenta transmitirnos lo que piensa de la vida y de los seres humanos. Digo con mayor o menor fortuna porque, evidentemente hay relatos más logrados que otros, pero en todos ellos puede rastrearse esa profunda convicción del escritor que se entrega a su obra y que convirtió a Dick en uno de los mejores escritores del siglo.

El que los relatos anteriores sean de ciencia ficción no es ninguna contradicción con todo lo que he venido defendiendo respecto a las virtudes de la Literatura (con mayúscula) frente a los productos destinados a la evasión, sino todo lo contrario. Es justamente en obras como la suya donde puede entenderse *por qué* tiene sentido escribir ciencia ficción (o, en general, cualquier tipo de tema fantástico), pese a que sabemos que todo lo que nos cuentan es mentira. Y la razón básica es que salirse de la realidad sirve para contemplarla desde perspectivas distintas —y a veces esclarecedoras— que las que pueden emplearse desde dentro de ella.

Que es exactamente lo mismo que propone la obra de otro genio del género que acaba de distribuirse en todas las secciones de “subcultura” de este país: Cordwainer Smith, *Piensa Azul, cuenta hasta dos* (Nova CF, 1.700 ptas.) y *La dama muerta de Clown Town* (Nova CF, 1.900 ptas.) reúnen todos los relatos cortos del ciclo de los Señores de la Instrumentalidad, a los que seguirán, en la misma colección y pasado algún tiempo, las novelas *Nostrilia* y *En busca de tres mundos*, completando la más personal y fascinante “Historia del futuro” jamás escrita.

El tema de fondo en este caso es el racismo y la lucha por la libertad, representado en el escenario de un futuro enormemente lejano donde se han hecho evolucionar diversas especies humanoides a partir de distintos animales, especies cuyos derechos son equiparables a los de los esclavos. Los mejores relatos del ciclo tienen la fuerza de verdaderos mitos, y su lirismo no tiene rival.

En fin, que no tiene nada de malo leer para pasárselo bien, como tampoco lo tiene dedicarse al *Circus Maximus* o al *Blood Bowl*, pero que quede claro que no leerse a Dick o a Cordwainer Smith es un pecado castigado con todo tipo de problemas sexuales. ●

GRUPO DE ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

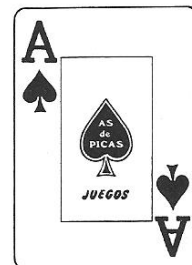
Ludómanos



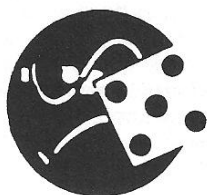
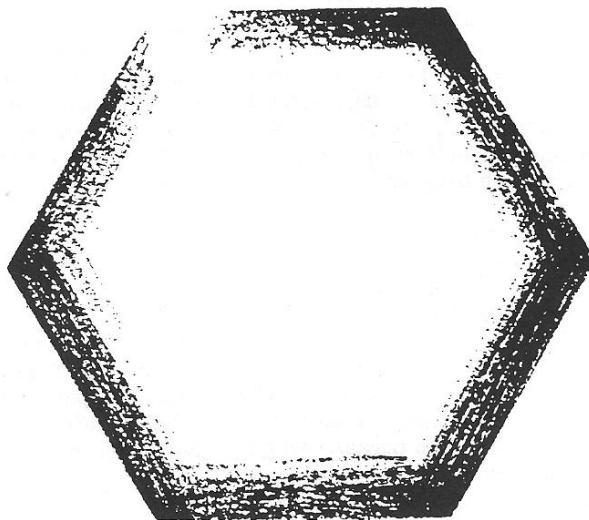
Castellón, 13
T: 96.341 52 64
46004 Valencia



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
T: 976.23 69 84
50005 Zaragoza



Bolivia, 1
T: 91.457 19 41
28016 Madrid

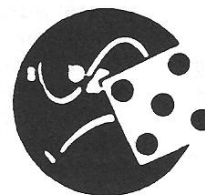


CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
T: 93.439 58 53
08029 Barcelona



Tiendas
asociadas



CENTRAL DE JOCS

Numancia, 112-116
T: 93.322 25 70
08029 Barcelona

JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES · ESTRATEGIA · ROL

Información y venta por correspondencia
a todas las poblaciones

¿Jugar contigo? ¡Nunca más!

Todos nosotros somos grandes jugadores pero ... ¿sabemos aceptar las perrerías que se nos hacen en el transcurso de una partida? ¿Hay rencores eternos en tu habitual grupo de juego? Si los jugadores que te rodean no saben aceptar que tú tengas menos escrúpulos que ellos ... al menos no hurgues en la llaga proponiéndoles según que juegos.

A los que no nos caen los dientes por reconocernos canallas, parece que el mundo se nos abre al descubrir el gran catálogo existente de "juegos para malos". Con un caótico de Dungeon, un melnibonés, o un esclarecedor del complejo Alpha puedes realmente disfrutar llevando a una encerrona a tus compañeros de aventura mientras interpretas a la perfección el rol de tu personaje, pero ¿qué cara pondrás cuando tu tierno y fiel paladín muera ensartado en la siguiente aventura al primer movimiento sospechoso? De poco servirá entonces justificar que "sólo ibas al servicio". El "jugador cerril", standard pasional siempre presente, te habrá liquidado ... "por si acaso". Ante esto, tristemente, sólo acaban quedando dos opciones: o se establece un filtro con los jugadores, o se establece con las situaciones de juego. Muchas veces será una pena, porque estas situaciones dan mucho "juego" a la aventura y frescor al grupo demasiado confiado, pero por otro lado, el "cerril" suele ser un buenazo del que muchas veces sabe mal prescindir.

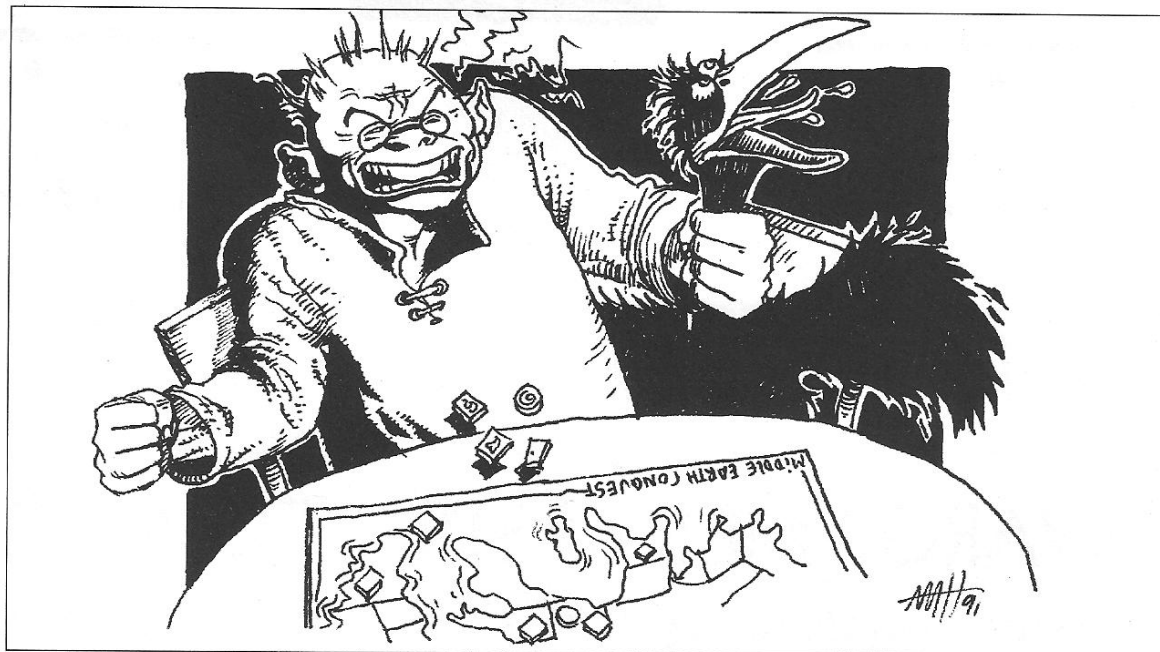
Ahora bien, lo que ya es de ser retorcido es invitar a este mismo jugador a una partida de un juego diplomático. Sufrirá al límite de despertar su úlcera, se venderá al más "sincero" (-Yo te creo, que tú eres buen chaval) y verá como se pisotean todos sus principios de nobleza y amistad. Hacer esto es más criminal que invitar a un periquito a una merienda de gatos (o a un Barça-Español, que es lo mismo). Así pues, ¿a quién puedes invitar a jugar a una sangrienta y canallesca partida de un juego de alianzas y traiciones? Entrevistando a Steve Jackson, reía mientras aseguraba que jamás jugaría al Illuminati con alguien a quien se lo acabasen de presentar ... porque era probable que nunca jamás quisieran volver a verle. Otra opinión a tener en cuenta, sutil y dura, es la de Xavi Salvador quien entre cervezas me aseguraba que todo habitual máster de rol debería pasar periódicamente por unas circunstancias similares, para que no se olvide de lo que es sufrir.

Retomando el hilo (si es que había hilo, que empiezo a dudarlo) hoy empezamos esta sección con un canto a la reflexión, porque más de una vez a ti, que te las das de "hombre de hielo", también te ha quedado el rencor hacia ese jugador canalla. Por pura supervivencia de grupo, se deben alternar los papeles; el pardillo debe dar caña y el villano, a veces, debe poder ser fiel. Si no es así, acabaríamos por aburrirnos.

Para acabar, sugiero una fórmula de juramento a utilizar en las circunstancias, o con los individuos, que el máster o anfitrión de una partida crea conveniente.

"Yo, (nombre del jugador), antes de empezar esta partida y en consecuencia en pleno control de mi persona y con plena consciencia de mis actos, juro que mi actuación en posteriores juegos no se verá afectada por lo que hoy pudiera sucederme, y pongo a (Dios, Master o anfitrión) por testigo de que si así fuere, me comprometería a surtir de bebidas la nevera totalmente a mi cargo para el próximo encuentro".

Normalmente, esto no falla. Y si falla, al menos bebes gratis. ♦





Guía para Lobeznos (blancos)

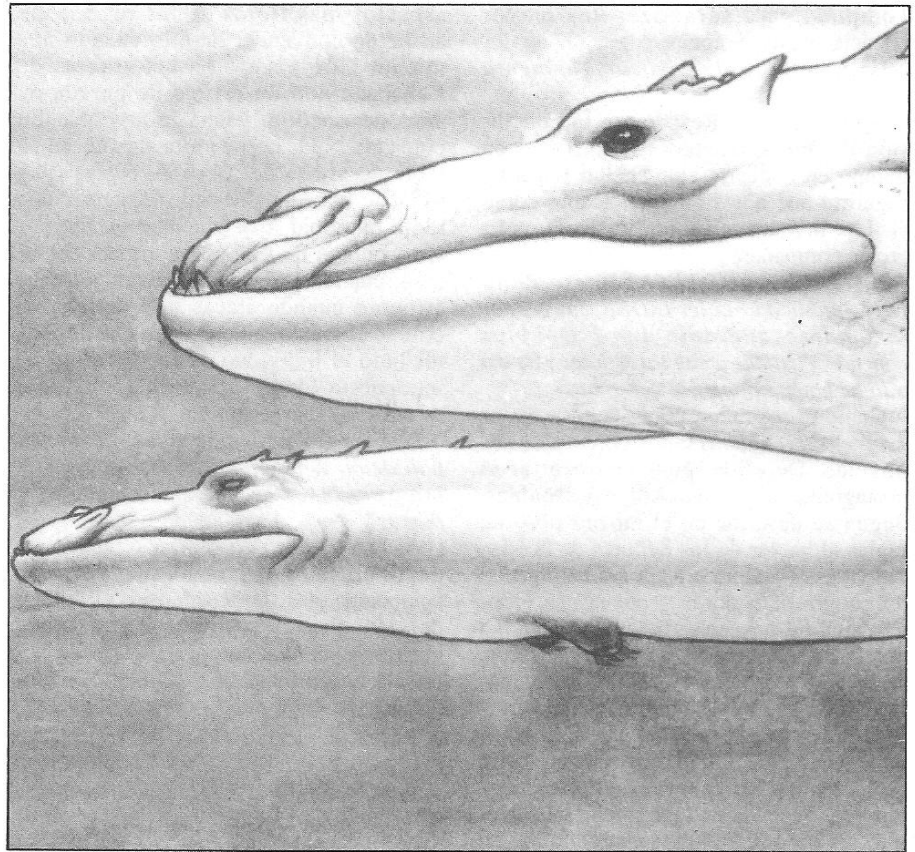
Dentro de este turno rotatorio en la sección del amigo Orco, llega el momento en que se dan respuesta a las inquietudes de las almas retorcidas procedentes de los infames planos del Caos o de las recónditas regiones de los Reinos Jóvenes. Para cualquier otra consulta, no dudeis en seguir escribiendo a esta vuestra guía del perfecto "boy-scout" del Multiverso: ¡No os podeis imaginar lo fácil que se soborna a Francis teniendo cerveza Tarkeshita!

por Eduard García, fiel servidor de Balo

Por suerte son ya bastantes los lectores que escriben a la revista con dudas sobre lo humano y lo divino de los Reinos Jóvenes. Como quizá era de esperar, los demonios y sus invocaciones son los que se llevan la palma de momento. ¡Adelante con ellos!

En lo referente a la invocación de demonios, las reglas dicen que el jugador podrá asignar mayor o menor cantidad de puntos de VC según el tiempo que dedique a buscar entre planos, mientras que el resto de puntos los distribuirá el DJ según el humor del día. ¿Quiere esto decir que, conociendo una sola invocación, el jugador puede acceder a una considerable variedad de demonios según distribuyan él y el DJ los puntos de VC en el mismo momento?

La respuesta que debes darle a tu exigente melnibonés, amigo Aníbal, es contundente: no. Como bien sabes, cuando un hechicero intente una invocación, deberá decidir cuanto tiempo va a dedicar a buscar entre el Millón de Esferas la criatura que necesita. Esto va a dar el número de veces que deberá tirar bajo su habilidad de Invocar y la fracción de los puntos de VC que podrá distribuir. Si consigues la invocación (punto imprescindible para que sigamos hablando del tema), entonces debes sentarte con el DJ, contarle en qué Poderes inviertes tus puntos y esperar su veredicto sobre los suyos. Esto definirá la raza a la que habrás acudido (por ejemplo el repugnante "Meep" de Zanat Sarka, del ejemplo del libro de reglas), fijando definitivamente sus poderes y niveles de características, y tu posibilidad de volver a utilizar esta invocación aprendida se limitará exclusivamente a esta raza; la única variación entre un individuo y otro será que se lanzarán de nuevo los dados en caso de que se deban determinar características (por ejemplo, FUE 3D8). Mala suerte si escogiste poderes inoperantes o si el DJ no calibró que te estaba sirviendo en bandeja una invulnerable fábrica de "destripa-PNJ's". El proceso es, como puedes ver, delicado y



puede complicarse si no se consigue atar al demonio invocado, por lo que lo más recomendable es quedar específicamente DJ y jugador-hechicero para solucionar con tranquilidad el tema antes de la sesión de juego. En caso de que la "necesidad" surja a media campaña y el personaje se encuentre en las condiciones adecuadas para intentarlo, reflexiona si no sería conveniente terminar el juego por ese día y continuar con el tema resuelto.

¿En qué tipo se incluyen los demonios detallados en las reglas y cuánto tiempo (y tiradas) se precisará para sacarlos de su infierno?

Como hemos comentado un poco más arriba, el tiempo y las tiradas vendrán detallados por el control que se quiera ejercer sobre la búsqueda. Los demonios

detallados en las reglas son una ayuda para los directores de juego que quieran hacer que sus jugadores se tropiecen con ellos en sus aventuras, como seres atados a PNJs o como razas descritas en grimorios encontrados. Si un jugador desea que su personaje invoque a un Hoojgnurp, deberá considerarlo del tipo 5, ya que definiendo la raza actúa como si distribuyera él todos los puntos de VC; además, deberá comprobar previamente que sus propias características permiten disponer de 232 puntos de VC (algo difícil ¿no?). Esto añade al juego gracia, o mejor dicho Caos, desde el punto de vista de que si juegas un día con un grupo de gente distinto al tuyo habitual, oirás hablar de demonios totalmente desconocidos para tí.

¿Pueden invocar los Agentes de un dios?

La capacidad de invocar está limitada a los hechiceros. Así, si un hechicero resulta que es agente, la respuesta sería afirmativa, pero si no lo es, pues no. Lo que seguramente te ha llevado a hacer esta pregunta es el hecho de que lo más normal será que los agentes de Señores Elementales o del Caos tengan a su servicio elementales o demonios, así como los Campeones de la Ley tendrán Virtudes; estas entidades se las habrán entregado los Grandes Sacerdotes de sus Templos, para garantizar una mayor eficacia en sus misiones.

La habilidad de Invocar ¿aumenta como las demás?

Efectivamente. Respecto a tu conclusión de que si así fuera tardarías poco tiempo en codearte con Theleb K'aarna, sugerirte que quizá también acabes como él. Las invocaciones son un juego peligroso, compañero.

En vuestro artículo "El peso de la Ley", publicado en el LÍDER 23, parece insinuarse que solo Lord Donblas concede Virtudes a sus sacerdotes ¿Es así o lo he entendido mal?

Como debes saber, pocos son los Señores de la Ley citados por Moorcock en sus novelas. De ellos, podemos centrar el protagonismo en dos: Arkyn y Donblas. Según se describe en el mismo libro de reglas al hablar de los Señores de la Ley, Arkyn es el Señor de las leyes naturales y del progreso; es por esto que sus sacerdotes, aunque posean suficiente capacidad (POD e INT) como para ser hechiceros, serán ante todo científicos. Así pues, más propio de Arkyn será dar a sus agentes y sacerdotes objetos fruto de la aplicación de la tecnología, como puede ser el golem de hierro (robot, hablando en plata, aunque usase espada en lugar de láser) con el que se encontró Aubec de Malador en Kaneloon, o el mismo pájaro metálico de Myshellia que llegó a cabalgar el propio Elric. Por otro lado tenemos a Donblas, Señor de la Justicia. En aras de imponer a toda costa esta "Santa Justicia", básicamente dirigida contra el Caos y sus servidores, a los sacerdotes de Donblas que tienen capacidad para ello se les educa en el arte de invocar Virtudes. Esto no quiere decir que Arkyn no pueda otorgar una Virtud ni que, al mismo tiempo, Donblas no pueda ofrecer una máquina (o el conocimiento para construirla), pero en un principio así están las cosas. Además, Don Blas, con perdón de Balo, es mi favorito.

¿Cómo se puede saber si un crítico rompe el arma o dobla el valor de los puntos de daño? ¿Qué sucede si un ataque a porcentaje normal es detenido con un crítico?

Según viene explicado en las reglas, un impacto crítico romperá el arma que consiga detenerlo; si la desafortunada víctima no consigue su tiro de parada (o si no consigue un crítico en Evitar, si era eso lo que intentaba) entonces recibirá, entre otras desgracias, el doble del daño habitual efectuado por el arma. Según las reglas, insisto, si un ataque es magistralmente detenido con un crítico de parada, se romperá el arma del atacante. Ahora bien, aunque cabe reconocer que aporta momentos de gran dramatismo y tensión, este siempre me había parecido uno de los aspectos más flojos de las reglas; me acabé de convencer de ello cuando una vez un ladronzuelo en las afueras de Bakshaan con un crítico de parada de daga destrozó mi hacha lormyriana. En consecuencia, como nota de pie en la tabla de armas del libro de reglas (pag 47), me tomé la libertad de sugerir una regla opcional, que consiste en otorgar unos puntos de vida a las armas. En tal caso, cuando en parada frenas un ataque crítico o cuando atacas y te detiene un crítico, el arma recibe el daño que hubiera recibido el individuo de no haberse ella interpuesto (doble del normal, claro); si "sobrevive", no se rompe.

¿No debería aplicarse algún tipo de penalización a quien realice alguna maniobra o combate llevando una armadura de placas?

Al leer el libro de reglas, o cualquiera de los artículos de presentación del juego aparecidos en LÍDER (nº. 16 o el dossier del 19), Francisco, ya te habrás dado cuenta de que los autores han optado por un diseño de mecánica de juego y com-

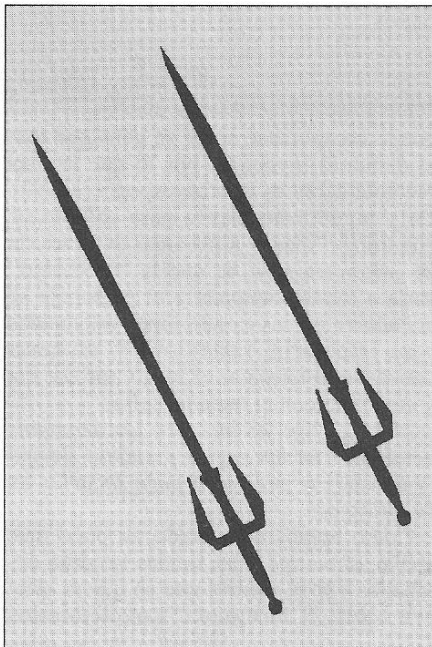
bate que se podría llamar "de complejidad intermedia", a medio camino de los que lo ponderan todo y los que solucionan un minuto de combate con una tirada de dados. En lo que se refiere a la armadura, se limita el movimiento de quien la lleva si tiene una FUE inferior a 15 y se recuerda lo peligroso que resultaría un chapuzón con ella puesta ... el resto corre de tu cuenta. Unas reglas nunca son un texto sagrado y quien cree que presentan alguna deficiencia es muy libre de completarlas. Lo que el equipo de traductores no podemos hacer es rectificar el texto del autor, que ha optado por esta sencillez, pero siempre podemos sugerir a los directores de juego las mejoras que creamos convenientes. Vuelvo a recordar que para esto tenemos la sección La Voz de Su Máster.

¿Qué probabilidad tiene un PJ de hablar y escribir la Lengua Común? ¿Y un bárbaro del Desierto de las Lágrimas de hablar Mong?

No creo que debas tener ningún remordimiento de conciencia para dejar a tus PJ hablar sin problemas su lengua natal; si quieres pon trabas a quien presente una INT inferior a 6, pero en cualquier otro caso sería rizar el rizo. Ahora bien, una cosa muy distinta es leer y escribir. Salvo las clases cultivadas (sacerdotes, nobles y mercaderes), se debe interpretar que nadie sabe escribir a no ser que desee invertir en ello una de sus habilidades suplementarias a la hora de crear el personaje, o que acuda a un Templo-Escuela de la Ley a que le enseñen. De hecho, en estos mundos de ambientación fantástica siempre subyace el modelo medieval, y como muy bien puedes ver si juegas a Aque-larre, pocos escribían en esa época aparte de los monjes y otra gente dedicada al estudio.

¿Podríais ofrecernos información sobre la navegación, sobre tipos de barcos, cantidad de tripulantes que precisa cada barco, etc?

Aún sabiendo que la respuesta no va a ser totalmente satisfactoria, te pido un compás de espera y un poco de paciencia. En el suplemento de Stormbringer titulado *White Wolf*, se publica un extenso capítulo que precisamente hace referencia a la navegación, incluyendo varios ejemplos de fichas de barcos y la manera de confeccionar nuevas naves. Así pues, o te esperas (en el orden previsto tenemos Demonios y Magia, que ya está listo, El Octógono del Caos, en curso de traducción, y El Lobo Blanco: tampoco falta tanto), o buscas el original de Chaosium en tu habitual distribuidor especialista. Otra solución es sugerir, para cubrir el período de "impasse", algunas reglas sencillas que se podrían publicar en esta revista ¿Te atreves con ello? ◆



¡DOS TIENDAS!



Gran Via C.C., 519
08015 Barcelona
Tel. 454 6750



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

BILLARES SOLER

JOCS I COSES



Desde Rusia con Hexágonos o el inmenso Frente (lúdico) del Este

Hace dos meses se conmemoró el cincuenta aniversario de la invasión de la URSS por Alemania durante la Segunda Guerra Mundial. Los wargameros llevan décadas (sin exagerar) celebrando casi todas las batallas de aquella gigantesca campaña y sin duda ahora, motivados por la efemérides, le van a dar a los dados de la blitzkrieg y el General Invierno todavía más.

por Andrés Asenjo y Pepe L. Jara



No cabe duda. Es el juego de guerra por excelencia. Turno 1, 22 de junio de 1941. Un tablero que puede tener dimensiones de tapete modesto o de gigantesca mesa de reunión ministerial. Unas fichas, que pueden ser desde doscientas hasta varios miles. Unos jugadores, que pueden ser desde dos hasta equipos que se pelean más entre sí que contra el enemigo.

Y la historia de siempre: el ataque sorpresa alemán (una hora antes se dejaba pasar el último tren que los rusos enviaban con suministros a sus aliados) en el transcurso del cual la Wehrmacht se disolverá como un azucarillo en las inmensas estepas rusas. Prácticamente todas las casas fabricantes de juegos han puesto su granito de arena en forma de juego sobre toda la campaña, una parte o simplemente alguna pequeña batalla, haciendo del frente del Este el escenario con más wargames publicados.

Para los que gusten de la visión global, los juegos estratégicos sobre el frente oriental van desde el razonable y clásico Russian Campaign de Avalon Hill (ver fichas técnicas en otro lugar de este reportaje) hasta el clásico, titánico y sobrehumano Fire in the East-Scorched Earth de GDW. Además de estos dos cabezas/fuera de serie, Avalon Hill lanzó Russian Front (un loable intento, polémico y notable) y la revista Command, en su número uno, incluyó un juego encartado sobre el tema, con unas hábiles reglas que impedían la habitual estrategia rusa de buscar el fondo del tablero cuanto antes. (Algo que Stalin y Stavka no hubieran tolerado. Imagínate como jefe del ejército ruso explicándole al Padrecito que la mejor línea de defensa está en el Dnieper; en aquella época, un fusilamiento salía muy económico y Stalin era pródigo en fusilamientos).



Luego vienen las grandes visiones parciales, dedicadas a quienes viven en pisos de los de ahora. En su momento, los alemanes ya pensaron en los futuros wargamers y por eso, en lugar de atacar a mogollón, se dividieron ordenadamente (como siempre hicieron ellos) en tres grandes grupos: Grupo de Ejércitos Norte, con parada final en Leningrado; Grupo de Ejércitos Centro, con parada final en Moscú, y Grupo de Ejércitos Sur con parada final Stalingrado, vía Kiev.

En materia lúdica, el Grupo de Ejércitos Norte ha resultado ser el "patito feo", y pocas simulaciones encontramos sobre el tema (SPI, que Dios tenga en su gloria, publicó un Leningrad que no estaba mal).

El Centro naturalmente, ha sido tratado extensamente: allí estaba Guderian con la mayoría de los panzer alemanes y allí se produjeron algunas de las mayores batallas y bolsas, para acabar en el invierno del 41-42 con el primer contraataque ruso a las puertas de Moscú (Para los que lo encuentren, Moscú 1941, de SPI y reeditado por TSR, y Panzergruppe Guderian de Avalon Hill son juegos obligados).

El Sur también existe, y si no que se lo digan a Manstein. En el curso de la ofensiva alemana en otoño del 41, cuando el Grupo Norte llegaba a las puertas de Leningrado (septiembre) y en el centro se creía que ya no había más rusos desde Smolensk hasta Moscú; el sur estaba resultando más duro de roer. ¿Razones? Por decir una, había menos alemanes y más rumanos en el lado del Eje. Entonces, el OKW tomó la decisión de desviar los tanques de Guderian desde el centro hasta Kiev para resolver aquel contencioso. Fue todo un éxito, pero la ofensiva hacia Moscú no pudo renovarse hasta noviembre, cuando ya el tiempo comenzaba a ponerse cabrón. Para operacionales en este sector, y llegando hasta las batallas del 44, Panzerkrieg de Avalon Hill. Hay más juegos recomendables (ver fichas técnicas), pero tratan ya de la ofensiva de verano del 42 o de batallas posteriores.

El lado táctico

Durante los primeros meses, la ofensiva alemana fue arrolladora, pero a pesar de toda la propaganda triunfalista, los militares se fueron dando cuenta de que el desgaste que suponía la guerra contra los rusos era mucho mayor que todo lo visto hasta entonces en el frente occidental. Si quieres experimentarlo en tu propia carne, prueba con juegos como Panzerblitz, Squad Leader o Advanced Squad Leader (todos de Avalon Hill). Puedes rememorar momentos inolvidables, como la primera vez que una avanzadilla alemana

se topó con un T-34, o los contraataques sorpresa de la caballería rusa, por poner dos ejemplos.

En general, cuando el wargamer se sumerge en todos estos juegos termina descubriendo que los alemanes podían ganar todas las batallas, pero jamás la guerra. Especialmente con la amenaza de un segundo frente y la inmensa ayuda de los Estados Unidos a la URSS. Aunque también hay otras razones; sigue leyendo y verás.

Rusia: "los por qué"

Cuántas veces nos habremos preguntado el por qué de los alemanes se atacaron de una forma tan evidente en Rusia. ¿La menospreciaron como adversario bélico? o por el contrario ¿Fueron ellos quienes se sobrevaloraron?

Las dos preguntas pueden tener una respuesta positiva, pero no todo se resume en estas dos simples consideraciones. Si echamos un vistazo a la historia escrita que nos ha llegado podemos ver que dentro del ejército alemán había ciertos detractores de la operación Barbarroja.

El General Thomas, jefe de la Oficina de Armamento y Economía de Guerra del Estado Mayor Alemán, ya había predicho que el avance alemán sería muy penoso por la posible falta de medios para llevarlo a cabo correctamente. En 1940 dicho general presentó un informe a Halder, en el cual se suponía por ejemplo que, sólo se podría cubrir el cincuenta por ciento de las necesidades de neumáticos del ejército y además, que el combustible disponible solo cubriría las exigencias de los dos primeros meses de combate. Por otra parte, la gran variedad de vehículos existentes suponía una pesadilla para los talleres de reparación y mantenimiento; es por esto, por lo que el movimiento masivo de tropas tendría que realizarse siempre por ferrocarril.

El propio Halder, jefe de Estado Mayor, se opuso a la decisión de Hitler de atacar, ya que le previno sobre la potencia real de la Unión Soviética. El Führer desde luego no compartía en absoluto el descontento de sus generales por la operación. Pensaba que muchos de ellos se habían quedado impresionados por las campañas propagandísticas del ejército ruso cuando se realizaron visitas a los acuartelamientos soviéticos en 1939 y 1940, además los alemanes, según pensaba el fuhrer, tendrían que demostrar la superioridad de la raza aria sobre los pueblos eslavos.

Por otro lado los defensores del ataque también creían poseer razones de peso por las cuales la operación sería un éxito total. Una de ellas fue la pobre actuación del

ejército soviético en la Guerra de Invierno contra Finlandia (diciembre de 1939). Esta confrontación no debió tomarse como medida del empuje del ejército soviético. Las causas y el desarrollo de la misma, no volverían a repetirse dos años más tarde. Estadísticamente es cierto que los rusos perdieron muchos hombres y material, pero a cambio sus estructuras de mando habían asimilado las enseñanzas del campo de batalla, como por ejemplo la abolición, en 1940, del sistema de mando compartido.

Debería de haberse medido con más cautela el momento exacto del ataque. Quizás hubiera sido aconsejable el haber destruido al Reino Unido antes de lanzarse a la conquista de las estepas, o quizás haber planeado mejor un ataque por dos frentes totalmente distintos, por ejemplo, por la frontera persa.

Múltiples pueden ser las causas de la pérdida de una guerra, pero en este caso existió desde el comienzo un grave problema de aproximación al potencial real de defensa de un país tan vasto como la Unión Soviética.

Revisión de los juegos a tu alcance (o casi)

Esta es una clasificación informal. Por muchas barbaridades que leas, todos los juegos aquí citados valen la pena. Si no, no los habríamos puesto.

Hay categorías para todos los gustos, pero como este reportaje lo escribimos nosotros, hemos clasificado los juegos en los siguientes grupos:

Rara Avis

STURMOVIK (táctico aéreo).

Una de las expansiones de Air Force (Avalon Hill). Difícil de conseguir, pero merece la pena buscarla. Posibilidad de generación de escenarios para todo el frente del Este, de 1941 a 1945.

Ficha técnica.

Duración: tarde con los amigos (un escenario con pocos aviones) - toda la vida (gran campaña).

Superficie necesaria: cabe hasta en una mesa camilla.

Altura de los apilamientos: despreciable.

Necesidad de vigilancia del tablero: No.

Nivel algebraico: 7 de Avalon Hill

Tiempo necesario para recoger el juego: despreciable.

Índice kálfiano: pequeñas neuralgias a partir de 6 aviones por bando.

SERIE DE PEOPLE'S GAMES:

Korsun Pocket, Black Sea, Black Death, Kiev.

Maravillosas simulaciones históricas en las que siempre ganan los rusos (no en vano la marca se llama Juegos del Pueblo). Nada más abrir la caja se oyen las notas de Los Remeros del Volga, y en muchas ocasiones los alemanes ya salen con las manos en alto. Pero valen la pena, creednos.

Ficha técnica:

Duración: Todos implican un fin de semana como mínimo, y unas cortas vacaciones como máximo.

Superficie necesaria: Mesa de comedor para familia numerosa.

Altura de los apilamientos: Respetable pero manejable.

Necesidad de vigilancia del tablero: No hace falta, las fichas rusas controlan a las alemanas.

Nivel algebraico: Elevado, esto es una simulación.

Tiempo necesario para recoger el juego: Nulo, los alemanes lo recogen antes de irse a Siberia.

Índice kafkiano: Muy alto si juegas de alemán y no eres masoquista.

TURNING POINT STALINGRAD:

(Operacional terrestre)

La dura batalla por Stalingrado (sin llegar al final del VI Ejército, para que el alemán no se desmoralice), en bonito mapa zonal y con buena capacidad de juego en solitario.

Ficha técnica.

Duración: tarde con los amigos para el escenario introductorio, fin de semana intensivo para los escenarios largos, y si tienes la expansión, cortas vacaciones.

Superficie necesaria: Mesa de comedor

Altura de los apilamientos: No hay, repetimos, no hay apilamientos.

Necesidad de vigilancia del tablero: Vigilancia moderada (peligro de infiltraciones de una zona a otra).

Nivel algebraico: 4 de Avalon Hill

Tiempo necesario para recoger el juego: algunos minutillos.

Índice kafkiano: prácticamente nulo. Recomendable para mentes estresadas.

*Estratégicos***SERIE EUROPA:**

Fire in the East (volumen I), Scorched Earth (volumen II), The Urals (Apéndice I), Siberia Patria querida (en preparación, vendrá traducido)

¿No conocéis la serie Europa? Pues lo tenéis claro, muchachos.

Ficha técnica:

Duración: Toda una vida (para escenarios introductorios y clasificación de las fichas) Una eternidad para gran campaña.

Superficie necesaria: Salón comedor, con vistas y habitaciones adyacentes para descanso y almacenaje de fichas eliminadas.

Altura de apilamientos: Aprox. 5 cm

Necesidad de vigilancia del tablero: Intensiva y total, recomendamos guardia jurado para las campañas.

Nivel algebraico: Muuuuy pero que muuuuy difícil.

Envases necesarios para guardar fichitas: Montones de sobres de plástico autosellables.

Tiempo necesario para recoger un juego: No te preocupes, ya lo recogerán tus nietos.

Índice kafkiano: ¿Adivinas a qué jugaba el protagonista de Metamorfosis, antes de irse a dormir?

RUSSIAN FRONT:

El segundo juego de Avalon Hill dedicado a la campaña de Rusia. Bonito mapa, bonitas fichas, bonito lfo.

Ficha técnica:

Duración: Cortas vacaciones.

Superficie necesaria: Mesa de comedor, con mesita auxiliar para los combates.

Altura de los apilamientos: Despreciablemente baja.

Necesidad de vigilancia: Moderada.

Nivel algebraico: 6 de Avalon Hill

Tiempo necesario para recoger un juego: El suficiente para comentar la partida.

Índice kafkiano: Normal para movimiento, algo espeso para los combates.

RUSSIAN CAMPAIGN:

El clásico de Avalon Hill, se sigue jugando bastante pese a llevar más de una década en el mercado. Interesante, deberías tenerlo.

Ficha técnica:

Duración: Cortas vacaciones.

Superficie necesaria: Mesa del comedor, sin mesita auxiliar.

Altura de los apilamientos: baja.

Necesidad de vigilancia: No demasiada.

Nivel algebraico: Se hizo antes de inventarse el álgebra.

Tiempo necesario para recogerlo: Poco.

Índice kafkiano: Peligrosamente adictivo.



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



Operacionales

SERIE DE CLASH OF ARMS:

Winter Storm, Last Victory y Edelweiss

Tres juegos en torno al intento de liberación del VI Ejército en Stalingrado, la batalla de Kharkov y la campaña hacia el Cáucaso respectivamente. Bonitos de verdad (si no los juegas, puedes colgar los mapas en la pared).

Ficha técnica:

Duración: De cortas vacaciones a año sabático, según escenario.

Superficie necesaria: Pasillo o galería respetable para Edelweiss, el más grande. Mesas de reunión para los otros.

Altura de los apilamientos: muy poca.

Necesidad de vigilancia: Mucha; las reglas de suministro son tan detalladas que a veces las fichas se mueven solas.

Nivel algebraico: Si pensabas que la Serie Europa era difícil, prueba esto, macho.

Tiempo necesario para recogerlo: Edelweiss, cinco minutos con aspirador.

Índice kafkiano: Edelweiss rebasa el índice kafkiano y alcanza el nivel 8 de la escala Richter.



PANZERGRUPPE GUDERIAN

El Grupo de Ejércitos Centro en todo su esplendor. Correr, correr, de eso se trata. Cuanto más corras y más rusos mates, más feliz serás (si no eres el ruso, claro). Pequeña nota: las fichas rusas sólo son conocidas por el ruso, que para eso habla su idioma.

Ficha técnica:

Duración: cortas vacaciones.

Superficie necesaria: Mesa de reuniones.

Altura de los apilamientos: poca, no hay tiempo para apilarse.

Necesidad de vigilancia: Sí, especialmente a los rusos, que los carga el diablo, y más en aquella época.

Nivel algebraico: 6 de Avalon Hill.

Tiempo necesario para recogerlo: Se recoge solo, ¡va tan deprisa!

Índice kafkiano: Si no te gustó el escondite, no te lo aconsejamos.

PANZERBLITZ

Operacional multiuso. De él surgió una familia (Panzer Leader y Arab Israeli Wars). Fichas gordas, de las que no se pierden. Lástima de tablero esquemático.

Ficha técnica:

Duración: Tarde con amigos, o fin de semana.

Superficie necesaria: Mesa de comedor.

Altura de los apilamientos: Poca.

Necesidad de vigilancia: No demasiada. Permite el paso de gatos.

Nivel algebraico: variable Avalon Hill, no demasiado alto.

Tiempo necesario para recogerlo: Lo recogerás mucho antes de lo que tardaste en elegir el escenario.

Índice kafkiano: Si no te gustan demasiado los tanques, no hay peligro.

Tácticos

ADVANCED SQUAD LEADER:

¿Tampoco conoces el ASL? ¡Vete a la sección de rol en la página 689 y no vuelvas por aquí!

Ficha técnica:

Duración: Un ejemplo de que el tiempo es relativo. Escenarios cortos pero muy frecuentados. Las autoridades sanitarias recomiendan no jugar más de dos horas seguidas, si no corres el riesgo de contraer varios virus: TEM, LOS, DMs, MALFUNCTION, etc.

Superficie necesaria: Depende, ¿cuántos mapas tienes? Desde mesa camilla a pista de baile.

Altura de los apilamientos: Mediana, además son apilamientos nerviosos, que

constantemente deben ser revisados (ametralladoras que se estropean, soldados sin moral, líderes que intentan soltar discursos, etc.)

Necesidad de vigilancia: ¡Que no se mueva nadie!

Nivel algebraico: 10 de Avalon Hill + TEM + LOS + HINDRANCE +....

Tiempo necesario para recogerlo: Si eres ordenado, tienes un problema.

Índice kafkiano: Es lo más parecido a un electroshock. Recuerda, Freud lo usaba con buenos resultados.

UP FRONT:

El mus del frente del Este. Dos mazos de cartas te harán vivir las aventuras al borde del abismo.

Ficha técnica:

Duración: Pocos pero intensos descartes.

Superficie necesaria: Bandeja (lo hemos visto jugar en el tren)

Altura de los apilamientos: ¿Altura de qué?

Necesidad de vigilancia: Ojo con los faroles.

Nivel algebraico: 9 de Avalon Hill

Tiempo necesario para recogerlo: En un periquete.

Índice kafkiano: En España se juega mucho a las cartas (así en la mesa hay sitio para las copas). Un juego que nos va. ●

Necesitamos un cuartel

por Andrés Asenjo



Escenario para ASL



GRIVA. RUSIA. 17-NOV.-1942.

Mil novecientos cuarenta y dos fue un año duro para los alemanes destinados en Rusia. Nos encontramos en el valle de Lutschessa, cerca del pequeño pueblo de Griva, donde elementos dispersos de la división de infantería 262 y 185 del ejército soviético, tratan de romper el cerco que ha conseguido realizar una de las mejores divisiones de la Wehrmacht, la Grossdeutschland.

En esta zona se encuentra el 110 regimiento de la misma. Por este punto fue por donde el contraataque soviético se llevó a cabo.

Después del ataque inicial y de haber logrado su objetivo, los soviéticos debieron doblegarse de nuevo ante una consolidación del frente por parte de este regimiento y el Kampfgruppe Lindeman. Para el 3-2-1942 los alemanes habían ya tapado la grieta producida y se enfrentaban a sus enemigos con una moral más alta y unas fuerzas operativas algo mejor consolidadas.

Poco antes del escenario aquí representado, se llevó a cabo un fuerte bombardeo artillero por parte soviética, pero apenas obtuvo resultados por la gran cantidad de barro que había en la zona.

Condiciones de victoria

El jugador que domine el edificio 22W8 al final de la partida gana; si nadie domina, ganará aquél que consiga más VP.

Nivelación de escenario

★ Añadir otro 8-0

✚ Añadir dos 4-4-7² más

Turnos

RUSOS: Despliegan primero	1	2	3	4	5	6	7	FIN
ALEMANES: mueven primero								

 	Elementos del Regimiento de Infantería de la 110 División					
	4-4-7	9-1	9-0	MMG	LMG	P ₂ IIIJ
	9		2		7	
 	Elementos de la 1ª. Compañía de Ingenieros de la Grossdeutschland					
	E 8 ³ -3-8 A	9-1	7-0	LMG	x 10 24-1	
	4			2	Lanzallamas	

 	Elementos de la División de Infantería 262 (ELR 3) (SAN 3)						
	5-2-7	4-2-6	10-2	8-0	7-0	HMG	MMG LMG
	5	13		2	2		5



N

22

12

Alemanes

Despliegan por caminos 21Q10 y 21I10 y hexágonos intermedios.

Rusos

Despliegan al Sur del tablero 21 y 22, a no más de 3 hexágonos del borde.

Reglas especiales

Se utilizarán las reglas de barro, en los dos tableros.

¡INAUGURAMOS!

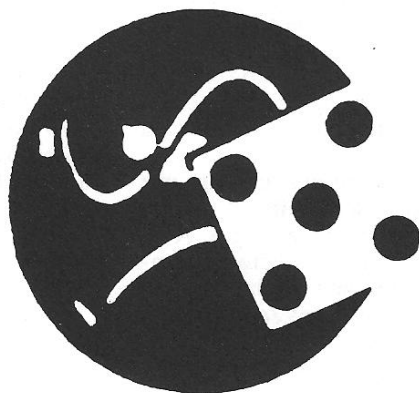
Ya tenemos **dos** tiendas.
Estamos de enhorabuena,
porque abrimos nuevas puertas
al juego y a la imaginación
en

C/. Numancia, 112-116

(junto a Travessera de les Corts)

Tel. (93) 322 25 70

08029 Barcelona



CENTRAL DE JOCS



La Batalla de Rolica

Durante la Guerra Peninsular los mariscales franceses parecieron afectados por el calor y el vino, perdiendo el sentido común y habilidad táctica en sus encuentros con los ingleses. Este combate es una de las pocas ocasiones en que la cordura prevaleció, y constituye un brillante ejemplo de maniobra evasiva ante un ejército enemigo más numeroso que intenta desbordar una fuerte posición.

por Jesús M.^a Cortés Meoqui

Las tropas que midieron armas en Rolica distaban mucho de ser los disciplinados ingleses, entrenados en el fuego por líneas a menos de cien metros del enemigo, y las masas de reclutas franceses apelonados en columnas, que fueron batidos en los campos españoles una y otra vez.

El ejército inglés desembarcado el 1 de agosto avanzó para encontrarse frente al enemigo en los alrededores de Obidos. Frente al recién llegado Wellington estaba el ejército de Delaborde (alrededor de 4.000 hombres) y Loison (5.000), intentando ambos confluir para eliminar a los recién llegados ingleses.

El general Delaborde desplegó sus escasas unidades en una línea de cerros rocosos salpicados de matorral y pinos. Wellington se decidió por avanzar sus unidades por los flancos de esa fuerte posición antes que arriesgarse a un ataque frontal; a fin de soslayar la amenaza de Loison, destacó 3 batallones portugueses y un escuadrón de Dragones Ligeros para envolver la izquierda de los franceses y cortar su retirada, mientras el grueso del ejército los entretenía simulando un ataque frontal. Eran las siete de la mañana.

Delaborde, desde las elevaciones, pudo apreciar la maniobra enemiga y replegarse, bajo la protección de sus tropas ligeras, hacia una nueva cadena montañosa. Comenzaba de nuevo el juego del gato y el ratón. Wellington destacó a Trant y Ferguson por los flancos mientras el centro ascendía penosamente las laderas de la polvorienta meseta. Las escaramuzas entre voltigleurs e ingleses armados con rifles se sucedían entre la maleza y piedras; la artillería inglesa nada podía hacer pues el general francés ocultaba sus unidades aprovechando lo escarpado del terreno (¿Tal vez aprendió aquí el futuro Duque de Wellington la habilidad de esconder tropas, que tantos éxitos le diera en el futuro?).

El centro inglés exasperado por tener al enemigo una y otra vez a su alcance sin poder combatir, avanza impetuosamente encabezado por el 29º Rgto. A su frente, el 4º Bón. de Suizos, poco afectos al Emperador, se arrojaron hacia ellos para rendirse, con tal entusiasmo que desordenaron el avance inglés, momento aprovechado por los escaramuceadores galos para abrir fuego. El 9º Rgto. avanza en apoyo del 29º enzarzándose en duro combate a lo largo de la escarpada pendiente; a pesar de la oposición imperial los diezmados y desorganizados regimientos ingleses lograron coronar la cresta, sólo para encontrarse con el grueso francés.

En ese momento Wellington -viendo sus dos regimientos prácticamente exterminados- dio la orden

de avance general, lo cual provocó a su vez el retroceso de las unidades francesas que abandonaron tres cañones y varios heridos en su movimiento.

Delaborde había esperado en vano durante toda la batalla la llegada de Loison, lo cual hubiera inclinado en su favor la balanza.

Simulación de Rolica

13.000 ingleses contra 4.000 franceses es una abrumadora ventaja en batalla campal, pero en este caso se trata de salvar los batallones imperiales dando así tiempo a la llegada de los anhelados refuerzos. Por una parte Wellington tendrá que luchar contra la impetuosidad de sus propios hombres (especialmente el 29º y 9º Regtos. tendrán la condición de "exaltados" o "impetuosos", muy difíciles de controlar en el test de moral) y contra el reloj.

Los suizos al servicio francés, con su baja moral, al desordenar el avance inglés fueron ayuda inesperada, que debe ser reflejada, así como su tendencia a la deserción.

Terreno

Las dos cordilleras montañosas son de vital importancia por ser los únicos accidentes destacables en una llanura apta para cargas de caballería; así como por constituir dos murallas de contención para la avalancha inglesa.

La ventaja francesa de lucha con pendiente a favor, y aprovechando lo rugoso del terreno para protegerse del fuego enemigo son aspectos decisivos.

Los ríos son vadeables, pero obstaculizan el movimiento y desordenan las tropas que los atraviesan.

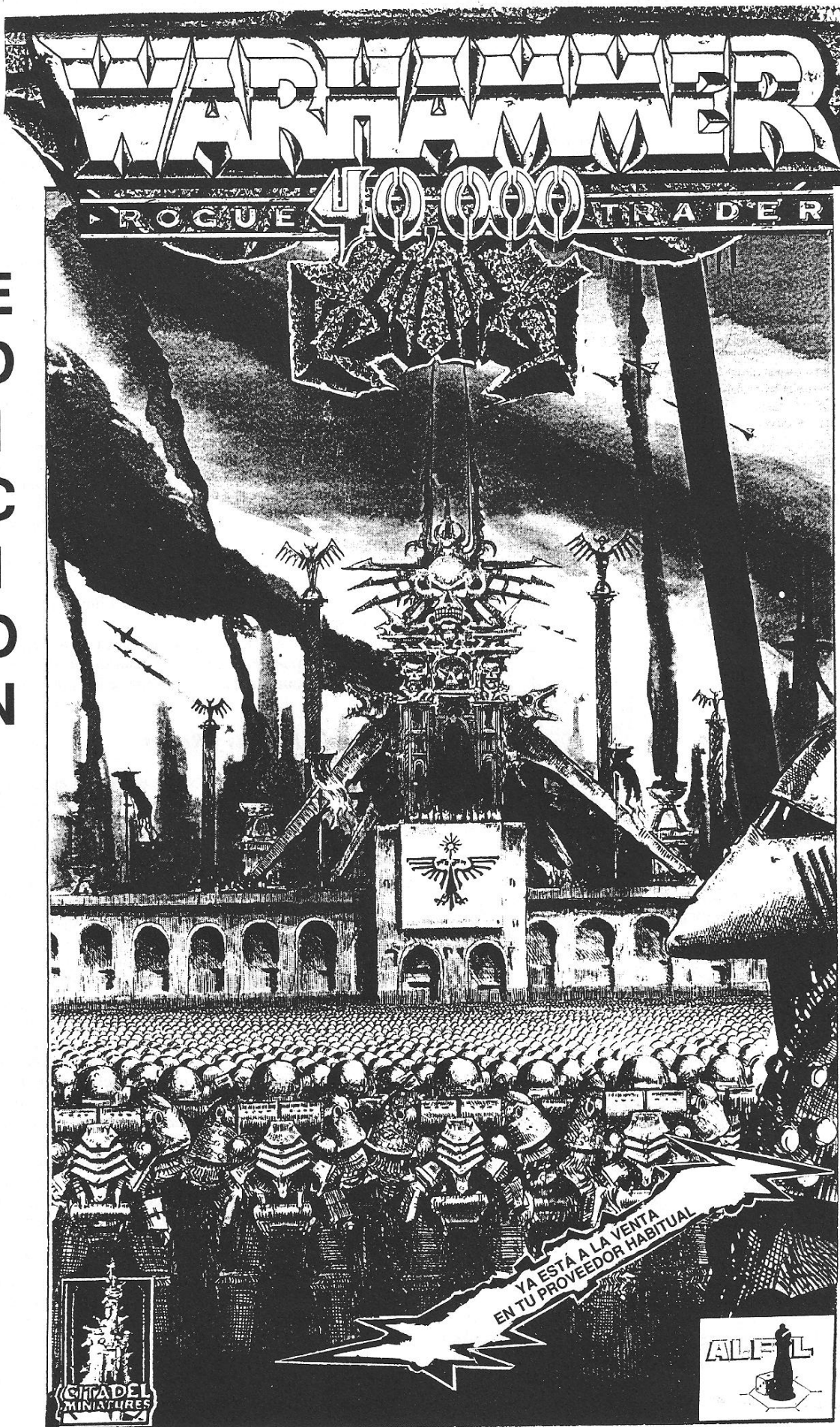
Factores a considerar

La posible llegada de Loison, para lo cual lanzaremos un dado de 10 caras, con 1 se producirá su llegada por el sur.

Mapas

No uno, sino dos mapas deberá superar el jugador inglés en su afán por capturar a los huidizos franceses. En lugar de representar en el plano la posición de las

EDICION



EN CASTELLANO



Fundadores, 9
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

unidades, voy a indicar por dónde entrarán dejando a los jugadores el distribuir sus tropas en columnas (inglés) o desplegarlas dentro de la zona acotada (francés).

Objetivos

- Primer mapa:

Entrada de los ingleses por cualquier vía señalada con "I", así como por la zona campo a través entre ambas carreteras.

Los franceses desplegarán en la zona punteada con "ZDF" y deben mantener durante 3 horas Rolica, pudiendo retirarse posteriormente por las líneas señaladas con "F" hasta la segunda posición.

Victoria inglesa: si desalojan a los franceses de Rolica antes de ese plazo o si cortan una de las dos vías de retirada con un Regimiento. Victoria francesa: Reconquistar Obidos o impedir la captura de Rolica.

— Segundo mapa:

Entrada inglesa por las zonas marcadas con "I" y despliegue francés en la "ZDF". Victoria inglesa: cortar la retirada o cap-

turan la batería de cañones francesa, además de causar más de 400 bajas francesas; victoria francesa: producir más de 600 bajas al enemigo antes de retirarse por la zona señalada con “F” tras Zambueira.

Tropas intervinientes

Ingleses: Wellington:

- Ferguson	40º Regto.	935 hombres
	71º Regto.	910 hombres
	36º Regto.	590 hombres

— Bowes	32º Regto.	880 hombres
	6º Regto.	950 hombres

Batería de 6 cañones de 6 Pdr.
- Fane 95º Regto. 400 hombres

55º Regto.	100 hombres
60º Regto.	940 hombres

—Nightingall 29^o Regto. 810 hombres

82º Regto. 940 hombres

— Craufurd 45^o Regto. 670 hombres

91º Regto. 920 hombres

50º Regto. 950 hombres

Cazadores	300 hombres
-----------	-------------

Batería de 6 cañones de 9 Pdr.

Batería de 6 cañones de 6 Pdr.

– Hill	9º Regto.	840 hombres
	38º Regto.	960 hombres
	5º Regto.	990 hombres
– Trant	12º Regto.	400 hombres
	21º Regto.	400 hombres
	24º Regto.	400 hombres

Franceses:

1º Granaderos.	600 hombres
2º Granaderos.	500 hombres
3/12º Leger	1.253 hombres
3/15º Leger	1.305 hombres
3/58º Línea	1.428 hombres
86º Línea	1.667 hombres
4/5º Dragon.	1.248 hombres

Batería de 8 cañones de 9 Pdr.

— Delaborde 1/70^o Línea 930 hombres

Delasorda	1/70	Línea	950 hombres
	2/70	Línea	900 hombres

2º Ligero	950 hombres
-----------	-------------

4 ^o Leger	970 hombres
----------------------	-------------

4º Suizo 240 hombres

26^o Chasseurs 250 hommes

à cheval

Batería de 5 cañones de 9 Pdr.

Bajas: Franceses: 600 hombres, Ingleses: 400

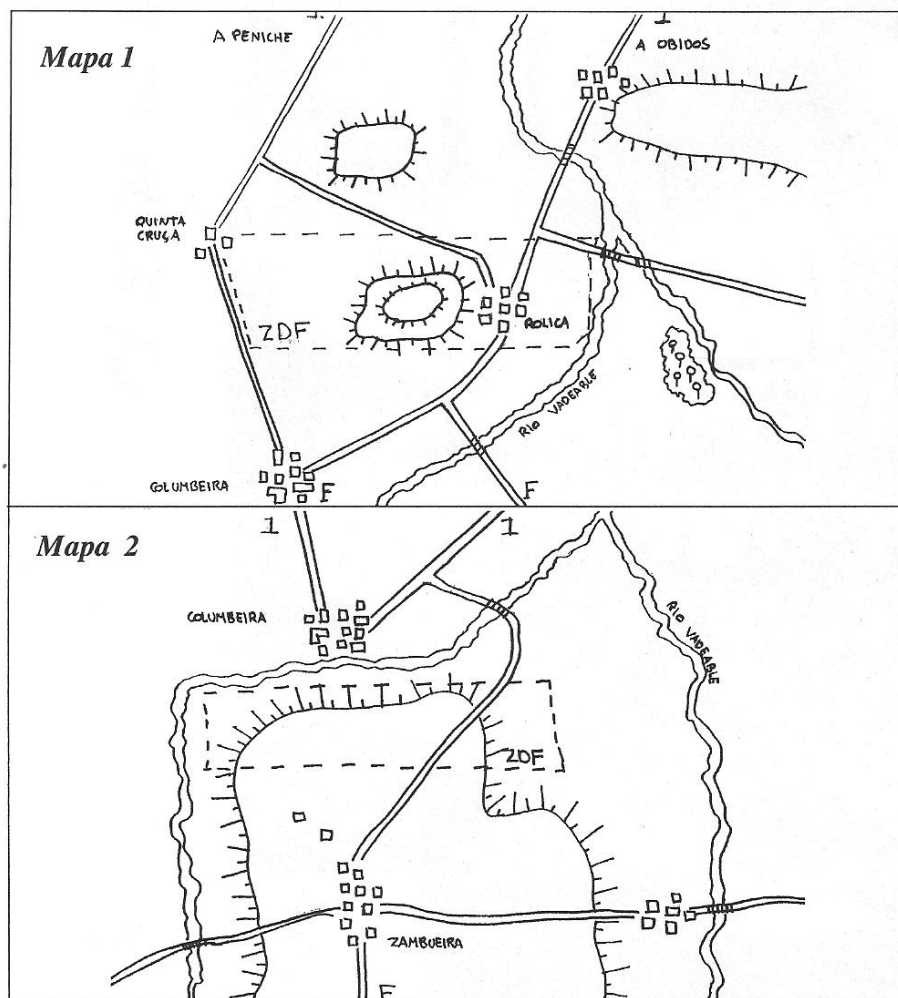
No debe sorprenderos su escaso número pues en realidad la batalla fue una continua carrera para atrapar a los imperiales.

Figuras y Reglas

En figuras ésta es una de las épocas mejor surtida, todas las escalas -desde los 2mm. a los 25 mm.- y todos los materiales (plástico, metal, papel...). Para los principiantes, recomiendo las figuras de plástico de Esci y Airfix, salvando los problemas de pintado, nos ahorramos bastante dinero al crear nuestros ejércitos. En Metal, Heroics & Ros posee una extensa gama de figuras en 5mm.; y para 15mm. Battle Honours y Minifigs son excelentes.

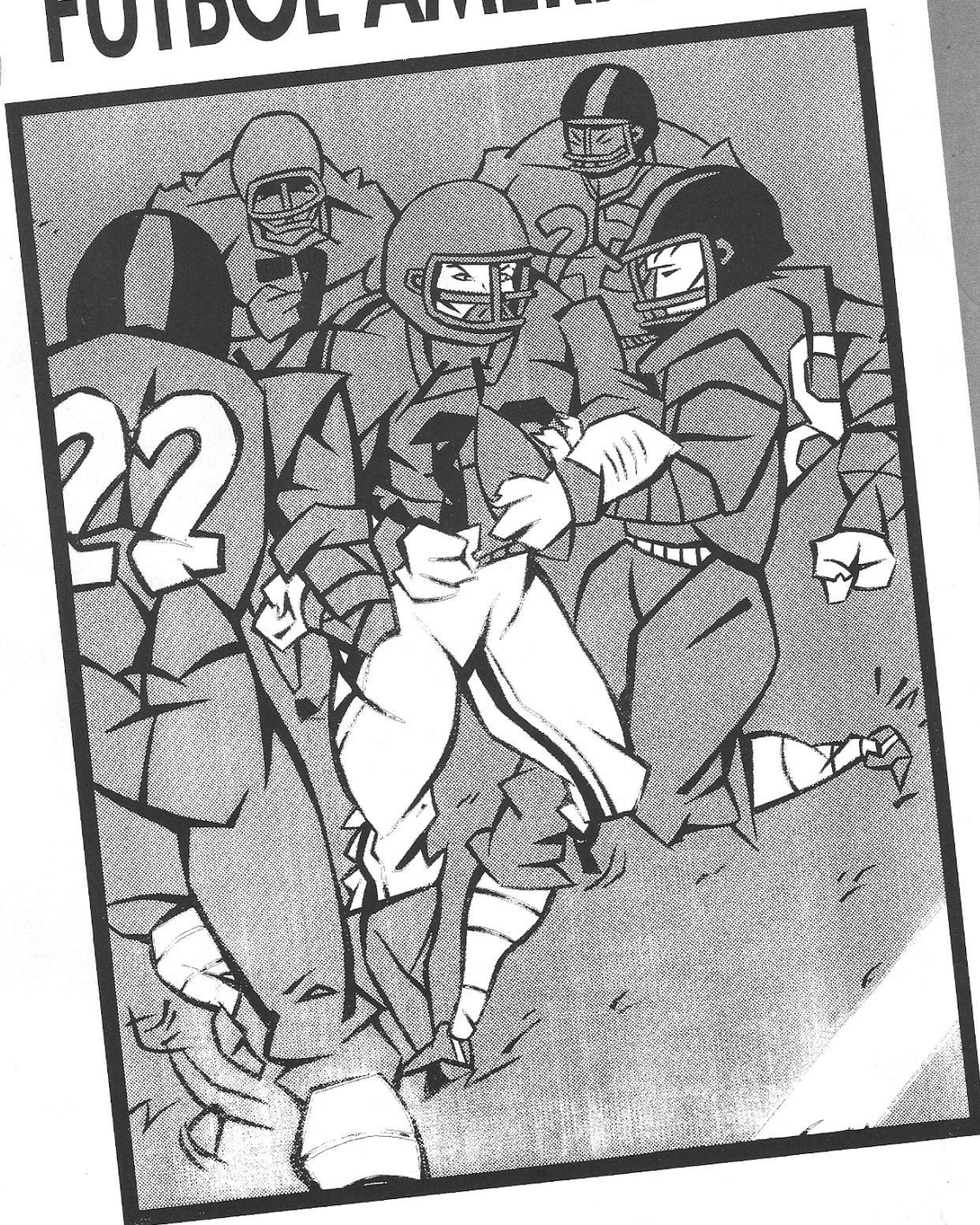
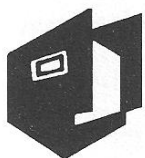
Reglamentos: en castellano, nivel medio-alto, "Hacia el tronar de los cañones" fue utilizado en anteriores jornadas. Reciente en su aparición, Grand Armée también contiene interesantes novedades, y para principiantes, "Napoleón" permite mover gran número de unidades sin agobios.

En inglés no puedo menos que rendirme ante la maravillosa sencillez del juego para figuras de Avalon Hill llamado "Napoleon's Battles", los que tengáis figuras de 25mm. debéis conocerlo urgentemente, puede ser la salvación de tus ejércitos. Si no tienes las figuras, el juego te proporciona unas fichas para empezar, y así saber "de qué va la cosa" sin invertir previamente en soldados y pinturas. Les Aigles es algo más complejo, pero sus apéndices sobre organización e información son inestimables. ♦



dossier

FUTBOL AMERICANO



Introducción al dossier de fútbol americano: First Down

En este número vamos a tener la ocasión de acallar las difamaciones y puyas de aquellos que critican nuestro querido hobby y a sus principales y más característicos practicantes: la raza de los jugadores ludoadictos.

En más de una ocasión se ha descrito al asiduo aficionado de juegos como una persona apática, abúlica e introvertida, cuyos rasgos físicos principales son el exceso de grasa en sus carnes, la fofez de sus rasgos y el exiguo carisma (que casualidad, como casi todos mis personajes de D&D...).

Calumnias.

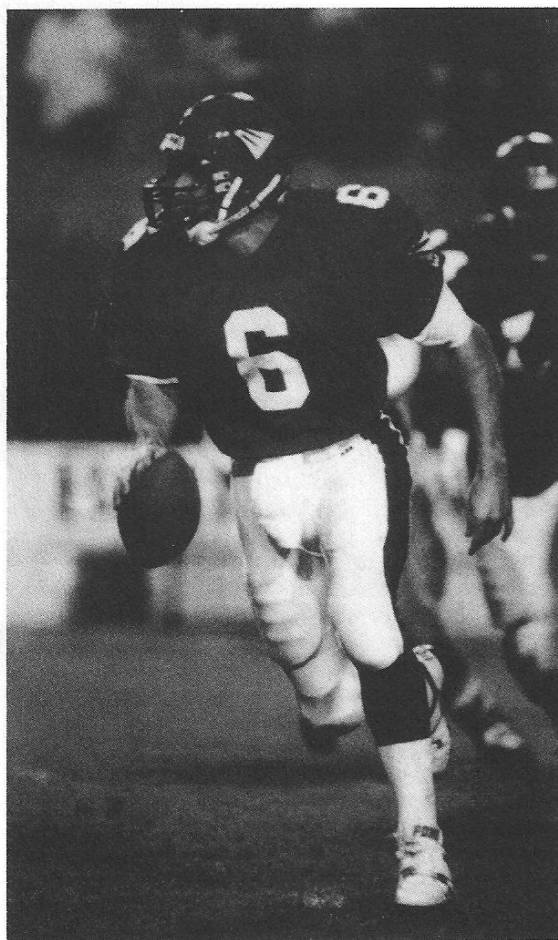
Falsedades.

Para probarlo, el dossier de este número está dedicado al deporte más espectacular y a los atletas más completos del mundo; estamos hablando, por supuesto, del Fútbol Americano (de fondo: himno americano y cien mil espectadores agitando banderas de la NFL¹ y tirando palomitas y coca-cola sobre el vecino).

por Luis d'Estrées

Esto es uno

Para el ludoadicto, las preferencias por el Fútbol Americano (y no otro deporte) son obvias. El jugador de wargames podrá constatar que sólo el F.A. es el deporte que incluye estas características tan bélicas: enfrentamiento de dos formaciones, disciplina, rangos, códigos y órdenes, estrategias. Aunque en su historial no se precise, yo siempre he encontrado además unas referencias comunes entre el F.A. y una especie de ajedrez en vivo: el quarterback, capitán y líder de la formación ofensiva, dirige el ataque como si fuese el Rey o la Reina, protegido por una barrera de peones -la línea- y combinando con varios estilos ofensivos -el pase a receptores o la carga de corredores- como los movimientos de las torres, alfiles o caballos.²



En un momento dado...

No creo que haga falta decir más. Pocos deportes son tan sumamente "jugables" como el F.A. a la vez que resultan tan atractivos y emocionantes, puesto que el sistema de puntuación puede hacer decantar un resultado aparentemente abultado en pocos minutos. Existen muy pocas propuestas ludo-deportivas que



consigan mantener la emoción de este deporte, la mayoría de las simulaciones de fútbol o baloncesto son demasiado complejas para resultar jugables o excesivamente simplificadas como para ser mínimamente atractivas. En conclusión, una buena simulación de F.A. puede ser la pieza ideal que complete tu ludoteca.

Desde el juego temático hasta el videojuego de consola, pasando por el juego de figuras o por correo, cada una de las propuestas puede tratar más a fondo el aspecto táctico, estratégico o simplemente espectacular de este deporte. La falta de espacio nos impide describirlos en esta introducción las características de cada título, así que nos limitaremos a haceros una breve presentación de los más conocidos.

Y tal y tal...

– Juegos temáticos de Avalon Hill: *Football Strategy*, *Playdirt* y *Statix Pro Football*. Estos juegos tratan -con reglas cada vez más complejas- el aspecto táctico del juego, prescindiendo de un diseño atractivo y favoreciendo ante todo una cuidada simulación.

– *Blood Bowl*. Una simulación de Football con ambientación fantástica. Excelente presentación en tres dimensiones con figuras que representan jugadores orcos, elfos, enanos y casi todas las razas "dungeonianas". Atractivo, muy divertido y espectacular pero muy poco fiel al reglamento del F.A.. Más información en este mismo dossier.

– Video-Juegos y programas de simulación (Atari, IBM, Apple...). Existen muchísimos títulos en el mercado (aunque aquí a menudo ni nos lleguen). El más recomendable hasta la fecha es *John Madden's* para la consola *Mega Drive*: 3 dimensiones, diversidad de jugadas, equipos con características NFL, fácil de jugar y con el elemento de arcade suficiente para sentir la emoción de una buena carrera o una excelente recepción. Aunque sea casi desconocido en nuestro país, también aprecio mucho el *NFL Challenge* para *Macintosh* que refleja una excelente simulación que permite jugar cualquier partido de la liga oficial americana y que incluye cambios de jugadores, lesiones, tácticas, arbitraje oficial, etc.

– Reglamentos para figuras. El único que conozco (aunque seguro que existen más) es el *Gridiron Heroes*. En un intento de poder detallar todas las acciones posibles del juego, éste se hace algo lento y a veces poco realista, puesto que el hecho de controlar independientemente cada jugador no refleja la táctica global de una



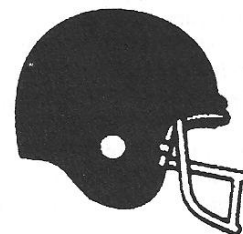
formación en juego. Las figuras le dan sin embargo un atractivo que quizás no tienen los juegos solamente tácticos.

– Juegos por correo. Quizás la fórmula más sorprendente. Existen varios juegos como *Rogue Football* o *Touchdown* (más conocido aquí puesto que es el que se está jugando actualmente en Barcelona). El sistema es muy distinto ya que el jugador asume el papel del entrenador y controla los aspectos más generales de su equipo. Más detalles en este mismo dossier.

Únicamente queda que cada jugador escoja la fórmula que más le convenza de estas simulaciones. Y si realmente quedáis entusiasmados, os queda la opción de probar suerte en algún equipo de la liga española de fútbol americano que está pasando por un momento de auge importante y necesita nuevos jugadores... y

quién sabe, quizás acabéis fichando como receiver en los 49ers... ●

1. NFL: Abreviatura de National Football League.
2. Play-book: Cuadernos donde se dibujan todas las jugadas de las formaciones defensivas y ofensivas de un equipo.



TD (Touchdown)

La première internacional del Fútbol Americano ha resultado todo un éxito. La excelente trayectoria de los Dragons de Barcelona (finalistas de la 1ª World Bowl) ha propiciado el boom de este deporte en nuestro país. LÍDER ya había dedicado un artículo (nº6) y parte de un dossier (nº15) a los juegos de tablero de FA, ahora sólo nos quedaba diseñar nuestro propio juego.

por Xavier Salvador i Vilalta

El concepto de TD es un tanto peculiar, ya que su objetivo es doble. Ante todo, pretende familiarizar a los lectores de la revista con el FA, tanto en su vertiente deportiva como en la lúdica. Esta es la razón por la cual se presentan las reglas intercaladas con las explicaciones de los aspectos del juego que intentan recrear. Los lectores de TD encontrarán las reglas en las secciones precedidas por una R y la información en los precedidos por una I.

Pero TD también cubre un hueco entre los juegos de FA ya publicados en los USA (remitimos a los números 6 y 15 de LÍDER para un comentario más detallado). Hasta ahora se podía escoger entre juegos rápidos (ideales para organizar ligas) y juegos realistas (en base a estadísticas reales de jugadores o equipos). Pero los juegos rápidos no permiten individualizar a los equipos y los que sí lo hacen se alargan hasta extremos injugables.

TD individualiza equipos. Estos no provienen de estadísticas reales, pero permiten que cada jugador moldee su propio equipo.

Material de juego

- Reglamento
- Terreno de juego
- Marcador y Indicador de Down
- Balón y marcador 10 yardas
- Hoja de Control de Tiempo
- Hoja de Equipo
- Plantillas de Formaciones Ofensivas y Defensivas
- Cartas de Ataque y de Defensa
- Tablas:
 - Tabla de Formaciones
 - Tabla de Jugadas
 - Matriz Táctica
 - Tablas de Resolución y de Transformación
 - Tabla de Chuts y de Retornos

Se recomienda fotocopiar todos los elementos que se utilizan en cada partida (como el Marcador, la Hoja de Control de Tiempo, la Hoja de Equipo y las Tablas).

El balón, el marcador de diez yardas, las plantillas de formaciones y las cartas de ataque y de defensa deben ser recortados y preferiblemente pegados a un cartón y plastificados (con cartulina y aironfix ya sirve).

Conceptos básicos y reglas

1. Campo (ver Terreno de juego). El FA se practica sobre un rectángulo de 120 yardas por 53 (cada yarda equivale a 91,4 cm.). Las diez yardas de cada extremo del campo, delimitadas por las respectivas líneas de gol, constituyen la zona de anotación, llamada "end zone". Las cien yardas centrales entre líneas de gol están marcadas, una a una, formando cuatro líneas paralelas que recorren en sentido longitudinal el campo (una por cada banda y dos por el centro separadas por 5 metros) y que cruzan, cada cinco yardas, una línea que corta el campo en sentido transversal. Estos elementos sirven para determinar la posición del balón al inicio de cada jugada. Centradas sobre las líneas de gol (en la NFL, o liga profesional americana; en la WLAF, o liga mundial, y en la universitaria están centradas sobre los extremos del campo) se encuentran a una altura de 3 metros, sendas porterías de 5,6 metros de ancho.

1. Equipo. Cada equipo se compone de un número determinado de jugadores, 40 en la WLAF y hasta 60 en la NFL, de los cuales sólo 11 pueden permanecer simultáneamente en el campo. No hay límite en el número de sustituciones que se pueden realizar entre jugada y jugada. De hecho, el nivel de especialización es tal que cada jugador cumple únicamente unas funciones muy determinadas y sólo sale al campo cuando debe ejercerlas. Esta especialización lleva a distinguir 3 subequipos dentro de un mismo equipo: atacantes, defensores y especialistas. Dentro de cada sub-equipo, casi cada uno de los once jugadores que están en el campo tiene funciones específicas. TD se basa en esta especialización para definir a cada equipo.

R. Descripción del equipo

Cada equipo de TD se define por las siguientes posiciones:

• Equipo Atacante:

1. Wide Receivers (WR): son los principales receptores de pases. Según la formación ofensiva pueden ser entre uno y cuatro. Son muy rápidos y tienden a ser muy delgados.

2. Tigh Ends (TE): cumplen una función mixta de receptor y bloqueador, según la jugada que se ejecute. Normalmente hay uno, pero pueden salir dos o incluso ninguno. Por sus funciones son más corpulentos y menos ágiles que los WR.

3. Running Backs (RB): son los que suelen correr con el balón a cesión del QB. Hay entre uno y tres, que a su vez pueden ser Halfbacks (pequeños y ágiles, para colarse por los huecos de la defensa, y rápidos, para superarla por piernas) o Fullbacks (más corpulentos, para penetrar la línea defensiva a base de fuerza), aunque en TD no los distinguiremos.

4. Quarterback (QB): es el cerebro del equipo y quien ejecuta la jugada: realiza los pases a los WR o TE, cede el balón a los RB o echa a correr él mismo con el balón.

5. Offensive Line (OL): son los cinco protectores del QB y los que ejecutan los bloqueos para los RB. De izquierda a derecha son el Left Tackle, el Left Guard, el Center, el Right Guard y el Right Tackle. Son los más grandes del equipo (pesan sobre unos 120 kilos).

• Equipo Defensivo:

6. Defensive Line (DL): son los que se pelean con la OL contraria para presionar al QB, mientras procuran no dejar huecos para los RB. Suelen ser 3 (Left End, Nose Tackle y Right End) o 4 (entonces hay dos Tackles), pero en determinadas formaciones contra carreras cortas pueden ser cinco o incluso más. Son los más corpulentos de la defensa.



7. Linebackers (LB): son los que cubren el espacio detrás de la DL, para marcar a los RB. Por lo general son tres o cuatro. Los exteriores (Outside LB) deben ser algo más rápidos que los interiores (Inside LB), para interceptar las carreras de los halfbacks.

8. Defensive Backs (DB): son por un lado los Corner Backs, hombres rápidos y delgados que cubren hombre a hombre a los receptores, y por otro los Safeties, los que cierran la defensa. Uno de estos, el Strong Safety, es más corpulento y se sitúa en el lado del TE contrario, el otro, el Free Safety, es el equivalente al líbero en "fútbol asociación".

• Equipos especiales:

9. Punter/Kicker (PK): son los encargados de ejecutar los diversos tipos de chuts durante el partido. Uno de ellos se encarga de kick-offs, field goals y extra points (placekicker) y el otro de los punts (punter). En TD los hemos englobado.

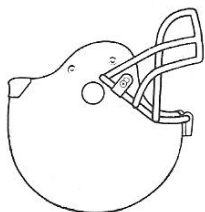
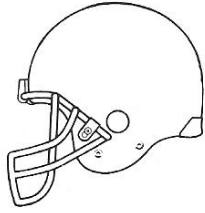
10. Returners (RT): los que devuelven los balones chutados por el equipo contrario.

R. Creación del equipo

Para crear un equipo de TD hay que repartir un total de 60 puntos entre las diez categorías, asignando un mínimo de 2 y un máximo de 10 a cada una de ellas. Estos factores se anotan en los correspondientes espacios de la Hoja de Equipo, donde además se encuentran las modificaciones a los factores por formación y los factores por jugada, que tratamos más adelante.

1. Arbitros. Dada la sutileza técnica del FA, se requiere un gran número de personas controlando los diversos aspectos del juego. Esta es la razón por la cual en un partido de FA hay seis árbitros (con traje a rayas blancas y negras), que se dedican a inspeccionar minuciosamente cada detalle del juego. El de gorra blanca es el principal (o "referee"), los de gorra negra son el "umpire" (que regula la conducta y el equipamiento de los jugadores), el "linesman" (que controla los yardajes y los downs), el "field judge" (que lleva el control del tiempo) y un par de asistentes ("back judge" y "line judge", que complementan a los anteriores y aseguran que no se escape ninguna infracción). Por si fuera poco, en la NFL hay un juez de video, para consultar las repeticiones de jugadas.

1. Penalizaciones. Las infracciones del reglamento detectadas por cualquiera de los árbitros son realizadas por el lanza-

	
10	10
20	20
30	30
40	40
50	50
40	40
30	30
20	20
10	10
	

miento de un pañuelo de color amarillo cantón que todos ellos llevan en el bolsillo, y que sirve para indicar una posible penalización. Tras debatir con el referee, éste se dirige al público mediante un micrófono para anunciar en qué consiste la infracción y cual es la penalización para el equipo infractor. Por lo general, ésta consiste en una pérdida de yardas (de 5 a 15) o de "downs" (concepto básico que tratamos a continuación).

Por cierto que un equipo puede rechazar una penalización si la misma jugada le ha resultado más beneficiosa (una penalización suele anular la jugada y no hace correr el down). Tampoco se puede penalizar a un equipo con más de la mitad de las yardas que faltan para llegar a su propia línea de gol, ni se puede acabar una mitad con una penalización defensiva, en cuyo caso el equipo atacante tiene derecho a una jugada adicional.

Las penalizaciones más frecuentes vienen dadas por cruzar la línea de "scrimmage" (ver más adelante) antes del inicio de la jugada y se castigan con cinco yardas. Cualquier infracción del reglamento tiene asociada una penalización, hasta el punto que resulta inviable describirlas todas en este reducido espacio. En TD las penalizaciones se encuentran integradas en el sistema de resolución de jugadas.

1. Tiempo. Un partido de FA tiene una duración de 1 hora de tiempo de juego, repartida en cuatro cuartos de 15 minutos cada uno. Los dos primeros cuartos constituyen la primera mitad, al término de la cual hay un descanso de un cuarto de hora. Entre el primer y el segundo cuarto, así como entre el tercero y el cuarto, sólo se cambia de campo, por eso de repartir equitativamente las condiciones meteorológicas, tales como el viento o el sol de cara.

El cronómetro sigue corriendo mientras el balón no salga fuera del campo, se consiga una anotación, se indique alguna penalización o se utilice un tiempo muerto. Cada equipo dispone de tres tiempos muertos ("time outs") por mitad. Además, a dos minutos del final de cada mitad hay un tiempo muerto automático (el aviso o "warning" de los dos minutos), declarado por los árbitros para permitir un momento de reflexión para planificar el final de cada mitad.

Por otra parte, cada equipo dispone de un tiempo máximo determinado (de 45 segundos en la NFL y 35 en la WLAFF) a partir del inicio de una jugada, para empezar la siguiente jugada, so pena de ser penalizado por "delay of the game" con cinco yardas y la pérdida de down.

R. Tiempo

Las reglas de control de tiempo en TD son sencillas, aunque algo abstractas. Para evitar el engorro de tener que controlar el tiempo, se supone una duración media de 20/30 segundos por jugada, lo que supone un total aproximado de 30/45 jugadas por cuarto. Esto se refleja en la Hoja de Control de Tiempo. Para cada cuarto hay 3 bloques de diez jugadas, que se van tachando a medida que se resuelve cada una de ellas.

Al final de los dos primeros bloques hay una serie de jugadas adicionales. El jugador que en ese momento tenga la posesión del balón tirará un dado, pudiendo sumar o restar uno al resultado (para reflejar la ejecución de jugadas más o menos rápidas). El resultado es el número de jugadas adicionales disponibles entre bloques.

Adicionalmente cada equipo cuenta con tres tiempos muertos por mitad, que pueden ser tachados en lugar de una jugada normal y por lo tanto permiten alargar, si conviene, el tiempo de juego.

Si el resultado de una jugada es una penalización, no se tachará ninguna jugada.

R. Ofensiva final (Opcional).

En los minutos finales de una mitad pueden emplearse diversas tácticas para parar o hacer correr el cronómetro. Los siguientes trucos sólo pueden emplearse en el último bloque de 10 jugadas del segundo y cuarto cuartos.

El equipo atacante puede intentar acabar sistemáticamente sus jugadas fuera del campo para detener el reloj. Para ver si funciona esta táctica hay que conseguir un 3 o más en un dado en pases largos, 4 o más en pases cortos o carreras exteriores y un 6 en carreras interiores. Caso de conseguir la tirada, no se tacha ninguna jugada. Cada intento tras otro con éxito tiene una penalización acumulativa de un punto. Así, un pase corto tras un par de jugadas fuera de banda consigue salir fuera del campo con un 6.

Por otra parte, el equipo atacante puede intentar apurar al máximo el límite de tiempo entre jugadas. Se tira un dado y con 5 o más se tachan dos jugadas en vez de una, con 2 o menos, hay penalización por "delay" de 5 yardas, se tacha jugada y se pierde el down. Con 3 ó 4 se resuelve la jugada normalmente.

1. Jugada. Una de las diferencias más notables entre el FA y el rugby que aquí conocemos viene dada por la constante interrupción del juego que se da en el FA. Esto se debe al hecho que en el FA cada

jugada es una entidad individual. La jugada se inicia con el balón parado en la línea ficticia que divide el campo en dos (línea de "scrimmage") y que corresponde al punto en que ha acabado la jugada anterior. El balón se pone en juego con el llamado "snap", el pase que uno de los jugadores de la OL atacante (concretamente el "center") realiza a un componente de su equipo por entre las piernas. Quien recibe es el QB o, en las jugadas de chut, el chutador o quien le prepara el balón. A partir del snap se pueden realizar tantos pases posteriores como se quiera, chutar el balón o (esto sí es nuevo) realizar un pase hacia adelante. Este pase característico del FA sólo puede ser recibido más allá de la línea de scrimmage por un jugador que no pertenezca a la OL.

Los defensores no pueden tocar a un presunto receptor de un pase hasta que no tenga el balón en las manos (en caso contrario incurrir en la grave penalización de "pass interference", que se castiga dando el pase por bueno en el punto de la interferencia). Como contrapartida, los jugadores atacantes no pueden emplear las manos para bloquear a los defensores (si no, son penalizados por "holding" con 15 yardas).

1. Desarrollo del juego. El FA también tiene otras peculiaridades.

Cada mitad del partido se inicia con el "kick-off", un chut a balón parado en las 35 yardas propias, que intenta dejarlo al equipo contrario lo más cerca posible de su línea de gol (hay otros objetivos, que trataremos como opcional). Uno o más de los componentes del equipo contrario intentarán recuperar ese chut y, con la ayuda del resto del equipo formando una cuña de bloqueo (o "escuadrón suicida"), llevar el balón lo más cerca posible de la zona de anotación contraria, hasta que sea placado por el contrario o salga del terreno de juego.

Este punto indicará la yarda de inicio de la siguiente jugada. Si tras el kick-off el balón supera la línea de gol, se produce un "touchback" y la jugada se iniciará en las 20 yardas. El receptor de un chut no puede ser tocado antes de recibir el balón. Si ve que se le van a echar encima algunos de los componentes del otro equipo, puede declarar un "fair catch", con lo que evitará ser placado, a costa de no poder retornar el balón. La jugada se iniciará en la yarda del fair catch.

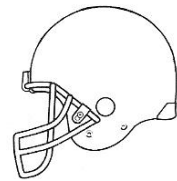
A partir del kick-off y de su eventual retorno, el equipo que tiene posesión del balón inicia su avance ("drive") y dispone de una serie de cuatro intentos (los famosos "downs") para conseguir avanzar al menos diez yardas. En cada banda del



Hoja de equipo

Jugador

Nombre Equipo



Factores

Formaciones

Jugadas

Ataque

401 311 221 302 212 122 203 133 023

WR

TE

RB

QB

OL

Defensa

344 434 443 355 335 326 524 614 713

DL

LB

DB

Especiales

PK

RT

Ataque

401 311 221 302 212 122 203 133 023

CI

CE

PC

PL

Defensa

344 434 443 355 335 326 524 614 713

CI

CE

PC

PL

Blitz

344 434 443 355 335 326 524 614 713

CI

CE

PC

PL

Pase corto	Pase pantalla	Punt	Marcador 10 yardas Pelota	Pase corto	Pase	Punto	Blitz LB+BD
Carrera exterior	Reverso	Field Goal		Carrera exterior	Carrera	Verlas venir	Blitz LB
Carrera interior	Pase largo	Sneak		Carrera interior	Pase largo	Field Goal	Blitz LB

campo hay un par de personas con sendos postes separados por una cadena de 10 yardas, que marcan el inicio de la serie y el punto que debe ser rebasado para conseguir otra serie de cuatro intentos. En caso de conseguirlo en cualquiera de ellos, el equipo vuelve a disponer de otra serie de cuatro intentos para avanzar diez yardas (desde la yarda en que acabe el intento con que se rebasa el poste). En caso de no conseguirlo, el equipo contrario recibirá la posesión del balón en la yarda en que acabe el cuarto down.

R. Yardas

La yarda en la que se inicia cada jugada se indica colocando la ficha de balón en una cualquiera de las marcas de la yarda correspondiente en el tablero de juego. Al conseguir primer down, se colocará el marcador de 10 yardas en una banda del tablero, entre la yarda con la que se inicia la serie y aquella que se necesita igualar para volver a conseguir primer down (10 yardas más allá, como era de suponer). Por cierto, el registro del down se lleva mediante una moneda, que se hace correr sobre el Indicador de Down a medida que se resuelven las jugadas.

I. Anotación. Si después del tercer intento no se ha conseguido un nuevo "primer down", es práctica común no arriesgarse a avanzar en el cuarto intento (siempre y cuando la situación en el marcador lo permita) y se suele optar por un chut. Si la portería contraria se encuentra relativamente cerca (dentro de las 40 yardas del campo contrario), el objetivo del chut será colar el balón entre palos. Este chut, en el cual un jugador recibe el snap y le prepara el balón al kicker en el suelo, se denomina "field goal" y en caso de anotarlo supone 3 puntos para su equipo. En caso contrario, el otro equipo recupera la posesión del balón en la misma yarda en que se ha chutado (o en las 20 yardas propias, si lo ha hecho desde más cerca).

Si la portería se encuentra lejos, se opta por chutar lo más lejos posible, para alejar el balón de la propia zona de anotación. Este chut se denomina "punt" y lo realiza el punter tras recibir directamente el snap. Un jugador del equipo contrario intentará, como en el caso del kick-off, recibir el balón y devolverlo, pero esta devolución no suele ser tan larga, ya que no da tiempo al resto del equipo para preparar una buena cuña.

De todas maneras, el eventual objetivo de todo avance no es chutar entre palos, ni ceder la posesión del balón al contrincante, sino llevar el balón a la zona de anotación contraria, ya sea mediante pases o carreras. Esta acción supone la

anotación de un Touchdown (de aquí el nombre de este juego), sumar seis puntos en el marcador y la posibilidad de realizar una transformación. Esta transformación consiste en un chut similar al field goal, realizado por el kicker tras un snap desde la yarda tres. Se denomina "extra point" y, como su nombre indica, añade un punto al marcador. En la WLAF, al igual que en la liga universitaria, hay una alternativa al extra point, la conversión de una jugada desde la misma yarda tres, que da derecho a dos puntos adicionales, pero es menos segura.

La última manera de anotar consiste en el denominado "safety", que se otorga en este caso al equipo defensor cuando una jugada termina en la zona de anotación del equipo atacante (debido a un placaje o al bloqueo de un punt). Esta jugada proporciona al equipo defensor dos puntos y la ventaja de recibir seguidamente un kick-off del contrario.

Tras cualquier anotación el juego se reanuda con un kick-off del equipo que ha marcado sobre el equipo contrario (excepto el Safety). A partir de aquí se reanuda el partido con la secuencia descrita en el apartado de desarrollo del juego, hasta que se acaba la mitad en curso. El inicio de la segunda mitad se abre con un kick-off, en este caso del equipo que ha recibido el kick-off de la primera mitad.

R. Anotación

Todos los puntos anotados se registran en el Marcador, en el cuarto correspondiente, según la siguiente tabla:

Touchdown:	6 puntos (7 con extra point)
Field Goal:	3 puntos
Safety:	2 puntos

R. Chuts

A continuación se indica el procedimiento a utilizar para resolver cada tipo de chut.

• **Kick-off:** Se consulta en la Tabla de Chuts y Retornos el apartado correspondiente al Kick-off, se tiran dos dados y se suma el factor de PK del equipo. El resultado indica la yarda en la cual recibe el balón el equipo contrario. Un resultado de TB indica que el balón ha rebasado la línea de gol y el equipo defensor puede o bien intentar el retorno desde la yarda cero o bien empezar directamente la siguiente jugada en la yarda 20. En los otros casos, se consulta en la tabla el apartado correspondiente al Retorno de Kick-off, se tiran dos dados y se suma el factor de RT del equipo. El resultado indica el número de yardas que se avanza a

partir del retorno. Un resultado de TD significa que se "ha visto la luz" y se ha anotado un TD directamente. Un resultado de Fumble obliga a tirar nuevamente (ignorando resultados de Fumble o TD) y en ese punto se tira un dado: con un resultado par recupera el balón el equipo contrario, con un resultado impar no cambia la posesión del balón. La combinación de Kick-off y Retorno gasta una jugada, excepto en caso de TB.

• **Punt:** Se consulta en la Tabla de Chuts y Retornos el apartado correspondiente al Punt, se tiran dos dados y se suma el factor de PK del equipo. El resultado indica el número de yardas que recorre el balón hasta que lo recibe el equipo contrario. Si el balón rebasa la línea de gol, el que recibe el chut escoge entre iniciar la siguiente jugada en la yarda 20, sin posibilidad de retorno o devolver el balón desde la yarda cero. Un resultado de FC indica un fair catch y por lo tanto tampoco es posible el retorno, aunque hay que volver a tirar (ignorando nuevos FC o bloqueos) para determinar el alcance del punt. Un resultado de "Block" supone que el contrario ha bloqueado el punt y el balón va a parar a 2D-7 yardas de la línea de scrimmage, punto desde el cual empezará el drive el equipo receptor. En los otros casos, se consulta en la tabla el apartado correspondiente al Retorno de Punt, se tiran dos dados y se suma el factor de RT del equipo. El resultado es el número de yardas que se avanza a partir del retorno. En caso de Fumble, se resuelve de manera equivalente a un Retorno de Kick-off. Punt y Retorno gastan una jugada, excepto en caso de FC.

• **Field Goal:** Se consulta en la Tabla de Chuts y Retornos el apartado correspondiente al Field Goal. Se tiran dos dados y se suma el factor de PK del equipo. Si el resultado es superior o igual a la yarda de la línea de scrimmage, se ha conseguido el field goal y se suman 3 puntos. Si el resultado es inferior, se ha fallado y el equipo contrario toma posesión del balón, en la yarda del chut o en la yarda 20, si el chut era más próximo a la portería. Un resultado de "Block" supone un fallo directo del FG. Un FG siempre gasta una jugada.

• **Extra point:** Se consulta en la Tabla de Chuts y Retornos el apartado correspondiente al Extra Point, se tiran dos dados, se suma el factor de PK del equipo. Un resultado de OK confirma el punto adicional y el Touchdown pasa a valer 7 puntos. Con un KO, el chut ha fallado y sólo se anotan 6 puntos por el Touchdown.



• **Chuts estratégicos (opcional).** Ya habíamos avanzado la posibilidad de estrategias en los chuts. Son las siguientes:

Kick-off: el Kick-off descrito anteriormente es un chut profundo que pretende alejar el balón de la propia zona de gol, pero por su profundidad, da tiempo al contrario de formar una buena cuña para abrir paso al retorno y esto puede dar lugar a algún que otro disgusto al equipo chutador. Este riesgo se puede solventar con un kick-off "squib" (o buscapiés), un chut fuerte y raso sobre la primera línea del equipo receptor (que se encuentra a 10/15 yardas del balón). Aunque este chut deja el balón más cerca, la dificultad de controlarlo da tiempo al equipo chutador para recorrer esas pocas yardas y placar inmediatamente al receptor. Otra estrategia es el kick-off "on sides" (a la banda), un chut raso a una de las bandas, hacia la altura de medio campo, con la intención de que alguien del propio equipo llegue a él antes que el equipo contrario y se vuelva a recuperar la posesión del balón.

Para resolver un "squib", sencillamente se tiran 2D y se suma el resultado a la yarda 33 del equipo receptor. Este resultado incluye chut y retorno.

Para resolver un "onsides" (que por cierto no gasta jugada, por salir el balón fuera de banda) se tira un dado. De 1 a 5 tomará posesión el equipo receptor, con un 6 el propio equipo chutador; en la yarda 50 (+2D-7 si se quiere rizar el rizo).

Punt: A veces no se quiere arriesgar a fallar un Field Goal demasiado lejano, pero la distancia a la línea de gol es corta para ejecutar un punt normal. Un punt "coffin corner" es un chut alto a la banda, que en términos de juego no permite el retorno ni gasta jugada (porque sale fuera de banda). Para resolverlo, se restará una cantidad fijada previamente por el equipo chutador al resultado de un punt normal. La distancia que recorre debe ser como mínimo de 15 yardas. En caso contrario se supone que el punt recorre esas 15 yardas mínimas.

Engaño: Un jugador puede fingir la realización de un chut para posteriormente llevar a cabo una jugada normal, cogiendo así por sorpresa al contrario (por ejemplo en cuarto down, para intentar arrancar algunas yardas). Sólo puede hacerlo una vez por partido. Para resolverlo, el atacante indica que va a intentar el engaño, dando la posibilidad al defensor de escoger entre defenderse contra una jugada normal o intentar bloquear el chut. Hay cuatro resultados posibles según si el atacante finalmente

chuta o realiza una jugada y si el defensor se espera un chut o una jugada: 1) atacante chuta/defensor acierta: se resuelve de manera normal; 2) atacante chuta/defensor esperaba jugada: el chut recibe un modificador positivo de +1; 3) atacante realiza jugada/defensor esperaba chut: se resuelve la jugada de manera normal y 4) atacante realiza jugada/defensor acierta: se resuelve la jugada con un modificador negativo de -4 (en las formaciones de chut no sale el QB y es más difícil conseguir una buena jugada).

1. Formaciones. Como ya hemos introducido al explicar la estructuración del equipo, hay maneras alternativas de colocar a la plantilla en el terreno de juego, tanto en ataque como en defensa.

Por lo que respecta a las formaciones ofensivas, se parte de la base de que, por reglamento, debe haber siete personas en la línea de scrimmage al iniciar cada jugada. De estas siete, cinco forman la OL, que tiene restricciones en su capacidad ofensiva y no está capacitada para recibir pases. Si además tenemos en cuenta la necesidad de un QB, nos quedamos con cinco posiciones variables. De éstas, dos deben estar en la línea de scrimmage (y por lo tanto deben ser WR o TE) y por lo menos debe haber un RB. A partir de la formación standard (2 RB, 2 WR, 1 TE) se pueden dar todas las formaciones posibles. En algunas, como la famosa Run-and-shot (con 4 WR y un solo RB), primará el aspecto aéreo del juego. En otras, como la que incluye a 3 RB protegidos por 2 TE (además de la OL), hay un claro componente terrestre. Otras formaciones no delatan ningún tipo de jugada y cuentan con la ventaja del factor sorpresa.

Por supuesto hay formaciones defensivas adecuadas para cada tipo de ataque. La formación standard (3 DL, 4 LB, 4 DB) es polivalente. Pero si se espera una carrera corta, no hay nada mejor que concentrar hasta 7 DL en primera línea. O si se espera un pase, lo mejor es poner detrás 5 DB o lo que haga falta para marcar a los receptores. El problema radica en que no siempre se acierta con la jugada que realizará el equipo contrario e, incluso en caso de acertar la defensa, nada garantiza que el ataque no tenga suerte y le salga bien la jugada de todas maneras.

R. Formaciones

Los factores básicos de cada posición determinados al crear el equipo variarán durante el partido en función de la formación que se encuentre en el terreno en cada jugada concreta. Los factores según formación se calculan, antes del partido,

gracias a las Tablas de Formaciones, que indican como se modifica cada factor según el número de jugadores que ocupan esa posición. El resultado se apunta en el espacio reservado a las formaciones de la Hoja de Equipo. En las plantillas de Formaciones Ofensivas y Defensivas se puede ver como se distribuyen los jugadores en cada una de ellas.

Las Tablas de Formaciones suponen implícitamente que la formación standard en ataque es 2 RB, 2 WR y 1 TE, y en defensa 3/4 DB, 3/4 LB y 4 DB. Una formación que tenga menos componentes de un tipo que el standard ve su factor reducido y viceversa. Hay que recordar que ningún factor puede ser inferior a dos (a no ser que no haya ningún miembro en esa posición y entonces es igual a cero), pero por efecto de esta tabla sí se puede rebasar el límite superior de 10.

1. Jugadas. Ya hemos visto como, tras el snap, el QB puede: 1) correr con el balón, 2) cederlo a un compañero, o 3) realizar un pase.

Las cesiones de balón, o carreras, suelen dirigirse a un RB, pero también pueden ejecutarse WR o TE, en cuyo caso se suele aprovechar para engañar a la defensa con algún truco táctico (como el "reverse", ver opcional). Con las carreras se consiguen pocas yardas, pero son bastante seguras. Prácticamente el único riesgo que comportan es la pérdida por un "fumble" (o caída del balón de las manos del portador del balón antes de que se dé por acabada la jugada, por lo general debido a un placaje). Esta eventualidad supone el inicio de un drive por parte del equipo contrario. Las carreras más frecuentes consisten en: 1) intentar colarse por las "puertas" que la OL abre sobre la DL a base de bloqueos, y que llamaremos "carrera interior" (y que incluirá los "dives" o los saltos sobre la DL para ganar una o dos yardas cuando se está cerca de TD); y 2) correr hacia la banda, superando a los LB por piernas y una vez superados avanzar lo máximo posible, y que llamaremos "carrera exterior" o barrido ("sweep").

Los pases suelen dirigirse a los WR o TE, pero también pueden recibirlos los RB (y en este caso también se aprovecha para sorprender al contrario con alguna fantasía táctica como el "screen pass" o pase de pantalla). Los pases pueden suponer un gran avance en términos de yardas, pero comportan un mayor riesgo. En primer lugar necesitan un cierto tiempo de ejecución: el necesario para que los receptores lleguen al punto de recepción esperado. Esto puede suponer que el QB sea placado antes de poder pasar (el temido "sack"), se vea obligado a realizar

FORMACIONES DEFENSIVAS

● DL ○ LB ○ DB

3-4-4 (CI: CE: PC: PL:)	4-3-4 (CI: CE: PC: PL:)	4-4-3 (CI: CE: PC: PL:)
3-5-3 (CI: CE: PC: PL:)	3-3-5 (CI: CE: PC: PL:)	3-2-6 (CI: CE: PC: PL:)
5-2-4 (CI: CE: PC: PL:)	6-1-4 (CI: CE: PC: PL:)	7-1-3 (CI: CE: PC: PL:)

FORMACIONES OFENSIVAS

● TE ○ WR ○ RB
□ QB ■ OL

4-0-1 (CI: CE: PC: PL:)	3-1-1 (CI: CE: PC: PL:)	2-2-1 (CI: CE: PC: PL:)
3-0-2 (CI: CE: PC: PL:)	2-1-2 (CI: CE: PC: PL:)	1-2-2 (CI: CE: PC: PL:)
2-0-3 (CI: CE: PC: PL:)	1-1-3 (CI: CE: PC: PL:)	0-2-3 (CI: CE: PC: PL:)



un pase en malas condiciones (un pase precipitado o un pase a un receptor distinto del supuesto en la jugada) o tener que echarse a correr. Además, un pase no recibido correctamente supone la pérdida de down sin avance de yardas. En el peor de los casos puede que el receptor sea del equipo contrario (Intercepción), lo que supone el fin del propio drive y el inicio de uno por parte del otro equipo. Por supuesto, también es posible perder un fumble.

El defensor, si espera que el QB contrario realice un pase, puede enviar parte de los efectivos de sus líneas posteriores a ayudar a la DL para placar al QB. Esta táctica se denomina "Blitz". Sus resultados suelen ser espectaculares: o acaba en Sack o quedan menos defensas para evitar el pase. Independientemente de la ejecución o no de un Blitz, el QB puede verse presionado por la DL al intentar ejecutar un pase. Esta situación se define como Pass Rush, algo así como "precipitación del pase" y las consecuencias pueden ser equivalentes a las del blitz.

R. Jugadas.

El equipo atacante puede llevar a cabo cuatro tipos básicos de jugadas (hay otras jugadas opcionales). Dos carreras: Carrera Interior (CI) y Carrera Exterior (CE). Dos pases: Pase Corto (PC) y Pase Largo (PL). El defensor a su vez puede realizar un Blitz (BL) con más o menos efectivos. Las jugadas de Pase también pueden acabar en un "Pass Rush".

Para conocer las capacidades de cada equipo en cada jugada, se consulta, previamente al partido, la Tabla de Jugadas, en la cual se describe como calcular el factor del equipo a partir de los factores de cada posición participante. Como los factores de las posiciones dependen de las formaciones, cada una de éstas tendrá un

factor distinto en cada jugada. Los cálculos efectuados se transcriben en el Espacio reservado en la Hoja de Equipo para las jugadas. Conviene destacar que hay dos espacios reservados para la defensa. En el primero se transcribirán los factores normales y en el segundo los resultantes de realizar un Blitz. En cada una de estas últimas casillas, hay que inscribir los tres tipos de blitz previstos (con LB, con DB, con LB y DB). No se preveen casillas

La defensa puede manifestar diversos grados de agresividad y/o anticipación. Todas estas posibilidades se ven reflejadas en las 12 Cartas de Defensa. Cuatro de ellas son de anticipación (una para cada tipo de ataque normal), una no supone ninguna anticipación (Verlas Venir) y dos son intermedias (Carreras, Pases). También hay tres agresivas (Blitz sólo con LB, sólo con DB, y con LB y DB a la vez). Las dos últimas (Field Goal

TABLAS DE FORMACIONES

Formaciones ofensivas

Jugadores	0	1	2	3	4
DB	(0)	-3	=	+2	+3
LB	(0)	=	+2	-	-
DB	-	-3	=	+2	-

para el Pass Rush, debido a su rápida determinación.

Para facilitar la consulta durante la partida, los factores pueden apuntarse en los espacios reservados en las plantillas de Formación.

R. Cartas de ataque y de defensa

El atacante dispone de un juego de 9 cartas. Cuatro de ellas corresponden a las jugadas disponibles (Carrera Interior, Carrera Exterior, Pase Corto y Pase Largo). Otras tres a jugadas especiales (Reverse, Pase Pantalla y Sneak). Las dos últimas (Field Goal y Punt) se utilizan en los intentos de engaño en chuts.

y Punt) se utilizan en los intentos de engaño en chuts.

La matriz táctica recoge la interacción entre ambos tipos de cartas.

R. Desarrollo de la partida

Las jugadas que no involucran chuts (excepto los intentos de engaño) se resuelven según la siguiente secuencia:

1. El atacante escoge la formación que cree que le va a dar mejores resultados y revela la correspondiente plantilla de formación. Seguidamente, el defensor escoge y revela la plantilla de formación con la que cree poder parar mejor al

TABLAS DE FORMACIONES

Formaciones defensivas

Jugadores	1	2	3	4	5	6	7
DB	-	-	-1	+1	+3	+4	+5
LB	-5	-3	-1	+1	+3	-	-
DB	-	-	-3	=	+2	+3	-

atacante. Ambas plantillas se colocan sobre el tablero en el lado correspondiente de la línea de scrimmage.

2. Atacante y defensor escogen una carta de ataque y defensa, respectivamente. De modo simultáneo, el atacante revela la carta de la jugada que realizará y el defensor la carta de la estrategia defensiva que empleará.

3. Se calcula el modificador a utilizar en el apartado 5 para resolver la jugada. a) El cruce de ambas cartas en la Matriz Táctica dará un modificador. b) Este modificador se suma a la diferencia entre el factor de ataque y el factor de defensa de las formaciones escogidas. c) El resultado se cruza en la Tabla de Transformación para obtener el modificador del apartado 5.

4. En caso de intentar un pase, se resuelve previamente el posible Pass Rush. a) Se calcula el factor de Pass Rush del equipor atacante y del defensor, según la tabla de jugadas; la diferencia entre el factor del atacante y el factor del defensor se cruza en la Tabla de Transformaciones. b) El resultado se suma al resultado de una tirada de 2D y se consulta la columna correspondiente al Pass Rush en la Tabla de Resolución.

5. En caso de carrera, o si el Pass Rush no ha prosperado, se resuelve la jugada aplicando a la tirada de 2D, el modificador obtenido en el apartado 3. Este total se cruza con la columna adecuada de la Tabla de Resolución, para obtener el resultado final.

Pass Rush. Los resultados son: Normal (el pase se puede realizar con total normalidad en el apartado nº5); Pase -# (pase precipitado, los modificadores negativos se aplican en el apartado nº5); QB # yd (el QB se ve obligado a correr y gana directamente # yardas; #D significa que se ganan tantas yardas como el resultado de tirar # dados); Sack -# (el QB ha recibido un sack y pierde # yardas; también puede indicar un número de dados) y Fumble (el balón cae en la línea de scrimmage; por lo recupera el equipo contrario, impar el propio).

Carreras. Los resultados indican: ganancia (o pérdida) de yardas, Fumble (volver a tirar para ver dónde se produce, ignorando fumbles y penalizaciones; por lo recupera el equipo contrario, impar el propio) y Penalty (par 5 yardas contra el atacante, impar 5 contra el defensor; no corre el down).

Pases. Los resultados son: ganancia de

yardas (o un touchdown directo en pase largo con 17 o +), Inc (pase incompleto, corre el down) o INT (intercepción, volver a tirar ignorando Inc e INT hasta determinar el punto de la intercepción, seguidamente consultar en la Tabla de Chuts y de Retornos la sección de Retorno de Intercepción).

1. Nota del diseñador. En el resultado de las jugadas se incorpora un cierto grado de aleatoriedad, fiel reflejo de lo que sucede en el campo. La mejor planeada de las jugadas puede salir mal por cualquier nimiedad (un wide receiver resbala cuando ya va sólo hacia la end zone y al caer pierde el balón, que es recuperado por el asombrado safety que le seguía a más de 5 yardas...) y la jugada más desesperada puede resultar todo un éxito (conseguir un "Hey Mary" desde medio campo con tres defensive backs cubriendo al receptor).

R. Jugadas especiales (opcional).

Para dar más emoción al juego se pueden incorporar las siguientes tretas

• **Sneak:** El quarterback justo después de recoger el snap se tira hacia adelante, aprovechando el impulso del Center para intentar arañar una yarda. Se tira un dado: par no se gana ninguna yarda (faltan "inches", pulgadas), impar se gana una sola yarda.

1. Ligas. Ningún jugador aficionado a los juegos deportivos se queda tranquilo con un juego que se limite a simular un partido y no le permita organizar ligas. No vamos a ser menos. Para organizar la liga seguiremos la filosofía organizativa del fútbol profesional americano, que difiere en varios aspectos clave de la visión europea.

Los equipos se encuadran en diversos grupos o divisiones de pocos elementos. Puede que haya grupos mayores que otros y puede ser que las fuerzas de éstos estén inicialmente desequilibradas. En las ligas americanas no se busca un supuesto equilibrio de condiciones entre todos los equipos, sino el espectáculo como vía de conseguir el éxito presupuestario. El encuadramiento de los equipos en divisiones crea rivalidades que favorecen la asistencia de público. Las diferentes condiciones

Tabla de Jugadas

Jugada	Ataque	Defensa sin blitz	Defensa con blitz		
			LB	DB	LB+BD
Carrera interior	2x RB + 1x TE +	4x DL + 1x LB	4x DL	4x DL+ 1x LB	4x DL
Carrera exterior	3x RB + 1x TE +	2x DL + 2x LB +	2x DL+ 1x LB+	2x DL+ 2x LB	2x DL+ 1x LB
Pase corto	2x QB + 1x TE +	1x DL + 2x LB +	1x DL+ 1x LB+	1x DL+ 2x LB+	1x DL+ 1x LB+
Pase largo	2x QB + 3x WR	1x LB + 4x DB	4x DB	1x LB+ 3x DB	3x DB
Pass Rush	4x OL + 1x TE	3x DL	3x DL+ 1x LB	3x DL+ 1x DB	3x DL+ 1x LB+ 1x DB

(utilizables únicamente una vez cada una por partido).

• **Reverse:** Carrera realizada por un WR que cambia de banda y descoloca la defensa. Tirar 1 dado: par no funciona el truco y se pierden 1D6 yardas, impar sí funciona y se ganan 4D6 yardas.

• **Pase pantalla:** Pase recibido por un corredor que se infiltra entre la defensa y está libre de marcaje. Tirar 1 dado: par incompleto, impar consultar en la Tabla de Resolución la columna más favorable entre las de pase corto y carrera interior.

en que se encuentran los diferentes equipos dan cientos de puestos de trabajo a comentaristas deportivos (para valorar las capacidades "reales" de cada equipo) y suelen servir de coartada para justificar malos resultados ante el propio público ("es que nuestra división es la más dura", y tal).

Las competiciones se dividen por lo general en dos fases: la Liga Regular y los Play-Offs. Durante la LR el calendario enfrenta a un equipo con más frecuencia a equipos de la misma división (por lo de la



Matriz táctica

A T A C A N T E	DEFENSOR								
		C	CI	CE	P	PC	PL	VV	BL
	CI	-1	-4	-2	+1	+2	+4	0	0
	CE	-1	-2	-4	+1	+2	+2	0	0
	PC	+1	+2	+2	-1	-4	-2	0	+1
	PL	+1	+4	+2	-1	-2	-4	0	+1

Tabla de resolución

(2D+ resultado tabla transformación)

	Carrera interior	Carrera exterior	Pase corto	Pase largo	Pass rush
-3	Fumble	Fumble	INT	INT	Fumble
-2	-1 yd	-4 yd	0 yd	Inc	Sack -12
-1	1 yd	0 yd	Inc	5 yd	Pase -3
0	0 yd	-3 yd	INT	INT	Sack -2D
1	2 yd	1 yd	INC	10 yd	QB 0 yd
2	0 yd	-2 yd	2 yd	Inc	Sack -7
3	Fumble	Fumble	Inc	INT	Fumble
4	3 yd	3 yd	4 yd	Inc	QB 3 yd
5	2 yd	1 yd	Inc	15 yd	Sack -1D
6	4 yd	6 yd	6 yd	Inc	QB 1D yd
7	Penalty	Penalty	Inc	20 yd	Pase -2
8	2 yd	2 yd	8 yd	Inc	Sack -3
9	4 yd	5 yd	Inc	25 yd	QB 2D yd
10	3 yd	4 yd	10 yd	Inc	Pase -3
11	4 yd	7 yd	12 yd	30 yd	Normal
12	5 yd	10 yd	Inc	Inc	Sack -2
13	7 yd	12 yd	14 yd	35 Yd	Normal
14	6 yd	8 yd	16 yd	40 yd	QB 1D yd
15	10 yd	20 yd	Inc	Inc	Normal
16	8 yd	15 yd	18 yd	45 yd	Pase -1
17+	15 yd	30 yd	25 yd	TD	Normal

Tabla de transformación

(Modificador a la Tabla de Resolución, según diferencia entre factor atacante y factor defensor)

Atac-Def	Modif	Atac-Def	Modif	Atac-Def	Modif
-22 o menos	-7	-2 ó -3	-2	de 4 a 6	+3
de -16 a -21	-6	-1	-1	de 7 a 10	+4
de -11 a -15	-5	0	0	de 11 a 15	+5
de -7 a -10	-4	1	+1	de 16 a 21	+6
de -4 a -6	-3	2 ó 3	+2	22 y más	+7

Tabla de chuts y de retornos

(2D+Factor)

	Kich-off	Ret. K-0	Punt	Ret. Punt	Field Goal	Extra Point	Ret. Int.
4	TB	Fumble	Block	Fumble	Block	KO	Fumble
5	15	3	20	5	5	OK	2
6	10	0	15	FC	10	KO	0
7	TB	7	22	2	7	OK	6
8	12	5	18	FC	15	KO	10
9	8	8	27	8	12	OK	0
10	10	Fumble	Block	4	Block	OK	4
11	7	10	25	12	20	KO	7
12	TB	17	28	FC	17	OK	0
13	9	12	22	10	25	OK	15
14	6	15	35	15	13	OK	22
15	8	22	32	12	19	OK	11
16	7	25	37	FC	23	OK	20
17	5	20	40	17	28	OK	0
18	6	30	50	22	37	OK	16
19	4	50	45	15	32	OK	13
20	2	35	55	20	45	OK	20
21	3	40	50	18	40	OK	17
22	1	TD	60	25	50	OK	30



rivalidad). Entre determinadas conferencias es posible que no haya enfrentamiento directo durante la LR (para dar más morbo a eventuales rondas de play-off, entre equipos que no se conocen mutuamente).

Los PO enfrentarán a los equipos mejor clasificados de las distintas divisiones a una serie de rondas clasificatorias a partido único. El concepto de partido único es muy importante en los PO. Aunque dos equipos tengan un nivel muy desequilibrado y se dé por seguro que uno tiene como término medio muchas más probabilidades de ganar al otro, es muy difícil predecir el resultado de un partido concreto, ya que en el terreno de juego puede pasar cualquier cosa. Con las eliminatorias a doble vuelta se consigue promediar el resultado y clasificar de manera casi segura al equipo con más potencial. Esta situación es, por previsible, mucho menos emocionante y por lo tanto no encaja con la filosofía de dar emoción a cada encuentro.

Otro concepto interesante es el del Wild Card, es decir, los equipos que se clasifican para los PO por su buen promedio de victorias aunque no hayan podido ganar su división. Con este sistema se consigue llegar a las últimas jornadas con muchos equipos con posibilidades reales de entrar en PO y obviamente con unos ingresos por entradas francamente suculentos.

R. Ligas

En primer lugar, dividiremos a los participantes al menos en dos grupos, cada uno de ellos con un mínimo de 3 y un máximo de 6 equipos (si sois menos de seis intentad cubrir este cupo). La competición se dividirá en dos fases. Durante la LR se montará un calendario en el que los equipos deban enfrentarse sobre la mitad de partidos contra equipos de la misma división y el resto contra equipos de otras divisiones. No es imprescindible que se juegue contra todos los equipos e incluso es recomendable que entre determinadas conferencias no haya enfrentamiento directo durante la LR.

Hay que ajustar el número total de partidos a la disponibilidad de tiempo de los participantes. La organización de la LR puede ser con calendario rígido (que tiene el problema de forzar los horarios de los jugadores con menos tiempo libre, pero acaba resultando más satisfactoria) o con calendario flexible (que da más libertad a los jugadores, y por esa misma razón puede significar la desertión de los equipos perdedores antes del final de la LR y el eventual fracaso de la liga).

Los equipos clasificados para los play-

offs dependerán del número de divisiones creadas. Estas son las sugeridas:

- 2 divisiones: se clasifican los ganadores de división y los segundos clasificados. Enfrentamiento cruzado entre el ganador de una división y el segundo de la otra: los ganadores van a la final.

- 3 divisiones: los tres ganadores de división y el mejor segundo clasificado (wild-card). Dos semifinales que enfrentan por un lado al mejor de los cuatro contra el peor y por otro lado a los otros dos. Los ganadores van a la final.

- 4 divisiones: los cuatro ganadores de división y los dos mejores segundos (wild-card). Los dos mejores primeros se salvan de la primera ronda, en la que se enfrentan los cuatro restantes (procurando que el mejor se enfrente al peor...). Los vencedores de esta ronda se enfrentan en semi-finales a los dos mejores y los ganadores de éstas van a la final.

- 5 o más divisiones: si sois lo menos 15, entre todos ya sabréis como hacerlo.

Para determinar quien está mejor clasificado se mira en primer lugar el porcentaje de victorias. En caso de empate, el goal average particular (si no se han enfrentado directamente, se contabiliza el goal average contra adversarios comunes). Si no, el goal average global. Después, el porcentaje de victorias de la conferencia. Seguidamente, el goal average cruzado de las conferencias. Luego, el goal average global de la conferencia. Finalmente (o en caso de ser de la misma conferencia), se mira el complementario de la última primitiva y si el número es par gana el que venga antes por orden alfabético.

R. Draft (opcional).

Después de acabar una liga, ¿qué mejor cura para el mono resultante que organizar la siguiente? Aquí van unas cuantas ideas.

Hay que determinar la evolución de la plantilla de cada equipo entre dos temporadas. Como es de suponer hay jugadores que se retirarán y reducirán el factor de su posición, otros que cambiarán de equipo y modificarán en uno u otro sentido el factor de su posición y finalmente otros que entrarán en la liga provenientes del Draft (sorteo de jugadores novatos recién salidos de las universidades entre los diversos equipos profesionales) e incrementarán el factor de su posición. En el caso del draft, se da prioridad a los equipos peor clasificados, para romper en cierta medida el círculo vicioso que se produce en el fútbol europeo y que tiende a quitarle emoción a las ligas: equipo vencedor = éxito de público = más dinero para fichajes = mejores jugadores = nuevo equipo vencedor.

Para determinar el pase de una temporada a la siguiente, cada equipo tira 2 dados por posición y aplica el resultado al factor del año anterior (ningún factor puede ser inferior a 2 ni superior a 10).

Tirada: T

Resultado: R

T	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
R	-2	-2	-1	-1	0	0	0	0	+1	+1	+2

Cada equipo dispone en principio de 5 puntos, que puede utilizar como modificador a cualquiera de las 10 tiradas, a medida que las vaya resolviendo (máximo de 2 puntos por tirada). Por la configuración del Draft, los últimos clasificados de cada división tienen derecho a un modificador más (6) y los dos clasificados para la final un modificador menos (4).

Los muy maquiavélicos de entre vosotros, que los hay, pueden acordar apuntar previamente por escrito a qué posiciones aplican cuantos modificadores. La gracia de este método consiste en que además se pueden gastar puntos como modificadores negativos para un contrario. Esta posibilidad se limita a que cada jugador sólo puede gastar un único punto contra cada contrario. Por otra parte, ninguna posición puede recibir más de dos modificadores negativos por parte de los otros jugadores (los puntos sobrantes se pierden).

Este mecanismo refleja los intentos de fichar figuras de otro equipo. Con este sistema seguro que la nueva liga os empuja caldeada.

3. Notas finales

El juego ha salido publicado finalmente en su 3ª versión, pero con la premura de tiempo tras el final de la primera Liga Mundial de Fútbol Americano y las trepidantes emociones que nos depararon las últimas semanas, es posible que algún detalle haya escapado al playtesting. Por otra parte, hay un montón más de ideas en cartera que quizás pueden acabar viendo la luz en forma de nuevas reglas opcionales. Espero ansiosamente vuestras críticas feroces y vuestra colaboración para mejorar TD.

Han incentivado este juego y colaborado indirectamente en su elaboración Ramón Reig y la peña de la anti-tribuna/yarda-50/ sección-a-cubierto de Montjuïc. También debo agradecer al director de LIDER (mejor dicho, sargento de redacción) Eduard García la persecución a la que me ha sometido, sin la cual este proyecto se hubiera quedado a medias en un cajón de mi despacho. Y por supuesto a Jack Bicknell y sus "almogávares yankees", sin los cuales todo esto sería pura utopía. ♦

Hoja de control de tiempos

1ª Parte

1er Cuarto

2º Cuarto

--	--	--	--

Tiempos muertos

--	--	--	--

Tiempos muertos

2ª Parte

3er Cuarto

4º Cuarto

--	--	--	--

Tiempos muertos

--	--	--	--

Tiempos muertos

Marcador

Downs

1º 2º 3º 4º



Fútbol americano por correo

¡Touchdown!

Jugar una simulación de Fútbol Americano puede ser algo más que mover tus figuras o acertar la jugada que te permita ganar esas yardas tan necesarias. La lesión de tu mejor running-back, el estudio de las tácticas y estadísticas adversas, el entrenamiento o fichaje de ese rookie tan prometedor puede ser clave para la clasificación a los play-offs. Muy pocas fórmulas te ofrecen tanta variedad. El juego por correo es una de ellas.

por Luis d'Estrées

Un vez más acudo a esta páginas para narraros las excelencias del fútbol americano. En esta ocasión, cantaré las maravillas del juego por correo de Fútbol Americano más jugado y apreciado en este país (quizás por ser el único): ¡Touchdown!

A muchos de vosotros os va a resultar difícil el imaginar cual puede ser el atractivo de un juego en el que se intenta simular por correo el dinamismo y la espectacularidad de un deporte agresivo y duro como el F.A.. Conviene por ello aclarar ciertos principios comunes a este deporte.

La base del juego: la estadística

En el F.A., un deporte que se desarrolla bajo forma de ligas, ya sea la NFL, la universitaria, la recientemente inaugurada liga mundial u otras, existen muchos aspectos a considerar. Estos aspectos se controlan por el sistema más típicamente "americano" que existe: la estadística. De este modo, aunque los partidos se ganen por la diferencia de tanteo, resulta revelador comprobar cual de ellos ha tenido más tiempo la posesión del balón, cuantas yardas se han ganado por carrera o pase y que jugador las ha hecho, cuales han sido los porcentajes de las acciones de los jugadores líderes del equipo, etc. Por este mismo principio, también se han considerado que las estadísticas son muy útiles a la hora de determinar las posibles candidatas a finalistas: jugadores lesionados, tácticas utilizadas, porcentajes de eficacia de las formaciones ofensivas y defensivas, etc.

Esto resulta aún más significativo cuando se comprueba que los entrenadores no hacen oídos sordos a todo este cúmulo de información. Gracias a las

estadísticas, los equipos entrenan y refuerzan los aspectos más frágiles de sus formaciones y preparan nuevas tácticas que sorprenderán a sus rivales en los siguientes partidos.

Toda la riqueza táctica y estratégica que plantea el juego bajo este aspecto resultaría muy compleja si se incluyese en un juego convencional y se correría el

riesgo de que éste fuese lento y aburrido. Por esta razón el juego por correo resulta la solución ideal.

Confeccionar el equipo

En ¡Touchdown! cada jugador asume el rol de entrenador de un equipo de la NFL. En una primera fase, confecciona su equipo repartiendo un número de puntos entre los 40 jugadores de su equipo. Por este sistema, cualquier equipo tiene las mismas posibilidades en un inicio, aunque la distribución de puntos a según que jugadores del equipo fortalecerá más la formación ofensiva o defensiva.

Estas puntuaciones determinan los valores de las tres posibles jugadas del equipo: la carga que engloba las jugadas terrestres o de carrera, el pase basado esencialmente en el juego aéreo y la jugada mixta —una combinación de ambas—. Es muy probable por lo tanto que al empezar la competición ningún equipo sea idéntico y que incluso (como se ha podido comprobar) existan equipos muy ofensivos —pero con una defensa desastrosa— o muy defensivos que tengan un ataque lamentable.

Resolver los partidos

La segunda fase del juego se produce al empezar propiamente la liga. Para cada partido, el entrenador (jugador) plantea unas tácticas de ataque y defensa que podrán variarse en cada cuarto (incluso con unas alternativas basadas en el resultado, el ataque o defensa contrario, las lesiones, etc.) y determina que jugadores van a componer las alineaciones ofensivas y defensivas del partido. Posteriormente, enviará estas instrucciones al árbitro que resolverá cada partido enfrentando las órdenes de cada equipo como se estipula en el calendario de juego —habitualmente mensual—.

En cada cuarto, el árbitro determinará cuantas yardas ha recorrido cada equipo, en base a la puntuación de las formaciones en las jugadas escogidas y modificadas por la defensa que haya realizado el rival. A este total de yardas le corresponderá unas probabilidades de touchdown y/o field-goal, mediante una tabla que determinará cuantos puntos se han conseguido en el cuarto mencionado. Paralelamente, el árbitro también determinará mediante unas tablas si se han producido lesiones en el cuarto y de que importancia, procediendo —si fuese necesario— a la sustitución por el jugador reserva más adecuado y modificando a partir de ese momento la puntuación de la formación.



La información: el SuperBowl News

Una vez resueltos los encuentros, el árbitro remitirá la información a cada entrenador en forma de periódico deportivo en donde saldrán todos los resultados de cada encuentro por cuartos y las estadísticas de yardaje de cada equipo, las tácticas utilizadas, los jugadores más brillantes de la jornada, las reseñas de cada partido, etc.

Este juego incluye además otras opciones muy interesantes. Como en la *NFL*, un entrenador que haya sufrido muchas bajas (o simplemente quiera reforzar su equipo) podrá fichar nuevos jugadores -agentes libres- durante el transcurso de la liga, a medida que el árbitro vaya anunciando la disponibilidad de éstos. También existe la posibilidad de efectuar traspasos, entrenar jugadores, mejorar el modificador de un tipo de jugada, etc. Todas estas acciones se tienen que pagar con unos puntos que se obtienen por los resultados de los partidos.

Muy brevemente, este sería el sistema de juego de *¡Touchdown!*. Pero, las posibilidades tácticas y estratégicas son múl-

tiples al profundizar en el juego. Un ejemplo basta: cuesta mucho más entrenar a un quarterback, que a otro jugador de la ofensa y a su vez más que a un defensa. A medida que el juego avanza, cada equipo define más su estilo de juego y por lo tanto aparece más vulnerable si la defensa es acertada. Las lesiones inoportunas pueden, como ocurre en el deporte real, decidir la pérdida de un partido e incluso la clasificación del equipo a los Play-Offs.

Finalizada la liga, el juego continúa y cada entrenador reestructura su equipo. Los jugadores demasiado viejos abandonan el equipo y se cubren los huecos con los *rookies* del *draft*, aventajando a los equipos que quedaron los últimos. Ya sólo queda entrenar a los jugadores para afrontar la siguiente liga y esperar que en esta ocasión se llegará a la SuperBowl.

Seguramente, la fórmula de fútbol americano por correo resultará más atractiva para aquellos jugadores amantes de las tácticas y las estadísticas. Una fórmula de juego quizás no muy espectacular a primera vista, pero sin duda muy realista y completa y que permite una simulación de la liga muy veraz.

A la hora de escribir estas líneas ya se

conocen a los finalistas de la 1.ª liga *¡Touchdown!* que se van a enfrentar en la SuperBowl. Nada más y nada menos que los *Washington Redskins* contra los *Denver Broncos*. Un partido sin duda emocionante que se celebrará en el estadio de los *49ers*. Suerte a ambos y que gane el mejor.

Para más información e inscripciones sobre *¡Touchdown!*, escribir a:

Xavi Garriga. C/. Gran de Gracia, 227, 2.º 1.ª. 08012 Barcelona.

Además existe la posibilidad de inscribirse a otro juego por correo que se iniciaría a la vuelta de vacaciones de verano. Se llama Kick-Off y está totalmente gestionado por ordenador, basándose en el programa NFL Challenge. Los jugadores de cada equipo poseen además competencias para el pase, la recepción, la carrera, el bloqueo, etc. Estadísticas que incluyen los fumbles, las intercepciones, los sacks, etc. Más información escribiendo a (sin indicar ninguna referencia):

Apartado de Correos n.º 93034. 08080 Barcelona. ●

Blood Bowl, una sangrienta parodia

por Salvador Bernadó

En las tardes de lluvia cada día es más difícil que un par de amigos se diviertan. La gente ya comienza a estar harta de dar vueltas a un tablero intentando arruinar a los otros, desesperarse durante horas tratando de sacar un 5, etc... etc...

Por suerte, la casa inglesa Games Workshop ha sacado al mercado una gama de juegos que con unas reglas básicas sencillas permiten un sinfín de variaciones que hacen que las partidas nunca sean las mismas.

Entre ellos, cabe destacar el *Blood Bowl*, que recientemente ha sido traducido al castellano por Diseños Orbitales. Dicho juego reproduce lo que sería un partido de fútbol americano, con la diferencia de que los jugadores no son del todo normales (eso, suponiendo que los que juegan a este deporte sean normales). A todos les sorprende, la primera vez que lo ven, encontrarse con que no sólo hay jugadores humanos, sino también elfos, enanos, trolls, goblins, orcos, minotauros y demás seres fantásticos. Reproducidos fielmente están los placajes, bloqueos,

sprints, lanzamientos y demás técnicas que identifican al deporte en cuestión.

Anotar un ensayo no parece tan fácil cuando delante tuyo hay una línea de Bloqueadores Orcos con cara de malas pulgas o un desafiante Troll cerrándote el camino.

Para ganar un encuentro hay que elaborar una estrategia. La suerte con los dados, naturalmente influye, pero no resuelve el partido. Aunque, a veces, la mejor estrategia es reunir a un equipo duro de pelar y lanzarlo contra el contrario. Aquí no se detiene el partido por un muerto más o menos.

Con las reglas adicionales de los libros *Star Players* y *Blood Bowl Companion* (que esperamos se traduzcan pronto) la emoción aumenta con la inclusión de jugadores estrella (verdaderos sibaritas jugando al Blood Bowl) y revisiones de reglas que lo hacen más apasionante. Teniendo además la ventaja de que uno mismo puede decidir que reglas usar o no sin que se pierda por ello la emoción y la coherencia del juego. Con las reglas de

odios y enemistades, crear un equipo mixto no es cosa fácil. Juntar Elfos y Enanos puede dar como resultado que un Elfo decida no pasarle la bola a un Enano en una jugada crucial o viceversa.

Tampoco se te ocurra poner a un Troll junto con Snotlings, ya que es muy probable que en vez de jugar con ellos, se los coma. Y éstos son tan sólo unos ejemplos de los problemas que puedes encontrarte a la hora de mezclar razas.

Que el juego ha despertado furor en nuestro país lo acredita el hecho de que Diseños Orbitales se ha lanzado a organizar una Liga Nacional de Blood Bowl para después del verano. Así que ya sabes, si todavía no tienes el juego, apresúrate a comprarlo, estúdiate bien las características de cada raza, equipa a tus jugadores, dales bien de comer, deja que la sangre vuelva a correr por tus venas y corre a tu tienda habitual para apuntarte en lo que seguramente será el acontecimiento nacional del año que viene. Por delante de las Olimpiadas esas. ●

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

Psicología en La Llamada de Cthulhu (I)

En nuestro afán por hacer más y más realista el mundo de nuestros juegos favoritos, no podemos dejar pasar por alto una faceta de vital importancia en La Llamada y que no suele tener el peso específico que debe: la Psicología. En un juego con una densidad de locos y tarados tan elevada, hace falta una detallada descripción de esta habilidad, muchas veces convertida en un comodín que permite regalar alguna pista o advertir de algo a los personajes poco suspicaces.

por David Revetllat i Barba

Psicología es esa palabra que todo el mundo utiliza pero que sin embargo nadie puede luego definir correctamente. El tema de la Psicología está muy deficientemente tratado en La Llamada de Cthulhu, y este hecho es agravado por algunos creadores de módulos o escritores al respecto que demuestran, como es lógico, tener problemas cuando se enfrentan a este tema (y a otros) de cara a la afición. Sería estúpido pedir que los aficionados perdieran el tiempo buscando entre el polvo de las bibliotecas referencias que les ayudaran a no cometer errores a la hora de dirigir una partida cuando lo más inmediato es divertirse con el menor esfuerzo posible; sin embargo la misma circunstancia se convierte en una obligación (o al menos moralmente deberían sentirlo así) para los especialistas. Por otro lado habría que frenar la excesiva utilización de términos mentalistas que se hace, malinterpretados por regla general.

En este artículo aparte de hacer algunas rectificaciones respecto al tema, daremos ciertas directrices y características suficientes para que, queriendo evitar soporíferas listas de autores y tendencias, los directores de juego puedan disponer de una guía sobre las escuelas con que podríamos habernos encontrado en los años veinte (unas ya en decadencia y otras en pura gestación) tanto en América como en Europa. Los directores de juego podrán así extraer no solamente una visión global de la situación de por aquel entonces, sino vocabulario, temas de interés y métodos de estudio tanto para sus PNJ Psicólogos (y afines) como para la interpretación de los PJ que elijan tal profesión y no tengan ni idea de por donde van los tiros.

Personalmente, el autor cree que vale la pena ampliar este tema en un juego de rol en el que la Cordura

y la posibilidad de volverse loco es el eje principal y la causa de numerosas bajas entre los PJ. La Psicología sirve para mucho más que para "saber si alguien está mintiendo", al contrario de lo que la gente puede acabar por creer leyendo escritos al respecto (el mismo libro de reglas, por ejemplo). Muchos hemos oído hablar de los más que probables orígenes de la Psicología en un tipo de terapia de grupo, hace más de 45 años, allá por Estados Unidos (lo que no salga de los Estados Unidos...). De hecho, actualmente algunos psicólogos utilizan el juego de rol como terapia de grupo.

Antes de nada, se impone hacer la primera crítica dura al juego: el Psicoanálisis. Nunca ha dejado de parecerme curioso que una escuela como el Psicoanálisis, que en los años veinte ni tan sólo había conseguido ser aceptada en Europa, fuera tenida en La Llamada de Cthulhu con tanta consideración que se llegara incluso a dedicarle un espacio en la ficha de personaje como una habilidad por sí sola. Es una idea sin duda interesante, que podría abrir el camino a otras nuevas habilidades, como por ejemplo la de Tocarse Las Narices, o Conducción de Monopatines. Las posibilidades son ilimitadas. La mera existencia de dicha habilidad sin duda habrá tenido como consecuencia la aparición en un incontable número de aventurillas tanto de revista como de círculos de amigos, de más PJ y PNJ psicoanalistas sólo en EE.UU que en toda la historia del Psicoanálisis mundial hasta nuestros tiempos. En la época en que Lovecraft escribía, el Psicoanálisis ya había adquirido cierta fama (buena o mala) y se habían realizado los primeros congresos serios en Europa, pero quedaba bajo la sombra de las disciplinas prevalecientes en aquellos tiempos, en concreto en los EE.UU. el Conductismo iniciado por Watson. Son evidentes sin embargo sus conocimientos al respecto, especialmente patentes si hemos leído *En la noche de los tiempos*, del mismo autor. En él, el hijo del protagonista, y el protagonista mismo, acaban siendo psicólogos. Es más, el protagonista hace referencia en un momento del libro a un "proceso de racionalización", expresión típicamente psicoanalista. Francia era un caso aparte, pero ya hablaremos de ella más adelante.

Intuición, no psicología

Y una cosa nos lleva a la otra. Aparte de la incongruencia de la habilidad de Psicoanálisis, dicha habilidad no queda bien definida en el libro de reglas, y lo mismo pasa con la habilidad de Psicología, que puede prestarse muy fácilmente a confusiones. La falta de espacio no es excusa suficiente para justificarlo. Para empezar podríamos dar unas redefiniciones de cada término más aproximadas a la realidad de aquellos tiempos, quedando ambas como sigue.

Psicología: aquí nos encontramos ante una dicotomía. Se considera que hay dos tipos de Psicología, una "de calle", la que todos poseemos en mayor o menor grado, y la otra más "oficial". La definición del juego se aproxima más a la primera, pero no se la puede considerar como auténtica Psicología. La Psicología se define por lo general como el "estudio científico de la conducta",¹ entendiendo conducta en su sentido de "comportamiento", para evitar caer en connotaciones conductistas. Otros



autores dan definiciones similares, por lo que con ésta será suficiente. En la misma obra, se incluye dentro del término "tanto las acciones motoras y las respuestas fisiológicas, como los hechos mentales (...) los hechos externos y fácilmente observables y los sucesos que pueden ser solamente deducidos indirectamente de informaciones verbales o de indicadores fisiológicos..."¹ Otra definición que podríamos citar sería la de Psicología como "ciencia cuyo objeto es estudiar los fenómenos conductuales de los organismos y determinar las condiciones materiales de su aparición",² definición algo moderna para el juego, pero igualmente aceptable. Nos encontramos pues con un problema, que a mi entender podría solventarse fácilmente quedando la habilidad de Psicología en lo expuesto anteriormente, y definiendo a la anterior característica y su antiguo objetivo en el juego un nuevo nombre más adecuado: Intuición. Consiguiendo una tirada de la nueva habilidad de Psicología conseguiremos recordar conocimientos al respecto (como si se tratara de Zoología por ejemplo).

Psicoanálisis: al psicoanálisis acuden estudiosos en desacuerdo con otras tendencias del momento, por ejemplo los que buscan una interpretación descriptiva de los elementos de la conciencia (como el Funcionalismo, que ya trataremos más adelante) o de las Psicologías objetivas (Conductismo principalmente). Su objeto de estudio es el inconsciente. Los temas estudiados girarán entorno a la Psicopatología (es decir, no se dedica a casos normales) y la sexualidad como origen de la mayoría (por no decir todos) de los problemas. Por otro lado tenemos su vertiente aplicada. Se hurga en el pasado del paciente, especialmente en las experiencias infantiles (que pueden estar reprimidas) buscando la causa de los desajustes (típico de las psicoterapias). Tres son los métodos utilizados. El primero: la hipnosis catártica, derivada de los estudios de Freud de la hipnosis de Charcot en Francia. Sin embargo en la catarsis se hace hablar al paciente en sugestión hipnótica, haciéndole revivir de forma muy intensa experiencias pasadas conflictivas, mientras que en la de Charcot el sujeto tenía un papel más pasivo. No todos los pacientes podían ser hipnotizados (en el juego podemos hacer tiradas de resistencia entre el Poder de cada personaje, con una bonificación del poder del hipnotizador dividido por tres para él mismo si el sujeto lo hace voluntariamente). El segundo método es la asociación libre. Se hace ir diciendo todo lo que pase por la cabeza en un ambiente relajado (recordemos el típico diván,

aunque puede ser de muchas otras formas), y el psicoanalista escoge la información que le parece más importante. Se considera que con esta técnica aparecerán referencias espontáneas e inconscientes a acontecimientos de importancia decisiva en la vida del sujeto, que se hallaban olvidadas y/o reprimidas. Por último, la famosa interpretación de los sueños, que posteriormente ha dado lugar a tantas fantasmadas para "Psicólogos" con estudios de dudosa procedencia, en detrimento de la credibilidad de los iniciales estudios de Freud. Freud se basa siempre en teorías deterministas (toda consecuencia tiene una causa) punto común a todos los Psicólogos, y de hecho a todas las ciencias.

Los sueños son el efecto, por lo que sólo nos queda buscar las causas, que se encuentran en el inconsciente. Para intentar interpretar los sueños es necesario conocer de forma muy exhaustiva el pasado del sujeto. Luego, se puede acudir como ayuda a una tabla con ciertos elementos más o menos invariables y comunes a todos. En el juego, consiguiendo una tirada de psicoanálisis podremos averiguar el origen de los problemas del paciente habiendo escogido primero el método, quitándole un peso de encima y ganando así los puntos de cordura pertinentes.

Siguiendo con las aclaraciones sobre el Psicoanálisis, hay que recordar que lo que intenta la Psicología como ciencia es seguir una metodología científica y alejarse de dualismos y términos mentalistas que sólo conducen a problemas de ambigüedad en su definición. Mientras que ya desde el siglo pasado se está intentando esto en serio, el Psicoanálisis hace todo lo contrario. En él cualquier término se considera válido. Debido precisamente a la falta de rigor científico del Psicoanálisis, cualquiera puede hablar sobre él sin tener casi ningún conocimiento al respecto ni sobre qué intenta ser la Psicología como ciencia, ni tan sólo son necesarios conocimientos sobre Psicología misma (no estamos hablando de la de calle) ya que todo queda a la libre interpretación. Vendría a ser como la diferencia entre un bláster y una espada de luz en Star Wars; para manejar ésta última correctamente son necesarios ciertos conocimientos previos. El Psicoanálisis se ha mostrado eficaz en casos clínicos, pero no en todos. Además, se basa bastante en la intuición del Psicoanalista. La habilidad de Psicoanálisis es sólo una de las que trataremos. Siguiendo un orden más o menos cronológico iremos citando las demás escuelas junto a sus tendencias, y su correspondiente habilidad si se considera importante. El

hablar primero sobre la escuela creada por Freud responde a la necesidad de dejar corregida una habilidad que ya se había dado por correcta. Aunque el hecho de querer crear nuevas habilidades que se correspondan con importantes escuelas en lugar de dar por buena una sola, como haríamos por ejemplo con Química, responde al hecho de que en Psicología se viene arastrando un problema desde hace tiempo, a diferencia de otras ciencias ya consolidadas: en ella coexisten un diferente número de escuelas sin haber cohesión entre ellas, y así perdura en la actualidad.

Nuevas Escuelas

Más de una vez se ha criticado que la Psicología no es una ciencia como lo son disciplinas fuertemente consolidadas como Física, Matemáticas, Biología... Personalmente creo que por regla general quienes afirman tal cosa desconocen el auténtico significado, objetos de estudio y metodología de la Psicología actual, aunque se encuentre en sus comienzos y rodeada de otras escuelas que reniegan de tal enfoque. Si todo lo estudiado hasta el momento lo han estudiado humanos, y en cambio hay unas disciplinas mucho más avanzadas que otras (como son las tradicionales ciencias ante la Psicología), lo más lógico que cabría preguntarse sería cual es la causa. Una posible respuesta sería la enorme complejidad con que nos enfrentamos. Una salida quizá un tanto filosófica muy corriente sería pensar que mientras nos es relativamente fácil observar, estudiar e intentar comprender lo que nos rodea, nos es mucho más difícil, y se ha empezado desde hace mucho menos tiempo, el estudiar a nosotros mismos. Todas las ciencias han tenido un comienzo, sin duda más o menos aparatoso y con sus tropiezos. El método científico en Psicología no hace mucho que empezó a utilizarse, y constantemente llegan nuevas aportaciones del campo de la Biología.

Centrándonos en el juego y volviendo al tema de las escuelas, puede que para algunos sea discutible el hecho de crear nuevas habilidades sobre las diferentes escuelas, existiendo ya una general que es Psicología, pero hay que recordar que fue el autor del juego quien inició esto, separando (e hizo bien) Psicoanálisis de Psicología, aunque daba unas definiciones diferentes a las que han surgido en este artículo. Hay que tener en cuenta también que si bien existe la habilidad de Química, hay otra como Farmacología con la que está más que relacionada.

En las escuelas que trataremos dejare-

mos de lado algunas para no cargar demasiado el juego, dando sólo algunos datos al respecto, y de entre aquellas seleccionadas sólo en lo que concierne a los años veinte o haya tenido influencia en lo que se daba en ellos. Tal vez algún día hablemos de lo referente a sus evoluciones posteriores en un suplemento para Cthulhu Now

Fisiología. Fuera del campo de lo que en el siglo pasado se consideraba Psicología. Se habían conseguido importantes logros en el campo de la Fisiología que acabarían por afectar a la Psicología más adelante. Incluso fuera de ésta, era tema de estudio para la Medicina (por lo que un personaje médico puede y debe tener también ésta habilidad, a parte de los Psicólogos que pueden tenerla o no). Fue a principios del siglo XIX cuando se descubrieron la naturaleza eléctrica del impulso nervioso (Du Boys-Reymond), la distinción entre nervios motores y sensoriales (Bell-Magendie), y la especificidad de estos según el sentido de que se trate (Johan Müller). Apareció a partir de estos importantes descubrimientos un gran interés por profundizar en ellos. Destacaban asimismo los trabajos de Von Helmholtz en percepción, especialmente en visión y audición. Según su teoría de la percepción, todo aquello que percibimos no depende sólo del tipo de estímulo, sino además de nuestra experiencia pasada. Lo que finalmente percibimos es el resultado de ambos factores. Esto explicaría a ojos de un fisiólogo que un PJ o PNJ viera por ejemplo un monstruo acuático en lo que podría haber sido simplemente un amasijo de algas, más aún si descubre que el sujeto en cuestión se dedica a leer extraños libros y novelas de terror, todo ello le condicionaría finalmente, con algo de ayuda de su imaginación. Una parte de la fisiología sería la Psicofísica, definida por Theodor Fechner como "la ciencia exacta de las relaciones funcionales o relaciones de dependencia entre el cuerpo y la mente". Aunque a ojos de algunos esto podría parecer demasiado dualista. Los fisiólogos J. Müller y Du Boys-Reymond influirían en Wilhelm Wundt, quien además colaboró más tarde con Von Helmholtz en la Universidad de Heilderberg. Aquí hemos comentado únicamente breves menciones sobre la parte de la Fisiología que afectaría a la Psicología. La parte más cercana a la medicina no corresponde a este artículo, pero puede encontrarse fácilmente en una buena biblioteca (ya sabéis, id a tirar los dados a la biblioteca de vuestras ciudades).

La Psicología Experimental

Se considera de común acuerdo entre todos los Psicólogos y estudiosos del

tema como fecha de nacimiento de la Psicología Experimental y por extensión de la Psicología como ciencia el año 1879. En dicha fecha Wilhelm Wundt (1832-1920) consiguió que se le proporcionara un laboratorio para hacer sus experimentos. Esto significaba un apoyo institucional directo de la Universidad en que se le concedió (Leipzig). Con algo de anterioridad habían aparecido otros laboratorios similares, pero eran de carácter privado y personal, por lo que se escogió como primer laboratorio el de Wundt, quien de hecho poseía la Cátedra de Filosofía. Aunque su metodología fue fuertemente criticada, lo cierto es que ya fuera a favor o en contra, era marco obligado de referencia a toda la Psicología posterior. Wundt, en busca de algo concreto que estudiar, definió la Psicología como la ciencia de la experiencia inmediata. Dentro de esa experiencia iban incluidas la sensación, la percepción y los sentimientos. Era necesario analizar la conciencia (podemos entender por conciencia la reunión de los procesos superiores que encontramos en el hombre) para conseguir reducirla a sus elementos básicos, descubrir qué tipo de interconexiones hay entre ellos, y formular leyes al respecto. El método utilizado para ello fue principalmente el de la Introspección. Básicamente consistía en coger a un sujeto experimental, llevarlo al laboratorio, y hacerle describir los sentimientos que le iban viniendo a la cabeza. El experimentador iba apuntando esas "experiencias inmediatas" de su conciencia para poder analizarlas. Los defectos que se le atribuyeron fueron que los sujetos tenían que ser humanos algo adultos, y necesitaban haber sido entrenados previamente para pasar por la experiencia, aunque nadie dijo nunca que no se pudiera intentar con un Profundo... Wundt dividía los elementos de la mente (como vemos aún usaba términos ambiguos y confusos que en adelante serían eliminados de la Psicología más científica) en ideas, provenientes del exterior, base de las sensaciones, y sentimientos, procedentes del propio organismo. Términos importantes en Wundt son la Apercepción, consistente en la adquisición y asimilación de nuevas sensaciones, sumándolas al resto de la conciencia, y Voluntad, consistente en un sentimiento (y por tanto de origen interno) que nos lleva a realizar algún acto. Dejaremos a Wundt aquí para seguir con su discípulo más acérrimo, Titchener. Aunque Wundt tuvo una gran cantidad de discípulos que seguirían su doctrina, tanto europeos como americanos, todos tuvieron en común que en una época posterior lo rechazarían casi totalmente, excepto Edward Bradford Titchener (1867-1927).

La Psicología, nos dice, es la ciencia de la mente, pero es necesario entenderla como algo que pueda describirse en términos observables. El objeto de la Psicología es la experiencia en cuanto esté relacionada con el organismo. Es necesario asimismo descubrir los diferentes elementos que forman la mente y sus interconexiones, y estudiándola de forma paralela al sistema nervioso. Su método, la observación de un sujeto a sí mismo (o sea, introspección). Los elementos de la mente son las sensaciones y los afectos (o emociones), y unos terceros, las imágenes, entendidas como las ideas, podríamos decir recuerdos que vienen a la memoria. Podríamos seguir más aún, pero lo dicho es ya suficiente para ver claramente que el Estructuralismo de Titchener, como se llamó a su corriente, tiene claras raíces en las enseñanzas de Wundt, con algunas pequeñas variaciones. Titchener se mantuvo firme en su corriente hasta su muerte, quedándose totalmente aislado en su Universidad, frente a la subida de otras corrientes más modernas (como el Funcionalismo y el conductismo). La Universidad de Cornell (USA) fue un auténtico reducito de la Psicología Experimental, impertérrita a los demás movimientos. Hay rumores que hablan sobre extrañas investigaciones de los discípulos más allegados de Titchener. Durante cierto tiempo, se asignó a un grupo de tres aplicados estudiantes un pequeño laboratorio aparte, donde pudieran hacer sus investigaciones privadas. Como los tres habían obtenido sendas matrículas de honor en sus estudios, el Decano de la facultad decidió concederles dicho local, emplazado exactamente en la terraza de uno de los edificios. Sin embargo, se expulsó a los estudiantes por conductas irresponsables y consideradas perjudiciales para el buen nombre de la Universidad. Parece ser que durante una semana entera, se reunieron por las noches en dicho terrado, y en él empezaban a entonar extraños cantos. El cénit se alcanzó cuando un día, a primera hora de la mañana, se los encontró a los tres inconscientes, y con todo el local y despachos cercanos destrozados. Era obvio que se habían emborrachado o drogado y habían provocado todo aquello. Los alumnos fueron expulsados, pero todas sus investigaciones y descubrimientos quedaron guardados en el libro "La Psicología Experimental en los No Humanos", del cual existen por lo menos tres copias en Inglés. Posee un 10% de Mitos, un multiplicador de x3, junto con los hechizos Convocar a una Alimaña Descarnada de la Noche, y Atar a una Descarnada Alimaña de la Noche.



El libro secreto de Darwin

El Darwinismo. Debemos a Charles Darwin el habernos librado de las erróneas distinciones entre animales y humanos en aquella famosa afirmación suya de que "no hay diferencias fundamentales entre el hombre y los mamíferos superiores respecto a sus facultades mentales. La única diferencia que puede existir es de grado y no de clase" (1859). Esto, junto a toda la teoría darwinista de la evolución, tuvo sus importantes repercusiones en Psicología. Se había colocado al hombre al mismo nivel que los animales, reconociendo que la superioridad de aquel se basaba únicamente en diferencias de "cantidad", y no de "calidad"; por decirlo de algún modo, los componentes biológicos de ambos son los mismos, y todo vendría a ser como la diferencia entre una simple calculadora y un moderno ordenador. En consecuencia, nacieron la Psicología comparada o animal, encargada de estudiar a los animales, formas más primitivas que nosotros, como camino para llegar a la comprensión de los humanos mismos. La Psicología diferencial y la Psicología de la adaptación, basándose en los distintos modos de adaptación de las especies al medio, y de las diferencias consecuentes. Como resultado cabe destacar en Psicología Animal los trabajos de George John Romanes, quien dividía entre ideas simples, aquellas impresiones sensoriales y recuerdos más básicos, comunes a todos los animales, las ideas complejas, que poseen sólo algunos animales, e ideas nocionales, las abstracciones más complicadas sólo presentes en el hombre (quien naturalmente posee todas las anteriores). Edward Lee Thorndike nos hablaba de la búsqueda del alimento por el animal (ampliable a los humanos en otros procesos superiores como podría ser el intentar resolver un examen de estadística) como una actividad errática ocasionada por una necesidad (el hambre) que tras un tanteo y una selección, acaba, de una forma progresiva y lenta, por establecer la conexión que le permite hallar la respuesta adecuada al problema, por ejemplo si la comida se encuentra encima de una mesa, cómo conseguir llegar hasta ahí arriba si está demasiado alta como para llegar de un salto. El aprendizaje consistiría en una progresiva eliminación de respuestas (intentos) inútiles. Sin duda Darwin no llegó a descubrir nunca nada relacionado con los mitos, o sin duda sus teorías llegarían mucho más allá...¿o tal vez sí?. Porque hay algo que nadie supo nunca, excepto unos pocos escogidos. Darwin escribió otro libro que nunca se llegó a publicar, aunque se hicieron algu-

nas copias a puro manuscrito: "Los Orígenes de los Innominados". Darwin descubrió muchas otras cosas en las Islas Galápagos durante su largo viaje por mar. Allí pudo ver con sus propios ojos cosas que pocos humanos han visto, y habló con seres de quienes más valdría no hablar. Gracias a una extraña amistad que le unió a ellos, pudo conocer los orígenes de su joven especie humana... y otros aún más terroríficos. Todo ello lo relató en su libro secreto. Posee un +12% a mitos, un multiplicador de x4. Está escrito en Inglés.

La torre de Pawlow

La Reflexología Rusa. "La Psicología Soviética sólo puede entenderse como un constante esfuerzo por ajustarse a las ideas del partido".³ La Reflexología Rusa nació influenciada por una parte de los Demócratas revolucionarios, de tendencias socialistas radicales, y con un puro materialismo, y de otra por la fisiología, de quien tomó una forma de análisis mecanicista ante los procesos fisiológicos. Además, con cada nuevo enfoque de la ideología del partido, aparecía el correspondiente nuevo enfoque de la Psicología. En efecto, los psicólogos soviéticos transgredían aquella norma que Bayés ya citaba² según la cual un psicólogo, como cualquier científico, no puede tomar partido por ninguna ideología para evitar ver sesgada su objetividad (pero que a la hora de la verdad casi todos rompemos). Esta Psicología presenta tres períodos

importantes hasta la fecha, sin embargo el que nos interesa es el primero, el "período de ensayo y error", que abarca desde la revolución de Octubre de 1917 hasta el final de la década de los años 20 (¿ideal para el juego, no?). Su fundador, Vladimir M. Bechterev (1857-1927) la denominó en un principio "Psicología objetiva" y más tarde "Psicorreflexología". Hubo otra tendencia llamada también Psicología objetiva, y fue el conductismo americano, que los soviéticos rehuyeron (como de todo lo americano) por lo que no es de extrañar que decidieran cambiar el nombre. Ambas son denominadas en la actualidad "Psicologías objetivas" debido a su obsesión por la objetividad. Los reflexólogos no se consideraban a sí mismos como "psicólogos", término que no podían evitar relacionar con tendencias dualistas y espiritualistas como consecuencia de la Psicología pre-científica europea. La Reflexología empezó a interesarse por diversos campos de investigación, y a cada uno se le ponía su nombre de pila. Nacieron pues la "Reflexología pedagógica", la "Reflexología de las masas", etc. Sechenov implanta la concepción de los reflejos como manifestación de los procesos mentales. Se estudia no sólo la conducta, sino también los estímulos que la producen (en definitiva, todo lo observable). De hecho, J.B. Watson tomó prestada la metodología de Bechterev al iniciar el Conductismo. El hecho de evitar el estudio de la conciencia provocó problemas cuando se trataba de explicar

llibreria

st. jordi

papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES EN
JOCS DE SIMULACIÓ**

wargames, temàtics i rol

los procesos superiores del hombre, lo que llevó a abandonarla definitivamente en 1929 en una reunión en el Instituto Psiconeurológico de Bechterev, en Leningrado. Pero sin duda, el reflexólogo más conocido es I.P. Pavlov. Perteneciente a esa primera época que es la que nos interesa, los trabajos de Pavlov inicialmente giraron entorno a nervios cardíacos, funciones de los centros superiores del cerebro, y glándulas digestivas. Pero fueron éstas últimas las que le lanzaron a la fama, gracias a sus descubrimientos al respecto. Básicamente los experimentos al respecto eran del tipo de introducir comida directamente al estómago (mediante conductos introducidos en delicadas operaciones) y alimentaciones simuladas, con objeto de medir las secreciones de jugos gástricos (y saliva) y sus aportaciones en la digestión de los alimentos. Pero el descubrimiento casual vino al observar que los animales experimentales (perros) salivaban antes de ingerir los alimentos, en cuanto veían de lejos el plato con la comida, e incluso simplemente viendo al ayudante encargado de proporcionársela, aún cuando no llevara comida en esos momentos. A partir de todo esto, Pavlov pudo establecer su ley del Reflejo Condicionado. Según ésta, un Estímulo Incondicionado (como la comida) produce una Respuesta Incondicionada (salivación). Hay que dejar aparte aquí cómo se adquirió esta respuesta incondicionada, ya que entraríamos entonces en largas discusiones innatistas vs ambientalistas que no vienen a cuento. Siguiendo con lo nuestro, si asociamos un Estímulo Neutro, que en principio no produce respuestas importantes, salvo del estilo de movimientos o orientaciones hacia su fuente (Pavlov utilizó el sonido de una campana) al Estímulo Incondicionado varias veces y más o menos al mismo tiempo (se puede variar el momento de presentación de ambos, no siendo necesario el mostrarlos ambos a la vez), llegará un momento en que el animal habrá asociado ambos estímulos. En esos momentos, con la simple presentación del antiguo Estímulo Neutro (la campana) habrá suficiente para que se produzca la respuesta de salivación. El Estímulo Neutro se habrá convertido en un Estímulo Condicionado, que producirá la correspondiente Respuesta Condicionada (la salivación). El conjunto de ambos es lo que llamamos Reflejo Condicionado.

La Unión Soviética apoyó estas investigaciones, e incluso se hizo construir una torre experimental para Pavlov y sus ayudantes. De hecho, durante la Segunda Guerra Mundial, los soviéticos utilizaron perros a los que se les había amaestrado

para buscar comida debajo de los tanques (como los expertos en Advanced Squad Leader sabrán). Así, soldados en medio del campo de batalla y con explosivos atados a sus cuerpos, se dirigían directamente hacia la barriga de los tanques alemanes, haciéndolos estallar (pero Pavlov en principio no tuvo nada que ver con esto, como Einstein con la bomba atómica; además, sabemos que fue Nyarlathotep). En principio el adoctrinamiento en la habilidad de reflexología en los personajes de la LL.C. está dedicada a los personajes Psicólogos de origen soviético. ¿Pero existieron otras torres como la de Pavlov en la naciente Unión Soviética? hay quien dice que sí. Es más, hay quien afirma que en ellas se llevaron a cabo terribles experimentos, y sucedieron cosas que nunca llegaron a conocerse. Un ayudante de laboratorio que huyó del país, afirmó hace tiempo haber trabajado en uno de esos laboratorios secretos. El ayudante desapareció misteriosamente pocos días después, al parecer mientras pescaba cerca de Innsmouth, a finales de 1919. Pero en sus declaraciones a un periódico sensacionalista (el único que aceptó publicarlas) hablaba de repugnantes investigaciones con humanos que presentaban graves signos de deformidad. Además, tales torres poseerían unos subterráneos el acceso a los cuales estaría prohibido. El ayudante, contraviniendo las normas, decidió bajar un día a curiosarse, ... Fue entonces cuando decidió exiliarse, tras una fascinante persecución. "...aquellos macabros seres, mitad hombres mitad peces, eran sin duda la degeneración biológica final de los hombres y mujeres que estudiábamos en los pisos superiores. Nunca nos dejaron investigar a fondo a los ayudantes al respecto, sólo el Doctor podía tratar con ellos, y era el único que podía bajar a los subterráneos. No querían ni oír hablar de operaciones correctoras, lo único que se nos contestaba era un 'están siguiendo el curso normal de la naturaleza, y no debemos intervenir'. Todos los ayudantes sabíamos que eran los protegidos de alguien de muy arriba, aunque no supimos nunca exactamente de quien se trataba. El horror que sentí el desgraciado día que mi curiosidad no pudo resistir más, me hizo huir de allí sin pensar en nada más..." ("The Revelator", de Boston, Edición especial del 25 de Junio de 1919). Como es natural, todo el mundo se lo tomó como la nueva novelucha sensacionalista del citado periódico. La torre descrita por el ayudante se encontraría en las costas del Mar Negro. En los sótanos, parecían haber también una serie de túneles que se dirigían exactamente en dirección al mar, y en los que reinaba una humedad y una pestilencia a

pescado tal que era casi imposible respirar.

En la Unión Soviética no sería nada lógico encontrar a un Psicoanalista, por muchos habitantes que hubieran en la ciudad, pero si el Guardián decidiera que era así, habría que tener en cuenta entonces que tal Psicoanalista no sólo iría en contra de la Reflexología, sino también en contra del Partido, que en aquel entonces se encontraba bajo la presidencia de Tío José.

Para finalizar esta primera parte de este artículo haremos un recuento de las habilidades que a juicio del autor son relevantes y denominables y por tanto incluíbles en la hoja de un personaje. Estas son Psicología (alterada), Intuición (la antigua Psicología), Psicoanálisis (algo modificado y del que hablaremos más ampliamente en la próxima parte), Fisiología (en concepto de especialización dentro de la biología) y Reflexología.

Respecto a la Psicología Experimental, queda a juicio del árbitro, aunque sin duda constará como habilidad para un discípulo de Wundt, o de Titchener en Cornell. El Darwinismo es más bien una corriente de pensamiento incluíble en otras habilidades ya existentes como Biología o Zoología. El uso de las nuevas habilidades de las correspondientes escuelas será muy sencillo. simplemente habrá que hacer la tirada como si se tratara del Psicoanálisis, con los mismos resultados positivos si se consigue (o negativos en caso de pifia). Respecto a la posibilidad de que un mismo psicólogo posea las habilidades de diferentes escuelas, incluso si son rivales entre sí, hay que tener en cuenta que esto no es imposible. Un mismo psicólogo puede pertenecer a una escuela y al mismo tiempo poseer amplios conocimientos sobre otras, aunque sólo las haya estudiado para criticarlas más profundamente. Así por ejemplo, un Conductista puede tener un 70% en esta característica (de la que ya hablaremos en la siguiente parte) y un 50% en Psicoanálisis, lo que le permitirá conocer más a fondo sus métodos y poder encontrar así sus errores más ocultos.

1. Lindzey, G. et al. *Psicología*. Barcelona: Omega, 1985.

2. Bayés, R. *Una introducción al método científico en Psicología*. Barcelona: Fontanella, 1974.

3. García Vega, L. *Historia de la Psicología*. Madrid: Eudeba, 1989. ●

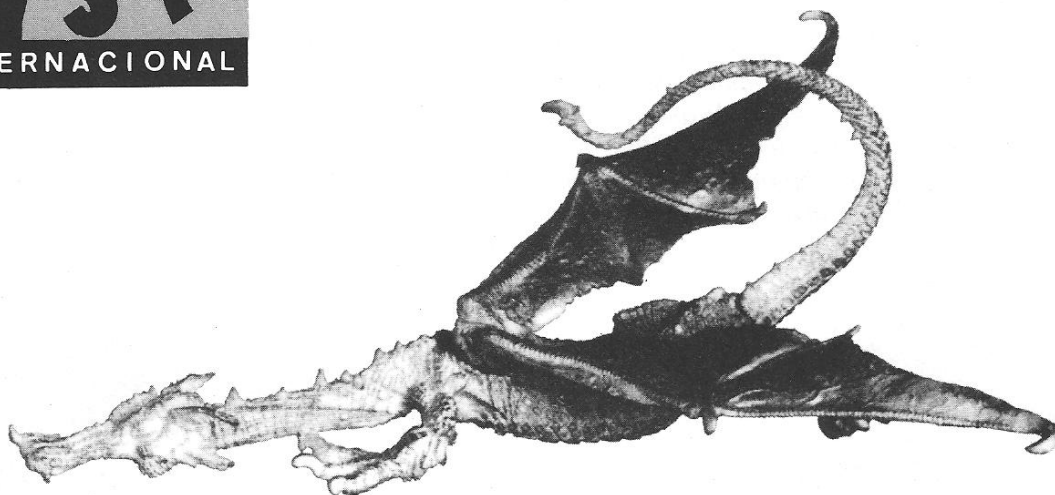
Bibliografía

Bayés, R. *Iniciación a la farmacología del comportamiento*. Barcelona: Fontanella, 1977.

Keller, F.S. *La definición de Psicología*. México: Trillas, 1984.



RAI PARTHA



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO

Metal Magic



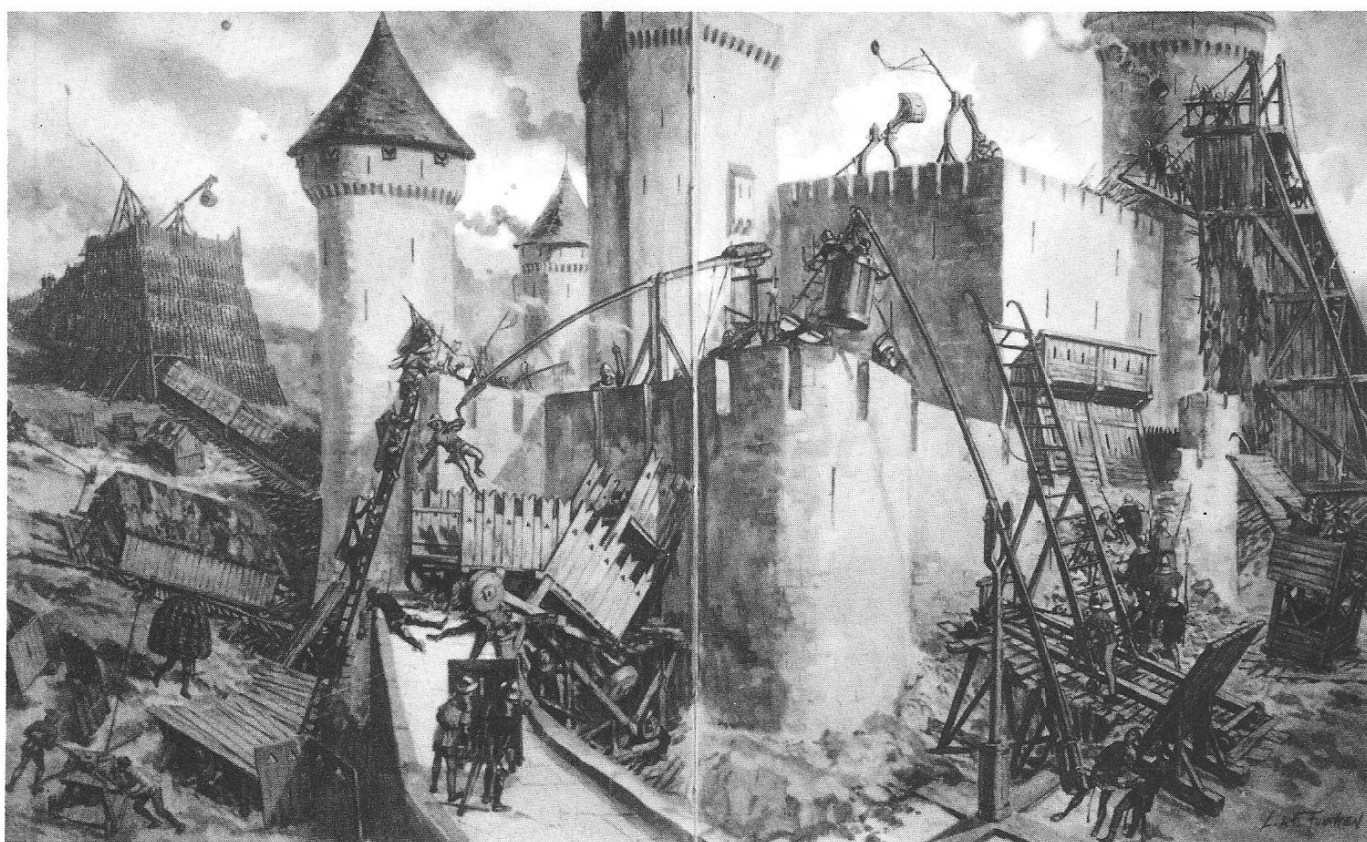
Información y Catálogo:

c/. Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona

Reglas de Asedio para Aquelarre

El instinto natural del jugador frecuentemente le lleva a proponer nuevas reglas para cubrir los aspectos que juzga incompletos. En este caso, el autor tras la lectura del libro de reglas de Aquelarre encontró a faltar un sistema de combate de masas y reglas de asedio. Lo que no sabía es que estaba trabajando en paralelo con Ricard Ibáñez, quien iba a tratar el tema de Lilith. Ahora bien, es el mismo Ricard quien, a pesar de haber propuesto en el suplemento un conjunto de reglas, nos ha recomendado que publiquemos en LIDER este artículo. Reglas opcionales de calidad, pues, con el beneplácito y reconocimiento del autor del juego.

por Juan Miguel Machendo Chicón



Las batallas son acciones confusas y sangrientas. Es difícil llevar algo tan fluido en sí mismo al rol, pero la época ayuda, porque las tácticas más refinadas son emboscadas y el empleo adecuado de las reservas. El resto son brutales choques frontales en los que el Rey o Señor ha de ir a la cabeza para dar ejemplo (que tomen nota los Pj jefes de hueste).

El número de tropas y su eficacia en combate así como equipo con el que empieza el ejército lo determinará el escenario o el Máster.

El número de hombres que pelearán en cada bando durante un combate represen-

tará el FC (Factor de Combate) de ese bando durante los enfrentamientos. Este FC será multiplicado por el resultado de 1D6 en el que se suprimen el 1 y 6 (1=3; 6=4). De ambos bandos, aquel que supere al otro en el resultado, vencerá en ese asalto.

Se causarán y sufrirán una serie de bajas:

Vencedor: 1D10 bajas de las que 1D2 son caballeros y 1D3 jinetes (si han intervenido) Asimismo 1D2 son arqueros y ballesteros.

Vencido: 1D20 bajas de las que 1D4 son caballeros, 1D6 jinetes (si han intervenido) y 1D4 arqueros y ballesteros.

Así se procederá cada asalto de lucha, equivalente a una hora de tiempo de juego, hasta que las circunstancias o los contendientes pongan fin a la lucha.

Para los Pj participantes en la lucha o Pnj importantes habrá una serie de encuentros decididos por el Máster.

Modificadores al F.C.

Cada soldado de caballería:	2 puntos de F.C.
Cada Caballero:	4 puntos de F.C.



Competencia de Mando

del jefe:	1 a 25%	0 puntos de F.C.
	26 a 50%	5 puntos de F.C.
	51 a 75%	10 puntos de F.C.
	76 a 100%	15 puntos de F.C.
Térreno:	Fortaleza:	El especificado.
Colina:		10 puntos de F.C.
Casas:		25 puntos de F.C.
Río, pantano:		-25 puntos de F.C.
Depresión, foso:		-10 puntos de F.C.

Arqueros y Ballesteros

Cada bando puede utilizarlos a distancia para atacar a su enemigo, empleando en FC total de los tiradores como un percentil normal, con sus modificaciones:

Altura: +10; depresión: -10

Si la tirada tiene éxito, causarán 1D20 bajas al enemigo con las especificaciones ya reseñadas. Si el enemigo está a cubierto, tendrán un malus de 25%.

La moral

La moral significa la calidad de las tropas y su comportamiento en la batalla.

La moral es de tres tipos: Baja..5 (Campesinos); Media..7 (Tropas normales); y Alta..9 (Fanáticos, ciertos mercenarios). Cada escenario debe especificar cómo son las tropas, o bien lo decide el Máster.

Cada asalto que se sufra derrota, ese bando debe tirar 1D12 para controlar la moral de las tropas implicadas en la batalla. Si se saca la cantidad de la moral o menos, las tropas se mantienen estables. Si no, se pierde un punto de moral. Cada vez que esto suponga bajar de un nivel, las tropas se retiran x espacio (a decisión del Máster). Cuando la moral llegue a 3 o menos, esa facción se desbanda o se rinde.

Modificadores a la tirada de Moral por MANDO.

1 a 25%:	-1
26 a 50%	0
51 a 75%	+1
76 a 100%	+2

Modificadores al dado de FC por Moral. (Es decir, puntuación que se suma o se resta a la hora de enfrentar los FC).

Baja:	-1
Media:	0
Alta:	+1

Fortificaciones

Los asedios eran algo corriente en la época, ya fuese de grandes castillos o castros y torres de vigilancia. Para cada tipo el esfuerzo es diferente.

Cada zona del castillo o fortificación tiene un modificador al FC de los defen-

sos, y el número de estos que puede haber en esa área, así como un malus al tiro del enemigo, todo lo cual debe estar especificado de antemano en el escenario.

Para asediar adecuadamente una fortificación hace falta material: escalas, torres, arietes, manteletes y catapultas. Los defensores suelen contar con piedras y aceite o agua hirviendo.

El material de asedio se supone que viene ya con las tropas. En caso contrario, hay que construirlo, de acuerdo con la siguiente tabla:

Ariete	30 hombres	2 días
Escala	2 hombres	1/2 hora
Torre	50 hombres	2 días
Catapulta	20 hombres	2 días
Mantelete	3 hombres	1/2 hora

Llevar las escalas a la muralla y apoyarlas en ella suponen al atacante exponerlos a la furia del defensor. Estos son los modificadores al tiro del defensor:

Contra hombres y escalas al descubierto:	+10%
Contra hombres y ariete al descubierto:	+5%
Contra hombres y torre al descubierto:	+7%
Hombres y máquinas cubiertos con manteletes:	-5%

Si les atacan piedras, aceite o agua hirviendo, no hay protección que valga.

Cada asalto una torre o ariete puede moverse 5 m.

En el momento de situar escalas o torres sobre el muro, el atacante debe pasar una tirada para ver si son derribadas o permanecen afianzadas: Una escala tiene un 40% de afianzarse, una torre un 75%. En caso de caer se supone que se rompen, debiendo construirse otras.

Para derribar una puerta es necesario un ariete, y pasar una tirada de 60% o menos durante tres asaltos consecutivos, relativos al ritmo y fuerza de empuje del ariete. Si en algún asalto se interrumpe la cadencia, ésta debe comenzar de nuevo.

El defensor, mediante piedras (probabilidad del 40%) o materiales inflamables (60%) puede intentar destruir el ariete, amén de hacer bajas con sus ballesteros y arqueros.

El combate en murallas y patios tiene lugar de la manera habitual, asignando el defensor los modificadores adecuados y teniendo en cuenta la moral de cada bando.

El aceite hirviendo hace 1D20 bajas.

Las piedras hacen 1D10 bajas.

La logística

Mantener un ejército en campaña cuesta dinero, y hay que darle de comer y armarlo. También hay que reponer las bajas.

Costes de las tropas:

Soldado de moral baja:	12 m. de plata al mes
Soldado de moral media:	30 m. de plata al mes
Soldado de moral alta:	50 m. de plata al mes
Caballero:	150 m. de plata al mes
Acemileros, rancheros, etc:	700 m. de plata al mes, en total.

Alimentación de las tropas:

Cada 100 soldados:	3000 kg. alimentos. Semanales
Cada 5 Caballeros:	1000 kg. alimentos. Semanales
Cada 100 caballos:	4000 kg. alimentos. Semanales

Acemileros, rancheros, etc:	3000 kg. alimentos. Semanales
-----------------------------	-------------------------------

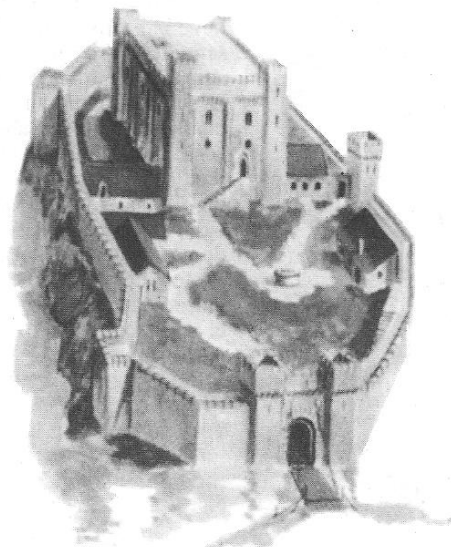
Cada hectárea de terreno puede proporcionar 500 kg. de alimentos (de un modo abstracto, para no entrar en complicaciones). La comida puede obtenerse por medio de tributos, donaciones, etc, según se indique en el escenario.

Reposición de bajas:

Cada aldea propia puede proporcionar 20 soldados de moral baja, 5 de moral media y 3 caballos.

Cada castillo propio puede proporcionar: 15 soldados moral media, 4 de moral alta, 2 caballeros y 5 caballos.

Pueden obtenerse mercenarios (de moral alta) pagando 70 monedas de plata por cada uno, y nuevos caballeros entregándoles 4 hectáreas de terreno a cada uno. ●



LA CASA WATSON

por David Revetllat i Barba

La sirvienta es digna de confianza y ha servido en la casa desde hace diez años. El vecino de enfrente tiene cierta amistad con Joshua, y se conocen desde hace quince. Vive solo y también es de confianza según Barton. Cuando ya se vayan, a Barton le vendrá a la cabeza un último dato. En el viaje que hizo a Egipto en el que consiguió la estatuilla iba acompañado por Henry Jonston, profesor de Historia Antigua de la Brown University de Boston que tampoco supo a qué dinastía pertenecía, pero sabe más del tema que él. Si van de su parte, les dirá, les atenderá muy amablemente.

Se trata en realidad de Jimmy Harris, uno de los tres hombres que entraron en casa del señor Barton. Está buscando información sobre la estatuilla robada, sobre



la cual saben cosas bastante importantes. Ha intentado que el profesor colaborase con la banda de gángsters a la que pertenece, pero ante su negativa y sus amenazas de empezar a gritar si le seguían molestando (gracias a él averiguaron mediante extorsión quién se había quedado la figura egipcia) a Harris se le fue la mano con la navaja, y el profesor se desplomó muerto, justo poco antes de que llegaran los PJ a interrumpir. En cuanto los PJ se hayan ido, lo hará él, y si le dieron las direcciones, él y tres amigos suyos se encargarán de buscarlos para advertirles que no se metan donde no les importa. En el desgraciado caso de que los PJ se los cargaran y cogieran a uno para interrogarlo, lo único que saben es que les contrató un extraño hombre para que cometieran el robo. No saben nada más porque siempre era él quien les enviaba las órdenes por carta junto al dinero. Ellos a cambio depositaban la información u otros objetos en una nave abandonada en el muelle, dentro de un cubo de basura (pero por mucho que vigilen los PJ no podrán encontrarle).

Al día siguiente ya se habrá descubierto el asesinato, y el profesor J. Fidget habrá dado la descripción de los PJ con sumo esmero. Si se les encuentra, serán inmediatamente detenidos. Sin embargo

en cuanto sean más o menos las seis de la tarde los laboratorios habrán averiguado que el asesino era otro, e incluso lo habrán identificado como Jimmy Harris, personaje con un amplio historial delictivo. Jimmy fue visto al entrar en la Universidad por una de las mujeres de la limpieza, con la que tropezó mientras fregaba. Con una tirada de Elocuencia o Discusión, la policía les comentará sus antiguos delitos (posesión de armas sin licencia, tráfico de alcohol, contrabando, y robo) así como la forma de asesinato. La policía les agradecerá cualquier información o pista extra que puedan darles.

En las afueras

Todo lo anterior tiene en este módulo poca más importancia que la de despistar a los PJ, y no conduce a nada.

Si se deciden a visitar la zona de las afueras de la que les habló el redactor jefe, no podrán encontrar ya ninguna huella porque el lugar ha sido totalmente destrozado por las pisadas de diversos curiosos, y el lluvioso día anterior acabó de estropearlo. Eso sí, ahora el lugar se halla desierto, y sólo se distinguen dos casas solitarias. Las pisadas se habían

visto cerca de un riachuelo al parecer (ver mapa para las localizaciones). Sólo se puede llegar a él caminando, teniendo que dejar el coche cincuenta metros más lejos por lo abrupto de terreno. Más allá todo son descampados. Pero justo cuando ya totalmente decepcionados empiecen a regresar, teniendo que pasar entre las dos casas, oirán el terrible grito de una mujer desde una de ellas, cuando estén justo a un par de decenas de metros. El grito parece pedir socorro contra un terrible monstruo que la está atacando, y se oyen además estruendosos gritos de objetos metálicos cayendo. En este momento habrá que hacer tomar una rápida decisión a los PJ. La puerta está cerrada por dentro pero no es muy fuerte (resistencia de 8). Si por fin entran se encontrarán en el recibidor, desde donde se oyen mucho mejor los agudos gritos que vienen de la sala siguiente, y si por fin se deciden a pasar, verán con sus propios ojos el terrible espectáculo: hay una mujer algo mayor gritando desde lo alto de una silla, y a sus pies un pequeño roedor engullendo un pedazo de queso. En cuanto los PJs hayan entrado de repente, el pobre ratoncillo huirá tan rápidamente como pueda ante el susto que le acaban de pegar. La mujer les estará agradecida por sus buenas intenciones, y así se lo comunicará mientras re-

GAMES
WORKSHOP

CITADEL
MINIATURES

GAMES
WORKSHOP

CITADEL
MINIATURES

GAMES
WORKSHOP

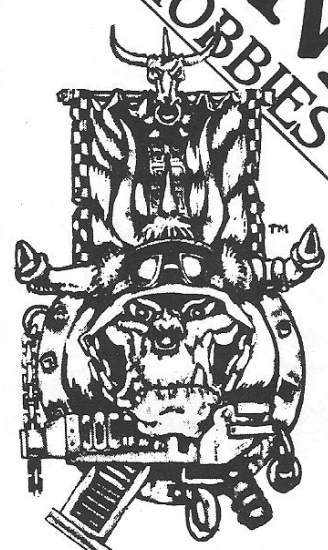
CITADEL
MINIATURES

GAMES
WORKSHOP









!!! POR FIN TODOS EN CASTELLANO!!!

PEDIDOS POR TFNO/FAX: **HOBIES GUINEA** (94) 469 16 45

Avda. Basagoiti, 64 - 48990 ALGORTA (Vizcaya)

GAMES
WORKSHOP

CITADEL
MINIATURES

GAMES
WORKSHOP

CITADEL
MINIATURES

GAMES
WORKSHOP

CITADEL
MINIATURES

GAMES
WORKSHOP

coge dos cazuelas del suelo con las que había intentado defenderse. Si por una de aquellas casualidades se han cargado la puerta, les pedirá muy amablemente que se la paguen, porque va muy mal de dinero, y los invitará a tomar un café mañana por la mañana (a eso de las 12) si lo desean. Justo en estos momentos entrarán dos hombres armados con dos palos que amenazarán a los PJs ordenándoles que dejen tranquila a la señora o les darán una paliza. Si los PJ no se deciden a hacer nada, ella misma intervendrá a su favor explicando lo sucedido. Si los PJs han venido en coche y lo han dejado cerca los dos hombres ya lo habrán visto (y recordarán la matrícula). Sea como sea, obliga-

rán a los PJ a identificarse con sus documentaciones para asegurarse de que no buscan nada malo y son de confianza. Si no accedieran, los dos hombres no se atreverían a hacer nada violento, dejándolos marchar finalmente. Sólo uno de ellos vive en la otra casa, y ese día tenía visita de un amigo.

Nuevos acontecimientos

Esa noche Anna Watson será horriblemente asesinada. A la mañana siguiente los PJ se enterarán si compran un periódico a los numerosos vendedores que dan la noticia a gritos. El vecino, que durante

la noche pudo oír grandes estruendos que provenían de la casa y los gritos de Anna, habrá explicado a la policía que acordona la casa el incidente de ayer noche, y la descripción de los PJ. Tom Sarrya, que es como se llama, se quedó paralizado en su casa ante los terroríficos gritos. Le pareció oír también el rugido de un perro desde el interior, pero no se atrevió a hacer nada sólo. Como no tiene teléfono, salió de su casa y fue corriendo a buscar ayuda a las casas más cercanas (a unos quinientos metros de allí) desde donde pudieron llamar a la policía. Cuando ésta acudió, todo había acabado. Si acuden al lugar del crimen (bien porque aceptaran la invitación o bien por los periódicos) serán reconocidos inmediatamente y obligados a ir a comisaría para declarar sobre su allanamiento de morada. Si no se han presentado y se presentan en alguna comisaría o hablan con algún policía, reconocerán sus descripciones (si no hacen algo especial para cambiar de aspecto) con los mismos resultados. Dos policías vigilarán permanentemente la casa desde fuera, con su coche patrulla aparcado enfrente.

En comisaría

Una vez todo aclarado y declarado, se les pedirá amablemente a los PJ que identifiquen a la víctima, ya que sólo han podido contar con la ayuda del vecino y les iría bien la de alguien más (y si no los obligan y listos). Ver el cuerpo horriblemente mutilado en diez partes y ensangrentado les costará 1D6 si no pasan la tirada de Cordura (¡ah, por cierto, sí, es ella!).

Con una tirada de Elocuencia o Discusión, conseguirán la siguiente información, que en principio pensaba darse en una conferencia de prensa por la tarde: Anna Watson vivía sola en su casa desde que su marido la abandonó hace dos años. La casa está totalmente destrozada por dentro, y no han encontrado huellas de ningún hombre (aparte de las que dejaron los PJ, de quienes no parecen sospechar). Además, parece cosa de profesionales, porque (a no ser que los PJs se cargaran la puerta o algo similar) nada ha sido forzado desde fuera. Si los PJs se cargaron la puerta, por ejemplo, la señora Watson habría movido un armario que bloqueara la entrada y que habría quedado intacto. Lo mismo para ventanas u otros accesos normales. Se negarán a decir nada más, y no aceptarán la ayuda de los PJ por muy buena voluntad que demuestren, al menos de momento. La verdad es que están hartos de aficionados, en especial de reporteros y detectives privados, que siempre quieren meter la nariz donde no les conviene, y así se lo harán saber si insisten. Si encima se ponen a hablar de bichos raros, el comisario se hartará.



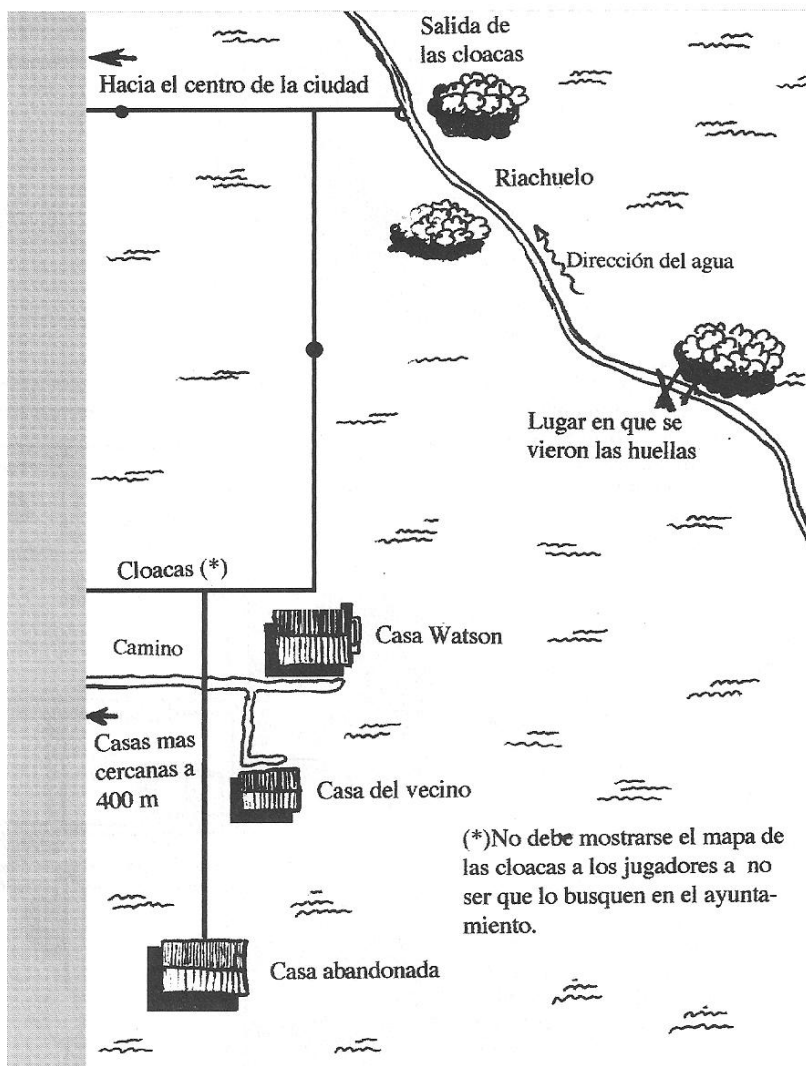
ALEX. 91



Más sucesos

Esa noche volverán a suceder terribles acontecimientos. Mientras están haciendo guardia fuera, a uno de los policías le parecerá oír un ruido en el interior, así que entrarán los dos a investigar. En esos momentos la única persona de los alrededores, que es el vecino, estará durmiendo, pero despertará de repente ante los gritos y disparos que provendrán de la casa. Reaccionará igual que la última vez, saliendo a pedir ayuda hacia las casas más cercanas. Por la mañana, se dará la noticia. La gente ya ni se acerca por el barrio por las especulaciones de algunos periódicos de un peligroso psicópata suelto por la zona. Si los PJ no han acudido ya a él para informarse, será el propio comisario quien les llame. No sólo está falto de hombres (y encima acaba de perder a dos de ellos) sino que no quiere arriesgarlos ante algo que se presenta como realmente mortal, y de todas formas ninguno de los suyos se atreve a quedarse una noche allí. Si los PJ se prestan a ello, los invitará a ayudarle como colaboradores en el caso. La casa se halla nuevamente rodeada por varios coches patrulla y unos diez policías por los alrededores, además de una ambulancia, junto a la que hay un enfermero vomitando y otro medio desmayado atendido por dos policías. John Kirk, el comisario, les invitará a pasar dentro, advirtiéndoles de que no toquen nada, y ofreciéndoles unos guantes de goma. Subirán hasta el segundo piso, donde podrán ver en la pared de enfrente del corredor, a uno de los policías empotrado en ella (completamente aplastado) y una pierna, un brazo y media cabeza en el suelo, pertenecientes al otro. La casa ha sido aún más destrozada. Un detalle especial que notarán será que la mayoría de las puertas (y sólo las interiores) han sido reventadas, quedando en lugar de ellas un enorme agujero que llega hasta el mismo techo, de cuatro metros de alto en sus dos pisos, y de la misma altura en el punto más alto del desván. La visión de los restos de los policías les costará 1D6+1, si no pasan la tirada de Cordura.

Al cabo de cinco días a partir del asesinato de la señora Watson, un conocido Psicólogo de la ciudad, Jules George, se habrá puesto en contacto con la policía, y ésta le habrá proporcionado alguna forma de comunicarse con los PJ (dando el número de teléfono o dirección de alguno de ellos, o a través del periódico) dado que los han elegido como colaboradores en el caso. En cuanto Jules haya contactado con los PJ, les explicará todo lo que sabía al respecto (leer más adelante) y que ya habrá relatado previamente a la policía. Sin embargo, si le empiezan a hablar de bichos, se lo tomará tranquilamente, advirtiéndoles que no se dejen llevar por el pánico recurriendo a miedos infantiles, ya



(*) No debe mostrarse el mapa de las cloacas a los jugadores a no ser que lo busquen en el ayuntamiento.

que debe haber una explicación lógica y racional a todo esto. Jules está iniciado en el Conductismo de Watson, tendencia psicológica de muy reciente aparición, que lleva a la Psicología por el camino de la objetividad y el análisis racional, huyendo de subjetivismos, dualismos, misticismos, y demás. Personalmente, se decantará más bien hacia la teoría de que tal vez el mismo marido ha acabado por volverse loco del todo (por causas desconocidas para él y a las que no buscará explicación mientras no tenga más datos) o se trate de un peligroso asesino enfermo con ideas fijas. Si los PJ insisten en sus teorías sobre monstruos, responderá que es posible que el autor de todo se esté haciendo pasar por un monstruo y/o se haya disfrazado como tal, porque de hecho es incluso posible que él crea que lo es, pero no querrá ir más allá, argumentando que ya ha ido demasiado lejos afirmando todo esto. A partir de aquí, Jules asentirá si le piden que colabore con ellos, pero sólo en lo que corresponda a

investigaciones "legales" al respecto, y en memoria de la pobre Señora Watson. Si se entera de que quieren hacer algo ilegal (incluido querer entrar de noche sin permiso en la casa) les echará una buena bronca y los amenazará con denunciarlos a la Policía. Jules en el fondo es buena persona, pero se mostrará inflexible y duro en cuanto a la ley. Georges tiene como hobby la música, y de hecho su primer trabajo fue como guitarrista en una banda de su pueblo natal, con lo que pudo pagarse los estudios. Siempre lleva un pequeño Banjo encima (en un maletín). Si por casualidad al final todos se topan con el monstruo, Jules incluido, lo único que se le ocurrirá será sacar el banjo para tocar una canción (Puttin' in the Ritz, principalmente) recordando aquello de que "la música amansa a las fieras", pero lo único que conseguirá será irritar al Gyg. A los Gugs no se les oye caminar (a no ser que chapoteen o tropiezen con algo) y no pueden hablar, pero tienen un oído finísimo.

Descripción de la casa y sus habitaciones

1. Buhardilla. Nada especial. Varios trastos viejos y rotos esparcidos. En la esquina superior derecha hay una caseta que cubre la escalera de acceso. Una escalera de caracol comunica con el segundo piso.

2. Despacho. Este era el despacho del marido de la señora Watson. Dispone de una mesa, sillas y un armario. Hay un montón de papeles esparcidos. Si superan una tirada de descubrir, notarán que hay un papel que sobresale por debajo de la mesa. En él podrán leer lo siguiente:

"Tengo mucho miedo. No sé si será mi imaginación, pero últimamente he oído extraños ruidos y ni tan sólo me atrevo a bajar. Vienen a mi memoria las terribles e increíbles amenazas con que mi marido me anunciaba mi muerte, si tuvieran alguna cosa de real, más allá de su locura. Creo que alguien debe saberlo, y por eso le escribo esta carta, para pedirle protección. Ya sé que pensará que no es un peligro real, pero necesito su ayuda. Pienso enviar otra carta como ésta a Thomas Blasc, aquel Psicólogo al que acudí tiempo atrás para intentar ayudar a mi marido, pero por favor, le ruego que..."

La carta termina aquí. De hecho fue en ese momento en el que oyó un fuerte estruendo en el sótano...el resto ya lo sabemos. Con otra tirada en la misma habilidad, conseguirán encontrar además un libro manuscrito. Se trata del diario de Henry Watson. En él hace referencia a diversos experimentos ocultistas que había llegado a realizar, algunos con sacrificios de animales incluidos. También habla de su incansable búsqueda de lo que llama "libros antiguos", y hace mención a un libro en especial titulado *Necronomicon*, que hasta la fecha no había logrado encontrar. Parece ser que estaba interesado últimamente en una venganza personal contra los profanadores de un templo egipcio dedicado a la diosa Bast, a cambio de la cual "recibiría poderosos beneficios más allá de lo humano". Describir también la historia personal de Watson según se describe más abajo en la información para el guardián, pero sólo lo referente al pasado (nada de hablar de Gugs).

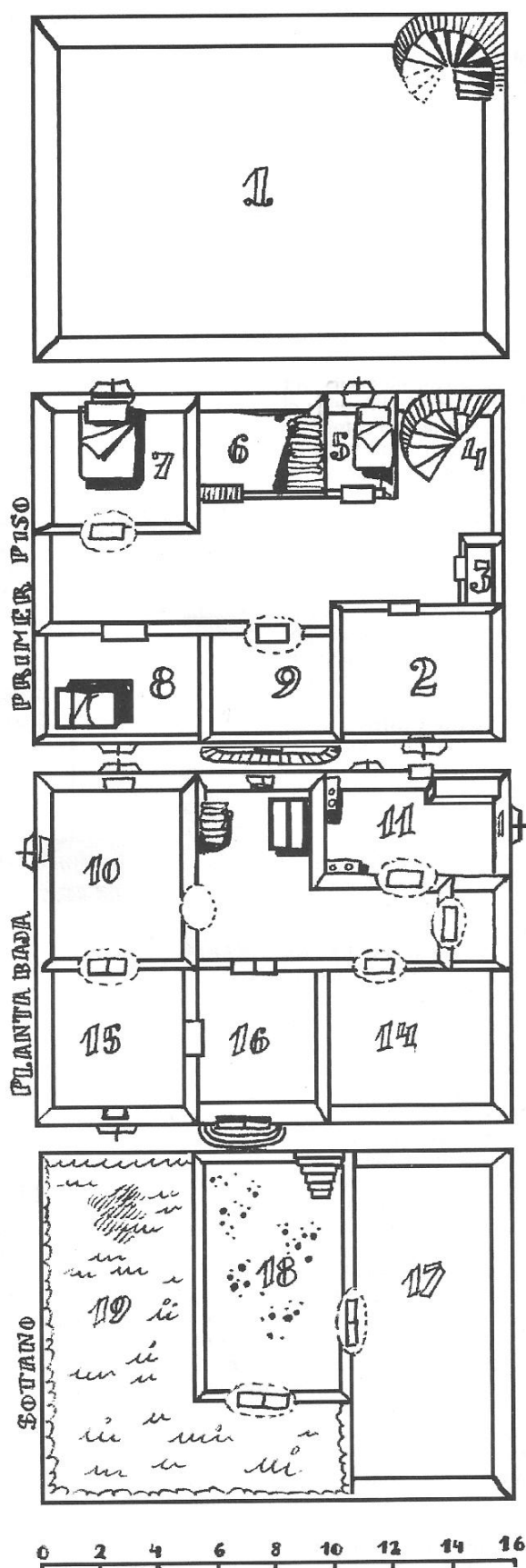
El manuscrito está titulado "Divagaciones", se tarda 1D3 horas en leerlo, se pierde 1D3 puntos de COR y se gana 1D4 en mitos. Tiene un multiplicador de x1, y el hechizo Invocar a un Vagabundo Dimensional.

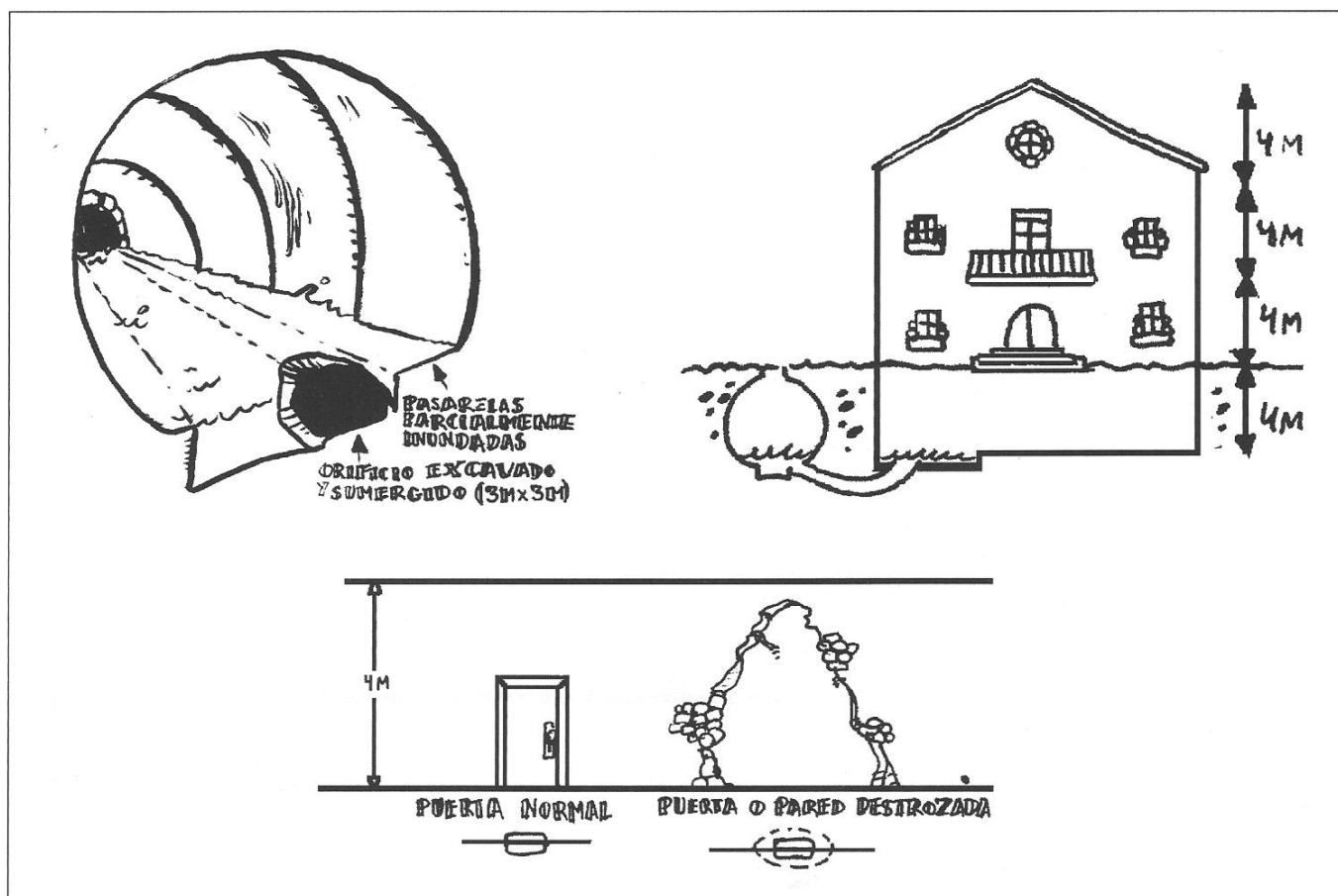
3. Lavabo. Nada especial.

4. Escaleras de caracol que conducen al terrado (1).

5. Pequeño dormitorio. Nada especial, una cama individual, mesita de noche con silla y armario.

6. Escaleras que conducen al primer piso.





6b. Corredores. Después del asesinato de los dos policías, estará lleno de rastros de sangre.

7. Habitación. Cama de matrimonio, armario doble, una mesita de noche a cada lado con sus correspondientes sillas. En el armario sólo hay ropa de mujer, y un par de trajes viejos y apolillados de hombre. La cama está deshecha. En la pared oeste hay un policía empotrado, y los restos de su compañero a sus pies.

8. Habitación individual: una cama pequeña, un armario (vacío), una silla y un tocador.

9. Sala con varias estanterías, pero casi vacía y llena de polvo. Sólo algunos libros sin la mayor importancia: novelas de amor y libros de cocina.

10. Sala de estar. Sofás, armarios, una gran mesa y varias sillas, pero todo destrozado. Aquí se encontraron los restos de la señora Watson.

11. Cocina. Hay los armarios típicos con todo el instrumental de pots y cacerolas, y una cocina de carbón. Hay una puerta trasera.

12. Escalera que lleva al piso superior. Tenía barandillas pero está totalmente destrozada. Los escalones también han sufrido graves daños. Si se sube o baja corriendo o con dificultades, hay que sacar la DES o menos con 1D20 para evitar

caerse y recibir 1D3 puntos de daño. En el suelo hay además una trampilla doble que lleva al sótano por unos escalones.

13. Otro lavabo, idéntico al anterior.

14. En la esquina inferior derecha hay un fregadero, y en la pared oeste un armario con manteles, sábanas, toallas y similares.

15. Antesala. Un par de butacas, una vitrina con baratijas y bisuterías, y una mesilla. Todo está destrozado.

16. Recibidor. Puerta principal (doble). Un pequeño taquillón en la pared este. Si los PJ se cargaron la puerta, el taquillón estaría bloqueando la puerta principal (que se abre hacia adentro) y a los policías les costaría entrar en la casa.

17. Sala llena de trastos viejos, muebles en su mayor parte. un baúl lleno de ropa vieja. Nada especial.

18. Antesala que lleva a las dos salas del sótano. El suelo está recubierto de un parquet francamente sucio, oscurecido por el paso del tiempo. Debido a ello, no podrán distinguirse las huellas del monstruo cuando pasó por ella.

19. Tras pasar la puerta, vemos seis escalones, pero los PJ se encontrarán que el recinto está inundado de un líquido negrozco e intensamente maloliente, sobresaliendo únicamente los tres primeros. Si se sumergen en él el olor perma-

necerá pegado a ellos hasta que no se laven las partes afectadas 1D3+1 veces. En la pared oeste hay una caja metálica, y varios cables salen de ella hacia arriba. Dentro está el contador eléctrico, en perfecto estado. Los PJ no podrán distinguir nada más, pero hay un gran agujero por el que caerán si pasan por encima (y tendrán que superar las tiradas de nadar). Se trata del hecho por el Gug, que conduce a las cloacas. El nivel del agua de las cloacas está por encima del del suelo de la sala, quedando inundada.

En la biblioteca de la ciudad

Con la correspondiente tirada en Buscar Libros, podrán encontrar información sobre el Antiguo Egipto. En concreto en el libro titulado "Los misterios de Egipto, una visión contemporánea" escrito en inglés por un autor sudamericano llamado Javier de Cahielas Quiles. En él podrán encontrar largas listas de las diversas dinastías y sus características más destacadas. Pero mientras lo estén hojeando encontrarán en su interior una hoja con algunos apuntes con el nombre de la diosa Bast señalado con un círculo, y debajo la frase "En la Ciudad de Bubastis". En las páginas en que se encontraba esto podrán

leer una referencia a dicha diosa con respecto a la ciudad; -Bast, hija de Osiris e Isis, que podemos relacionar con la Artemisa griega. Fue especialmente adorada por los Bubastistas en la ciudad de Pibeset, al lado del Nilo. Todo esto sucedía durante la XXIIª dinastía, que quedó bastante arruinada-. Esto les confundirá más que nada, y no encontrarán otros datos al respecto.

Cloacas

Las cloacas están pésimamente iluminadas. La profundidad del canal destinado al agua es de 1.5 metros, hay dos corredores a cada lado por donde se puede caminar, y el techo está a 2.5 metros de altura.

Información para el Guardián

El marido de Anna Watson llegó a estudiar profundamente todo lo que estaba relacionado de una forma u otra con los mitos. En un principio lo hacía para averiguar todo lo posible al respecto y resolver situaciones en las que estuvieran implicados, para salvar a la humanidad de tales horrores. Sin embargo con el tiempo los conocimientos le desbordaron, y empezó a utilizar conjuros de libros que había localizado para su misión. Todo esto repercutió en su matrimonio, hasta el punto que su mujer no pudo aguantar más la extraña conducta de Henry Watson. Intentó solucionarlo acudiendo a uno de los más destacados psicólogos de la ciudad, Jules George, pero Henry no se quiso someter en absoluto a su observación. Sin datos disponibles, George no quiso formular ninguna hipótesis. A través de su mujer pudo saber sin embargo que dedicaba la mayor parte del tiempo a la lectura de extraños libros, la mayoría de ellos en latín, por lo que Henry tuvo que aprender previamente tal idioma, cuando nunca le había interesado otra cosa que novelas en inglés anteriormente. Jules tuvo que limitarse a recomendar que su marido se tomara unas vacaciones en algún lugar rodeado por la naturaleza, lejos del bullicio de la ciudad, y olvidarse durante ellas del latín. Así se lo propusieron entre ambos en una visita improvisada, que acabó con un Henry rojo de ira echando a patadas al pobre psicólogo y regañando como nunca lo había hecho a su mujer por traerle a casa. En uno de sus ataques de histeria, que habían empezado a aparecer al mismo tiempo que la devoción por los mitos de Henry se convertía en obsesiva, su mujer acabó por echarlo de casa. Henry nunca le perdonó aquello, y acabó por odiarla, tal vez para no reconocer que en el fondo aún la amaba. Pero acabó por volverse loco del todo en nuevos estudios al respecto. El

cénit lo ha alcanzado hace poco, al decidir borrar todas las huellas del pasado a través de las que alguien pueda dar con él. Desarrolló también una tremenda paranoia hacia seres de los mitos en un principio, pero ha degenerado y se ha generalizado a todos los seres vivos finalmente.

Decidió pues acabar con su mujer, convocando y dominando a un joven Gug y coartándole a eliminar a su mujer. Luego, ya se encargarían los humanos de acabar con él, y si se matan entre ellos mejor que mejor. El Gug tiene una inteligencia bastante superior a la normal, lo que le equilibra ante su relativamente reducido tamaño respecto a otros Gugs adultos. El Gug fue convocado en los campos que se extienden más allá de los descampados, se acercó de noche hacia los alrededores de la casa, se coló por la salida del alcantarillado que hay algo más arriba (ver de nuevo el mapa), y consiguió calcular el lugar en que se hallaba la casa bajo las alcantarillas, con la ayuda de algunas indicaciones previas de su

convocador. Con sus poderosos brazos cavó un túnel, penetrando a través de él y apareciendo en el sótano de la casa, atravesando las paredes donde se hallaban las puertas, y acabando con su víctima en un corto encuentro. El problema es que al Gug le ha gustado el paseito, y aparecerá nuevamente cada 1D6+2 días en la casa sin salir de ella y por el mismo conducto a partir del día en que elimina a los dos policías. Sólo se librarán de él si lo eliminan o le causan un susto lo bastante grande (habiendo perdido en un enfrentamiento las tres cuartas partes o más de sus puntos de vida). Si lo eliminan ganarán 1D8+1 puntos de COR.

Lo más probable es que el intentar resolver éste módulo hasta el final acabe con la vida de los aventureros, ya que tienen pocas posibilidades de sobrevivir si se topan de cara con el Gug. Sin embargo durante la prueba de juego, Dios sabe cómo, mis jugadores lo lograron. Los caminos de los PJ son inescrutables... (¡aunque las malditas granadas de mano ayudaron un poquito!). ♦





PNJ's

Comisario John Kirk

FUE 14	CON 14
TAM 12	INT 12
POD 14	DES 10
P.V.13	COR 72
Revólver.45	65%
Revólver.38	70%
Conducir automóvil	60%
Charlatanería	20%
Derecho	40%
Descubrir	40%
Discreción	60%
Ocultarse	60%
Escuchar	30%
Porra	45%
Primeros auxilios	45%



Agente de policía

FUE 14	CON 12
TAM 12	INT 9
POD 12	DES 8
P.V.13	COR 60
Revólver .38	50%
Conducir automóvil	40%
Derecho	30%
Descubrir	30%
Porra	45%
Primeros auxilios	40%



Gug

FUE 44	CON 28
TAM 56	INT 16
POD 11	DES 10
P.V.42	
Movimiento de 10 metros por asalto.	
Mide 4.5 metros de alto por 1.5 de ancho.	
Para el resto ver el libro de reglas.	



Jules George, Psicólogo-artista.

FUE 14	CON 15
TAM 15	INT 14
POD 10	DES 10
P.V.15	COR 65
Biología	20%
Conducir automóvil	30%
Charlatanería	40%
Conductismo	70%
Derecho	25%
Psicología	80%
Psicoanálisis	10%
Fisiología	25%
Guitarra	60%
Primeros auxilios	45%



¡¡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 24	☐
LIDER 5	☐	LIDER 10	☐	LIDER 15	☐	LIDER 20	☐		

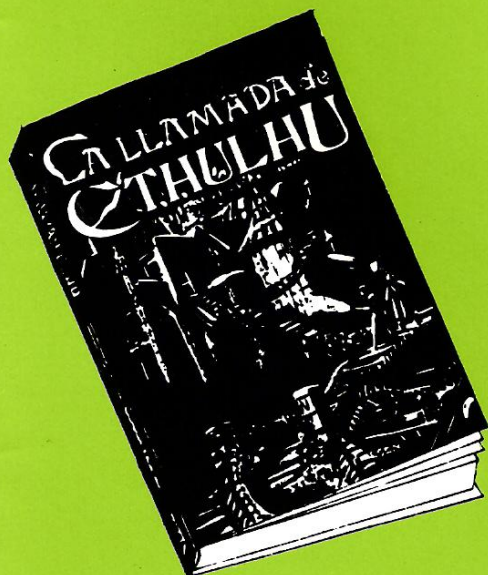
☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 1.800 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

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.

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

