

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

MODULOS
Aquelarre y Runequest

29

BASICO
Y
AVANZADO

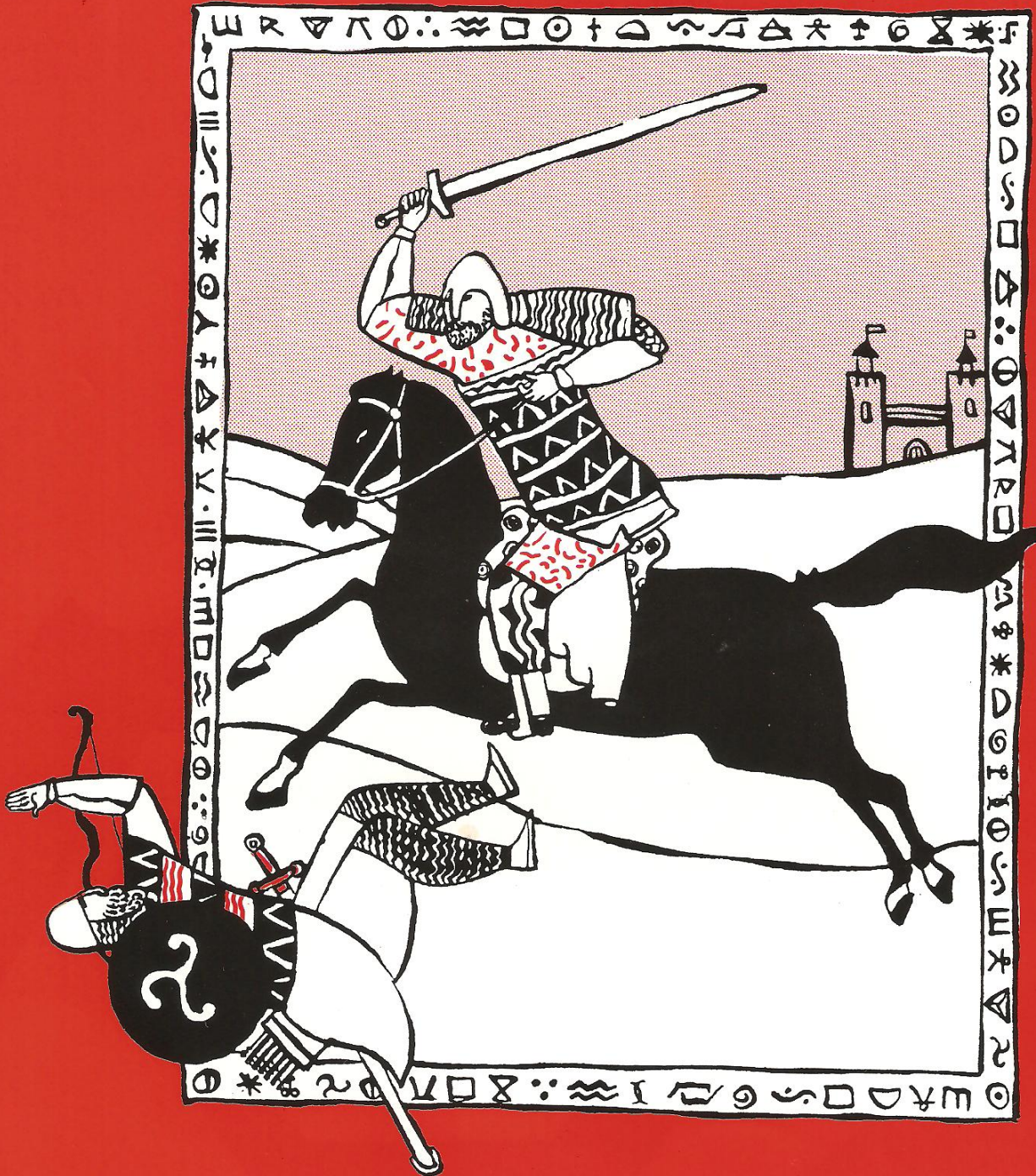
D&D

BIMESTRAL • 400 Pta.

Cihulhu: Veteranos de la Gran Guerra • Battletech

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía



Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



el SEÑOR de los anillos

JUEGO DE AVENTURAS BÁSICO



la Tierra media

JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA DE J.R.R. TOLKIEN

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



SUMARIO

Lider 29
Junio 1992

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción: Javier Gómez
Redacción: Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarréno
Portada: Eduardo García Segura
Ilustraciones: Albert Monteys, Alex Fernández
Colaboradores: Alejo Cuervo, Jesús M^o Cortés
Meoqui, Paul Harrington, Bosco Curtu, Juan An
Romero-Salazar, Igor Arriola Fernández, David
Revellat i Barba y Pedro Amal Puente.
Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà
Planas -tesorera-, M^o Asunción Vilà Planas -secreta-
ria-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez,
-vocal-.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3^o 2^o - 08037 Barcelona
Tel. (93) 257 73 34
Composición y maqueta: Edilúnia, S.L.
Tel. 377 97 03 - 08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad: Joaquina Díaz
Suscripciones: Xènia Capilla
Imprime: Europe, S.A. Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-33.472-1991
Tirada: 6.000 ejemplares
Nº de suscriptores: 1474

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

Battletech está editado por Diseñor Orbitales bajo licen-
cia de Fasa; D&D es un juego de TSR; AD&D está edi-
tado por Ediciones Zinco bajo licencia de TSR; La
Llamada de Cthulhu, Stormbringer y Runequest están
editados por Joc Internacional bajo licencia de
Chaosium; Aquelarre es un juego de Joc Internacional;
Mutantes en la Sombra es un juego de Ludotecnia; Los
Cazafantasmas está editado por Joc Internacional bajo
licencia de West End Games.

E	l Estado de la Afición	6
	Clubs	6
	Comunikado	7
	Novedades	8
	Actividades	10
	Desafíos y Mercadillo	11
	Mirándonos el ombligo	12
	Ranking	13



L	a biblioteca de Ankh-Morpork	14
	Cómic	15



E	l Consultorio del Orco Francis	16
	Y a todo esto ... ¿dónde están ellas?	16
	Guía para Lobeznos Blancos	17



S	ilencio, se juega	20
	Battletech, juego de guerra mecanizada	20
	Al asalto	22



P	lomo en las mesas	26
	La Batalla de Cacabelos	26



D	ossier	29
	Ya están aquí. Bienvenidos	30
	D&D. El origen del juego de rol	31
	Reglas avanzadas de D&D. Guardad el diccionario	35
	AD&D 1ª y 2ª edición. Pasar de un universo a otro	37
	Hojas no oficiales para personajes de AD&D	41



L	a voz de su máster	44
	Peor fue Verdún	44
	Los Cazafantasmas	50
	Prostituta y Pastor: nuevas profesiones para Aquelarre	53
	La influencia del alcohol en Mutantes en la Sombra	54



M	ódulos	56
	Aquelarre	56
	Runequest	63



EL ESTADO DE LA AFICION

Los Señores de las Espadas de Fuego y Angeles Negros

Este club de Motril (Granada) de tan largo nombre (para abreviar les podéis llamar S.E.F.A.N.) escribe a nuestra redacción para darse a conocer a los demás clubs. Integrado por más de 40 personas y en vías de crecimiento aún, dedican su tiempo a una larga lista de juegos, casi todo el rol publicado en castellano y temáticos como *Blood Bowl*, *Heroquest*, *Cruzada Estelar*, etc. Estarían interesados en contactar con la *Sociedad Tolkien de Granada* y el club de rol *Dark Sorcerer*. Si perteneces a alguno de estos colectivos o estás interesado en obtener más información: Cruz de Conchas 6, 3º C. 18600 Motril-Granada.

El Ultimo Hogar de Figueres

Este nuevo club de Figueres no es demasiado numeroso, pero de momento no admiten nuevos miembros en su seno ya que tienen serios problemas para encontrar un lugar donde realizar sus partidas. De todos modos están interesados en intercambiar información y módulos con otros clubs, y aceptarían gustosamente cualquier tipo de ayuda para conseguir un local en condiciones. Juegan a todo lo traducido, siendo sus favoritos *Star Wars*, *La Llamada de Cthulhu* y *M.E.R.P.* Podéis escribir o llamar a: c/ Xaloc 4. 17740 Vilafant (Girona). Tel: (972) 505122.

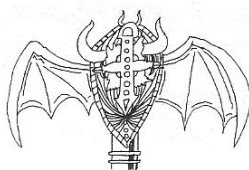
Vae Victis en Segovia

Este grupo lleva tres años existiendo, aunque aún no habían dado señales de vida en nuestra revista. Gracias a *Horizonte Cultural*, una asociación segoviana, que les subvenciona y les presta un local, *Vae Victis* goza de una buena organización, que les ha permitido organizar sus *Terceras Jornadas de Rol*, *Simulación* y *Estrategia* dentro del *Séptimo Ciclo de Primavera de Horizonte Cultural*. Por des-

gracia el desfase entre el momento en que hemos recibido la información, y la fecha en que este número saldrá a la calle, no nos ha permitido anunciar el acontecimiento y de este modo darle mayor publicidad (estas jornadas tuvieron lugar el 4 de abril). Lo sentimos, pero tenemos que trabajar con un margen de tiempo muy grande. Si os interesa contactar con ellos: c/ Trinidad 16. Segovia. Tel: (911) 432690.

Club Darkland

Este club cordobés está formado por siete componentes que se declaran viciados por el rol. Sus juegos favoritos son *D&D* y *M.E.R.P.*, aunque también suelen jugar a *Aquelarre*, *Star Wars* y *La Llamada de Cthulhu*. Tienen local propio y buscan chicos y chicas que se quieran unir a ellos, con edades comprendidas entre los 11 y los 15 años. Son de Córdoba capital y podéis ponerlos en contacto llamando al (957) 252366 y preguntando por José Miguel.



Falta de personal

Este reducido club de Albacete (en estos momentos no son más que dos) buscan desesperadamente nuevos componentes. Al parecer la pasión desatada por el fútbol en la capital manchega ha hecho mella en las vocaciones roleras, dejando desiertas las mesas los fines de semana. Demonios no es para tanto, aquí somos todos más culés que el Casaus y seguimos dándole al juego. En el club no hay ninguna cuota, lo único necesario es tener una mínima experiencia en el rol, temáticos y demás. Además de esto este club (por cierto no nos has dicho el nombre en tu carta) busca colaboradores para crear un juego de tablero en solitario. No tenemos aquí espacio para explicarte las características de este proyecto, así que escribe a: Virgilio Gómez Rubio, c/ Muñoz Seca 2º 1ª A. 02002 Albacete.

Errata de La Paranoia del Master

LA PARANOIA DEL MASTER
主人 魔 物 制



En la información en la que aparecían los datos sobre este club de Tarragona la dirección que nos facilitaron no era la correcta, por lo que es necesario enmendar el error. La dirección a la que os podéis dirigir es: *Club Escacs Tarragona (Sección Juegos de Mesa)* a la atención de Jordi Orte. c/ Cristòfor Colom 24, 2º. 43001 Tarragona, o Jordi Orte del Molino, c/ Sevilla 2, 2º 1ª. 43001. Igualmente si queréis contactar por teléfono el número es el (977) 227222 preguntando por Jordi Orte (preferible viernes y sábados de 19 a 21 horas). En la carta aprovechan para informarnos sobre sus adelantos en la creación de dos juegos de rol e invitan a otros clubs a colaborar con ellos en este aspecto.

Un club a lo grande

Aula de Cultura, Club de Rol es una asociación dedicada al juego que se mueve dentro de la Escuela Superior de Ingenieros Industriales de Sevilla con nada menos que 120 socios. Se dedican a gran variedad de juegos, organizando así mismo jornadas y roles en vivo. El club está abierto a nuevos fichajes, por lo que su dirección te puede ser de gran utilidad si buscas compañeros de partida. Avenida Reina Mercedes s/n. Escuela Superior de Ingenieros Industriales Sevilla.

La Pifia de Barcelona

No es que nadie haya metido la pata, éste es el nombre de el

siguiente club. El club está formado por 21 jóvenes entre 15 y 18 años que se dedican a pasar sus "aburridos días de vida estudiantil" jugando a toda clase de cosas. Tienen en mente producir sus propios juegos y editar un fanzine, aunque éstos son proyectos aún por desarrollar. Si queréis consultar algo, módulos o información: *Centro Cívico Ciudad Meridiana, Club de Rol La Pifia*, c/ Rasos de Peguera 25. 08033 Barcelona. Tel: (93) 3598619, preguntad por Dani.

Club Fantasy Games

Este club ha sido recientemente creado en Las Palmas de Gran Canaria, y desearía darse a conocer e intercambiar ideas y material con otros aficionados. En su carta no indican preferencias lúdicas, así que tendréis que informaros directamente en la siguiente dirección: Explanada Tomás Quevedo s/n. Apdo. 2507. 35008 Las Palmas de Gran Canaria. Tel.: (928) 462670 y 262005.

Goblin Hood de Valladolid



El juego preferido de este club es *RuneQuest*, aunque también se inclinan por *Cthulhu*, *Killer*, *Stormbringer*, *Aquelarre*, *D&D* y algún wargame sencillo de NAC. Están terminando la producción del primer número de su propio fanzine, que tendrá un precio de 100 ptas para socios y 125 para los que no lo sean. Su dirección es: Alberto Díez Domínguez, c/ López Gómez 28, 4º C. 47002 Valladolid.



El Círculo Olucric

Peña de roleros de Girona, exactamente de Sarrià de Ter, que se pone en contacto con nosotros para aumentar su campo de acción, invitando a todos los que compartan su hobby en Girona y sus alrededores. Su idea es crear un gran punto de encuentro para todos los que se mueven alrededor del mundo del rol y el juego en general. Si estás interesado: Av. de Francia 206. 17840 Sarrià de Ter (Girona) o llamad al (972) 209627, Ramón.

Blitzkrieg en Sevilla

A diferencia de lo que ocurre con otros clubs, en este parece existir un mayor equilibrio entre rol y wargame, aunque declaran que su juego estrella es *El Señor de los Anillos*. Otros juegos practicados son *Squad Leader*, *Third Reich*, *Star Wars*, *Kingmaker* y otros creados por ellos mismos. El club está abierto para todo el que quiera apuntarse, así que no tienes más que dirigir tus pasos hacia: c/ Juan Antonio Cavestany local 8, Sevilla.

NOVEDADES

Novedades 3W y Omega-Games

ZITADELLE

Duel for Kursk



Game Design Masahiro Yamazaki 3W ©1992 Champaign, Ill. Inc.

Hemos podido tener en nuestras manos los últimos wargames publicados por la firma californiana 3W. *Zitadelle, Duel for Kursk* recrea a nivel brigada/regimiento/batallón el conflicto de blindados más grande, no sólo de la Segunda Guerra Mundial, sino de los registrados hasta la fecha (y que dure), durante la ofensiva alemana del 43 en

Rusia. Es un wargame que podríamos clasificar como "clásico", con todos los ingredientes que el jugador veterano aprecia y agradece. De la serie de las *Últimas Batallas de Napoleón*, *Smolensk-Lubino* te brinda también la posibilidad de desplegar sobre la mesa otro clásico del wargame. La campaña de Napoleón en Rusia puede ser jugada

en solitario, algo que siempre se agradece por si escasean los rivales. Respecto a *Omega-Games*, la marca americana nos ofrece una expansión para su juego *Carrier War* centrado en la guerra en el Pacífico entre el 41 y el 45. En el kit de expansión aparecen las erratas del juego, lo que hace de él algo más que un simple complemento.



COMUNIKADO 29

Nos vais a permitir que empecemos este *Comunikado* con efemérides: con éste, la Redacción cumplimos 10 números de *LIDER* intentando hacer de ésta una revista atractiva para todos vosotros. Más que felicitarnos, os felicitamos, por seguir ahí, porque sin duda sois vosotros la única razón que nos motiva a seguir adelante.

Y con este número 29, dos satisfacciones, una más general y otra más personal. La satisfacción general la refleja el Dossier, dedicado a la publicación en castellano de las *Reglas Avanzadas de Dungeons & Dragons*, el clásico *AD&D*; un insigne veterano que, lejos de resignarse a morir ahogado entre la multitud de juegos que han nacido tras sus pasos, ha alcanzado a los pocos días de salir a la calle el nº1 de nuestro Ranking (que aunque no muestra cifras absolutas de mercado, es nuestra manera de sondear la opinión de buena parte de la afición).

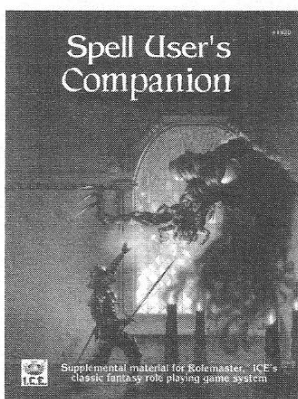
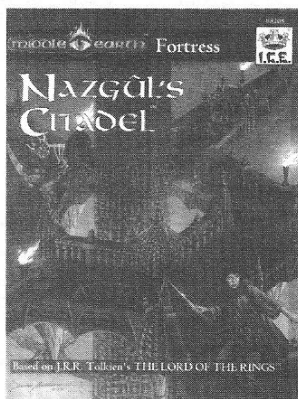
Nuestra satisfacción más particular es que en este número empezamos a publicar una serie de artículos de ayuda de juego para *La Llamada de Cthulhu* que nos ha enviado desde Dinamarca *Paul Hartvigson*, "alma mater" de la revista *Saga*. Además de ser interesantes ayudas, inauguran la tribuna que ofrecemos a compañeros que trabajan en otras revistas sobre nuestra afición fuera de nuestras fronteras. Esperemos que os gusten tanto como a nosotros.

Y si el módulo de *Stormbringer* del *LIDER* 28 os pareció "algo fuera de lo normal"... ¡esperad a leer el que incluimos en este número para *Aquelarre*!

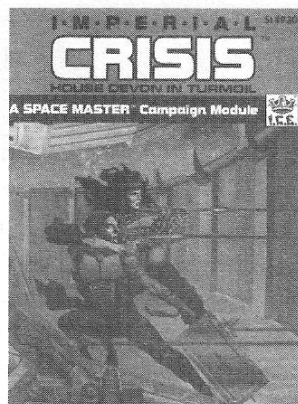
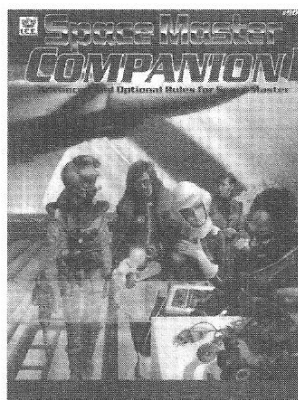
Paranoicamente vuestra

La Redacción

Muchas novedades
en I.C.E.



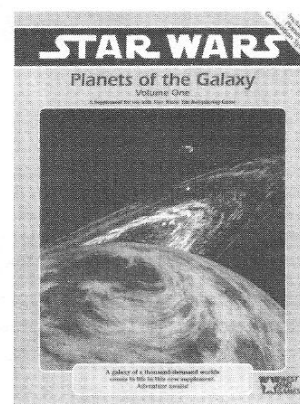
Un buen montón de nuevos libros de esta marca están ya en las tiendas especializadas. Para *Middle Earth* ha sido editado *Nazgûl's Citadel*, un extenso compendio de planos y material de juego sobre esta ciudadela situada fuera de la zona más transitada de la Tierra Media. Además de los innumerables planos de los que te



hablo (parece el callejero de una ciudad), tienes cuatro propuestas de aventura en este libro de 112 páginas. El suplemento también es utilizable en *Rolemaster*. Para este juego en concreto sale *Spell User's Companion*, ampliando temas de magia. Nuevas habilidades mágicas, nuevas hierbas mágicas, lenguajes para ahondar en este aspecto del mundo de *Rolemaster* y mucho más material que descubrirás a lo largo de sus 160 páginas.

Dando un giro de 180 grados, nos vamos a las novedades que la marca

edita para sus juegos ambientados en la ciencia ficción. Dentro de *Space Master* hay tres nuevos libros: *Aliens & Artifacts*, *Space Master Companion I* e *Imperial Crisis*. El primero es un repaso a la serie de alienígenas que te puedes encontrar en el universo de este juego y su tecnología. Tienes 14 razas alienígenas descritas a conciencia, así como casi un centenar de bestias extraterrenas agrupadas en once diferentes ecosistemas, desde la jungla hasta las profundidades marinas. Con el libro puedes crear tus propios personajes o PNJs alienígenas, y se ofrecen docenas de ideas y sugerencias para aventuras. El segundo libro es un compendio de reglas opcionales con nuevas profesiones, habilidades, background, equipo extra, etc. El último de los tres es el único que propiamente es una campaña, ambientada en el Terran Empire. También hay un nuevo complemento para *Cyber Space*, se trata de *Chicago Arcology*, y consiste en un repaso intensivo a todas las posibilidades de juego que tiene la megapolis de Chicago en el 2090. Además de todo el material de background, el libro incluye un mapa desplegable de la zona de juego y tres aventuras completas que introducen al jugador en este nuevo escenario.



del primer libro de una serie sobre los diferentes mundos de la galaxia. En él tienes además ideas para crear aventuras y usar de inmediato los planetas que aparecen descritos, y un sistema para generar tus propios mundos.

Heroquest y Cruzada Estelar

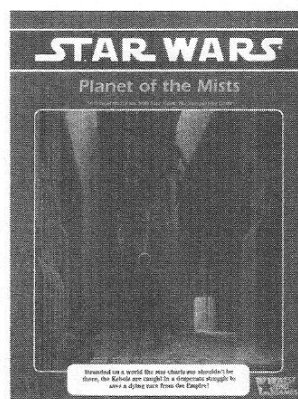
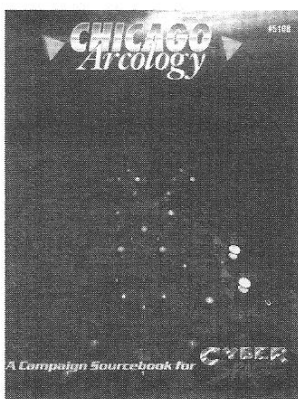
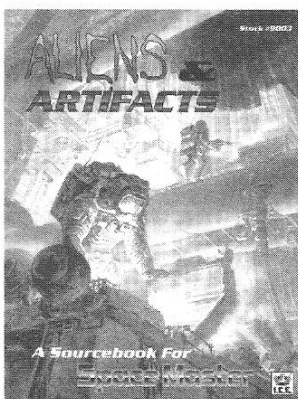
Nuevo material para Star Wars

West End Games no descuida en lo más mínimo la colección de este juego, y ofrece a la multitud de seguidores de este clásico de la ciencia ficción dos suplementos que los mantendrán ocupados. El primero es *Planet of the Mists*, una aventura completa en el planeta Marca. La otra novedad es *Planets of the Galaxy*, un suplemento que contiene diez planetas diferentes. Se trata



MB Juegos lanza al mercado diferentes complementos para dos de sus juegos más populares. Los heroquesters tienen ya a su disposición *Los Hechiceros de Morcar*, una caja con 16 miniaturas y su respectivo libro de aventuras que también dispone de nuevas reglas, mapas y diversos accesorios. *Contra la Horda de Orcos* dispone de 7 miniaventuras y siete figuras, mientras que *El retorno de Lord Brujo* incluye nada menos que 10, 16 figuras y un tablero. Para el final de esta serie hemos dejado *Kit de Diseño de Mazmorras*, que leyendo el título no necesita demasiada explicación. Es ni más ni menos que eso, con el valor añadido de un bloc en el que puedes encontrar 80 hojas de personaje para habitar los lugares que tu imaginación cree.

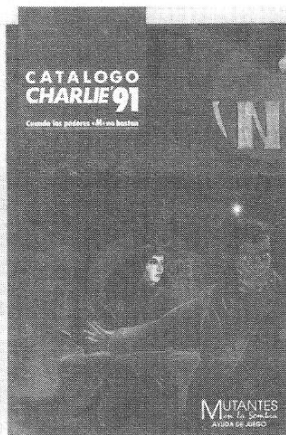
También *Cruzada Estelar* ofrece novedades, dos exactamente. *Eldar Attack* es una caja con 10 miniaturas y diversos mapas y accesorios, y





Objetivo: Dreadnought una colección de 12 miniaturas también con accesorios, mapas y tableros.

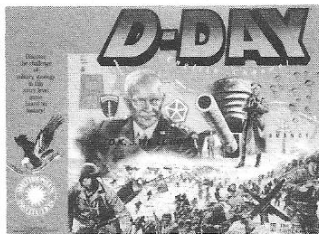
Catalogo Charlie'91



La gente de *Mutantes en la Sombra* no pierde el tiempo. Ahora LUDOTECNIA ha puesto en la calle *Catalogo Charlie'91*, un exhaustivo inventario de material que complementa al libro en el que aparecían las reglas de este juego de rol. Este suplemento de más de 100 páginas te ofrece las características de 505 vehículos y más de 200 armas (realmente parece difícil necesitar más información en este as-

pecto), así como la descripción de nuevos aparatos de alta tecnología diseñados por los expertos de la Fundación Kaufmann. En el libro también se da introducción a nuevas reglas para el combate aéreo, en embarcaciones, explosivos, chalecos antibalas... y se explica como crear personajes pertenecientes a los Equipos Charlie (dedicados a prestar apoyo logístico al resto de miembros de la organización). En el libro hay un pequeño capítulo dedicado a las drogas y sus efectos, incluyendo el alcohol, que será desarrollado en un próximo suplemento pero del que te damos un pequeño avance en este número de LIDER.

D-Day



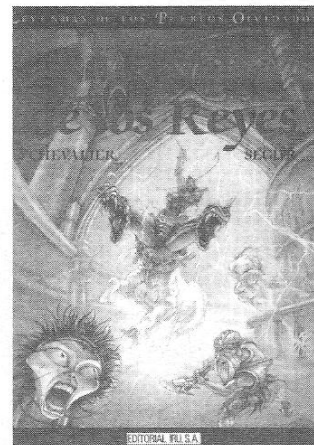
Interesante novedad para los amantes del wargame este *D-Day* de Avalon Hill. El juego, como es obvio por su nombre, retrata el momento en que las tropas aliadas se lanzan sobre las defensas alemanas en la costa francesa en

la que será la ofensiva definitiva en el Frente Oeste. A parte de cambiar el curso de la historia de ese 6 de junio de 1944, ya sea terminando con la resistencia alemana mucho más rápido o frustrando el avance de los aliados por parte del jugador alemán, tienes también la oportunidad de analizar las posibilidades de una invasión en 1943, finalizando la guerra un año antes. La partida tiene una duración de una hora y media a cuatro, con turnos que abarcan un mes de tiempo de juego. Las reglas no son nada complicadas y *D-Day* está muy indicado para partidas en solitario. El juego está distribuido en España por *Joc Internacional*.

Leyendas de los Pueblos Olvidados

En las recientes encuestas más de uno nos habéis cuestionado el por qué no se habla de cómic en nuestra revista, siendo éste un sector tan próximo al nuestro y con tanta relación entre ambas aficiones. Tomamos nota y empezamos a remediarlo con alguien muy vinculado al juego de rol. Hace poco ha salido publicado el álbum *La Sangre de los Reyes*, tercer volumen que nos ha permitido acabar de disfrutar de la saga concebida bajo el (algo tópico) título genérico de las *Leyendas de los Pueblos Olvidados*. Sus autores, Chevalier y Ségur son los padres del primo francés del Tío Trasgo, Kroc le Bô, la mascota de la revista francesa

Casus Belli. El dibujo rebosa calidad y fantasía, y la historia, algo clásica (enanos-bárbaro-ladrón en misión difícil con malos que al final igual no son tan malos) si bien no es tan brillante como la parte gráfica, tampoco desmerece el conjunto. Un cómic, en definitiva, que puede servir de argumento para gene-



rar unas buenas sesiones de juego (AD&D, por ejemplo) si cae en manos de un DJ avisado. El único problema de los álbumes a color y en tapa dura, como siempre, es el precio... pero a esto la afición del cómic ya está, si no resignada, al menos acostumbrada. Las otras dos anteriores entregas, *La Estación de las Cenizas* y *El País de los Sueños* fueron publicadas en el 87 por la misma Editorial Iru.

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

ACTIVIDADES

Partidas de tal y tal

Durante esta pasada Semana Santa fuimos invitados a acudir a las (terceras) 1^{as} Jornadas de Rol Ciudad de Marbella. Decimos terceras-primeras porque la gente de los clubs nos insistía reiteradamente en que ya se habían realizado varios esfuerzos por hacer

nos sacaron del local los rugidos estomacales. Como resumen, destacar la total participación de los asistentes (un centenar de preinscritos, que al final resultaron ser algunos menos) en las partidas de tarde (no había curiosos, sólo adictos), lo exótico de los premios (una auténtica espada de acero templado o una bola de cristal tipo mago), el tiempo totalmente veraniego (que permitió disfrutar de partidas al aire libre) y el buen rato que pasé jugando a *Aquelarre* (aunque la historia ni llegó a empezar, reí como hacía tiempo que no lo hacía).



Divertida partida de *Aquelarre* en Marbella

unas Jornadas de Rol en la ciudad, pero el hecho de cambiar la organización en cada intento, les hacía iniciar de nuevo la numeración. En éstas, que por primera vez contaron con la colaboración de la Delegación de Juventud del Ayuntamiento, las actividades se desarrollaban en dos espacios (el patio y una sala de exámenes) del Instituto de Bachillerato Río Verde. El tríptico de propaganda, que en su interior lucía una ilustración pirateada de "nuestro" Albert Monteys, se repartió en Institutos y bares donde frecuenta la juventud local, mientras que la inscripción para las partidas se coordinó desde *La Cripta*, única tienda especializada de la ciudad y auténtico punto de encuentro de la afición en Marbella.

Volviendo a las Jornadas, por las mañanas se programaron actividades abiertas, mientras que la tarde se dedicaba a las partidas (*Señor de los Anillos*, *Stormbringer*, *Aquelarre*, *Marvel*, *AD&D*, *Cthulhu*, *D&D*, *RuneQuest*, *MegaTraveller* y *Cyberpunk*) en las que estaban en juego varios premios a los mejores jugadores. Entre las actividades de mañana, básicamente centradas en proyecciones de películas y partidas de demostración, se nos encargó organizar una charla-conferencia sobre el papel del DJ en los juegos de rol; aunque quede feo decirlo, tras tres horas largas de ameno debate sólo

En fin, un abrazo para la gente de los clubs *Walhalla*, *Alter Vita*, *Alter Anima*, *Fantasy Compendium* y 9 partidas y media, que son los que estaban tras la organización del acontecimiento, y a todos los demás, por la acogida que nos dispensasteis. ¡Que las siguientes sean las 2^{as}!

En Sarrià la cosa va en serio

Uno de los Casals de Joves de Barcelona que más impulso ha tomado en cuanto a actividades relacionadas con el mundo del rol es el del barrio de Sarrià, gestionado por la gente de *Transit*, de los que constantemente os estamos hablando por su organización de roles en vivo en nuestra ciudad. Para este mayo-junio tienen previstos talleres de efectos especiales de maquillaje y confección de armas para juegos de rol en vivo, así como de pintado de figuras de plomo; talleres que llevarán en paralelo con la celebración de unas jornadas de rol en la Tierra Media (homenaje al maestro Tolkien) y la celebración de otro rol en vivo medieval para justo antes de las vacaciones de verano. ¡No les perdáis la pista!

Ligas de Central de Jocs

En el mes de mayo darán comienzo las Ligas que organiza Central de Jocs para *Command Decision*, *Warhammer 40.000*, *Space Marine* y *Blood Bowl*. Las dos primeras ya están calentando motores y se prevee que serán las que abrirán el fuego. Si te apasiona alguno de estos cuatro juegos no tengas miedo y decídetelo, pasa a apuntarte por las tiendas de Central de Provença o Numància. No lo dudes, enfrentarte a rivales desconocidos es la mejor manera de ponerte a prueba. Para que los que no residís en Barcelona podáis disfrutar igualmente del evento, nos comprometemos a seguir el campeonato y planteamos alguno de los enfrentamientos más equilibrados en forma de escenarios para que los disfrutéis en vuestros clubs.

II Jornadas en la UPC

El fin de semana del 25 y 26 de abril, tuvieron lugar las II Jornadas de Rol, Simulación, Wargame y Juegos de Ordenador de la Universitat Politècnica de Barcelona. Nos pusimos en contacto con la organización, el *Club de Rol de la UPC*, ya que no teníamos ninguna referencia de ellos. Pedro Aliacar, el presidente, nos lo aclaró todo: debido a que en un futuro bastante próximo se prevee que las ingenierías de telecomunicaciones, caminos e informática pasarán a ser una misma carrera aunque con distinta especialización, se ha producido una fusión en las organizaciones estudiantiles de las tres citadas facultades; en esta línea, el ya veterano *Club de Rol de la Facultad de Informática* ha recibido con los brazos abiertos a sus compañeros de las demás ingenierías y ha nacido el nuevo *Club de Rol de la UPC*, que cuenta así con

algo más de 80 socios. Pedro nos promete más información en breve sobre su sede y actividades.

Volviendo a las Jornadas, decir que las fechas en que se celebraron les dieron la oportunidad de organizar el primer Torneo de Advanced Dungeons & Dragons desde que se dispone de las reglas en castellano, aunque al pasearse por las mesas inevitablemente todavía se oía hablar de spells y warhammers. Como otras actividades a destacar, se dispuso de una mesa donde se enfrentaron las "lanzas" de Mechs en el Torneo de Battletech, se jugó la Copa UPC de Blood Bowl (la liga la juegan regularmente en el Club) y el domingo se jugó el rol en vivo de "Los hombrécillos verdes ...", que ya se había organizado anteriormente en otros encuentros en la ciudad. No se debe olvidar que el hecho de ser los organizadores informáticos, les brindó la posibilidad de disponer de 10 PC's para la gente que prefiriera los juegos de ordenador, tanto rol como arcades.

Jornadas en Cantabria

Sí, Jornadas y en plural, porque nos llegan noticias desde Santander de dos en dos. Por seguir un orden lógico, hablaremos en primer lugar de las que tuvieron lugar el pasado mes de enero en Torrelavega. Las V Jornadas de Rol de Cantabria estuvieron organizadas por el club *Lords of Legend* en colaboración con otros clubs, *The guardian* y *Warlock & Warlords*, y la *Casa de la Cultura de Torrelavega*. El patrocinio corrió a cuenta de la *Concejalía de Juventud* del ayuntamiento de la ciudad santanderina. A parte del éxito de las jornadas lúdicas (algo que parece viene siendo habitual por allá) cabe destacar que se jugaron a cosas poco conocidas como *Paladium RPG*, *RIFTS* o *In Nomine Satanis* (un juego francés inédito en España), dando así oportunidad



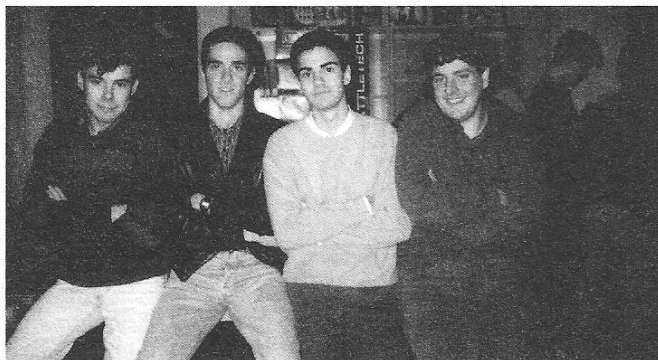
Partida final de Torneo AD&D en la UPC



a aumentar el bagaje de todos los asistentes. Otra de las actividades durante esos días de enero (exactamente el 2, 3, 7, 8 y 9) fue la proyección de las películas "El retorno del Jedi" y "Los Inmortales", una exposición de figuras, libros y cómics, y las habituales partidas.

Cerca de Torrelavega, en la capital cántabra, los integrantes de *Los Prolapsos de Nyarlathotep* (me encanta este nombre), *Perros de Tilforst* y *Troll-Heros* celebraron los pasados 27, 28 y 29 de febrero las III Jornadas de Rol y Simulación. Nos comentan que el encuentro fue todo un éxito, y no sólo en la asistencia de jugadores sino, y es más difícil, de másters, por lo que

se pudieron jugar más de 40 partidas durante los días que duraron las jornadas. Además de los habituales juegos, ya clásicos en cualquier encuentro, se jugó a *Comando C.I.A.*, un juego de factura santanderina que el propio creador presentó. También fue novedad ampliar el campo lúdico a los juegos de tablero como *Diplomacy*, *Car Wars*, *Battletech*, *A Mighty Fortress* y *Blood Bowl*. Hubo también taller de pintado de figuras, y una mesa redonda en la que precisamente se trató el tema que hoy encontraréis en la sección del Orco Francis. Aprovechamos para saludar a toda la gente que se está moviendo tanto en Santander y animarles a seguir montando cosas.



Los organizadores de las V Jornadas de Rol de Cantabria.



DESAFIOS

Acepto cualquier clase de duelo o juego de rol en vivo. José Miguel (957) 252366.
Me gustaría jugar a *La Llamada de Cthulhu* y *Aquelarre* por correo. Quiero contactar con buenos másters para jugar a estos juegos. Escribid a: Jesús Mayoral Peña, c/ Colón 38, 4º 4ª. Alcorcón (Madrid).

Me gustaría contactar con clubs o grupos (colectivos o individuales) de jugadores/másters de *Star Wars*. Aurelio López Monge, c/ Retama torre 3 Bis. 08840 Viladecans (Barcelona).

Busco gente para jugar a wargames de la Segunda Guerra Mundial, preferentemente en la zona de Tres Cantos (Madrid). Llamad al (91) 8036807 Juan Luis. (Respecto a lo del índice temático consulta el LIDER 22 y 23).

Busco gente para jugar a *Squad Leader*, *ASL*, *Cry Havoc*, *War & Peace*, *Flat Top* o cualquier otro wargame. Zona norte de Madrid (sector Dehesa de la Villa y alrededores). Luis A. Melgar, c/ Valderrey 53, 4º. 28039 Madrid. Tel: (91) 3164300.

Estimado Tanis: escribe a Miguel Angel Olivares c/ Sánchez Arjona 45, 1º B. Sevilla, tel: (95) 4274828.

Busco un club de rol y wargame en Vitoria y alrededores. Tengo 23 años. Jesús Mari Cristobo, c/ Don vela 28, 2º izq. 01009 Vitoria (Alava).



MERCADILLO

Cambio o compro juegos, dados o accesorios de cualquier juego (preferiblemente D&D y M.E.R.P.). José Miguel (957) 252366.

Compramos Julio Cesar de TSR/SPI, interesados escribid al Apdo. 24-22, Cádiz 11009.

Vendo: *SS-Amerika*, *Crimean War*, *Edelweiss*, *Red Army*, *Rommel at Bay*, *Bloody Buna*, *Last Panzer Victory* y muchos otros juegos (AH, WG, SPI, WE, GDW). José Luis Rodríguez, c/ Príncipe de Vergara 203, 3º izq. 28002 Madrid. Tel: (91) 5610639.

Busco *Machiavelli* (incluso de segunda mano o reglas). José Hilario Moya Saez, c/ Uruguay 16, Atico A. 03600 Elda (Alicante).

Vendo juego *Avalon Hill*, *The Guns of August* en perfecto estado. Precio a convenir. Antonio Navarro Castro, Rua Estrella 3, 3º. 15407 Narón (La Coruña).

Vendo o cambio: *James Bond*, *La Llamada de Cthulhu*, sólo contra la Oscuridad, sólo contra el Wendigo, El Guardián de los Arcanos. Llamad al (91) 6434568 y preguntad por Jesús.

Mirándonos el ombligo

¿Recordáis aquella página con unas cuantas preguntas? Sí, aquella con unas preguntas muy sencillas que publicamos para saber que pensabais de LIDER. Bien por culpa del de siempre (Correos), bien porque tardáis bastante en reaccionar, todavía seguimos recibiendo vuestras cartas; un goteo lento pero constante. Aun así, en algún momento nos teníamos que plantar para hacer una valoración de lo que nos contáis y conocernos un poco más. Una primera conclusión previa es que sois unos vagos de cuidado y las respuestas han sido bastantes menos de las que esperábamos (¿Cómo queréis que acertemos así?). La segunda es que muchos no os habéis cortado ni un pelo y habéis arrancado de cuajo la página de la encuesta (¿avería general de las fotocopadoras?). En ambos casos, que sea la última vez que nos hacéis esto. Y tras agradacer de corazón a todos los que habéis mandado vuestra respuesta, pasemos a analizar lo que nos decís en ellas.

por el Cabo Te-Yin

Realmente lo de la dificultad para enganchar sellos es algo que se extiende como una lacra por este país. Sé que me pongo pesado pero al empezar a analizar los datos de la encuesta la primera va en la frente. ¿Es posible que sólo nos lea una persona en toda Barcelona? ¿Son mancos todos nuestros amigos? ¿Han subido los sellos por la olimpiada? Bueno, dejémoslo correr, a pesar de todo ha sido muy constructivo revisar las 67 encuestas que han llegado hasta nuestras manos, aunque me temo que es más que arriesgado sacar conclusiones a partir de esta cifra. De todos modos siempre se pueden extrapolar un poco los datos y hacerse una idea de por donde van los tiros. Por ejemplo, nos hemos dado cuenta de que nuestros lectores son más jóvenes de lo que pensábamos (o vuelve a ser lo de antes, que a los veteranos ya les tiembla el pulso), y también que son (casi) todos una panda de vividores que declaran dedicarse a estudiar (ja), cuando en realidad se pasan el día empujando el codo, jugando y persiguiendo zagalas. Más del 85% de los que han respondido a nuestra encuesta son estudiantes. Si observamos la edad de nuestros lectores, vemos que por encima del 55% tienen entre 15 y 18 años. Siguiendo con este tema, también llama la atención el que ni una sola chica se haya dignado a escribir. Sabíamos

que el porcentaje de jugadoras no es excesivamente elevado pero no suponíamos que fuera tan bajo. Donde no habían demasiadas sorpresas es en la cuestión de los hobbies. La mayoría dice leer (26), oír música (15), matar el tiempo con el ordenador ya sea jugando o programando (20), mirar tebeos (8) y hacer algún tipo de deporte (33), pero yo sé que la verdad está del lado de los que han confesado su inclinación por la cerveza, el parchís y, en especial, por el valiente que dice ser aficionado al porno (estamos discutiendo con el director abrir una sección especialmente para ti, por supuesto codificada y con llave). También nos alegra saber que muchos de vosotros sentís pasión por el pintado de figuras y el modelismo, y nos hace pensar más que nunca en recuperar una sección que duró poco en nuestras páginas, El Pincel de Marta.

Demasiados juegos para mí

Entrando en la materia más importante, los juegos, también aquí hemos encontrado sorpresas. De sobras esperábamos una gran variedad de títulos en este apartado, pero no que algunos juegos olvidados por nosotros tuvieran tantos seguidores. La cosa no es tan sencilla como pensarlo y hacerlo,

pero cada vez es más fuerte nuestra voluntad de dar entrada a nuevos contenidos, lo que también hay que comprender es que son tantos los juegos, que no se puede publicar algo de ellos en cada revista, y algunos quedarán inéditos. Lo sentimos si tú eres el perjudicado. De todos modos no tenemos excusa para seguir ignorando títulos como *D&D*, *AD&D*, *Warhammer 40.000*, *Blood Bowl*, *Rolemaster* o *Battletech* por citar a los ausentes más votados. Para hacerlo posible también necesitamos de vuestra colaboración. Si en el rol la cosa es difícil, en cuestión de wargames raya con lo imposible debido a la gran variedad en vuestras preferencias.

Y aquí entramos en la eterna lucha entre roleros y wargameros. Unos nos acusáis de privilegiar el rol mientras que otros nos piden que reduzcamos las páginas dedicadas a los juegos de guerra. Pues no vamos a hacer caso a unos ni otros, creemos que estamos llevando una línea bastante equilibrada y la seguiremos. Las votaciones sobre mejores artículos así nos lo demuestran. En el 25 el artículo más votado es el Dossier sobre *Touch Down* (14 votos), un temático seguido por uno sobre wargame, *Desde Rusia con Hexágonos* (10) y otro de wargame dentro de un juego de rol, *Reglas de Asedio para Aquelarre* (8). En el siguiente número el mejor artículo es el

dedicado a la *Prensa Lúdica* (18), en segundo lugar *Los Puñales* (15) y siguiéndole de cerca *Todavía no has jugado a ASL* (9). Como veis existe cierto equilibrio entre las familias lúdicas, y esto es algo que sería interesante conservar. Si observamos la votación sobre los mejores artículos en general, la cosa se decanta más claramente hacia el rol, algo que temíamos y esperábamos, pero sin excesivo demérito para nuestros colaboradores en wargame.

Respecto al ranking de secciones, como cabía esperar está encabezado por los *Módulos y Dossiers*, 19 y 11 votos respectivamente. La sorpresa, aunque relativa, nos la hemos llevado con la sección del amigo *Francis*, que con once votos lucha por la disputada segunda posición. A corta distancia le sigue *La Voz de su Máster* con 9 votos. Lo del *Orco* se puede considerar un gran éxito, ya que si le sumamos los dos votos otorgados a las *Runeconsultas* y otro más de las *Consultas* en general, *Las Llamadas de Cthulhu* y *Los Secretos del Diablo*, se queda con el preciado segundo lugar al llegar a la cifra de 16 votos. También *El Estado de la Afición* tiene una salud envidiable, con 16 votos si se considera en su totalidad, desbancando al dossier para igualarse con el *Orco*. En este punto no podemos más que fe-



licitarnos, ya que queríamos hacer una revista con mayor variedad de contenidos, y no un simple vehículo para ayudas a juegos. La acogida de artículos tan dispares, y en principio sin una aplicación inmediata a los juegos, como el *Dossier de Prensa Lúdica*, la entrevista a *Steve Jackson*, el *Dossier de Rol en vivo*, *Algo de Vikingos*, *Ecos de las JESYR*, etc, nos animan a continuar.

Y por último llegamos al capítulo de sugerencias, el más interesante y variado. A parte de las peticiones muy concretas sobre algún juego, todo el mundo barre para casa. Hay sugerencias de lo más interesante. Aumentar el número de páginas, hacer la revista en color, periodicidad mensual... este tipo de cosas tendrán que esperar de momento, pero ¿por qué no?, nuestra intención es hacer cada vez mejor LIDER. Un ejemplo puntual de lo positivo que puede resultar este contacto con los lectores, es que nos hemos dado cuenta de que estamos dejando fuera de nuestros contenidos todo un gran conjunto de juegos, los de ordenador. En la sección de Hobbies, en la de Juegos, en ésta de Mejores Artículos, y en ésta de Sugerencias hemos podido ver que a muchos de vosotros os gustaría ver en nuestras páginas algo sobre juegos de ordenador. No vamos a hacer oídos sordos, pero no hay nada más lejos de nuestro objetivo que convertirnos en una revista para usuarios de ordenador en la que tengamos al día a la gente sobre las últimas novedades. En este sentido sólo nos interesan los juegos de ordenador que tengan relación con el rol o la simulación. Pasamos de Arcades. Para eso hay otras revistas. No son éstas las únicas sugerencias, pero no tenemos aquí espacio para repasarlas una por una. Toda la serie de consejos que nos dais intentaremos ponerlos en práctica en los números siguientes de una u otra manera para conseguir que la revista os resulte más interesante cada día. ♦

R A N K I N G

Este ranking corresponde al mes de abril de 1992. El ganador del sorteo del mes de abril fue Fernando Menéndez Monteserín de Barcelona.

JUEGOS DE ROL Juegos puntuados 66

1º	AD&D	2.130 +
2º	El Señor de los Anillos	1.898 -
3º	RuneQuest	1.100 +
4º	El Señor de los Anillos Básico	1.056 +
5º	Rolemaster	986 -
6º	Star Wars	802 -
7º	Cazafantasmas	450 +
8º	Stormbringer	344 =
9º	La Llamada de Cthulhu	275 -
10º	Aquelarre	199 -
11º	Ars Magica	180 -
12º	Twilight 2000	172 =
13º	GURPS	160 -
14º	Mutantes en la Sombra	132 -
15º	James Bond 007104	=
16º	Warhammer RPG	98 +
17º	Fuerza Delta	78 +
18º	Megatraveller	60 -
19º	Aliens	55 =
20º	Cyberpunk	45 =

JUEGOS TEMATICOS Juegos puntuados 55

1º	Heroquest	550 +
2º	Blood Bowl	542 =
3º	Cruzada Estelar	210 +
4º	Talisman	190 =
5º	Warhammer 40000	184 =
6º	Civilización	163 =
7º	Advanced Heroquest	154 -
8º	Space Hulk	102 +
9º	Battletech	96 +
10º	Robin Hood	95 =

11º	Republic of Rome	92 +
12º	Car Wars	82 +
13º	Fantasy Warriors	77 -
14º	Dungeon Quest	71 =
15º	Kremlin	62 -
16º	Warhammer Fantasy	60 +
17º	Circus Maximus	52 =
18º	New World	52 =
19º	Ultramarines	42 +
20º	Diplomacy	40 =

WARGAMES Juegos puntuados 83

1º	Third Reich	410 =
2º	Squad Leader	398 =
3º	Harpoon	355 +
4º	Zitadelle	324 +
5º	Thunderbolt Apache Leader	300 +
6º	Ligny (Serie Batailles)	298 =
7º	Napoleon latter battles	262 +
8º	Air Superiority	244 -
9º	Commman Decision	204 +
10º	First to Fight (S. Europa)	178 +
11º	ASL	166 +
12º	Flat Top	132 +
13º	World in Flames	100 +
14º	Russian Campaing	76 +
15º	Flash Point Golan	70 =
16º	RAF	66 =
17º	Civil War (VG)	60 =
18º	Modern Naval Battles	54 =
19º	Quatre Brass (S. Batailles)	50 +
20º	Battlefield Europa	40 =
21º	Auerstadt (S. Batailles)	40 -

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

Una de Mundodisco, como está mandado

Uy, uy, uy... Si me descuido pasa un año entero sin que en esta sección se hiciera comentario alguno de Terry Pratchett o de sus novelas del Mundodisco. Ciertamente imperdonable, pero como dicen por ahí, nunca es tarde si la dicha es buena: ¡Regocijados, oh habitantes de Ankh-Morpork, pues se concede el honor de volver a engordar la cuenta bancaria de Terry y de aliviar el contenido de nuestros bolsillos sobrecargados por el vil metal!

por Alejo Cuervo

Pues sí, lo que son las cosas: *Mort* (Gran Fantasy, 1.950 ptas) se publicó tal que a finales del año pasado... ¡y por estas páginas ni siquiera una mención! Veamos: *Mort*, poco más o menos, es la historia de un chaval un tanto atontado a quien le toca hacer de aprendiz de La Muerte. Entendámonos, a parte de que el mozo se las apaña para montar unos cirios de cuidado (a cual más divertido), lo que pasa es que eso de suplir a La Muerte no es un trabajo fácil. Por el contrario, leer cómo se las apaña no implica trabajo de ningún tipo: sólo hay que esforzarse en pasar las páginas a un ritmo no más rápido del que uno sea capaz de leerlas.

Para quienes hayáis ido picoteando con otras novelas del autor y aún no hayáis leído *Mort*, adelantaros que este cuarto volumen de la serie es, para la mayoría, el mejor de la misma, o el más divertido, que este hombre se suele juzgar por el número de carcajadas que provocan sus libros. En Inglaterra fue el título con el que Pratchett entró definitivamente en las listas de *best-sellers*... para no volver a abandonarlas nunca. Eso sí, un aviso para que luego no se diga que un servidor tiene la culpa de todo: quienes lean *Mort* han de hacerlo a sabiendas de que engancha y luego tendrán que guardarle espacio a toda la serie en alguna parte de sus abarrotadas estanterías.

Sin ir más lejos: acaba de publicarse *Rechicero* (Gran Fantasy, 1.900 ptas.), que es la quinta entrega de la serie y la historia del octavo hijo de un octavo hijo de un octavo hijo. Ya sabéis que el octavo hijo de un octavo hijo es un hechicero; ahora se nos informa de que el octavo hijo de un octavo hijo de un octavo hijo es un «rechicero», y eso es algo mucho más serio. Bueno, «serio» quizá no sea la palabra más adecuada, pero creo que nos entendemos, ¿no? La diversión está más que asegurada en este volumen fantástico.

En *Rechicero* se funden las virtudes del Pratchett de *El color de la magia* (o el parodiador loco ataca de nuevo) y las virtudes del Pratchett de *Mort* (el humor se ha desatado), y en él se nos devuelven a viejos conocidos como Rincewind o el baúl-con-centenares-de-pequeñas-patitas al lado de Conina, hija de Cohen el bárbaro, espadachina invencible cuya mayor frustración es que ella de mayor quería ser peluquera... En otras palabras: Alegrad vuestros corazones (e ir despojando de peso vuestras cartaras) porque Ankh-Morpork, la Universidad Desconocida y el Mundodisco vuelven a estar con nosotros.

Y continuamos con la fantasía. Ha salido hace poquito el tercer y último volumen de la serie de *Lyonesse*, de Jack Vance (Ediciones B, 2.900 ptas.). Que tomen nota todos aquellos que estén hartos de que les dejen colgados con series que se continúan de tomo a tomo y cuyas nuevas entregas no se publican ni a la de tres: *Lyonesse* ya está completa, y no sólo es una de las mejores series de fantasía publicadas en los últimos años, sino que cada una de sus entregas va de bien en mejor.

En este último libro, subtítulo *Madouc*, Vance cierra con maestría todas las situaciones planteadas en las dos entregas anteriores y logra que las Islas Elder adquieran una dimensión y significado especiales para el aficionado a estas cosas. En particular resulta sorprendente el carácter romántico que logra imponer a una narración escrita con la misma economía de medios y aparente facilidad que han sido siempre la marca de fábrica del autor. Una de las mejores series de Vance y, de nuevo, una lectura inolvidable, fundamental si ya te enganchaste con las anteriores partes.

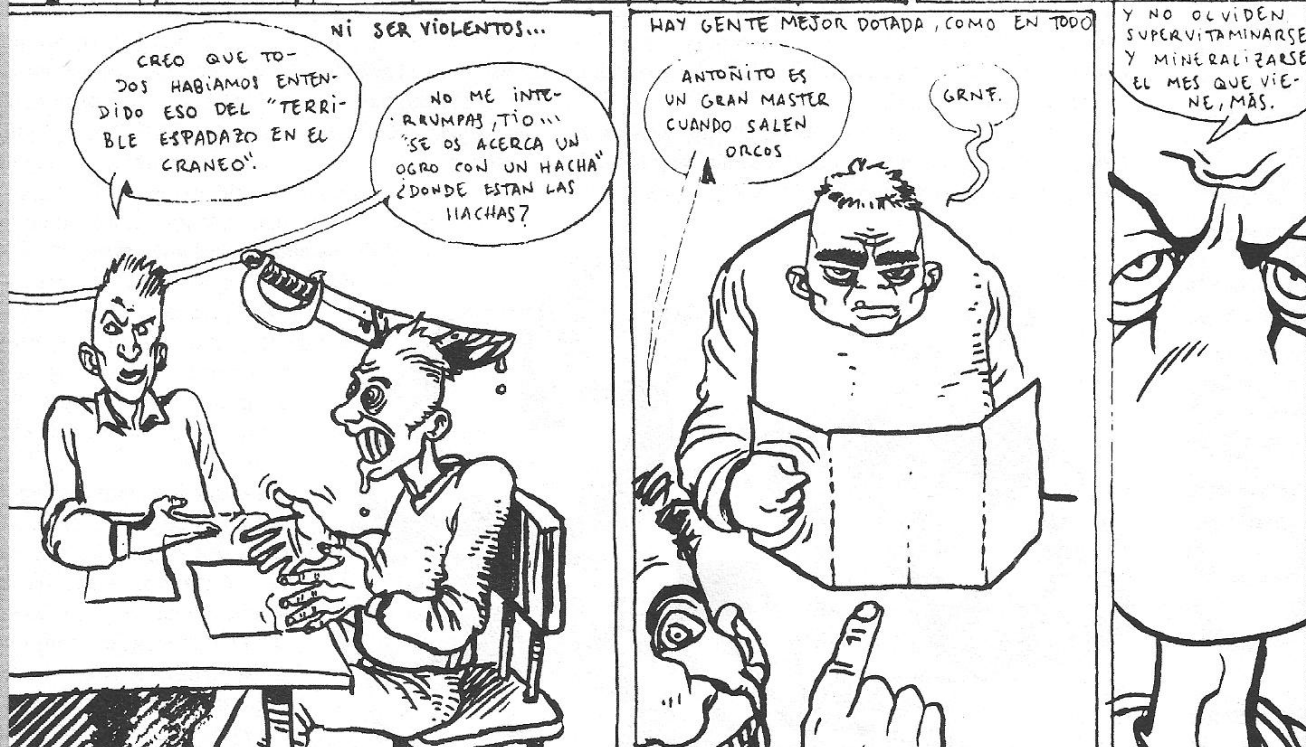
Apartándonos ahora de parajes como el Mundodisco o las Islas Elder, permitidme aconsejaros una visita a un ambiente un poco más cercano... digamos Los Angeles y digamos que en un futuro no muy lejano. Se trata de una novela *ciberpunk* de Richard Kadrey (Júcar, 1.595 ptas.) y lo más rápido para daros una idea de su contenido será citaros la primera frase de la misma: «Un tipo llamado Dinero Fácil controlaba las Holoputas en un lugar llamado el Pozo de Carnaby.» Como ves toda una declaración de principios que deja claro por donde van los tiros en el libro.

Lectura hiperrápida y encantadora, así como una forma de celebrar que el *Shadowrun* debe estar a punto de tomar por asalto todas las tiendas dedicadas a estas cosas. Ah, si a alguien le llama la atención la facilidad con la que el protagonista es traicionado y recibe palizas a lo largo de la novela, sólo una pista: «Lo siento, Jonny.» (Jonny es como se llama el protagonista.) Es decir, *Metrófago* se suma con cierto descaro y desparpajo al carro del *ciberpunk* sin dar nada a cambio..., bueno, salvo que uno se lo pasa bien leyéndola, que ahí es nada en estos tiempos.

(Despedida y cierre: *Sintonía a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork. Emblema con los hipopótamos heráldicos como imagen de fondo.*) ♦

EL TIO TRASGO PRESENTA

TEMAS CALIENTES DEL MUNDO DEL ROL



Y a todo esto ... ¿dónde están ellas?

Un tema difícil de abordar, sobre todo para un orco demasiado ocupado en otros asuntos como yo, pero que al mismo tiempo no puede pasar desapercibido. Tres veces lo había encarrado y otras tantas lo había dejado para otro día. No es, pues, que ahora ya no tuviera ningún otro tema en la recámara, sino que llegó la hora de coger el toro por los cuernos. ¿Por qué la afición al juego de reflexión ha calado mucho más hondo en la población masculina?

El lúcido análisis de vuestra personalidad que pocas páginas atrás os ha ofrecido el calculador Cabo Te-Yin, ha mostrado que la abrumadora mayoría de los que nos habéis contestado la encuesta, sois tíos (exactamente todos). Esto es duro. El problema viene de lejos, y ha sido largamente debatido en Jornadas y revistas tanto aquí como fuera de nuestras fronteras. Si mal no recuerdo, había un artículo al respecto en el primer número de *Troll*, y también he leído algo de ello en la inglesa *The Adventurer* y en uno de los primeros números de la francesa *Graal*.

¿Por qué? No pretendo dar con la respuesta, ya que mi porcentaje en Sociología Humana no es que esté entre los más elevados. Lo que sí parece darse es el fenómeno que una vez Xavi Salvador me definió magistralmente como "la franca desmotivación del llamado sexo débil por el elemento táctico".

Me explico con un ejemplo: imagínate una partida de *Cthulhu*. Por regla general, "ellas" estarán mayoritariamente activas en la fase de investigación; si hemos de

ser sinceros, seguramente habrán aportado algunas de las ideas más brillantes. Localizado "el tomate", tras media hora de apasionante discusión sobre quién entrará por la ventana con la dinamita en la boca, "ellos" se darán cuenta de que "ellas" están repasando ese cómic que asomaba en la estantería, o sencillamente viendo la televisión. Esto enlazaría con el bajo número de aficionadas al wargame (las que conozco podrían contarse con los dedos de mi zarpa, y sobrarían más de tres), en contraste con lo bien que aceptan una partida de un juego de negociación (*Civilización* o *Machiavelli*, por ejemplo).

¿Y entonces? Pues la solución parece clara: si no queréis que vuestro local siga así de soso, primero limpiadlo, que huele a tigre, y luego dejadlas que puedan entrar en el juego por sí solas, sin la presión de situaciones de violencia física (constantemente combates, con las interminables discusiones sobre reglas que suelen conllevar) o psíquica (soportar actitudes de personajes misóginos, reflejo de jugadores solapadamente machistas). Dedicaros a

"rolear". Y con este término, que he incorporado encantado a mi diccionario tras oírlo hace poco en Marbella, me refiero al arte de recrearse en la interpretación del personaje, a vivir interesantes e intensas tramas de aventuras sin que en ellas prime la pelea injustificada o innecesaria.

Aunque la estadística se esfuerce en querer mostrar lo contrario me niego a aceptar que haya un cromosoma masculino de adicción al juego. Si ellas no están tan metidas es porque no se lo hemos sabido mostrar como realmente se merecen. A por ello, que todos saldremos ganando. ●





Guía para lobeznos (blancos)

Otra vez aquí, la guía para los boy-scouts del Multiverso. Pido disculpas anticipadas a todos aquellos que habéis tenido que esperar este tiempo hasta ver publicada la respuesta a vuestras dudas (y esto va para todos): la rotación de juegos en el Consultorio así lo exige ¡¡No cabemos todos en la maloliente cueva de Francis! Sin más interrupción, línea directa con los Reinos Jóvenes.

por Eduard García-Balo

Un agente de Grome, Señor Elemental de la Tierra, gana 1 punto de Elán por cada 5 GB de tesoro enterrado durante la aventura ¿Os habéis dado cuenta que subir 1 punto el POD le cuesta sólo 250 GB?

Si he de serte sincero, no. Al no haber jugado nunca con un agente de Grome no habíamos caído en que esto es un posible hueco a la aparición de poderosos "super-hechiceros", ya que si el personaje era suficientemente inteligente como para aprender magia (INT 16), le iba a resultar muy fácil subir el Poder hasta niveles muy por encima de lo normal; además, recordemos que el POD influye positivamente en los Bonus de casi todos los grupos de habilidades. Ahora bien, respecto a lo que me dices de que incluso llegarían al INT+POD=100, con lo que las invocaciones serían automáticas ... Piensa, de entrada, que para ello podría necesitar enterrar unas 100.000 GB, suma nada despreciable. Pero bueno, claro, un noble muy listo (INT 16) y super simpático (para superar la tirada de CAR), que consiguiera ser aceptado como agente y que vendiera su castillo para enterrar sus ganancias en el corazón del Desierto de las Lágrimas, sin escolta, claro (ya que podrían sentir la debilidad de quedarse con el dinero del sacrificio), podría acudir a un Templo del Caos y aprender hechicería, empezando con un porcentaje del 100 % que le llevaría inexorablemente hasta el trono del

mismísimo Teócrata. ¿Cómo es que esto no ha sucedido hasta la fecha? Consultados nuestros demonios y virtudes del saber, averiguamos, en primer lugar, que tras dos antecedentes, la cúpula de la Iglesia de la Tierra y el mismo Grome decidieron que era mejor no otorgar el cargo de Agente a aspirantes tan listos, ya que durante sus estudios, y vistas las expectativas del "carrerón" que les esperaba, ambos abandonaron el culto a la Tierra para hacerse devotos del Caos. Y en segundo lugar, porque todavía se cuentan escabrosas leyendas del horrible destino que sufrieron los dos transfugas de fe al enterarse Jagreen Lern de sus planes ¿O es que te crees que la policía es tonta? En resumen, y volviendo al tema, podría sugerirse que cada vez que canjeasen Elán obtenido por enterrar tesoros con la intención de obtener POD, en lugar de obtenerlo directamente hubieran de sacar un 7 lanzando 2D6.

¿Es necesario todo el "protocolo" (y todas las tiradas) para la invocación de una raza de demonios a la que ya se había invocado? ¿Cuanto tiempo tardaría el demonio en aparecer, en relación con lo que tardaría en una invocación normal?

Me temo que a esta pregunta no te voy a dar una respuesta muy contundente. Desde luego, debe quedar claro que cuando una persona ya ha invocado con éxito por primera vez una

raza de demonios (los haya atado o no), ya sabe como hacerlo. A partir de entonces, en cuanto a mecánica de juego, bastará con una tirada bajo la Habilidad de Invocar para conseguirlo de nuevo. Ahora bien, en cuanto a cómo "ponerlo en escena", yo me inclino por el hecho de que sigue siendo un proceso que exige una concentración "especial" del hechicero ... lo que implica la parafernalia (cánticos, hierbas, e incluso sacrificios) a la que haces referencia. Aun así, tampoco soy partidario de exigir que estas ceremonias duren demasiado; siempre ha de resultar más asequible que en el primer intento. Por otro lado, todo debería ser más sencillo para los elementales. Si acudimos a los libros de Moorcock, el recurso (al menos en teoría) más aconsejable, vemos a Elric invocar a Straasha cantando hundido hasta el cuello en el mar, o a los silfos mientras recibe la caricia de la brisa marina pero ... ¿sueles dejar que tus personajes sean como Elric?

¿Puede un personaje ambidiestro, con la Fuerza y Destreza necesarias, manejar al mismo tiempo dos armas de dos manos?

Creo que para la respuesta a tu pregunta casi mejor acudir a un razonamiento "de calle" (en contraposición a "de reglas de juego"). Me explico, si ante un PJ "normal" las reglas indican que para manejar una pica filkhariana, por poner el ejemplo

más asequible, se debe tener un mínimo de FUE 11 y DES 7, antes de entrar en consideraciones si será diestro, zurdo o ambidiestro, me inclino a pensar que si quiere manejar dos picas deberá tener una FUE mínima de 22 y una DES de al menos 14; además, obviamente, deberá saber usar ambas manos, por lo que desarrollará porcentajes de habilidad para derecha e izquierda, que seguirán su propia evolución en experiencia de modo independiente, y que gastarán una habilidad cada una en caso de ser gastadas para ello habilidades suplementarias fruto de la tirada de 1D6+2 al crear el personaje. Si se da el caso (difícil ¿no?), no encontraría argumentos para negarme.

¿Pueden los demonios que estén atados a un objeto realizar su tarea desde dentro del objeto, o deben salir para realizarlo?

Dependerá de la tarea. Poniendo como ejemplo un demonio SubUey (especie de topo con clarividencia y telepatía de contacto) atado a un anillo, no veo ningún inconveniente para que ejerza su Retrocognición cómodamente desde su objeto de atadura, pero si se trata de cavar un túnel, no le quedará más remedio que salir para cumplir con su trabajo.

¿No son muchos los disparos por asalto con las armas de tiro mientras en otros juegos se

tarda en cargar un arco dos asaltos?

Mientras leo tu consulta, el Conde Joverti de Vilmiro me sonríe preguntándose qué habría sido de él si Urg, su guardaespaldas Mong, no tirara (y tan bien) dos flechas por asalto. Recuerda que en el combate cuerpo a cuerpo las reglas permiten realizar varias acciones a cada luchador (un ataque y una parada, como mínimo; no hablemos ya de combate entre maestros de armas, con derecho a contraatacar en cada parada conseguida). Teniendo claro lo difícil que resulta asignar un "tiempo standard" a un asalto de combate, se le acaba definiendo básicamente por un conjunto de acciones, y se valora que si una persona no está "metida en el ajo", más razón todavía para que pueda efectuar más de una acción. Ahora, esto

es una opinión; como en todo, eres totalmente libre de adaptar la regla de otro juego que creas conveniente o, mejor aún de inventarte la que creas más apropiada.

¿Cómo puede recuperar un PJ puntos de vida si no es fruto de unos Primeros Auxilios, de las plantas o de la magia? ¿Cuál es el ritmo de recuperación "natural"?

Esto realmente no está contemplado en las reglas. Te sugiero como alternativa el sistema de Runequest: se recuperan 1D3 puntos de vida por semana de reposo. Si eres poco piadoso con tus jugadores, puedes añadir que de seguir realizando ejercicio físico intenso (como el oficio de los aventureros seguramente les exigirá), tan sólo recuperarán 1D4-2, con la posibilidad de

que un resultado negativo indique una recaída, en la que las heridas se agravan en lugar de cicatrizar.

¿De qué sirven los escudos si se puede parar con tu propia arma?

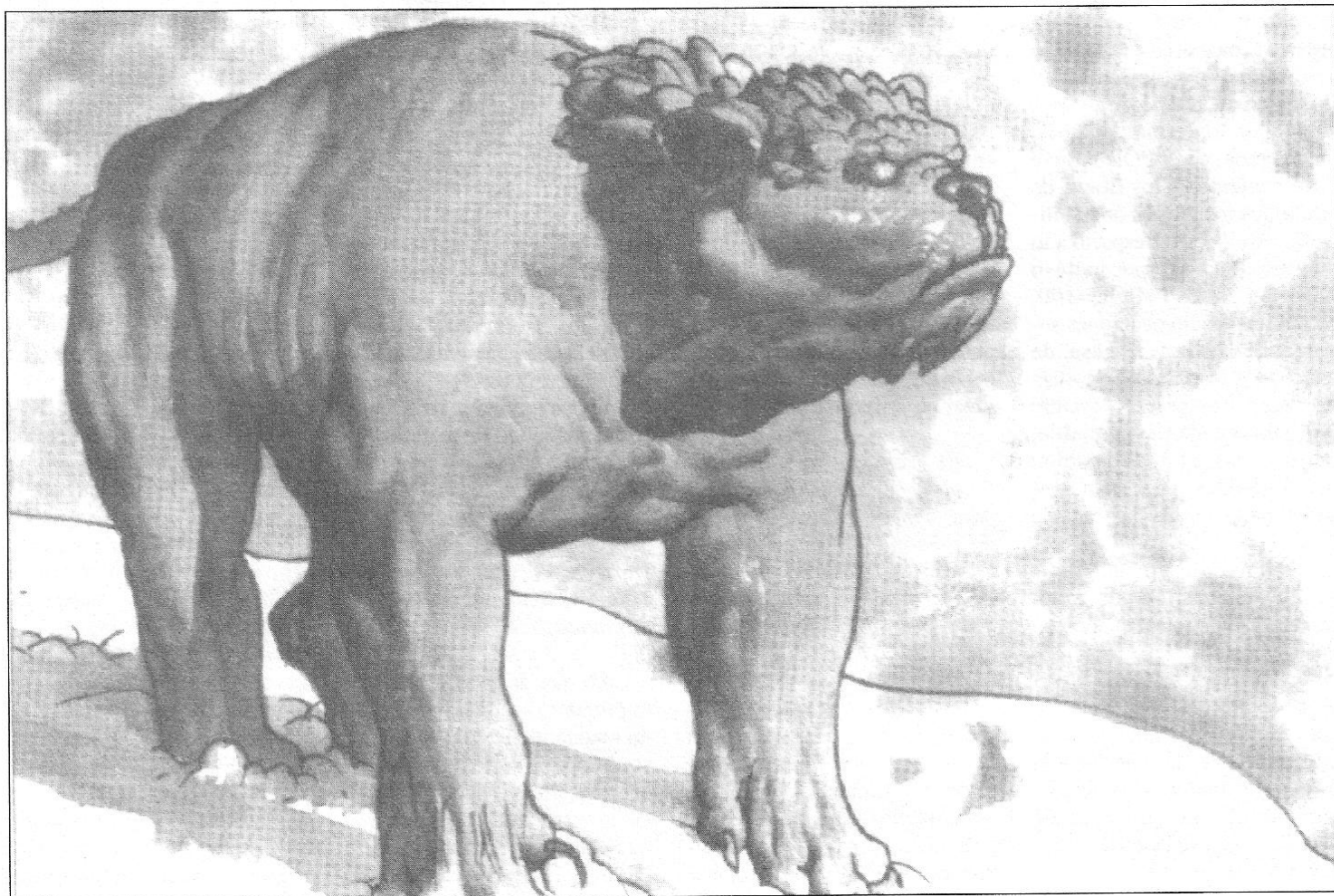
Querido amigo, me alegro, por la salud de tus personajes, de que me hagas esta pregunta. Imagínate que lo tuyo es la cimitarra, eres un gran Maestro de Armas, y sin comerlo ni beberlo te metes en un berenjenal con unos piratas armados con sus características hachas de los mares. Tras liquidar a la mitad de ellos, afrontas una vez más la parada que te llevará al contraataque cuando ves aparecer el 01 sobre la mesa. Muy bien, has parado, pero con un sudor frío te das cuenta de que has perdido tu cimitarra. En el suelo sólo hay hachas, y tu

bonus de ataque es más bien flojo. El último pensamiento que cruza tu cerebro antes de que los alegres piratas te lo rebanen a tajos es "¿Y por qué no paré con el escudo, si tenía un 65 %?".

¿Sería posible parar con un arco?

Según la definición de parada que dan las reglas, como interposición de un objeto para detener un ataque, claro que sería posible, y se aplicaría para ello el bonus de parada del personaje. Ahora, si te referías a desarrollarlo como competencia ¿te imaginas como quedaría el arco después de detener un hachazo?

No creo verosímil la idea de poder utilizar posteriormente un arco que ha sido empleado para detener los golpes del arma de un contrario. ●



GRUPO DE ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



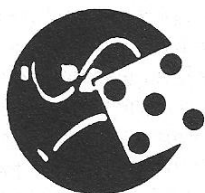
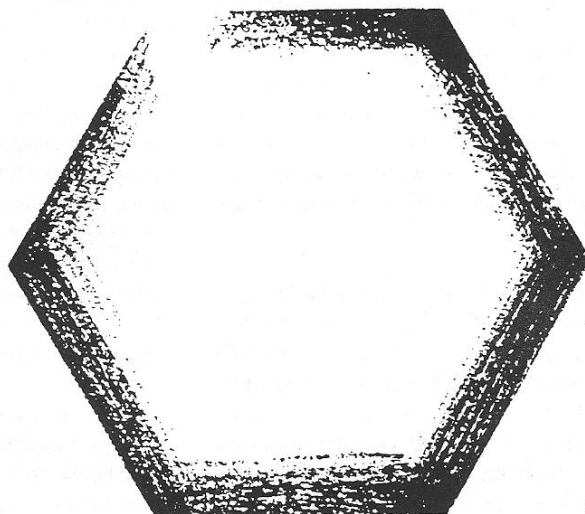
Castellón, 13
T: 96.341 52 64
46004 Valencia



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

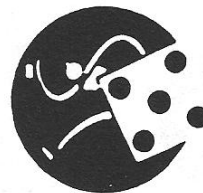


Bolivia, 1
T: 91.457 19 41
28016 Madrid



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
T: 93.439 58 53
08029 Barcelona



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

Battletech: Juego de Guerra Mecanizada

Sabemos que tenemos una deuda contraida con todos los aficionados a los gigantes de metal de Battletech, y por fin nos hemos decidido a darle entrada en nuestras páginas. Para los que no conozcan el juego, el artículo es una rápida forma de tomar contacto con él, pero también hemos querido pensar en los que ya juegan, y por eso os ofrecemos un escenario y alguna que otra novedad.

por Javier Gómez

"Saltar a los mandos de un Mech no es cosa fácil -me dijo el instructor Leonard "Duck" Jones-, pero un Mechwarrior debe perseverar hasta conseguir su objetivo: ¡Destruir al enemigo! Tras decir esta frase, toda la compañía pudo observar los inequívocos rastros de una salva de AMLA 20 que surcaba el cielo. Lo siguiente que pude ver fue el Warhammer de Duck hecho añicos... Algún Mechwarrior enemigo cumplió la profética frase de Duck al detalle".

Battletech es un wargame que se desarrolla en el Universo de las Guerras de Sucesión en las que cinco estados pugnan por alcanzar el control del universo. El arma más potente conocida es el Battlemech (a partir de ahora lo llamaré Mech), por lo que se ha convertido en el principal instrumento de combate. Dentro de la gama Mech podemos encontrar tres tipos distintos que se diferencian por su tonelaje: ligero, medio y pesado. Estos monstruos al estilo "Mazinger Z" van armados con un amplio catálogo destructivo, resaltando entre sus armas los CCP, Cañones de Partículas. En cuanto a su blindaje éste también es importante, ya que la mayoría del tonelaje destinado a su construcción se dedica a esta cuestión. Para dañar alguna localización del Mech es imprescindible haber destruido antes el blindaje que protege dicha localización. Esta es la única manera de afectar a su estructura interna, la parte vulnerable de estas máquinas. Como ya he dicho los blindajes varían según el peso del Mech, por lo que a mayor tonelaje mayor blindaje.

Aunque puedan parecer a primera vista unas creaciones indestructibles, también tienen sus inconvenientes. El primero, y muy grave, parte del retroceso tecnológico sufrido desde la construcción de estas máquinas hasta la actualidad. En la época en que se desarrolla el juego no se conocen las técnicas de construcción de los Mech, lo único que se puede hacer es reparar su blindaje y componentes, pero no así el reactor (fuente de energía) ni su estructura interna (algo parecido a su sistema nervioso por el que se cursan las órdenes de pilo-

taje). El segundo inconveniente radica en la cantidad de calor generado por el movimiento de la máquina y su armamento. Los Mech se ven dificultados a la hora de realizar sus acciones, corriendo incluso el riesgo de autodestrucción. El problema se soluciona en parte por medio de radiadores (que liberan el calor excesivo) pero un uso ininterrumpido puede acarrear graves consecuencias si éstos no dan abasto.

La segunda parte del binomio central del juego la compone el Mechwarrior. Estos "jinetes" normalmente pertenecen a una familia importante que sirve a alguno de los Señores de los cinco Estados Sucesores. El Mechwarrior es adiestrado desde su juventud en el manejo del Mech, que por otra parte suele pertenecer a la familia y ha sido heredado de padres a hijos. La pérdida del Mech es para una familia terrible, sólo comparable a la de su honor familiar (la pérdida del Mechwarrior no es tan dramática ya que la vida humana no tiene excesivo valor en el universo de Battletech). Si esta desgracia acontece, la familia entrará a formar parte del grupo de los "desposeídos", y su vida se consagrará a capturar un Mech o esperar que a cambio de servicios prestados en unidades de infantería o blindadas, sean recompensados con un Mech. Es la única forma de recuperar el honor.

La presentación del juego

Tras este resumen del tema del juego pasaremos a tratar el aspecto físico del mismo. Battletech viene presentado en una robusta caja de cartón en la que se encuentran todos los materiales para iniciarse en el mundo de las Guerras de Sucesión. Fichas de Mech, listas para usar mediante bases de plástico, dos tableros hexagonados iguales en su anverso y reverso con los distintos tipos de terreno rural donde se desarrollan los combates, y lo principal, un libro de reglas que contiene los reglamentos básico, avanzado y lanza de combate, éste último es el usado en los siguientes módulos. Sin ánimo



de crítica avisar que hay ciertas erratas y algunos párrafos bastante confusos, además de que falta la hoja de Mech del Shadow Hawk y que en las tablas de armamento hay errores graves respecto a efectividad y

alcances. De todos modos no sufráis porque todo ha sido corregido en *Citytech*, la tercera entrega de la serie, que además incluye nuevos modelos de Mech, unidades mecanizadas, carros de combate e

infantería. El nuevo escenario, como ya habréis deducido, son las ciudades. Un aviso a los Mechwarriors, la infantería bien armada dentro de edificios es peligrosa.

La segunda entrega de *Battletech* es *La Zarpa del Zorro* un pequeño manual donde se explica obra y milagros de la unidad con el mismo nombre, los Mech que utilizan y su estado de conservación actual, una breve historia de sus componentes y también una buena cantidad de escenarios de calidad variable con los que puedes triturar Mech de distintas casas. El siguiente capítulo de la saga es *La Viuda Negra* en el cual se narra el desarrollo de la unidad comandada por Nathasha Kerensky. Con *Aerotech* llega el apoyo aéreo y también una mayor destrucción en el campo de batalla en forma de cazas. Incluye también naves de descenso, con su capacidad y otras características, y una gran novedad... los Mats (Mech Aeroterrestre). *Reforment* (Refuerzos) viene a continuación con nuevos modelos de Mech y todas las hojas de Mech, incluidas las de los modelos de *CityTech*, que suman un total de 55 modelos distintos... Cosa fina, os lo juro. Por último está *el Manual de Referencia Técnica 3025* en el que nos encontramos una detallada descripción de cada uno de los 55 Mech, así como de todos sus datos técnicos. Otras novedades que aporta el suplemento son datos técnicos y la correspondiente descripción de todos los cazas aeroespaciales de *Aerotech*, y 12 vehículos terrestres, tanto de combate como de soporte logístico. Bueno... esto es todo por el momento, a continuación tenéis un escenario, un nuevo Mech y otro carro de combate para vuestra colección. ♦



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

Al Asalto

El juego ya ha sido presentado en el anterior artículo para todos aquellos que no lo conocíais, ahora es el momento para la acción. Nuestro colaborador ha preparado un escenario para que pongáis en marcha vuestros Mechs, además os ofrecemos un nuevo gigante de metal y un carro de combate para engrosar vuestra colección. Abran fuego.

"Está sonando la alerta. Las fuerzas kuritenses han logrado desembarcar en el planeta un regimiento de Mech Pesados. Mi hora ha llegado, sé que un día como éste tenía que llegar. Aún recuerdo a mi padre en su lecho de muerte entregándome la tarjeta de identificación de mi Ostsol "Beep-Beep", ahora ya no podré entregársela a mi hijo puesto que estaré muerto y mi Mech destruido... Larga vida a la Casa Steiner". Extracto del diario personal del capitán Hondo Kirsrsky escrito en los últimos momentos de su vida, antes de que él y su Lanza fueran despedazados por fuerzas enemigas muy superiores.

Código Prioritario del teniente Shunkiro Namutzane al comandante Greeg Stha-pel-ton.

"Mi comandante, tal y como habíamos previsto, las fuerzas kuritenses planean apoderarse de la fábrica de reactores instalada en el planeta Urban I. Fuerzas todavía no identificadas han aterrizado a unos cientos de km. de la fábrica. Nuestras tropas, como usted ya sabe, están compuestas por los batallones de defensa y 5 pelotones de carros medios y un pelotón de carros pesados, es por eso que le pido que nos envíe refuerzos en forma de Mech ya que de lo contrario la factoría caerá en

poder del enemigo. Larga vida a la Casa Davion".

0711: H3

0712: H3

0612: M2 Tiene instalados en la torreta 2 AMCA 6 con 5 salvas cada uno.

0713: H2

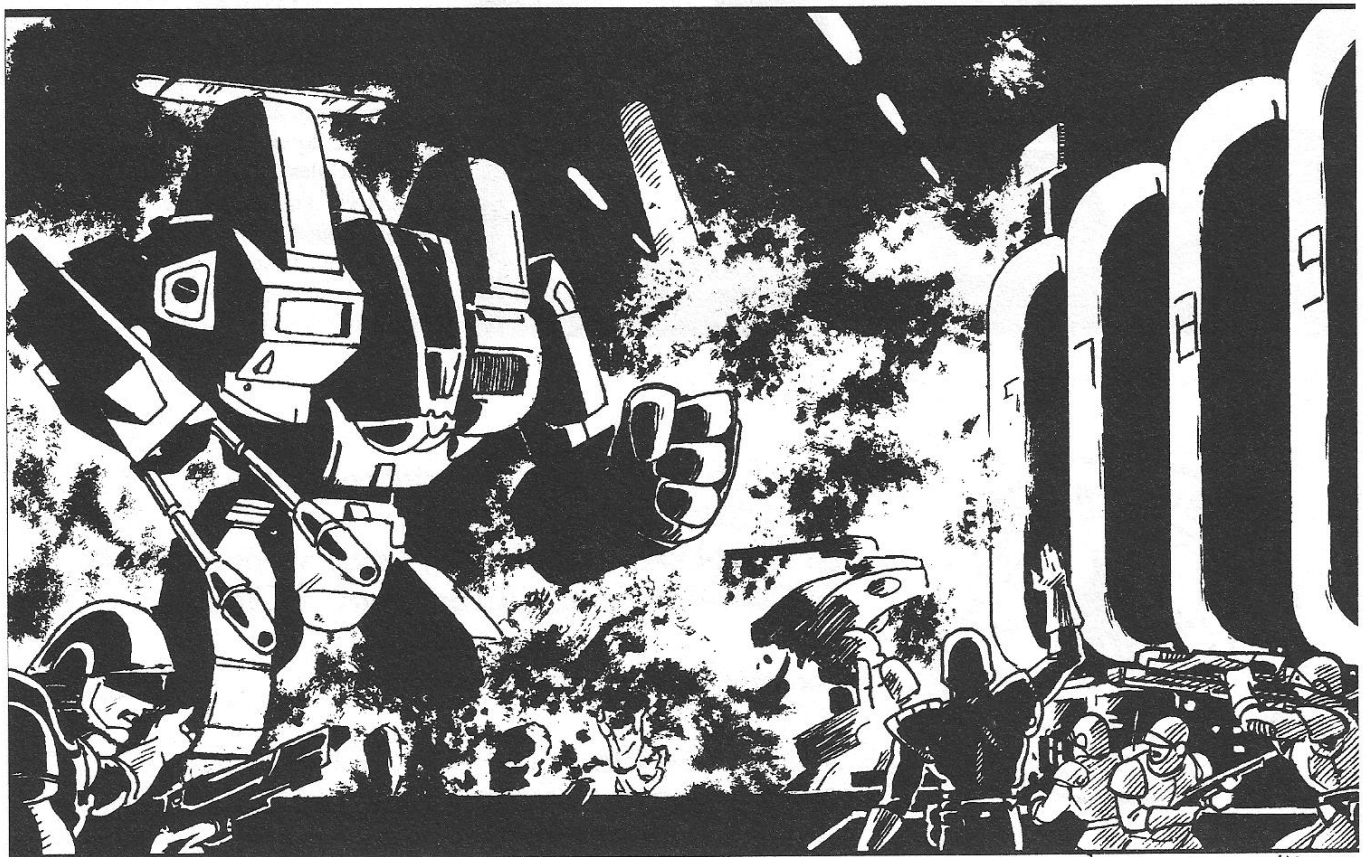
0714: HD1 Tiene instalados 2 láseres medios fijos encarados al sur.

0809: H3

0810: H3

0807: H3 *

0808: H3 *



ALEX. 92.

0909: H1 *

0910: H1 *

0908: L4 Tiene instalados 2 CPP en una torreta giratoria con 20 radiadores.

* Son edificios donde se realiza el montaje de reactores, cualquier impacto de más de 5 puntos de daño puede provocar una explosión con una tirada de 12 si sólo son 6 puntos de daño decreciendo el número en uno por cada grupo de 6 puntos de daño más hasta un máximo de 7.

Despliegue

Fuerzas Davionenses

1º Pelotón de carros "Demolisher" (teniente Namutzane).

Despliegan en el tablero de la fábrica en los hex: 1504, 1405, 1514, 1313 y 1211.

1º Pelotón carros medios.

Despliegan en el tablero del lago en los hex: 0614, 0715, 0615, 0716 y 0616.

2º Pelotón de carros medios.

Despliegan en el tablero del lago en los hex: 0409, 0510, 0411, 0612 y 0611.

3º Pelotón de carros medios.

Despliegan en el tablero del lago en los hex: 0203, 0204, 0304, 0305 y 0405.

Pelotones 4º y 5º salen por el borde este del tablero durante el segundo turno.

Secciones 1ª, 2ª y 3ª Infantería Aeromóvil.

Despliegan (armadas con lanzallamas) en los hex: 0610 o 0709 (en éste hay un bunker desarmado HD1).

Secciones 1ª, 2ª y 3ª Infantería a pie (armadas con ametralladoras).

Despliegan en los hex: 1112, 1212 y 1113.

Secciones de Infantería Motorizada 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª y 6ª.

Salen por el borde este del tablero durante el segundo turno (van armadas con ametralladoras menos la 6ª que lleva lanzallamas).

Fuerzas de ataque

1ª Lanza de Mando: 1 Battlemaster, 1 Marauder(1), 1 Archer y 1 Wolverine.

1ª Lanza de Asalto: 1 Stalker, 1 Thunderbolt, 1 Warhammer(2) y 1 Grifin(3)

1ª Lanza Pesada: 2 Rifleman(4), 1 Hundsback y 1 Locus.

(1) Recibió un impacto crítico en la cabeza en la 1ª fase de la operación por parte de un caza de defensa, por lo que su cañón automático está destruido.

(2) Tiene un impacto en el giro estabilizador.

(3) Recibió un impacto en el brazo izquierdo, y sólo está medio reparado. Los puñetazos con ese brazo producen la mitad de daño.

(4) A uno de los Rifleman le faltan 6 casillas de blindaje en el torso izquierdo, 4 en el brazo izquierdo, 3 en la pierna derecha y 1 en el torso izquierdo posterior. El Rifleman fue víctima de fuego de flanco al comienzo de la operación con los resultados anteriores.

Todos los pilotos son estándar menos el del Marauder que pilota 4, el del Grifin que dispara 3 y el Locus que pilota 4.

Hexágonos de la fábrica:

0813: Es la puerta, tiene un F.C. de 100.

0913: HD1 Tiene dos láseres medios fijos encarados al sur.

1012: HD2

1011: HD2

1111: M2

1210: M2

1209: HD2

1208: HD2

1108: H2

1107: H3

1106: H3 Tiene instalado un AMLA 10 con 10 salvas en una torreta.

1206: HD1 Tiene 2 cañones CA 5 con 15 salvas en cada uno (fijos) encarados hacia el noreste

1105: H2

1004: M2

0905: H2

0805: M2

0705: H2

0605: M2

0506: M2

0406: HD2 Tiene instalado un AMLA 10 con 10 salvas en una torreta.

0507: HD2

0607: H2

0608: M2

0609: M2

0610: M2 ●

llibreria

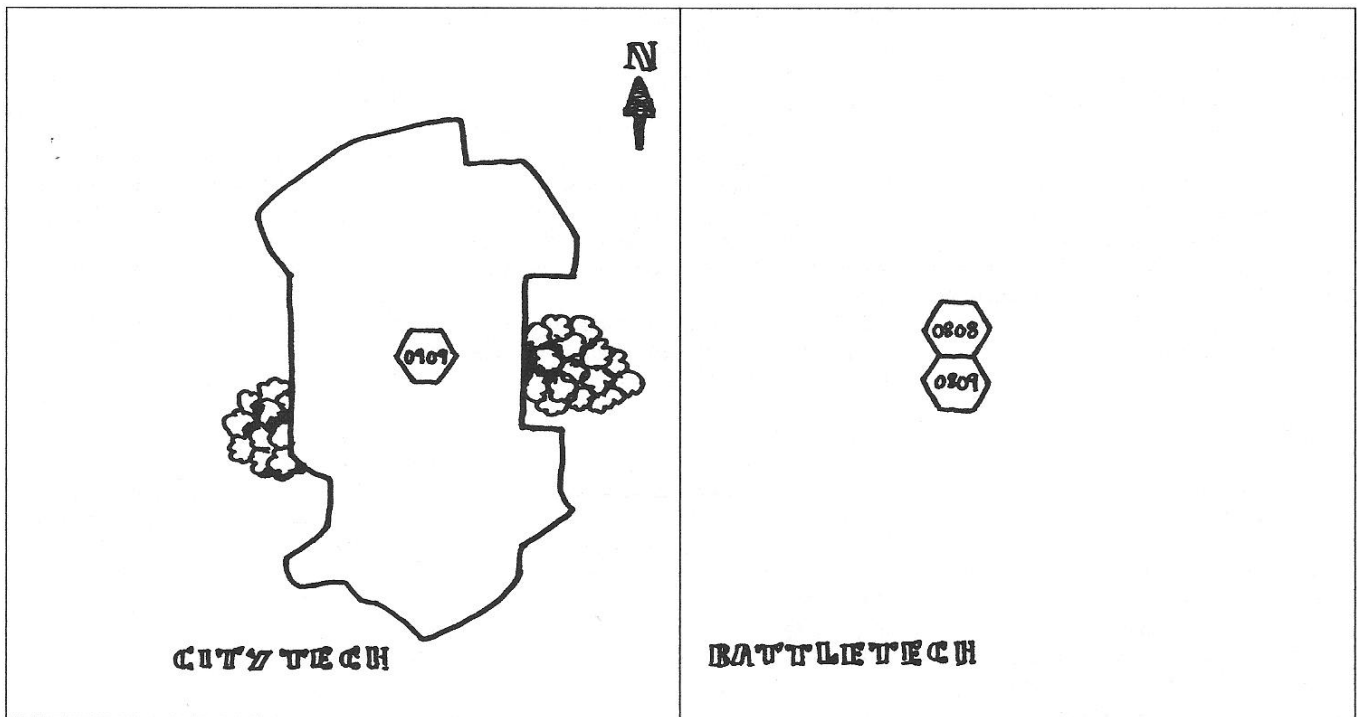
st. jordi

papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

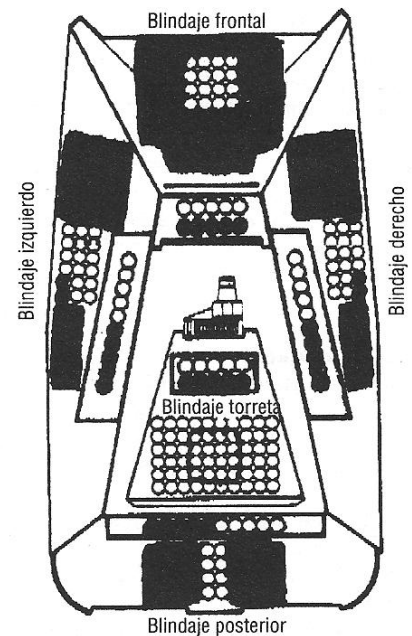
ESPECIALISTES EN
JOCS DE SIMULACIÓ

wargames, temàtics i rol



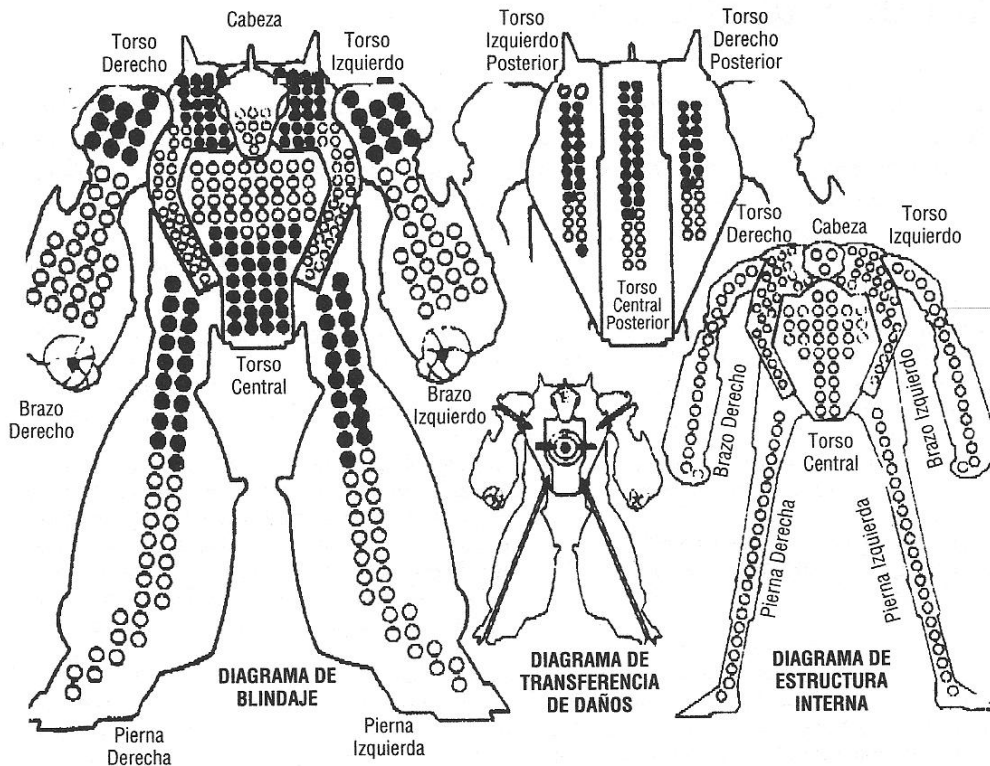
HOJA DE CONTROL DE VEHICULO

Modelo:	TIGRE IA		Habilidad de conducción:	5
Tipo de Movimiento:	Velocidad	Velocidad	Habilidad de disparo	4
AERODESLIZ.	Crucero	Combate		
Tonelaje:	50 TN			
Factor de Potencia:	65	Tonelaje: 12 Fusión	M.C.I.	
		☐	☒	
Componentes de control:	2,5	Generador:	5	ARMAS Y MUNICIONES
Amplificadores de potencia:		Radiadores:		
Estructura informal:	5			
Torreta:	2			
Blindaje:	Toneladas: 4,5	Casillas:		
Frontal:		16		
Laterales Derecho/Izquierdo:		16 / 16		
Posterior:		8		
Torreta:		16		CA 20 3 TONELADAS MUNICION CA20





BATTLETECH



CARACTERÍSTICAS DEL "MECH"

Modelo: WARHAMMER II
Tonelaje: 75 Toneladas
Puntos de movimientos:
Andando: 4
Corriendo: 6
Saltando: 4

ARMAMENTO

Nº.	Tipo	Loc.
1	AMLA 20	TI
1	AMCA 6	TD
1	Láser Medio	TI
1	Láser Medio	TI
1	Láser Medio	TI
1	Láser Medio	TD
1	Láser Medio	TD
1	Láser Medio	CAB

MUNICIÓN

Obuses de cañón automático _____
Proyectiles de ametralladora _____
Salvas de MCA 15 _____
Misiles por salva 6 _____
Salvas de MLA 6 _____
Misiles por salva 20 _____

MÓDULO DE EQUIPO

BRAZO IZQUIERDO

- Hombro
- Actuador brazo
- Actuador antebrazo
- Actuador mano
- Munición AMLA
- Munición AMCA
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

CABEZA

- Soporte vital
- Sensores
- Cabina
- Láser medio
- Sensores
- Soporte vital

BRAZO DERECHO

- Hombro
- Actuador brazo
- Actuador antebrazo
- Actuador mano
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

TORSO IZQUIERDO

- Láser Medio
- Láser Medio
- Láser Medio
- AMLA 20
- AMLA 20
- AMLA 20
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

TORSO CENTRAL

- Reactor
- Reactor
- Reactor
- Giróscopo
- Giróscopo
- Giróscopo
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

TORSO DERECHO

- Láser Medio
- Láser Medio
- AMCA 6
- AMCA 6
- AMCA 6
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

PIERNA IZQUIERDA

- Cadera
- Actuador muslo
- Actuador pierna
- Actuador pie
- Radiador
- _____

Impacto Reactor

Impactos Giróscopo

Impactos Sensores

TOTAL DE RADIADORES

●●●●●●●●●●●●●●●●
●●●●●●●●●●●●●●●●

PIERNA DERECHA

- Cadera
- Actuador muslo
- Actuador pierna
- Actuador pie
- Radiador
- _____

CARACTERÍSTICAS DEL MECHWARRIOR

Nombre _____
Habilidad de disparo 4 _____
Habilidad de pilotaje 3 _____
Heridas: (Número de consciencia)
1º 2º 3º 4º 5º 6º
(3) (5) (7) (10) (11) (Muerte)

MÓDULO DE TEMPERATURA INTERNA

- Desconexión
- Explosión munición: Se evita con 8+
- Desconexión: Se evita con 10+
- 5 Puntos de Movimiento
- Modificador -4 al disparo
- Explosión de munición: Se evita con 6+
- Desconexión: Se evita con 8+
- 4 Puntos de Movimiento
- Explosión de munición: Se evita con 4+
- Desconexión: Se evita con 6+
- Modificador -3 al disparo
- 3 Puntos de Movimiento
- Desconexión: Se evita con 4+
- Modificador -2 al disparo
- 2 Puntos de Movimiento
- Modificador -1 al disparo
- 1 Punto de Movimiento

La Batalla de Cacabelos

La retirada que condujo los desvencijados restos del ejército inglés en un durísimo invierno hasta el puerto de La Coruña y que culminó con la batalla en que el propio General Moore halló la muerte (ya comentada en un número anterior de esta revista), tuvo el 3 de enero de 1809 en Cacabelos un crudo desenlace que permitió a Moore —al detener a los franceses unas horas— reagrupar sus unidades y llegar en cierto orden a la costa.

por Jesús M.^a Cortés Meoqui

El día 26 de diciembre, un oficial de ingenieros ya sugirió a Moore la posibilidad de utilizar las paredes de piedra que separaban los viñedos y las escarpadas riveras del río Cúa, en el lindero de Cacabelos, para una acción de retaguardia; pues desde allí se dominaban ambos lados del camino y el puente. Además un castro romano, situado en una meseta, proporcionaba el punto óptimo para desplegar la artillería.

A lo largo de la tarde del 2 de enero y la mañana del 3, el general inglés fue desplegando en las laderas de viñas y sobre el castro 2.500 hombres del 28º Regimiento y una batería de 6 cañones.

El resto de los soldados se desparramaron emboscados en el pueblo y sus viñedos, tras los muros. Finalmente un piquete de 400 "Green Jackets" (infantería ligera armada con rifles, así llamados por su uniforme) del 95º Regimiento constituía la avanzadilla a unos 3 Km. del otro lado del río, acompañados por igual número de húsares (15º Regimiento) bajo el mando del Coronel Grant.

1 P.M.

Los franceses, tras ocupar Ponferrada sin oposición, se avistan en la lejanía; Paget ordena retroceder al destacamento hasta el pueblo, únicamente resta una compañía ligera del 28º Regimiento en su antigua posición.

La vanguardia del ejército francés estaba mandada por el General Colbert que, a la cabeza del 15º de Chasseurs y 3º Húsares (entre 6 y 8 escuadrones, unos 800 hombres), tras observar el terreno y la situación del enemigo solicita refuerzos a Soult. Este, creyendo que los ingleses continuaban siendo una "masa de chusma ingobernable", le ordena atacar secamente.

3 P.M.

Colbert, ofendido por el tono de su superior, carga sobre los ingleses cuya caballería huye a través del puente sin combatir y atropellando a las tropas ligeras del 95º —El propio Wellington nunca tuvo en mucha estima a sus unidades montadas, impetuosas y desobedientes—. En una rápida maniobra y tras duro combate, los franceses logran cortar la retirada de los fusileros por el puente y capturan a 50 hombres mientras el resto ha de arrojar al río para enlazar con su ejército.

Tal es el ímpetu de los jinetes galos que el general inglés Colborne está a punto de ser capturado; así lo narra: "Tuvimos que virar en redondo y galopar deprisa... casi éramos prisioneros... Al fin ganamos el

puente cubiertos por los rifles, todos apiñados gritábamos ¡Retroceded, meteos en las casas!. Al final salimos del apuro. Cabalgué hacia la meseta a cuyo pie estaba formado el 52º Regimiento y hallé a Moore muy inquieto y ajetreado..."

En la refriega la compañía del 28º encargada de custodiar el puente, no podía disparar por miedo a alcanzar a sus compañeros que, entremezclados con la caballería imperial ligera, retrocedían combatiendo. Algunos Chasseurs logran llegar a la otra orilla, donde una cerrada descarga les arroja por tierra. Esto detiene a la caballería y Colbert da la orden de retroceder y reorganizarse.

La segunda embestida la hacen Chasseurs y Dragones formados en columna de a cuatro, logran cruzar el puente pero son acibillados desde los muros y las viñas por el fuego a quemarropa inglés. Tom Plumket, soldado del 95º Regimiento, atraviesa la frente de Colbert, que dirigía la carga, mientras su ayudante Latour-Maubourg también queda herido de muerte.

Un nuevo retroceso y la tercera carga con iguales consecuencias que las anteriores, pone fin aparentemente a la escaramuza. Las bajas sufridas por ambos ejércitos son cuantiosas: 100 franceses y 200 ingleses muertos, así como 48 "riflemen" prisioneros.

El juicio de esta carga nos viene dado por un militar contemporáneo: el alférez Blakeney: "Aunque hubieran logrado los franceses atravesar la compañía ligera y salvar el fuego del 95º, se hubieran metido en peor situación que antes, pues habrían chocado con el ala izquierda del 28º; y aunque su número —que solo era de 400 o 500 hombres— hubiera sido el cuádruplo todos habrían caído muertos o prisioneros".

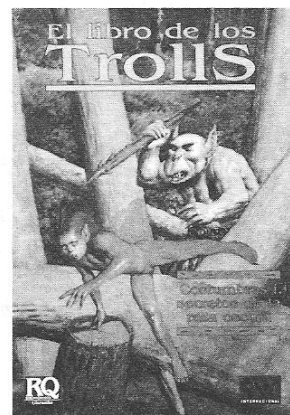
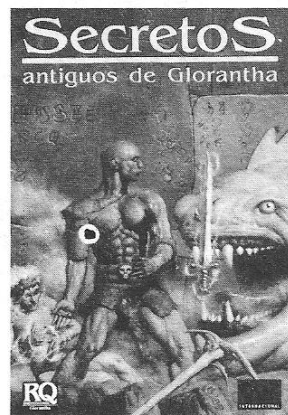
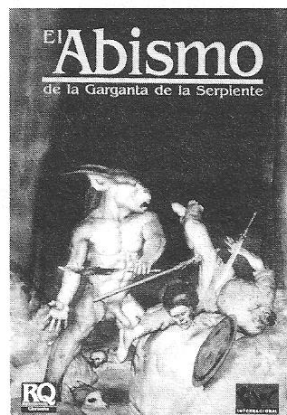
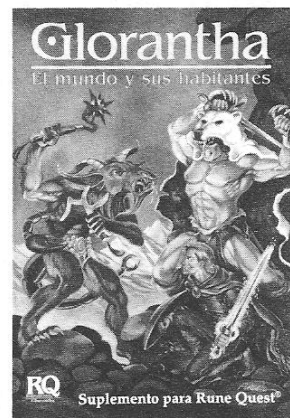
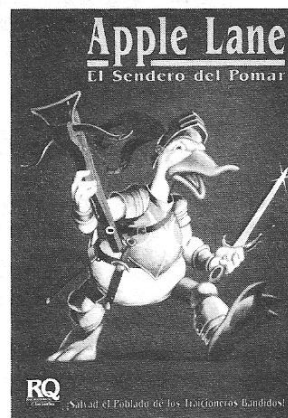
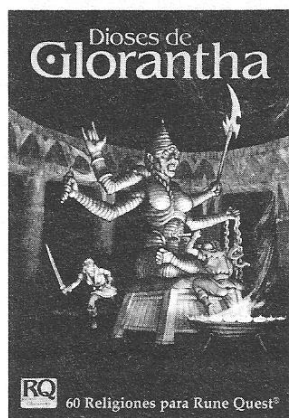
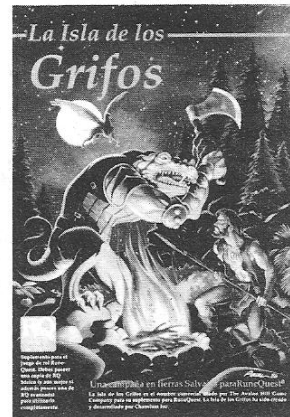
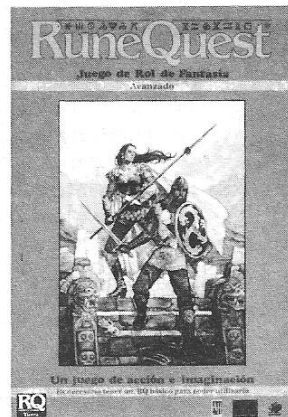
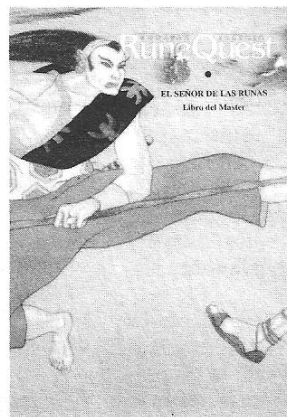
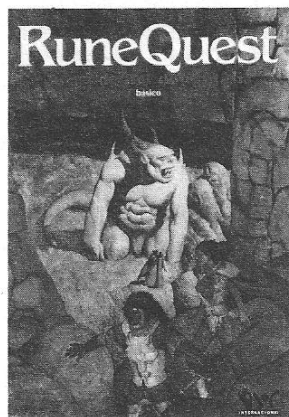
5 P.M.

La caballería francesa, buscando el desquite, atraviesa un vado que se encuentra aguas abajo, esta vez apoyada por un batallón de infantería ligera desplegado en "tirailleurs". Avanza contra el ala derecha inglesa, sorprendiendo al 95º cuyos hombres deben abandonar la protección de los muros y combatir cuerpo a cuerpo; la presión imperial hace retroceder al enemigo mientras nuevas unidades galas atraviesan el río. En las filas inglesas el desordenado 95º recibe el apoyo del 52º, desplazado por Moore desde el ala izquierda al centro, el mismo general ordena pivotar la artillería, que sorprende y ametralla al grueso francés mientras se halla en medio del río.

El contraataque de la infantería inglesa, lo escarpado del terreno y la lluvia de metralla que reciben es dema-

JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol



siado para los soldados de Napoleón, que recruzan en desbandada el Cúa perseguidos de cerca por los casacas rojas.

La caída de la noche a las 6 P.M. detiene la lucha, habiendo sufrido cada bando unas 200 bajas.

Unidades intervinientes

Ingleses:

Moore, Paget, Colborne, Plumket y Blakeney son los personajes destacados.

Tropas: 95º Ligero: 600 hombres
28º Línea: 1.000 hombres
52º Línea: 1.000 hombres
15º Húsares: 400 hombres
1 Batería de 6 cañones de 9 Lb.

Franceses:

Soult, Colbert, Latour-Maubourg.

Tropas: 15º Chasseurs à Cheval,
1 Regimiento: 400 hombres
3º Húsares,
2 Regimientos: 400 hombres
Dragones,
1 Regimiento: 600 hombres
4º Infantería Ligera: 800 hombres
15º Infantería de Línea:
800 hombres.

Cacabelos en simulación

Este encuentro no fue especialmente relevante dentro de la campaña y por el escaso número de combatientes, las reglas que tengan una escala mayor de 1:40 no son recomendables, pues el número de figuras sería ridículo.

Más interesante es plantearlo como un combate de escaramuza, incluso con varios jugadores por ejército, cada uno encarnando una personalidad histórica diferente: Moore, Colbert... Cuidaremos con especial esmero la exactitud y los detalles del terreno, lo difícil y caótico que resultaría combatir entre casas, setos, muros y campos de vid en pequeños pelotones aislados.

Como pocos reglamentos se adaptan a esta situación concreta, debemos crear nuestras propias normas. Dada la proporción de unidades envueltas en el choque, puede servirnos el representarlo durante una tarde, huyendo así de las batallas "eternas" que se arrastran a lo largo de ocho o más horas y dejan a los jugadores tanto o más fatigados que si de verdad hubieran estado luchando.

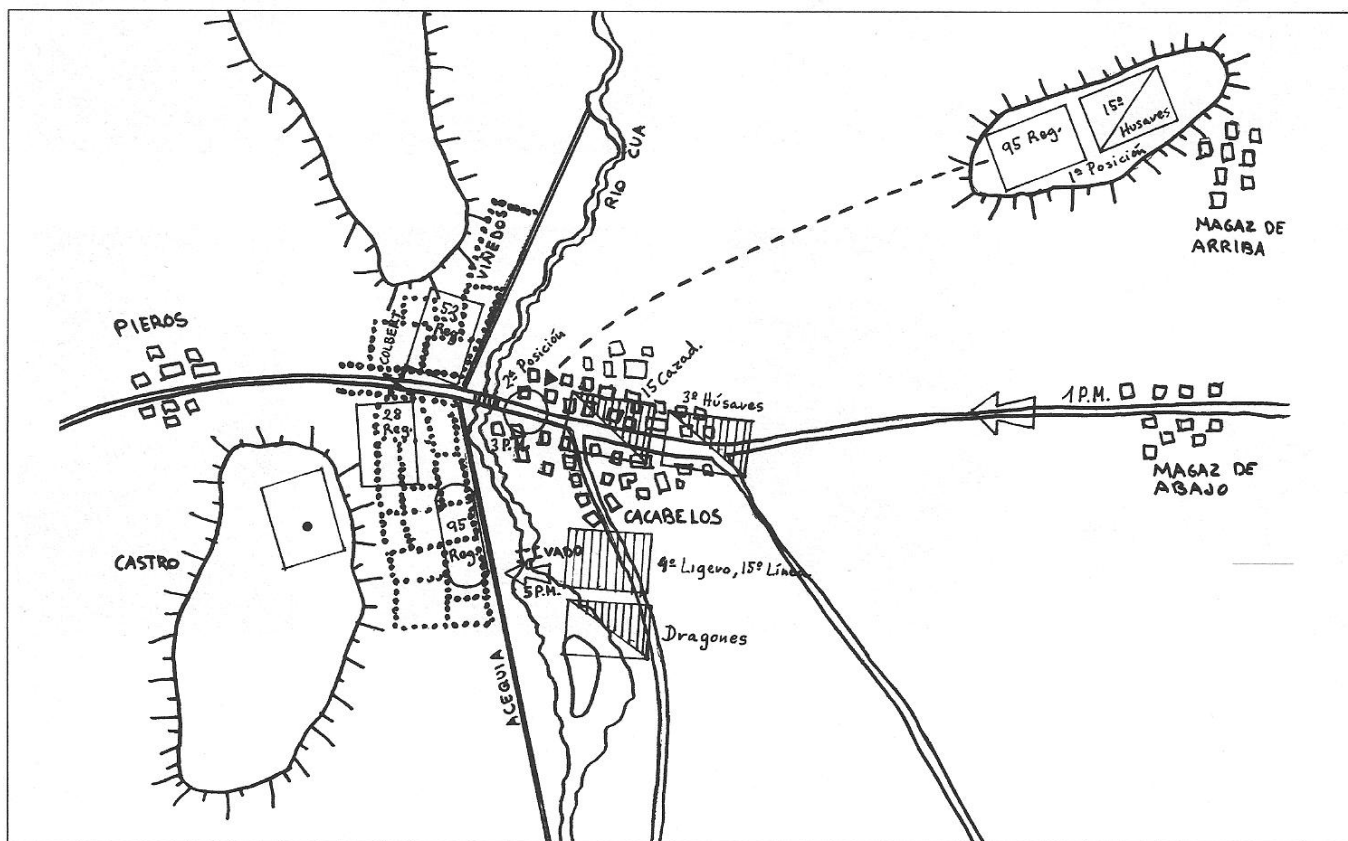
Los objetivos serán: para el inglés defender las viñas de los alrededores del pueblo sin perder más de 500 hombre desde la 1 P.M. hasta el anochecer (unas 5 horas de batalla real). Los franceses saldrán victo-

riosos si logran atravesar Cacabelos con su caballería, llegando hasta el castro. Dada la escala casi individual de la lucha, nos adaptaremos más fidedignamente si representamos cada mando de forma individual, y cada turno, según su posición o actividad, hacemos un test para comprobar si resulta herido, desmontado, prisionero o muerto.

Otra interesante posibilidad es jugar en solitario, como uno de los contrincantes tras desplegar históricamente las unidades; dado lo limitado de las maniobras posibles, pues en definitiva se trata de cruzar o no un puente, la moral de las tropas y la visibilidad son muy importantes. El jugador en solitario podrá contemplar con calma diversas alternativas para poder aplicarlas en batallas futuras, será una especie de "entrenamiento".

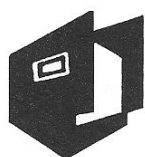
Figuras y reglas

Para este encuentro recomiendo crear uno mismo las reglas de escaramuzas sencillas; con carácter general son aconsejables los siguientes reglamentos: "Corps d'Armée", "Napoleon's Battles" de Avalon Hill (muy sencillo y francamente bueno), "Napoleón" de Ediciones 3D, en castellano. Figuras: en este caso podéis desempolvar vuestras figuras de 25 mm., por una vez no parecerán elefantes en una baldosa, aunque cualquier escala vale. ●



dossier

DRAGONES Y MAZMORRAS



Ya están aquí... ¡Bienvenidos!

Dungeons & Dragons, en sus versiones básica y avanzada son los decanos del juego de rol. Aunque en la década de los 80 han sido publicados muchos nuevos juegos con sólidos reglamentos y que beben "con licencia" de las fuentes literarias de fantasía más populares, los juegos de la americana TSR siguen siendo por el momento los que cuentan con mayor número de incondicionales en todo el mundo. En tales circunstancias ... ¿Cómo no rendirles homenaje si al fin parece que van a ser editados aquí con la dignidad y seguimiento que se merecen?

por Eduard García

Todavía recuerdo cuando, hace ya bastante tiempo, leí en una revista francesa (*Jeux & Strategie* nº4, para más señas) un artículo que me dejó francamente impresionado. Resulta que en las universidades americanas, la gente volvía a las aulas durante los fines de semana para pasarse noches enteras sentados alrededor de un maestro de ceremonias llamado Dungeon Master, que les hacía entrar en una fantástica aventura inspirada en magos, guerreros y dragones que protegían fabulosos tesoros. En el artículo, lleno además de fotografías de unos delirantes dados y unas fabulosas figuras de plomo (¡que diferencia entre pintar eso y mis queridos pero aburridos Granaderos de la Guardia!), se hablaba con absoluta normalidad de unos personajes para mí totalmente desconocidos, llamados *elfos* y *hobbits*. Los enanos siempre te los imaginas, por lo de Blancanieves. En fin, que parecía que todo aquello tenía relación con un libro, *El Señor de los Anillos*, y con un juego, *Dungeons & Dragons*.

Cuando poco después conseguí leer el libro, tras haberlo devorado con pasión y sin descanso, supe que estaba predestinado a disfrutar con aquel misterioso juego. Ahora bien, como a esa edad ni viajaba ni disponía de recursos, seguí disfrutando de los juegos de tablero, aun a sabiendas de que algún día (estaba seguro) les acabaría siendo infiel. Y el día llegó. Cuando en la primavera del 85 vi en un escaparate la caja roja con el bárbaro intentando hacer frente a aquel furioso dragón, se despertó en mí la pasión que se había mantenido latente durante esos largos años de espera. Ese mismo día la tenía en mi casa, me encerré en mi habitación y empecé una relación de amor con el juego de rol que dura con la misma intensidad hasta la fecha.

Con el tiempo, dejamos de jugar a D&D, demasiado restringidos por la caja básica y ansiosos de conocer desde otras perspectivas este maravilloso mundo recién descubierto, pero el recuerdo de esa primera aventura de *Bargle el Brujo*, la emoción de cuando intentábamos simular el primer enfrentamiento contra el grupo de *kobolds*, son experiencias que no se olvidarán nunca.

Los expertos hablan ya de "generaciones" de juegos de rol; una primera en la que incluyen los que introdujeron el concepto, una segunda en la que lo que prima es el diseño es ofrecer "realismo", y parece que ahora estamos frente a una tercera, en la que lo fundamental es la ambientación. Pero a pesar todo, en el transcurso

de estos dieciocho años, D&D es el único juego del que puede decirse que está traducido al español, japonés, alemán, italiano, danés, sueco, noruego, finés .. ¡y hasta chino! y del cual se han de emplear siete cifras para hablar de ventas. ¿Te imaginas lo que esto significa? Pues sí, D&D es el idioma universal del juego de rol.

Seguramente yo no volveré a jugar nunca más a los juegos de la serie D&D, pero eso no quita que les guarde siempre en mi corazón y que me una con entusiasmo a la celebración de que, por fin, los tengamos a nuestra disposición en nuestro idioma. ●



Dungeons & Dragons, El origen del juego de rol

Ni los más feroces detractores del sistema de juego de Dungeons & Dragons pueden negar la evidencia: yo dedico horas a escribir sobre el rol y tú te gastas dinero en comprar nuestra revista porque hace dieciocho años a un señor en Lake Geneva, se le ocurrió diseñar un juego sobre tesoros y monstruos. Y como un ilustre veterano siempre merece un repaso a su biografía, veamos un resumen de su historia y del material publicado.

por Eduard García

Estamos de enhorabuena, ya que por fin se han confirmado los rumores. Esta primavera en todos los puntos habituales e infinidad de librerías se puede encontrar el *Manual del Jugador* y la *Guía del Dungeon Master*; Ediciones Zinco (editorial dedicada a la historieta que precisamente hizo su primera aproximación al mundo de AD&D publicando el cómic sobre la saga *Dragonlance*), es el artífice de que tengamos la segunda edición del AD&D traducida al castellano. En verano, todas las jugueterías exhibirán en sus escaparates una caja negra en la que destaca un fiero dragón rojo; Borrás (firma que publicó el archiconocido *Monopoly* de nuestros años mozos) presenta la última edición de *Dungeons & Dragons*. En 1992, el producto estrella de T.S.R., la firma americana pionera en el juego de rol, desembarca en nuestro país.

Los orígenes

En los primeros años 70, un juego de tablero australiano llamado *Dungeon*, lleno de monstruos, salas y tesoros, llamó la atención de un diseñador de wargames de nombre Gary Gygax. Poco después, ya en Estados Unidos, se publica un juego llamado *Dragon*, también de tablero, donde a las salas y tesoros se añadían razas salidas de la obra de Tolkien, como hobbits y elfos. No pasó mucho tiempo hasta que el citado Gary Gygax, que atraído por el tema también había trabajado en unas reglas de wargame fantástico (con elfos y hobbits, pero sin tesoros), junto con Dave Arneson, un viejo compañero de partidas, inventaron un juego de descubrimiento de subterráneos con hobbits, elfos, magos y guerreros, con fabulosos tesoros y terribles monstruos que los guardaban. El juego ni tenía tablero ni ganador final, y definía el papel de un jugador especial, llamado *Dungeon Master*, que hacía las veces de árbitro y narrador.

Corría el año 1974 y acababa de nacer *Dungeons & Dragons*, el primer juego de rol.

Presentado en forma de tres pequeños libritos, montado en la cocina de su casa, la primera edición empieza a distribuirse por todo el país. En 1977, visto el éxito que empieza a tener, Gygax y Arneson preparan una segunda edición del juego, presentada en una caja bajo el nombre de *Basic D&D*. La versión básica del juego es limi-

el jugador (*Player's Handbook*), a orientar al DM (*Dungeon Master Guide*) y a surtir a este último de maléficas criaturas con las que poblar sus aventuras (*Monster Manual*).

Dungeons & Dragons

Aunque parezca una paradoja, el más antiguo de los productos de la serie es al mismo tiempo el de desarrollo más reciente. Me explico. Como decíamos anteriormente, en 1977 se lanza de nuevo al mercado la caja del D&D Básico en su segunda edición, pero Gary Gygax ya había ido trabajando y acumulando material para el juego que él creía definitivo, el *Advanced Dungeons & Dragons*. Entonces surgió un problema de marketing: la caja del D&D se estaba vendiendo muy bien, pero los que la compraron mostraban su frustración por haber empezado con un juego con tan poca continuidad. Así pues, se volvieron a repasar las reglas para eliminar de ellas cualquier referencia al AD&D, y se separaron los juegos en dos gamas distintas: una, AD&D, destinada a publicarse como libros y la otra, D&D, para ser presentada en caja, como un juego tradicional. Así, se trabajó en una segunda entrega para el juego en caja, llamada *D&D Expert*, que permitiría seguir jugando a D&D más allá de las limitaciones del juego básico pero sin variar el sistema.

Cuando la cosa parecía ir sobre ruedas, las ligas religiosas (de enorme influencia social en los USA) provocaron que en la prensa y otros medios de comunicación (incluso películas, ver LIDER 22, pg 14) empezaran a aparecer artículos sobre supuestos suicidios a causa del juego, o sobre la posible inducción de D&D al culto al diablo, su fomento de la creencia en mitologías paganas y otras lindezas por el estilo; lo más curioso es que la víctima de todos los ataques era siempre D&D, pues



tada, por lo que desde sus páginas se invita al jugador que desee más detalle a que adquiera las Reglas Avanzadas de *Dungeons & Dragons* (AD&D). Escritas en 1978 por Gary Gygax también toman la forma de tres libros, pero éstos ya de mayor volumen, dedicados a lo que debe conocer

su hermano mayor AD&D no era tan conocido. En consecuencia, se trabajó de inmediato en una tercera edición en la que se suaviza todo esto en lo posible: sigue habiendo clérigos, pero no hay mención a los dioses, sus hechizos se los dan "fuerzas" misteriosas; desaparecen las nociones de Bien y Mal del alineamiento de los personajes.

Con esta tercera edición, se continúa la serie con las cajas que la completan: *Companion*, *Masters* e *Inmortals*. Con las sucesivas ediciones, D&D ha pasado de ser un juego para iniciados a ser francamente asequible para la iniciación al rol. La cuarta edición es la que publicó Dalmau Carles en 1985, convirtiendo también así a D&D en el primer juego de rol en español.

La gama D&D

En la época en la que D&D se publicó por primera vez en castellano, la serie constaba de cinco entregas. La primera, *D&D Básico*, presentaba en la caja los dados y dos libros, uno para el DM y uno para el jugador; ofrecía una aventura en solitario para orientar a quien nunca hubiera jugado y permitía hacer progresar a los personajes de nivel 1 a 3 en aventuras en el interior de subterráneos, lo que se mostraba rápidamente insuficiente. Por desgracia, fue la única traducida por Dalmau Carles; la lentitud en publicar los primeros módulos y la limitación a estos tres niveles contribuyeron a que no llegara a cuajar en el mercado con la rapidez que deseaba el editor. Aun así, a lo largo de los años, a precio normal o en oferta, se han llegado a vender las 25.000 cajas que salieron de imprenta, lo

que ha constituido sin duda alguna el germen de lo que hoy en día es la afición al juego de rol en España.

La serie la continuaba con *D&D Expert*, para personajes de nivel 4 a 14. Pocas reglas nuevas, pero desarrollo de las que en la anterior entrega sólo venían esbozadas, al mismo tiempo que ofrece la ambientación para que los aventureros puedan salir al exterior. Teniendo estas dos cajas ya se podía disfrutar del juego durante unos años. Si en éstas dos primeras los personajes evolucionaban en grupos reducidos, la tercera (*D&D Companion*) abre el juego a los movimientos de masas; los jugadores, del nivel 15 al 25, conocen también otros planos paralelos. En las dos últimas cajas, *Masters* e *Inmortals*, aparecen nuevas reglas pero básicamente para presentar la figura de los Inmortales, status que los mismos jugadores pueden llegar a adquirir si alcanzan el nivel 36; conseguir el rango de Inmortal se constituye, pues, en el auténtico objetivo final del juego.

Esto era todo hasta hace bien poco, pero tras unos años de pocas novedades para la colección, la década de los 90 ha traído el relanzamiento del juego. Con una caja mucho más espectacular que las anteriores y bajo en nuevo nombre de *Dungeons & Dragons Game System*, TSR ha refundido en parte las dos primeras cajas, permitiendo jugar a personajes de nivel 1 al 6. En el interior de la caja hallamos planos de suelos, fichas de cartón para representar a los personajes y la disposición de las reglas en forma de fichero, para una más rápida consulta. Hará falta ver si esta nueva versión se queda aquí, o si recibirá continuidad como en la anterior etapa. Esta es la caja que Borrás presentará este año, seguramente antes del verano.

Reglas Avanzadas de Dungeons & Dragons

Creadas por Gary Gygax en solitario, las reglas de AD&D desarrollan cada uno de los puntos de las reglas básicas: la raza ya no obliga la clase de personaje, se desarrolla el sistema de combate y la magia, etc. Al revés de lo que ha ocurrido con el D&D, los manuales del jugador y DM del Advanced no sufrieron ninguna revisión durante once años (1978-1989). Lo que sí vieron la luz fue toda una familia de libros que las complementaban, o en más de un caso las rectificaban o simplemente las contradecían. De hecho la principal función de la aparición de la segunda edición fue ordenar los montones de reglas nuevas que habían ido viendo la luz bien en los libros posteriormente publicados bien en la revista *Dragon*, publicación oficial de TSR. Hagamos un pequeño repaso al contenido de los libros de la serie AD&D.

Player's Handbook: Contiene todo lo que debe saber el jugador antes de meterse en la aventura. Comparado con otros juegos de edición posterior, no es de los más asequibles para el no-iniciado. Además, la ausencia de la hoja de personaje tampoco facilita al jugador el ordenar conceptos. En su segunda edición, es uno de los libros que ya dispone el aficionado en español.

Dungeon Master's Guide: El segundo libro imprescindible. Denso, como viene a ser característico. Empiezan a aparecer las primeras contradicciones con el anterior, pero por suerte se indica que siempre tiene prioridad lo que aparece en este segundo volumen. La traducción de la segunda edición de la *Guía del DM* ya está también disponible y en teoría corrige todas las incoherencias aparecidas en la primera (aunque parece sin duda estructurado de forma mucho más ordenada, todavía no nos lo hemos leído en profundidad como para comprobarlo).

Monster Manual: El tercer volumen de la serie, como su nombre indica, recogía todos los monstruos destinados a alegrar la vida de los PJs.

Legend & Lore (antiguo Deities & Demigods): Suplemento en principio ideado para D&D, pero que al final se añadió a la serie de AD&D. Manual dedicado básicamente a ofrecer background a los DM y dioses a los personajes sacerdotes, recoge los panteones de casi todas las mitologías conocidas y les atribuye estadísticas de juego. El cambio de nombre del libro se debe sin duda a la polémica religiosa que se levantó en torno al D&D a principios de los 80. Como curiosidad destacar que en la primera edición del *Deities* se incluían las mitologías de las novelas de Moorcock y





Lovecraft; se retiraron al aparecer los respectivos juegos de Chaosium.

Fiend Folio: Más monstruos, pero éstos "made in England". Recopilación de monstruos descritos en diversas publicaciones británicas.

Monster Manual II: Más y más, y mucho más.

Unearthed Arcana: Polémico complemento al Manual del Jugador, con nuevas razas, hechizos y clases de personajes. Lo de polémico viene porque con las nuevas reglas aquí introducidas se da pie a un importante incremento del poder de los PJs, poniendo en peligro el equilibrio entre clases y, en definitiva, el espíritu de "rol".

Oriental Adventures: El título lo dice todo. Desplazamiento de la acción al mundo de los Ninjas y los Samurais.

Dungeoneer's Survival Guide: El primer volumen donde ya no aparece el nombre de Gary Gygax como factotum-autor-censor, es un tratado sobre las profundidades, muy adecuado visto que gran parte de las aventuras de AD&D (y D&D) pasan bajo tierra. Añade reglas sobre habilidades que le hacen más próximo a los juegos de rol publicados posteriormente.

Wilderness Survival Guide: Flojo intento de hacer lo mismo pero dedicado a exteriores. Ni de lejos están tan inspirados como en el anterior.

Manual of The Planes: Volumen consagrado a los universos paralelos, hogar de dioses y demonios. Indispensable si se juegan partidas de niveles elevados.

AD&D, Segunda Edición

Publicada en 1989, ya se puede empezar a hablar con cierta perspectiva del juego en su segunda edición. De momento parece que las reglas van a quedar reducidas a tres volúmenes, los remozados *Player's Handbook* y *Dungeon Master's Guide* y un nuevo volumen recopilatorio para las criaturas, el *Monster Compendium*. Este último se presenta en forma de carpetas de anillas y a la "selección titular" se le han añadido suplementos concretos para los distintos mundos en los que se desarrollan las principales campañas del juego (*Greyhawk*, los *Forgotten Realms* o *Krynn*, escenario donde transcurre *Dragonlance*).

El nuevo *Manual del Jugador* presenta la fusión del original con varias reglas procedentes del *Unearthed Arcana* (sobre todo en equipo y hechizos), aunque también se olvida de varias de las razas (elfos negros) y clases (asesinos, ladrones acróbatas) que se habían ido incorporando. Los magos se pueden beneficiar (aunque no está muy claro que a la práctica signifique un real beneficio) de la especialización en una cierta escuela o dominio de la magia, y los ilusionistas pasan a ser considerados uno



de estos tipos de mago especialista. Se profundiza en las reglas opcionales sobre competencias (en la traducción "pericias"), que ayudan a romper un poco el cerrado concepto de las clases de personaje. El capítulo dedicado al combate reagrupa todos los elementos dispersos en la anterior DMG, en particular las tablas; se oficializa el famoso THACO, aparecen nuevas reglas... La pena es que sigan sin ofrecer en esta primera entrega la hoja de personaje; inexplicable.

En la *Guía del Dungeon Master* destaca la desaparición de numerosas tablas de encuentros aleatorios, lo que junto con el replanteamiento de la asignación de Puntos de Experiencia parece evidenciar la madurez del juego, en el que el objetivo deja de ser la carnicería y el expolio para dar más énfasis en la interpretación del personaje. En numerosos aspectos se aprecia el trabajo de reordenación de reglas tan esperado y necesario para la salud mental del DM.

No vamos a extendernos más sobre la comparación entre ambas ediciones; otro artículo en este mismo Dossier está pensado para ayudar a aquellos que todavía no hayan hecho el cambio.

Comparación entre hermanos

La abundante cantidad de material publicado para AD&D, sobre todo en revistas, hace que muchas veces surja entre los jugadores de D&D la tentación de utilizar aventuras diseñadas para el otro juego. Por otro lado, la nueva serie de ayudas que

TSR ha lanzado para D&D también parecen bastante atractivas como para ser utilizadas por los fans del hermano mayor. Se plantea, pues, la necesidad de ver si es posible el cambio de un sistema a otro sin demasiada dificultad.

A nivel de mecánica de juego, una primera precisión sería necesaria en referencia a los teóricos niveles de dificultad. A pesar de que existan diferencias entre los personajes, no debería haber problema para intercambiar aventuras hasta 7º nivel. Por encima de éste, una aventura de D&D deberá ser jugada con personajes de AD&D de nivel algo inferior (por ejemplo, un 12-13 de D&D equivaldría a un 9-10 de AD&D). También son distintos los puntos de vida de partida, saliendo perjudicados los personajes D&D (para un guerrero, 1d10 AD&D frente a 1d8 D&D; idem para el clérigo, 1d8 frente a 1d6, y para el ladrón 1d6 frente a 1d4) y el valor del dinero (adaptarlo a cada mundo).

A nivel de ambientación, el primer aspecto que podemos comentar es la distinta concepción de los dioses que presentan ambos juegos. Los inmortales de D&D deberán ser tratados como dioses menores de AD&D. De hecho los dioses son mucho más imprescindibles para un clérigo de AD&D, ya que sus hechizos dependen de ellos. Y hablando de clérigos, tampoco se debe olvidar que los de D&D no pueden disponer de hechizos hasta el 2º nivel, mientras que sus colegas del AD&D ya disponen de uno desde la creación del personaje.



Aun así, a pesar de las lógicas diferencias de mecánica de juego, a todo DM no le debe suponer demasiado esfuerzo adaptar en un momento dado la información de un juego al otro. Esto si se desea algún aspecto o aventura puntual. Si se quiere acudir en busca de información de forma más o menos sistemática ¿por qué no te compras también el otro juego?

Material complementario

Sin entrar a detallar en la infinidad de módulos que se han publicado tanto para D&D como para AD&D, vamos a efectuar un repaso por lo más considerable del material de apoyo al juego publicado hasta la fecha.

World of Greyhawk: Bajo este título sacaron al mercado una caja con los planos y descripciones del mundo donde Gary Gygax hacía jugar a sus amigos. La mayoría de los primeros módulos de AD&D están ambientados en este mundo, pero TSR se vio necesitada de cambiar de aires a sus escenarios cuando su creador en 1985 dejó la compañía llevándose con él sus derechos de autor. Tras mucho tiempo en el anonimato, Greyhawk ha vuelto a la actualidad con la publicación del suplemento para el *Monster Compendium* de la 2ª edición que recoge a las más apasionantes criaturas de las tierras del Halcón Gris.

Battle System: Como no, TSR también ofrece un reglamento para el combate a gran escala entre ejércitos de fantasía, que completa lo apuntado en el *D&D Companion*. Puede ser utilizado como regla auxiliar al D&D, AD&D o bien simplemente como reglamento para juego de guerra fantástico con figuras.

Dragonlance: Mención especial exige *Dragonlance*, una de las campañas épicas

de mayor dimensión y éxito popular en la historia del juego de rol. En 1982 Tracy Hickman propuso a TSR una serie de tres escenarios en los que intervenían dragones "muy malos"... poco se imaginaba entonces que acabaría convirtiéndose en el proyecto más cuidado de TSR, que aparte de los 15 módulos de AD&D ha generado un juego de tablero, libros de reglas sobre el mundo de Krynn, figuras de plomo con sus monstruos y personajes, libros de ilustraciones, series de cómic y, hasta la fecha, tres trilogías de novelas (de las cuales sólo la primera es recomendable y relata los hechos de la campaña; las demás se han escrito posteriormente para aprovechar el éxito comercial de la saga y son de una calidad más bien discutible). Aunque los módulos de la serie DL pueden ser jugados independientemente con personajes anónimos, no hay duda que adquieren su verdadera dimensión si se juegan como campaña utilizando los personajes preparados por los autores para ello, los mismos que también protagonizarán las novelas. Al ser PJs con personalidades muy marcadas, con ello AD&D recibe un nuevo estímulo hacia el "rol" y la interpretación del propio personaje. Para dar coherencia a la historia, los diseñadores no han dudado en cambiar algunos aspectos de las reglas de juego (desaparece la sed de riqueza como motivo de vida y violencia, disminución de los poderes de los clérigos, creación de la raza de los kender como PJ, modificación de las reglas de experiencia si se juega toda la campaña).

Forgotten Realms: El sustituto de Greyhawk tras la marcha de Gygax. La caja presenta varios mapas con superimpresión de una red hexagonal y, como era de esperar, dos libros. El primero es una enciclopedia donde se describen al jugador diversos



aspectos del mundo por orden alfabético. El segundo, dedicado al DM, describe monstruos, tesoros y los más importantes personajes de estos Reinos Olvidados. Como hemos comentado anteriormente, ya ha sido publicado el complemento al *Monster Compendium* de la 2ª edición que engloba a las más bellas criaturas de estos parajes. Los Reinos Olvidados también han dado lugar a una serie de novelas.

Gazetteer: Para disfrutar plenamente de las cajas *Master* y *Companion D&D* ya quedaba claro que el juego debía ser concebido en campañas más que en módulos basados en el sistema tradicional del juego. El éxito comercial de *Dragonlance* animó a TSR a dar un nuevo impulso también a la serie D&D, por lo que empezó a publicar la serie de ayudas del *Gazetteer*. Presentado en libritos de 64 páginas, cada uno de estos suplementos incluye mapas a color de una región y de sus principales ciudades, y las describe para que el DM pueda crear en ellas sus propias aventuras. No incluyen propiamente ningún módulo, pero sí un montón de ideas "flash" para desarrollarlos.

Libros interactivos de aventura: Paralelamente al lanzamiento en el 85 de la caja del D&D Básico en castellano, Timun Mas publicó una serie de libros interactivos bajo el título colectivo de *Dungeons & Dragons, Aventura Sin Fin*. La verdad es que eran soberanamente malos, más si los comparamos con otros libros de aventura que se tradujeron por esa época (en concreto los de los británicos Steve Jackson y Ian Livingstone). Poco después la misma Timun Mas publicó otra serie llamada esta vez AD&D, que sin ser nada del otro mundo realmente mejoraban mucho a sus predecesores.

Para acabar, y dentro de lo más exótico, citaremos la serie de módulos *Ravenloft*, donde se pone el sistema de juego de AD&D a disposición de una ambientación de terror llena de vampiros y demás ralea, y *Spellhammer*, que en su día publicaron para extrapolar D&D a las estrellas.

En resumen, ambos juegos disponen de gran cantidad de material publicado, y además estas últimas ediciones nos demuestran que siguen vivos. Sólo queda desearles larga vida, también en su andanza en la lengua de Cervantes. ♦



Reglas Avanzadas de Dungeons & Dragons

Guardad el diccionario

Si eres jugador adicto de AD&D, este artículo no es para ti. Ahora bien, aunque se hayan vendido millones de ejemplares del juego por todo el mundo, es probable que, si no eras rico y/o si no sabías bastante inglés, o bien si no tenías ningún amigo Dungeon Master con dinero e idiomas, todavía no conozcas el juego. Ahora que al menos se ha limitado uno de los dos condicionantes, vamos a darle un repaso a lo que tenemos entre manos.

por el Oficial Matute

Acaban de salir al mercado el *Manual del Jugador* y la *Guía para el Dungeon Master*, libros esenciales para empezar a introducirse en el *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D para los amigos), hasta la fecha el juego de rol más vendido en el mundo. Veamos que tenemos entre manos.

Una apuesta algo cara, presentación impecable.

Lo primero que deberá sufrir el que quiera iniciarse en el universo del AD&D es un tremendo sablazo. Hacerse con ambos libros, para el jugador y el Master, sale por poco menos de 7.000 ptas. Suena duro, pero hay que resignarse.

Superada la primera barrera, al hojearlo enseguida tendrás la impresión de encontrarte ante un trabajo bastante cuidado. Lo primero que destaca son las abundantes ilustraciones a página completa, varias de ellas a todo color, y la impresión a dos tintas, que aparte del hecho evidente de dar color y "quedar más bonito" permite otro tono de tramas, para destacar en azul pastillas y tablas, haciendo estas últimas mucho más agradables de consultar.

Alineamiento, razas y clases de personaje

El alineamiento sigue siendo uno de los aspectos característicos del sistema de AD&D. Se definen cuatro actitudes, opuestas dos a dos: Ley y Caos, y Bien y Mal. Entre ambos enfrentamientos, siempre existe la Neutralidad. Así, combinando los elementos de estas dos familias se llegan a nueve alineamientos que marcarán psicológicamente al personaje, como garantía y recordatorio de que el jugador está obligado a actuar según su papel.

Los personajes pertenecerán a cualquiera de las razas entre los "buenos" de la obra de Tolkien, a los que se añaden los gnomos; problemas de derechos dejan a los hobbits en halflings, pero todos sabemos lo que hay. Una vez escogida la raza, los personajes se ajustan a una clase de personaje; en AD&D si lo desea un PJ también puede escoger una categoría doble o incluso triple (dos o tres profesiones, para entendernos), siempre que le resulte compatible con su raza. Raza y categoría de personaje definirán ya "casi" todo lo que un personaje es capaz de hacer.

Pericias, combate y miles de hechizos

Las llamadas pericias son lo que permitirá individualizar algo los personajes, que de otra manera, de no lanzar hechizos, quedarían estandarizados con todos sus compañeros de profesión y raza del mismo nivel. Es una regla tildada de opcional, que de hecho acerca al AD&D a los juegos de rol "de segunda generación". Juzgo imprescindible utilizarla.

No vamos a dar tribuna de nuevo a una discusión sobre el combate en AD&D versus otros sistemas, sin duda más "realistas", aparecidos en juegos de posterior concepción (quien quiera guerra, que relea su viejo LIDER nº7). El sistema de combate de AD&D es sencillo por vocación, y como tal se ha de asumir; además, si se aprovechan las pericias en armas y demás reglas opcionales, ya se gana algo más de credibilidad.

Varias categorías de personajes tendrán opción a lanzar conjuros, sean de Hechicero (Magos, Ilusionistas) o de Sacerdote (Clérigos, Druidas, Paladines, Rangers), tantos más y más potentes conforme vayan subiendo de nivel. Estos aparecen listados

y explicados en detalle ocupando casi la mitad del *Manual del Jugador*. Hasta aquí, el primer libro.

Niveles y tesoros

En su concepción, AD&D era un juego en el que se buscaba la mejora de los personajes mediante puntos de experiencia, obtenidos de encontrar tesoros y batirse con los monstruos que se cruzaban en el camino de los aventureros. Entre los tesoros, casi siempre escondidos en retorcidos subterráneos llenos de perversas criaturas (cuyo único objetivo en la vida era estar esperando a los aventureros para asustarlos y ofrecerles unos puntos de experiencia con su muerte), además de monedas y joyas solían encontrarse objetos mágicos, que servían a los personajes para ser más fuertes y poder luchar mejor y





obtener más tesoros y ... el pez se mordía la cola.

Esto, por suerte, ya no es del todo así. Muchos de los juegos que han ido surgiendo a lo largo de estas casi dos décadas de historia del juego de rol, cuyos autores invariablemente descubrieron el rol jugando a AD&D, han ido favoreciendo la importancia de la trama de la aventura respecto al combate en sí mismo. Como era lógico de esperar, no sólo todos los demás han bebido de la fuente de inspiración que representó el AD&D, sino que éste, a la hora de renovar su edición, también miró hacia el exterior.

Así, el libro con el que se encuentra ahora el lector mantiene el concepto de la evolución del personaje por niveles (no es el único, ver por ejemplo el Dossier del LÍDER anterior), pero ya se ha cambiado el enfoque de lo que se precisa para conseguir la experiencia. Esto no quita que su herencia del pasado haga que 55 de las 192 páginas de la Guía del DM estén dedicadas a la descripción de tesoros, normales o mágicos.

Entre los demás capítulos de la Guía destacaremos el resumen de reglas que afectan al combate, el listado de ocupaciones medievales (pg 105) y las reglas para determinar la personalidad de los PNJ's (pg 114-115), éstas dos últimas interesantes y extrapolables a cualquier otro juego medieval fantástico.

Conclusión al respecto

Pues bien, resumiendo, que tenemos ante

nosotros unos libros caros, bien presentados, bien estructurados y en los que se detallan las reglas del juego por el que se han decantado un montón de aficionados en todo el mundo.

Para acabar, tranquilizaremos a los DM que desemboquen en el AD&D después de haber jugado ya a algunos de los juegos que ya hace tiempo que están traducidos: ¡Descansa! ¡No busques más, que no hay! No hay hoja de personaje, ya llegará. No hay ningún módulo, de momento ves digiriendo las reglas. No, tampoco hay capítulo de descripción de Universo, esto ya te habrá quedado más claro al leer el segundo artículo del Dossier ¿no?

¿Qué tienes que hacer? Pues nada, ahorrarse y esperar un poco, que según está previsto no tardará en caerle del cielo lo que tanto necesitas. En principio tendrás, por este orden, la Pantalla para el Master, las Hojas de Personaje, el 1^{er} volumen del Compendio Monstruoso (¡vaya nombre!) y antes del verano habrán empezado con los módulos, nada menos que *Ravenloft* y *Dragonlance*.

Y ahora, al traductor

Cuando ya he acabado de hablar del juego, haré una mención especial para el traductor. Una vez más se ha demostrado

que lo que define si un traductor es profesional es que sencillamente cobra más. Yo estaba convencido de que era otra cosa, que significaba querer el trabajo que tienes entre manos y consultar en caso de duda bibliografía, posibles anteriores ediciones, a un equipo de asesores, etc. No caeré en defender la traducción del D&D Básico de Dalmau, pero pondré un ejemplo bastante significativo: en aquel entonces se decidió que, en la creación del personaje, a la suma de la tirada de 3d6 se le llamaba "característica"; todos los que jugaron a D&D les llamaron características; posteriormente, los traductores de otros juegos (en su mayoría, si no todos, jugadores de D&D) vista la aceptación del término o "por inercia", les llamaron también "características"; en consecuencia, hoy en día todos los jugadores de rol del país saben que hay unas puntuaciones que definen física y/o psíquicamente al personaje a las que se llaman "características"; ¿por qué entonces este hombre decide ahora llamarlas "habilidades"?! (término que además, refleja mucho menos el sentido de lo que se buscaba que la anterior). Así tiene que recurrir luego a palabras como "pericias". Desearía de todo corazón que en sueños se viera perseguido en lo más profundo de una arboleda por un *ranger* de 16^o nivel, caótico malo, que se hubiera enterado de que a partir de ahora le llamarán ... ¡¡¡guardabosques!!! ◆

FICHA TÉCNICA

<i>Título original:</i>	Advanced Dungeons & Dragons 2ª Edición: Manual del Jugador y Guía del Dungeon Master.
<i>Editor:</i>	TSR, Ediciones Zinco en su edición española.
<i>Distribuidor:</i>	Central de Jocs.
<i>Autor:</i>	David "Zeb" Cook, quien reordenó las reglas de los volúmenes de la primera edición.
<i>Traductor:</i>	Domingo Santos.
<i>Formato:</i>	Dos libros en tapa dura, de 256 y 192 páginas, respectivamente. Impresión a dos tintas, con portada y varias láminas interiores a todo color.
<i>P.V.P.:</i>	3.500 y 3.300 ptas, por este orden.
<i>Contenido:</i>	Ver artículo. Básicamente, todo lo referente a creación de personajes (no contiene hoja de personaje), combate y lista de hechizos en el primero, repaso a los aspectos más interesantes de magia, combate y todo sobre ambientación y tesoros en el segundo (no contiene ningún módulo).



AD&D: 1ª y 2ª Edición

pasar de un universo a otro

Hasta el año 1989 no apareció la segunda edición de las reglas de AD&D. Ante el dilema de adaptarse o no a la nueva edición y, por qué no decirlo, ante la considerable inversión que la serie de libros de AD&D representa, jugadores de todo el mundo, entre los que sin duda os encontráis muchos de vosotros, siguieron jugando con las reglas con las que empezaron. Ahora, su edición en castellano seguro que hará volver a plantearse a más de uno el dar el salto. Para ello, os hemos traducido este artículo de Pierre Rosenthal que apareció en el nº53 de Casus Belli. Una buena idea para una adaptación menos traumática.

Si siempre es posible continuar jugando con las reglas de la primera edición de AD&D, lo cierto es que los jugadores se acabarán adaptando, en la medida en que vayan desapareciendo de las tiendas los antiguos grimorios, a las reglas de la segunda edición. Más que en cualquier otro juego de rol, en AD&D es muy importante disfrutar conservando y haciendo crecer el propio personaje. Ahora el gran dilema es: ¿Podemos mantener nuestro viejo personaje (que quizás tiene hasta diez años de vida de juego) con el mínimo de cambios y jugar con estas nuevas reglas?

El final de un mundo

Creedme queridos amigos, es imposible pasar sin esfuerzo los personajes de una edición a la otra. Para practicar esta delicada cirugía (añadir o eliminar elementos de las reglas), se os ofrecen dos métodos. El primero es simple: AD&D es un juego, por lo tanto podemos cambiar simplemente las reglas y transformar los personajes brutalmente. Pero en este caso ¿para que jugar a un juego de rol, si luego no vivimos plenamente nuestros personajes? Encontraréis, en cursiva, mis ideas sobre la viabilidad de este cambio según las clases, así como los cálculos que deberán hacerse.

El segundo método me parece más recomendable, pero requiere mucho más trabajo. Es el que da más importancia al "Rol" que a las reglas. Hará falta que os imaginéis el fin de todo el Universo conocido, el nacimiento de un nuevo Universo, y hacer jugar esta aventura a los personajes que pasarán del uno al otro. Como no tenemos espacio para presentaros una campaña de 40 páginas, aquí tenéis una propuesta a modo de sinopsis. Adaptadla con toda libertad ... o quizás podáis inventar vuestro propio fin del Universo.

¡Que suenen las trompetas!

Al Universo lo sostiene la Reliquia de las Reliquias, objeto tan fundamental que ha sido descompuesto en cuatro elementos (Ley, Caos, Bien y Mal), cada uno de ellos escondido en lo más profundo de los planos de existencia. Cada elemento puede hacer cumplir el mayor de los deseos, pero a cambio modificará la clase y el alineamiento del personaje que lo toque. A él le corresponde saber que aproximarse a la reliquia con un alineamiento equivocado (y/o con un nivel insuficiente), provoca sufrimientos cercanos a la muerte, además de las más diversas desgracias a criterio del DM.

Así tenemos a Hermetitis Phoenix, un individuo muy poderoso (como mínimo es del 30º nivel), que se ha dividido en cuatro seres humanos: un guerrero legal, un clérigo bueno, un mago malo, y un ladrón caótico. Cada uno de ellos tiene el mismo deseo de poder y parten en busca de la reliquia. Desgraciadamente para nuestro Universo, encuentran los cuatro elementos. Después de haberlo encontrado, cada uno de sus cuatro cuerpos transporta la reliquia al centro del Universo para refundirlos en un solo objeto. Fruto de los deseos que ha pedido, ni los mismos dioses pueden intervenir, y cada parte de sí mismo es escoltada por un millar de guardianes (ángeles, demonios, u otros según el caso), sin contar otras numerosas protecciones.

Durante ese tiempo nuestros aventureros no saben que el Universo (la Tierra y todos los planos de existencia conocidos), que ya no se ve sostenido por sus cuatro pilares, va a derrumbarse inexorablemente. Según el nivel de los personajes, créales una o dos aventuras a través de las cuales descubran progresivamente esta realidad. O bien, si son suficientemente poderosos, hazles actuar directamente contra Phoenix, aún

sabiendo que la transformación es irreversible (sería como intentar llenar un agujero negro con algodón). He aquí la cronología de los acontecimientos que van a sacudir al Universo, desde el día en que las reliquias fueron desplazadas del lugar donde estaban escondidas. Las aventuras que prepares a tus jugadores deberán retrasar estos efectos, incluso anular algunos de ellos, pero el final es inexorable. Tras seis meses, hagan lo que hagan, el Universo se derrumba, desaparece, y un nuevo Universo se crea sobre sus cenizas.

Primer mes. Cunde el pánico en los Grandes Templos del mundo conocido, ya que ningún Gran Sacerdote puede entrar en comunicación con su Dios. La última imagen que les ha llegado es la de una balanza cruciforme de cuatro platos. Ningún conjuro de sacerdote de séptimo nivel podrá ser memorizado de nuevo.

Segundo mes. Todas las personas con poderes psi tienen enormes dolores de cabeza, además, empiezan a perder un punto de vida cada hora y un punto de vida por punto psi utilizado. El único medio de curarse es encontrar a Abeltast, un mago que conoce un método para eliminar las capacidades psiónicas de los individuos.

Tercer mes. Los personajes con poderes psi pierden dos puntos de vida por asalto. Todas armas mágicas +6 o superiores explotan, haciendo 18d6 puntos de daño a su alrededor. Las armas +5 con poderes suplementarios aumentan vertiginosamente de temperatura (hasta 140°C) y la magia se escapa de su interior. Todas las reliquias conocidas se ven envueltas por una aura mágica que retira un nivel por asalto (sin tiro de protección). El conjuro *Commune* pierde su efecto.

Cuarto mes. Los *rangers*, paladines, druidas e ilusionistas que no consigan un tiro de protección contra la muerte, caen en coma. Los otros, tras una enfermedad, des-

cubren que todos sus poderes mágicos han desaparecido, salvo los conjuros que habían memorizado. Los ladrones sienten fuertes náuseas cuando intentan leer pergaminos.

Quinto mes. Una noche todos los objetos mágicos excepcionales (es decir, no descritos en la *Dungeon Master Guide* y con poderes inagotables) brillan con un fulgor verdoso. Por la mañana, han sido transformados en objetos de 50 cargas.

Sexto mes. Aparecen fisuras en la superficie del mundo, que llevan al plano Neutro absoluto. Es allí donde se encontrarán los elementos de la Reliquia.

Al final, todos los personajes que se deseen transferir a la 2ª edición deberán encontrarse en este plano (tanto los que ahora juegan, como los demás personajes que deseen los jugadores); los demás se perderán irremisiblemente. En el centro del Universo, en el momento final, aparecerá una gran mesa con 144.000 sillas dispuestas a su alrededor. Todos los que se sienten a dicha mesa podrán pasar al nuevo Universo con el recuerdo de su existencia

en el antiguo y con la posibilidad de conservar (o reencontrar) un objeto mágico o una habilidad excepcional (a criterio del DM). Más tarde, todo quedará envuelto en la más absoluta oscuridad, y los aventureros se despertarán sobre un verde campo de hierba. El único cambio visible a simple vista es el resplandor azulado de la luna, en contraste con su tono natural verde pálido. Los personajes constatarán los siguientes cambios.

Para todos los personajes

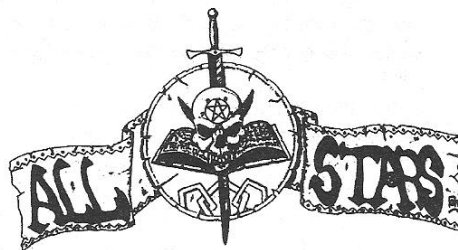
De todos los poderes excepcionales ganados en el primer Universo (por ejemplo, detectar lo invisible), sólo conservarán uno, a su elección. El valor máximo para cualquier característica será 20. Los poderes psi ya no existen. Las criaturas que acompañan a los personajes (imps, el escudero de un paladín, etc) han desaparecido, como si nunca hubieran existido y sin que esto comporte ninguna consecuencia.

Todas las capacidades, salvo las que se comentarán más tarde (es decir, puntos de vida, tiros de protección, habilidades de ladrón, memorización), descienden al nivel 7 (aplicarlo como un drenaje de niveles). Los personajes de nivel inferior a 7 pierden el número de puntos de experiencia necesario para colocarlos al inicio de su nivel. De hecho, por encima del nivel 7 los personajes ya son demasiado característicos como para pasar de un Universo a otro conservando el equilibrio del juego. Hazles ver el lado bueno de las cosas: tendrán nuevas aventuras que vivir y se encontrarán en una segunda juventud.

Atribuye las habilidades a los personajes según su antiguo background y dentro del límite de las nuevas reglas (por ejemplo, obliga a elfos y enanos que han hablado lenguas a las que podían tener acceso a atribuir algunas de sus habilidades en dichas lenguas).

Las razas son modificadas. Todas las variantes (elfos oscuros, gnomos de las profundidades, etc) vuelven al tipo gené-

SI YA ERES MAYORCILLO,
SABES ELEGIR Y TU MAMI TE DEJA ...



TE PROPORCIONA TODO SOBRE
ROL Y ESTRATEGIA

- Novedades U.S.A. todos los meses
- Catálogo de stock americano
- Figuras de todas las marcas
- Catálogo de figuras
- Partidas en directo de demostración

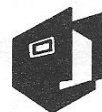
PEDIDOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
(TIERRAS MEDIAS INCLUIDAS)

ALL STARS

Plaza España, 12 / Ctro. Com. Princesa-Local B-7
28911 LEGANES (Madrid) - Tel. (91) 693 83 91

PONTE EN CONTACTO YA, CON NOSOTROS.
SINO, SAURON Y CTHULHU TE PERSEGUIRAN
EN TUS PESADILLAS





rico. Los medio orcos pueden escoger entre convertirse en humanos o en enanos (si esto es compatible con su profesión). Si los personajes medio orcos eran de categoría múltiple, no pueden evolucionar más que en una de ambas clases (elección del propio jugador).

Si quieres transferir tus personajes modificando sólo las reglas, no olvides retirar los bonus a los puntos de golpe debidos a la Constitución para niveles superiores al 10.

Para los guerreros

Déjales la posibilidad de que se especialicen. Si no es así, no hay que hacer ningún cambio.

Atención: si manifiestan el deseo de no sufrir ningún cambio en el nuevo Universo, conserva sus niveles de originales y todas sus habilidades. Por el contrario, habrán perdido toda capacidad excepcional de carácter mágico.

Puedes pasar los guerreros de una edición a otra sin ningún problema, sea cual sea su nivel.

Para los ladrones

Explícales que el aire y la gravedad son distintos en este nuevo Universo, lo que justifica su bajada de nivel y habilidades. Calcula éstas últimas según la anterior edición,

y después hazles retirar el porcentaje que indica la tabla adjunta, en las habilidades que ellos deseen. Nunca podrán superar el 95 % en ninguna habilidad, y se aconseja reducir prioritariamente el porcentaje en *Pick Pocket*.

Atención: Si han expresado su deseo de seguir inalterados con el cambio de Universo, déjales en su nivel original, pero haz que retiren el siguiente porcentaje, a repartir entre todas sus habilidades de ladrón. Por otro lado, habrán perdido cualquier capacidad mágica excepcional.

Nivel	% a retirar
1	15
2	11
3	12
4	28
5	28
6	43
7	54
8	59
9	71
10	82
11	97
12	107
13	115
14	113
15	119
16	115
17	96

Para pasar de una edición a otra, retira sólo los valores de porcentaje indicados en esta tabla.

Para los clérigos

Adapta los poderes de cada dios como se sugiere en las reglas de la segunda edición (ver ejemplo más adelante). El sacerdote deberá, pues, readaptarse por completo a su nuevo culto y a sus nuevos poderes. Conservará sus puntos de vida y habilidades de combate, pero empezará de nuevo como lanzador de hechizos de primer nivel. Cada 15 días, deberá hacer una tirada bajo su "Sabiduría-4". Si la supera, subirá un nivel en la capacidad de pronunciar hechizos. Así hasta que llegue a su máximo (atención, aquí limitado al nivel 7). Procede del mismo modo para los *rangers*, paladines o druidas.

Si quieres pasar de una edición a otra, el personaje se convertirá en clérigo de la segunda edición en lugar de sacerdote. No pierde niveles, pero el personaje perderá interés en términos de "juego de rol" en comparación con los demás sacerdotes. Haz lo mismo con los druidas. Los paladines y rangers de alto nivel no son transferibles de una edición a otra por este método.

Para los magos

Señala a los personajes que sienten que el Universo es a la vez un poco más mágico (van a memorizar los hechizos más rápidamente, los dragones serán más poderosos) y más limitado (algunos hechizos parecen alterados).

Se presentan tres soluciones:

1) Todos los libros de hechizos se han quemado en el cambio de universo. Hará falta, pues, hacerse con nuevos libros. Esta es una solución simple y eficaz, si el DM evita el linchamiento.

2) Todos los libros de conjuros han sido "alterados". A los magos les cuesta leer sus viejos hechizos, algunos han cambiado mientras que otros han desaparecido (en términos de juego, han sido reemplazados por los hechizos de la 2ª edición). Como para los sacerdotes (ver más arriba), su capacidad de lanzar hechizos ha descendido al primer nivel. Cada 15 días, recuperarán un nivel si consiguen superar un tiro bajo su "Inteligencia-4".

3) Los hechizos del nuevo Universo existen según decida el DM aplicando su buen criterio. Estarán escritos de una forma



especial y se les conocerá bajo el nombre de "Magia de Zeb". La única posibilidad de aprender los antiguos sortilegios (los de la primera edición) es encontrarlos en grimorios provenientes del antiguo Universo. Su escritura mágica es algo diferente y se les conoce por el nombre de "Magia de Gary". Los magos creados según las reglas de la 2ª edición tendrán un malus del 10 % para aprender la Magia de Gary. Es el DM quien decidirá los hechizos que se encontrarán los PJs en sus aventuras, pero siempre deberá precisar si se trata de magia Gary o Zeb. Puede también, como en la se-

gunda solución, haber hecho desaparecer ciertos hechizos (el *Write* ya no sirve para nada, pero se puede conservar como una curiosidad del pasado; sugiero hacer desaparecer el *Vocalyse*, del *Unearthed Arcana*, y adaptar el *Find familiar* como en la segunda edición).

Según mi criterio, es imposible pasar un mago de una edición a otra sin profundas alteraciones, resultado de las cuales no podría decirse que continua siendo el mismo personaje.

Para los ilusionistas

Se dan cuenta de que no sólo el Universo era una ilusión, si no que ellos mismos lo son. Les ha costado mucho recuperarse del shock y han perdido todos sus poderes mágicos. Empiezan de nuevo en primer nivel, con dos excepciones: conservan sus habilidades de combate y sus puntos de vida, hasta que recuperen su nivel original, algo similar a los personajes con dos clases (atención, respetando siempre la regla de que el nivel máximo es 7).

Es del todo imposible pasar un ilusionista de una edición a otra.

Adaptar las aventuras

Si se desea jugar las viejas aventuras de la 1ª edición con las reglas de la 2ª, la adaptación es relativamente fácil, debiéndose modificar sólo tres parámetros:

- Los hechizos: ¿Los lanzadores de hechizos utilizarán los de la 1ª o de la 2ª? En cualquier caso, verifica su potencia (para los aventureros de 1º nivel, el *Burning Hand* es benigno en Gary y mortal en Zeb).

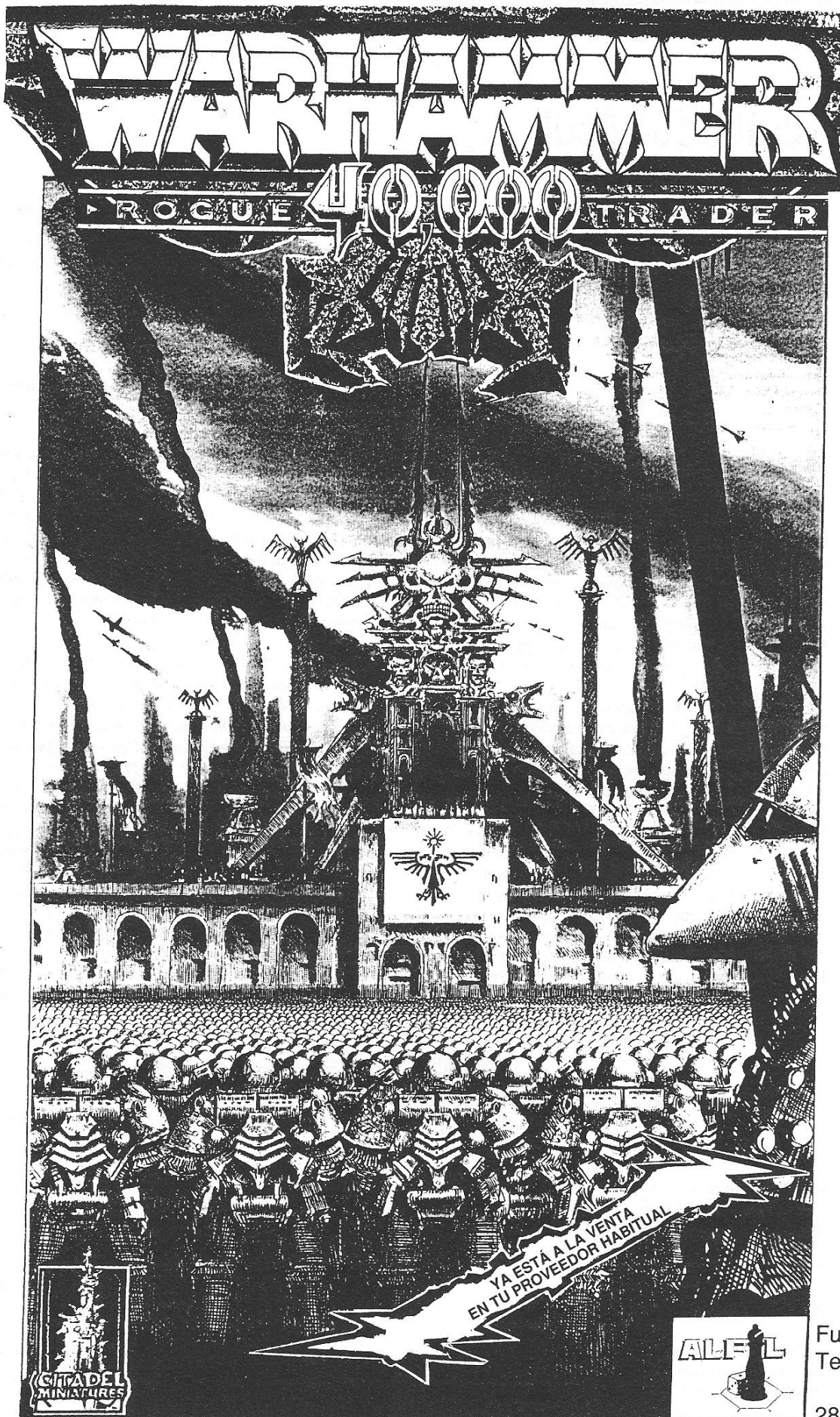
- El dinero: La necesidad de obtener monedas de oro no será la misma en la segunda edición, así pues, se puede evitar la continua presencia de tesoros. Sugiero dividir por diez el valor de los tesoros.

- La experiencia: El sistema de experiencia propuesto en la 2ª edición no acaba de funcionar del todo. De hecho, la distinta progresión por clase de personaje tenía en cuenta la división más o menos equitativa de los tesoros y, en consecuencia, de la experiencia. Si se utiliza este nuevo sistema, un ladrón estará en 6º nivel mientras que un mago o un guerrero estarán en el 3º y un clérigo en el 2º. Y esto será todavía peor para los niveles más altos, donde el guerrero apenas progresa. Hará falta, pues, pensar en un conjunto global de P.E. (puntos de experiencia) para las diversas partes de la aventura. El cálculo es simple: haz la suma de los P.E. de los monstruos por parte de la aventura, así como la suma de tesoros a encontrar (antes de dividirlo por diez); no añadas nada por los objetos mágicos. Este total será el máximo de P.E. que deberás repartir entre los diversos aventureros según sus méritos. Ya lo sé, esto es volver hacia atrás, pero el nuevo sistema no funciona, y éste deja más margen de decisión al DM que el antiguo. ♦



[illegible]

NOTAS



E
N

C
A
S
T
E
L
L
A
N
O

YA ESTÁ A LA VENTA
EN TU PROVEEDOR HABITUAL



Fundadores, 9
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

Verdún fue peor

Y aquí está, la primera de las colaboraciones que nos llegan desde Dinamarca de nuestro compañero de la revista Saga. Creemos que os gustará tanto como nos ha gustado a nosotros, y será una herramienta imprescindible para jugar a La Llamada de Cthulhu con investigadores veteranos de la Gran Guerra. Además, Paul no se contenta con esto y además nos sugiere cómo generar personajes con experiencia en la Primera Guerra Mundial para GURPS, el juego de rol de Steve Jackson.

por Paul Hartvigson

Era la cuarta vez que los gules intentaban llegar hasta el lugar donde nos encontrábamos en la Necrópolis de Zaag-Xemoth, en las Grutas Sin Nombre. Estábamos cubiertos de sudor y lodo. Augustine yacía en el suelo con su brazo herido envuelto en un ensangrentado e improvisado vendaje. Brading rodaba sobre un montón de calaveras mientras aullaba de pánico. Recargando rutinariamente su arma, Josef me sonreía de modo jovial, la sangre que goteaba de su vendaje en la cabeza le ensuciaba el mostacho. Sobre el estrépito rugió "si piensas que esto es malo... Verdún fue peor, mejor esto que la colina 304".

En *La Llamada de Cthulhu*, los jugadores a menudo se enfrentan con innumrables horrores que no proceden de este mundo. Sin embargo éste es uno hecho por el hombre, y tiene un nombre... "La Gran Guerra".

La Primera Guerra Mundial fue una de las principales causas de la crisis del Viejo Orden Europeo. También fue la primera guerra masiva -trincheras, gas venenoso, etc hicieron de ella probablemente la más inhumana hasta entonces- con 19 millones de soldados muertos (también 6 de civiles). 43 millones de veteranos fue su saldo. Hombres que a menudo habían luchado por alcanzar la gloria para su Rey (o Emperador) y su País. Muchos de ellos encontraron al acabar la guerra que el Emperador había sido depuesto y su país empobrecido o quizás dividido. Todo esto les hizo perder su fe en la humanidad. En los años veinte existía una multitud de personas con secuelas físicas o psíquicas que no encontraban su sitio en la sociedad. Muchos se unieron al comunismo o al fascismo. Otros buscaron su lugar por otras rutas. Unos pocos se convirtieron en investigadores...

Este artículo es un sistema para calcular las habilidades que los investigadores han desarrollado con su experiencia en la guerra. Incluye así mismo información sobre este conflicto bélico y otros sucedidos en Europa en los años posteriores. El sistema puede ser adaptado a cualquier guerra.

Sistema Básico

El concepto central es el *Peligro*. De este concepto se obtiene los percentiles que puedes asignar cada año a determinadas habilidades. También se usa para calcular

las probabilidades de heridas, etc. La probabilidad de recibir Malas Noticias es (2 x Peligro -10). Hay que hacer esta comprobación cada periodo de un par de años, esto quiere decir cada 1d4 años. El primer periodo es de 1d4 -1, excepto si se recibe un intenso entrenamiento básico. Con la colaboración del Guardián se decide el Peligro para cada año, para lo que hay que consultar la sección referente a los Frentes, Ejércitos y Servicios (si se desea se puede cambiar de Frente).

Advertencia: Este es un sistema para crear investigadores veteranos plausibles, no para hacerlos de forma realista. Intentarlo sería un asesinato. Este sistema asume la imperfección de que hay una correspondencia necesaria entre experiencia y peligro en la guerra. Esta es una visión heroica de la guerra. En realidad la Primera Guerra Mundial se caracterizó por un pobre entrenamiento de los soldados que eran enviados en ataques suicidas contra el enemigo. En Tanenberg, Ypres, Galipoli y otros lugares el porcentaje de bajas llegaba al 70 o 80 por ciento (por ejemplo, muy pocos de los 15.000 voluntarios catalanes del Ejército francés sobrevivieron los cuatro años de guerra, estas tropas entraron en combate en Somme, Verdún, Galipoli y otros mortales sectores).

Los juegos de rol están basados en asumir que tú puedes influir en tu propia vida, incluso contra los más horrendos enemigos.

Correspondencias Generales de Peligro

Peligro	Tipo de Experiencia en Guerra	Malas noticias
5	Trabajador voluntario en casa	0 %
10	Voluntario en una factoría, hospital	10 %
15	Servicio en la retaguardia del Frente	20 %
20	Tropas normales de combate	30 %
25	Combate duro	40 %
30	Ofensiva, Pilotos	50 %
35	Combate en una Batalla importante	60 %
40	Masacre épica	70 %

Esto son simplemente unas sugerencias. No hay ninguna razón por la que no se puedan utilizar números no divisibles por 5 en la tabla de Peligro.



Contando los años

- El primer par de años: Al principio de tu servicio en la guerra tira un 1d4 -1. Una tirada de 0 obliga a hacer una comprobación antes de que ninguna experiencia sea adquirida (el mismo Peligro del entrenamiento básico). Por otra parte, los años se cuentan desde el primero, obteniendo experiencia de cada uno hasta que tengas que hacer una tirada por Malas Noticias.

- Los próximos pares de años: Para los periodos siguientes se tira un 1d4; contando los años que pasan.

Malas Noticias

Tira para saber si has sido herido. Si lo estás, alguna de las siguientes posibilidades te ha sucedido:

Tira un d100

01-20	Capturado (Prisionero de Guerra)
21-55	Herido
56-65	Las dos cosas
66-85	Enfermedad
86-00	Desastre

Estos acontecimientos pueden ser modificados según tu conveniencia. También hay que considerar el Frente y el Ejército. Por ejemplo los austro-hungaros deberían tener más posibilidades de ser capturados, los alemanes de ser heridos. Además nadie está a salvo, puedes ser contagiada trabajando como enfermera, estrellarte con tu camión en la retaguardia, etc.

Los resultados

Capturado: 15% por año (30% si son cuatro años) de contraer infecciones, tuberculosis, malnutrición, tortura, congelación, etc. Los reclutas eran a menudo peor tratados que sus oficiales.

Mecánica, Ingeniería, Tratar Enfermedades, Conducir Maquinaria

Escapar es posible si el Guardián está de acuerdo.

Herido: Este apartado no refleja las típicas heridas, pero sí las heridas que podría haber sufrido un superviviente. Tira 3d6 y compara con los puntos de vida del personaje. Usalo como localización de golpes para determinar donde se produce la herida.

Inferior a la mitad: Herida leve. -5 en el uso de algún miembro, ligera sordera, etc.

Entre la mitad y el total: Incapacidad. Pérdida de dedos, ojo, miembro lisiado (de -10 a -20% en su uso).

Por encima del total de puntos de vida: Pérdida de un miembro, desfiguramiento.

Las dos cosas: Una mala experiencia. Los prisioneros de guerra heridos no son tratados demasiado bien. Una buena oportunidad para la gangrena, etc.

Enfermedad: Salud destrozada, tuberculosis, problemas de columna, intoxicado por el gas venenoso. Potencial pérdida de puntos. Una tirada sobre la suerte o la CON te salvará. Desarrollas problemas como mala visión u oído, problemas pulmonares, etc.

Desastre: Algo realmente malo ha

pasado. Has estado atrapado dos días en la Tierra de Nadie bajo el cuerpo muerto de un caballo; has sido capturado y torturado, etc. El Guardián deberá determinar una fuerte pérdida en tus puntos de cordura y/o en tus características y habilidades. De todos modos seguirás en condiciones de seguir "navegando".

Cordura

La cordura va disminuyendo un poco a lo largo de los años de servicio en el campo de batalla:

Primer año:	1d6
Segundo y tercero:	1d6 -1 al año
Cuarto a sexto:	1d6 -2 al año
Séptimo a décimo:	1d6 -3 al año
Undécimo en adelante:	1d6 -4 al año

Cuatro años de guerra (WWI, 1914-1918) harán perder como mínimo 9 puntos de cordura.

Opcional: El servicio en la retaguardia sólo produce 1d4 de pérdida, mientras que el encontrarse en un lugar o ejército realmente peligroso obliga a tirar 1d8.

Los problemas que conlleva la pérdida de cordura son los mismos de siempre. Cada 5 puntos (o 2d4) una leve fobia (o un tic menor). Con la pérdida de 20% o más, se produce una locura regular. Además de las fobias y locuras, puedes decidir añadir algún otro desorden en la personalidad del PJ. Mira las desventajas en la pastilla dedicada a GURPS para sugerencias de alter-



nativas a la locura "normal". Generalmente puedes hacer corresponder los Point Cost con el número de COR perdida.

Notas históricas sobre la Gran Guerra

Alistados: Los personajes masculinos generalmente tienen entre 18 y 40 años, pero especialmente en la última parte de la guerra, y en el Este de Europa y los Balcanes, gente más joven y más vieja fue reclutada. Las mujeres sólo servían como enfermeras o sustituyendo a los hombres en las industrias del propio país. Hay que exceptuar a algunos grupos de partisanos que participaron en guerras civiles posteriores a la Primera Guerra Mundial. Consulta la sección de víctimas civiles

Condecoraciones y ascensos: Este apartado es muy importante para los soldados y para algún tipo de personas, pero no lo es demasiado para el personaje en juego. El investigador empezará como oficial si escogió la carrera militar a la hora de la creación del personaje. De no ser así, igualmente tendrá posibilidad de hacerlo si supera una tirada sobre 2xEDU, modificada a criterio del Guardián por su estatus social y nación de origen. De no conseguirlo siempre tiene la opción de empezar como suboficial (sargento, etc) si tiene éxito con sus dados en una tirada de 1d100 bajo su INT+POD. Si empiezas como oficial de profesión, tira en esta tabla:

condecoración importante equivale al Peligro (no a las probabilidades de Malas Noticias). Si ese año fue de Malas Noticias, se dobla la posibilidad por heroísmo. Los resultados de ser heroico son:

- Ganar un amigo para toda la vida.
- Obtener una medalla.
- Ser ascendido.

Algunos ascensos y condecoraciones son automáticos.

Armas y Servicios

Evadiendo el servicio militar

Puedes objetar y servir en el cuerpo médico. También puedes esconderte o fingir problemas de salud. Tira contra Conocimientos y Suerte para mover los resortes apropiados. Si una de las tiradas tiene éxito serás destinado a Suministros y Abastecimientos; si fallas en las dos acabarás en Infantería. Las pifias harán que des con tus huesos en la cárcel. Los hombres viejos sólo pueden ser destinados a servicios alejados del frente, al menos que ellos hagan lo posible para entrar en batalla.

El Guardián decide que grado de Peligro hay en tu sección del frente por cada año. Tú puedes presentarte voluntario para misiones especiales (de alto riesgo) o eludir la responsabilidad (tirada de suerte).

Habilidades del Entrenamiento Básico

Estas habilidades no implican ningún tipo de experiencia en combate. Para los alistados son Saltar, Bayoneta, Rifle, y Hablar idioma; para los suboficiales Reclutar + Psicología, Pistola y Elocuencia; y para los oficiales Crédito, Equitación, Sable, Pistola y Elocuencia.

Habilidades del Servicio

Infantería: Peligro 15-35. Tregar, Camuflaje, Primeros Auxilios, Escondarse, Saltar, Vaciar Bolsillos, Ocultarse, Lanzar, Evitar, Cuchillo. A elección del Guardián: Ametralladora.

Caballería: En los grandes frentes la caballería fue rápidamente sustituida por la infantería (usar las habilidades de infantería para los años más relevantes). En otros campos de batalla fue muy importante por su gran movilidad. Peligro 15-35. Equitación, Tratar animales, Conducir Carro, Primeros Auxilios, Ocultarse, Carabina, Lanza, Sable.

Artillería: Está tras el frente pero no fuera del campo de tiro. Peligro 15-20. Usar Explosivos, Dibujar Mapas, Mecánica, Conducir Maquinaria Pesada, Usar Cañón de Campaña, Ametralladora, Conducir Camión/Carro. A elección del Guardián: Gas Venenoso.

Ingenieros: Una rama de la Infantería. El Peligro varía mucho desde 10 en la retaguardia del frente, a 35 para los Ingenieros que trabajan en combate bajo el fuego. Habilidades de la Infantería más Usar Explosivos, Ingeniería, Lanzallamas, Dibujar Mapas, Mecánica, Electricidad, Reparar, Conducir Automóvil, Conducir Carro, Conducir Maquinaria.

Tanques: En el Frente Oeste entre 1917 y 1918, especialmente en los aliados. Lentos, éstas poco prácticas moles de metal no tuvieron un buen uso táctico. Peligro 30 (muchas posibilidades de quedar atrapado, y tal vez volverse claustrofóbico). Mecánica, Conducir Maquinaria Pesada (Tanque), Cañón, Ametralladora.

Tropas de Asalto: Al final de la guerra los alemanes llevaron a cabo algunas técnicas de la guerra moderna. Las Tropas de Asalto (Stormtroopers) se utilizaron como unidades de infiltración en Rumanía, y en Italia en 1917, así como en la última ofensiva alemana del 18. Peligro 30-35. Habilidades de la infantería y metralleta.

Aviación: Los aviones fueron importantes en las labores de reconocimiento. La mortalidad era enorme en los combates aéreos. Todos los pilotos de biplanos eran

TABLA I

(equivalente Marina/Aire)

01-20	Cadete	
21-60	Teniente	Subteniente/Oficial piloto
61-90	Capitán	Comandante/Teniente de aviación
91-120		Comandante - /Jefe de Esquadrón
121-150		Teniente Coronel - /Comandante de Ala
151-180	Coronel	Capitán/-
181-	General	Vicealmirante/-

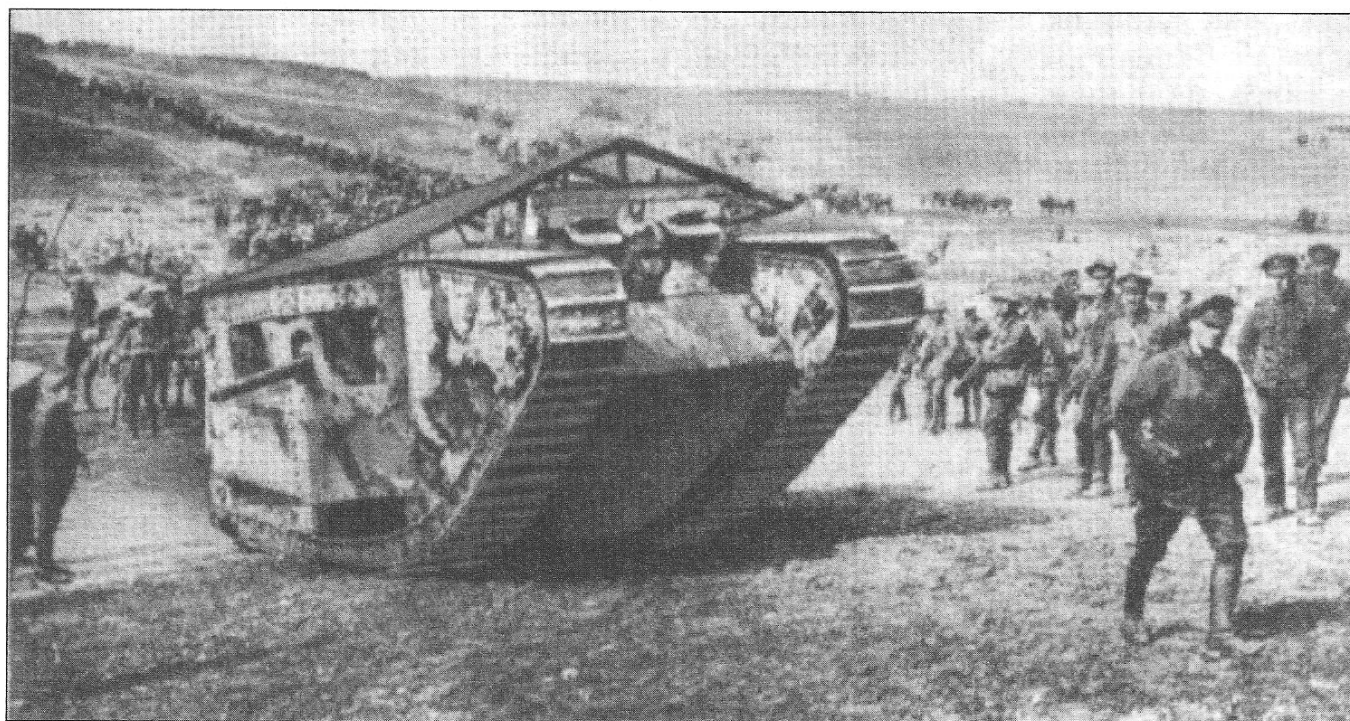
Si se crea el personaje (es decir, empieza a contar su edad) en el momento de entrar en guerra, puedes aplicar modificador a la tirada de +5% por cada año por encima de 20. Si el personaje era un civil antes de estallar el conflicto sólo añadirá 2% por año que pase de 20.

Cada "par de años" tienes la oportunidad de haber realizado una acción heroica. Tira un 1d4 y comprueba por ese año en particular. Tu posibilidad de haber recibido una

Aumentando Habilidades

En este apartado empezaremos por el Servicio Militar, la sección civil, prisioneros y etc, serán dejados para más adelante. Las habilidades serán escogidas de acuerdo con:

- El entrenamiento básico recibido (acorde con el rango).
- El tipo de servicio.
- Sugerencias relevantes del jugador.



oficiales. Los Zeppelins se utilizaban en misiones de bombardeo sobre Londres y París. Peligro 30-40. Astronomía, Ametralladora, Dibujar Mapas, Mecánica, Ocultarse.

Marina: Este apartado cubre una gran variedad de funciones, desde los oficiales de puente hasta los hombres de la sala de máquinas. Aquí es más difícil establecer la conexión entre Peligro y Experiencia.

Barcos de Guerra y Mercantes: La mayoría de barcos hundidos eran mercantes, incluso de países neutrales. Sólo Alemania e Inglaterra perdió más tonelaje que Noruega. Manejar Barco, Navegación, Manejar un Bote, Mecánica, Dibujar Mapas, Electricidad, Conducir Maquinaria, Utilizar un Telégrafo, Lenguajes, Ocultarse (Submarinos).

Sólo Barcos de Guerra: Operar Grandes Cañones, Manejar Explosivos (Cargas de Profundidad), Geología (para colocación de las minas).

Submarinos: No muy distintos de los barcos de superficie, pero la Mecánica y la Electricidad tienen un premio.

Infantería de Marina: Tienen el mismo entrenamiento básico que la Infantería.

Tropas Coloniales: Estas tropas, de servicio en las colonias, tienen el entrenamiento base más las habilidades relevantes para su área determinada. El peligro es alto, pero realmente el mayor riesgo es enfermar de malaria o alguna otra enfermedad.

Habilidades de los No Combatientes

El personal militar siempre pasa por el entrenamiento básico que ya hemos explicado con anterioridad.

Suministros: En los frentes estables se desarrolló un verdadero aparato administrativo. Peligro 10-20. Contabilidad, Tratar Animales, Regateo, Dibujar Mapas, Mecánica, Utilizar Cocina de Campaña, Conducir Maquinaria Pesada (Locomotora), Ocultarse, Conducir Carro o Automóvil.

Cuerpo Médico: Estaba compuesto por voluntarios y gentes reclutadas. Las mujeres y los objetores de conciencia servían aquí. El Peligro es variable, como en el caso de los Ingenieros, desde 30 en la línea de fuego hasta 15 en la retaguardia. Contabilidad, Primeros Auxilios, Tratar Enfermedades, Tratar Envenenamientos (Gas), Farmacia, Psicología, Hablar Idioma.

Servicio en el Estado Mayor (Oficiales y criados): Peligro 5-20. Contabilidad, Regateo, Conducir Automóvil, Etiqueta, Derecho, Dibujar Mapas, Hablar Idiomas.

El Personal Civil

Todas las naciones se vieron influidas por la guerra. Las mujeres sustituyeron a los hombres en muchos trabajos al ser estos desplazados a los frentes de batalla. Peligro 5 (para los trabajadores voluntarios), de 10

a 15 en las fábricas de munición por el riesgo de accidentes. Contabilidad, Regateo, Conducir Automóvil, Mecánica, Conducir Maquinaria Pesada, Tratar Enfermedades, Leer/escribir idioma (Censores postales).

El espionaje también es una opción para el Personal Civil. Por si mismo podría ser tema para una campaña o un artículo más extenso.

Victimas Civiles: Seis millones de civiles murieron durante la guerra. El Peligro para los europeos del Este está entre el 10 y el 25. Regateo, Saltar, Escalar, Discreción, Lucha cuerpo a cuerpo, Ocultarse, Camuflaje.

Frentes y Ejércitos

El Peligro se puede basar también en el Ejército o Frente donde el PJ está sirviendo (todos estos factores han de combinarse). En la siguiente tabla están los porcentajes correspondientes a cada Ejército, Usalo como guía para los resultados de las Malas Noticias, pero recuerda que los personajes afortunadamente son supervivientes.

I Guerra Mundial

La tabla II es general para la I Guerra Mundial. Algunos de los pequeños conflictos posteriores están incluidos también, como es el caso de la Revolución Rusa.

TABLA II

	Combatientes	Muertos	Heridos	Prisioneros
ALIADOS	40,6 M	14%	34%	10,5%
Imperio Ruso ¹	15 M	17%	38%	17%
Francia	9 M	17%	49%	6%
Imperio Británico ²	7,4 M	10%	27%	2,7%
Italia (1917-18)	5 M	10%	15%	10%
USA (1917-18) ³	2 M	2%	5%	0,5%
Serbia ⁴	0,8 M	50%	19%	25%
Rumanía (1917-18)	0,6 M	17%	25%	33%
Bélgica	0,5 M	20%	30%	14%
Grecia	0,2 M	2%	5%	8%
Portugal ⁵	40.000	7,5%	17%	25%
Japoneses (sólo en el 14)	30.000	3%	3%	0%
POTENCIAS CENTRO-EUROPEAS	22,2 M	18%	33%	15%
Imperio Germano	11 M	18%	41%	9%
Imperio Austro-Hungaro	9 M	16%	22%	20%
Imperio Otomano	1,6 M	19%	37%	19%
Bulgaria	0,6 M	16%	33%	25%

1. 1914-17. Después del 17 los rusos lucharon entre sí en la Revolución.

2. Los números son más bajos cuando se incluyen las tropas coloniales.

3. La mayoría de los combatientes no entraron en acción, pro habían muchos voluntarios en los Ejércitos de Francia y Canadá (éste sirviendo en el bando de los británicos).

4. El nivel de Peligro es de 50 aquí.

5. Lucharon en el Frente Oeste y en Africa Oriental.

JOSEF DOMBROWSKI, Hoja de Servicios

Año	Frente (Peligro/Pérdida de COR)	COR (pérdida)	Notas
1914	Frente Este (30/1d6)	3	
1915	Frente Oeste (25/1d6 -1)	3	Malas Noticias (56) Prisionero de Guerra (Rehacer hoja y tirar 1d4)
	Prisionero (15/1d4 -1)		
1916	Frente Oeste (25/1d6 -1)	0	
	Prisionero (15/1d4 -2)	1	
1917	Norte de Italia (30/1d6 -2)		Es reclutado en la Legión Franco-Polaca como Ingeniero de Combate
	Ejército Francés (30/1d6 -2)	0	
1918	Frente Oeste (30/1d6 -2)		Termina la guerra
1919	Civil		
1920	Guerra Ruso-Polaca (30/1d8 -2)	5	Nueva tirada (1d4 -1, 1 año) Malas Noticias, herido en el brazo izquierdo
1921	Disgustado con la paz		
1922	Recibe una extraña carta de su primo de los USA en la que le dice que viene a Europa porque necesita su ayuda...		

Frentes

Frente Oeste 1914-18: Bélgica/Francia: Peligro 20-35. Relativamente estable y muy sangriento.

Frente Este: Este de Europa y Rusia entre 1914-17: Peligro 15-35.

Balcenes: Poderes locales, Austria-Hungría y Alemania, fuerzas expedicionarias francesas y británicas. 1914-18; Peligro 15-40 (especial para los Servios)

Norte de Italia: 1917-18 (25-30).

Cercano Oriente y Mesopotamia: 1914-18 (10-30). Británicos contra turcos.

Lejano Oriente: 1914 (10-20). Posesiones alemanas.

Africa occidental y sudoccidental alemana: 1914-15. Lo mismo.

Africa oriental alemana: 1914-18 (10-30). Aquí 5000 alemanes junto con los nativos escaparon de alrededor de 250.000 británicos.

En la guerra naval, a partir de la batalla de Jutland en 1916, se declaró la guerra submarina.

Algunos episodios concretos como Gallipoli o Cambrai fueron más duros que los combates normales del frente. En algunos lugares como el Este de Africa y Mesopotamia el verdadero peligro era la malaria.



Consecuencias de la Gran Guerra

La guerra terminó en noviembre de 1918 pero la crisis de la Vieja Europa continuó en las siguientes guerras.

La Revolución Rusa y la Guerra Civil: 1917 y 1918-21. Los Rusos Rojos se enfrentan a los Blancos (zaristas) e intervienen tropas inglesas, francesas y estadounidenses. 10.000 prisioneros checos fueron llevados a Siberia. Peligro 20-40. La Guerra Civil fue muy dura para los civiles.

1918: Termina la Guerra Civil. Después de separarse del Imperio Ruso, finlandeses blancos y rojos lucharon encarnizadamente entre sí. Peligro 30-35.

1918: El régimen comunista húngaro lucha contra los enemigos internos y Rumanía.

1920-21: Guerra entre rusos y polacos. Polonia ataca a la Rusia Roja. Los Rojos contratacan, los polacos consiguen detener su avance gracias a la ayuda de las tropas expedicionarias francesas. Peligro 15-30.

1919-22: Sangrienta y sucia Guerra Civil en Irlanda.

1920-22: Guerra Greco-turca.

Hoja de Servicios

Para cada veterano deberás cumplimentar su Hoja de Servicios. Primero rellena la hoja con el servicio, luego comprueba las Malas Noticias (tira por un año, comprueba cada año). Si le pasa algo al personaje, tendrás que rehacer la hoja como sigue.

Ejemplo de personaje: (en la página anterior) Jozef Dombrowski. Alemán de origen polaco. El jugador decide que Jozef sea un regular de la Infantería hasta el 1917, cuando ingresa en las Tropas de Asalto.

Cordura: en total ha perdido 13 puntos, lo suficiente para sufrir un desorden mayor de personalidad. Sufre una adicción al juego compulsiva (sublimación del miedo a la muerte).

Habilidades:

1914-15, Ejército Alemán: 55%. 25 % Rifle, 20% Ocultarse, 10 % Vaciar Bolsillos.

1916-17, Prisionero de guerra: 30%. 20% Hablar Francés, 10% Mecánica (40% en cavar con pala).

1918, Ingeniero de Combate: 30%. 10% Ocultarse, 20% Uso de explosivos.

1920, Oficial de la Reserva Polaco. 10% Pistola, 10% Elocuencia, 10% Equitación. ♦

Gurps

Generación de personajes que vivieron la Gran Guerra

En GURPS tú decides tener un número extra de puntos de características. Corres el riesgo de adquirir también un número de puntos de desventaja. Es una ruleta rusa y es, estrictamente hablando, en contra del espíritu del juego.

Como guía, el número de CP corresponde más o menos al Peligro de toda la guerra. Servicio en combate en el Frente Oeste o Norte de Italia es razonablemente de 25 CP. Estos son atribuidos a habilidades y ventajas relacionadas con la guerra, usa las diferentes secciones de los servicios como sugerencia, pero por supuesto eres libre de elegir (después de todo esto es GURPS).

Tira 3d6 en la tabla adjunta. Ganas un número de "malos" puntos automáticamente.

En el caso de adquirir demasiadas desventajas y muy pocos puntos de Características, la mitad de los puntos de desventajas se pueden neutralizar.

Aquí van algunas Ventajas y Desventajas relevantes.

Ventajas

Oído agudo (2/+), Olfato y Gusto agudos (2/+), Vista aguda (2/+), Vigilancia (2/+), Reflejos de Combate (15), Rango Militar medio si es Retirado con Pensión decide el tamaño de ésta, Aliados, Patrón (oficial salvado por ti)...

Desventajas

Debilidades físicas: Mala visión (-10/-25), Ceguera (-50), Sordera (-20), Eunuco (-5), Dificultades para oír (-10),

Cojera (-15, -25, -35), Mudo (-25), Manco (el brazo útil) (-20), Manco (-15), Una Mano (-15), Escualido (la magnífica comida del campo de prisioneros). También desfiguramientos, poca salud, etc. Se creativo (y si no puedes ser creativo se destructivo).

Habilidades de Campo

Hábitos personales odiosos (-5/-), Sed de Sangre (-10), Matón (-10, requiere: rango militar de 2 o más), Comportamiento Compulsivo (variados/ p. ej. jugador), Fanatismo (-15), Glotonería (-5), Avaricia (-10), Sadismo (-15), Sentido del Deber (variados, hacia el país, los viejos compañeros, etc).

Otros Efectos

Alcoholismo (-15, -20), Parálisis ante el combate (-15, recuerdas al joven oficial que atravesaste con tu bayoneta en la batalla del Somme), Intolerancia (-1, -5, -10), Celos (-10, los otros se llevaron todas las medallas), Pacifismo (-15, -30), Fobias (Variado).

Ejemplo: Tienes 30 CP. con tres dados sacas un 9. Esto produce un d6x5 más un d6 de puntos automáticos. Tiras el d6 (4)x5 = 20 más d6(6) puntos. En total 26.

Coges la desventaja de tener un solo ojo por 15 puntos. Decides usar 10 puntos para reducir los negativos, con lo que te quedan 15. Decides que te hirieron en 1917. El último punto negativo es usado para un rasgo. Tu decides. 20 puntos de Caracter permanecen para ventajas y habilidades.

Puntos de Carácter Ganados	Puntos automáticos para los rasgos	Puntos negativos por desventajas en la tirada: d6x5 puntos	2d6x5 puntos
5 (en el país)	0-1	4-5	3
10	d2	5-6	3-4
15 (sección fácil)	d3	6-9	3-5
20	d3+1	7-10	3-6
25 (stándar)	d6-1	8-11	3-7
30	d6	9-12	3-8
35	d6+2	10-13	3-9
40 (matanza)	2d6	11-14	3-10

Los Cazafantasmas

Pues aquí estamos otra vez, dándole una mirada a los nuevos juegos que aparecen en el mercado. No os voy a hablar del D&D o el AD&D, para los que hemos reservado en esta ocasión el lugar de privilegio del dossier, sino de un juego que promete tardes de diversión con mucho humor.

por el Capitán Damm

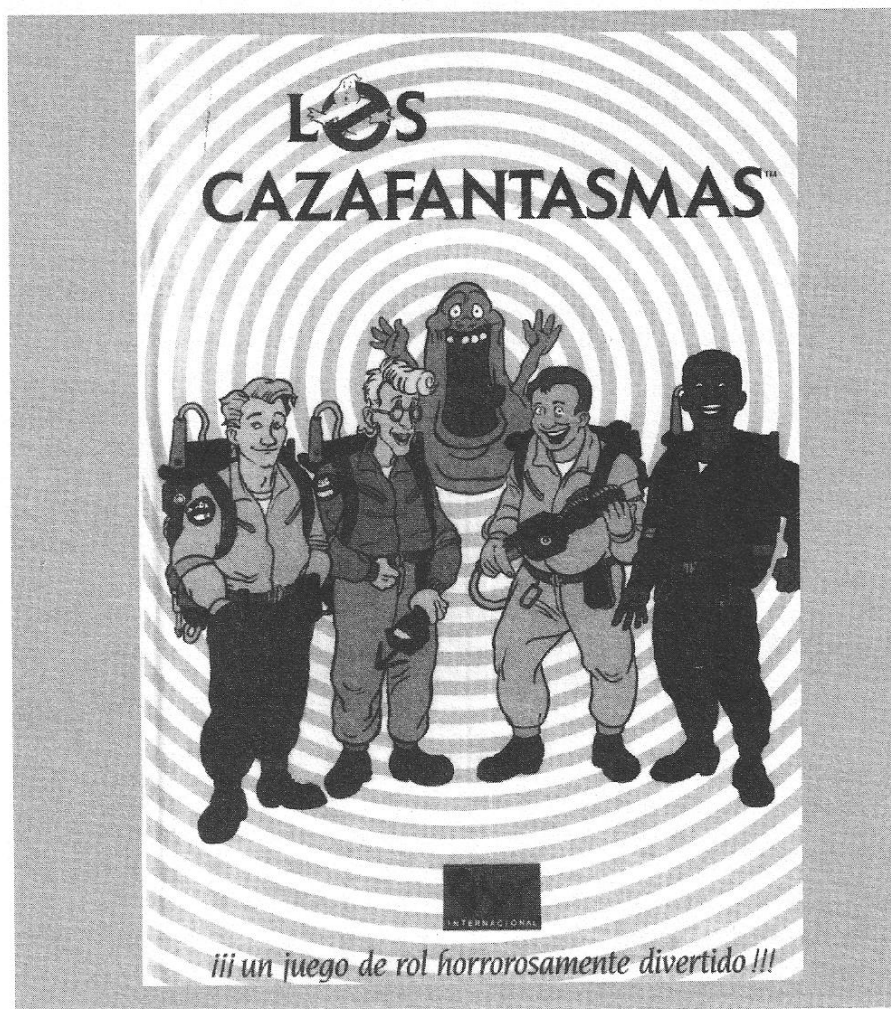
Supongo que el nombre de este nuevo juego de rol os debe sonar a más de uno. Sí, hombre aquella película (bueno películas) de unos tipos que se dedican a desrizar (desfantasmizar) la ciudad. Exactamente, pues eso es nada más y nada menos *Cazafantasmas*, una transformación en juego de una comedia de éxito. La génesis del juego tiene algo de casual, el encuentro de varios de los más conocidos diseñadores de juegos estadounidenses que, en

una noche de juerga, deciden hacer un juego a partir de una película. El resultado es bueno. Arriesgándome, ya que aún no está el juego demasiado usado como para conocerlo, diría que el objetivo de hacer algo divertido se ha conseguido. Al leer el libro (tal vez por el lenguaje utilizado) da la sensación de estar dirigido a un público más que joven, con una intención clara de hacerlo accesible a cualquiera por poco iniciado que esté en el rol, pero sin descuidar

un nivel necesario para los veteranos de estos juegos.

También salta a la vista que se ha intentado buscar una mecánica sencilla, ágil, huyendo de las excesivas normas y tablas. Un vistazo a la hoja de personaje nos lo demuestra. Las características del personaje, aquí llamadas rasgos, no son más que cuatro: coco, bíceps, acción y aplomo, y las habilidades (talentos) se reducen a una principal por rasgo que está más desarrollada en cada PJ (estrella). Las demás se pueden usar al nivel del rasgo que la rija. Respecto al sistema de comprobación (estoy hablando de los dados, merluzo) no es tampoco un prodigio de originalidad. Se usan dados de seis (variables según el número del rasgo, y añadiendo tres más en caso de ser un talento) y se confronta con una tabla de niveles de dificultad. Otra particularidad del juego es que las estrellas no mueren. Puedes quedar pulverizado por un piano que cae desde un décimo piso, chamuscado dentro de tu vehículo que acaba de explotar, etc. Algo parecido a lo que le ocurre al Coyote en su eterna persecución del Correcaminos (no os cae mal ese maldito pájaro). De todos modos el estado de salud se va controlando en el Historial Médico (lo más parecido a los puntos de vida) e influye en el uso de los talentos, y si persistes en ser un zoquete o siempre estás hecho polvo, el Fantasmaster puede decidir acabar con la vida de tu Cazafantasmas.

Frente a las estrellas se encuentra toda una colección de malvados, estúpidos, traviesos o alocados fantasmas. Los malos de la película. Es demasiado largo explicar aquí las características de los fantasmas, pero como era presumible no son iguales que las humanas. A los rasgos ya conocidos unen el de poder (que también pueden tener algunos humanos con capacidades extrasensoriales). Tu trabajo es dar con ellos y enviarlos de vuelta para su lugar de origen, enfrentándote a veces con tareas





fáciles y también con retos casi imposibles. Los fantasmas pueden ser muy poderosos, pero mientras mayor es su fuerza más debilidades (puntos débiles con los que les puedes vencer) tienen. De esta manera la cosa no se limita a una cacería, sino que introduce dosis de investigación. Puede ser más productivo descubrir que pretende el fantasma que armarse hasta los dientes.

Con los fantasmas no hay lógica

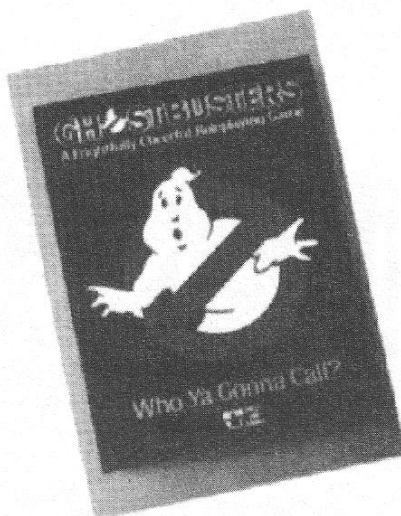
Leyendo hasta aquí podrías pensar que el juego no pasa de ser un sencillo conjunto de reglas que te permiten tirar dados en una nueva ambientación. El juego tendría un desarrollo demasiado previsible, dependiendo exclusivamente de la gracia que tengan las criaturas a las que te enfrentas, pero aquí entran en acción los Puntos de Churra y el Dado Rojo. Estos nuevos factores hacen que cualquier tirada pueda cambiar de signo introduciendo imprevistos.

Los Puntos de Churra son treinta puntos que cada estrella tiene al empezar la partida (luego irán variando por su uso o adquisición) que permiten añadir dados a las tiradas al gastarlos, incrementar el nivel de éxito de una tirada, o mitigar el fracaso para que no tenga consecuencias demasiado funestas. Estos puntos también pueden ser canjeados para aumentar rasgos. Como se ve, son uno de los bienes más preciados para la estrella. Si los Puntos de Churra desequilibran la balanza a favor de las estrellas, el Dado Rojo pone las cosas en su sitio. Este dado es uno más de los que el jugador tira en cada momento cuando realiza una acción, pero tiene la particularidad de que cuando marca seis, juega a favor de los fantasmas. Realizar algo con éxito pero con un seis en el Dado Rojo, no hace que se anule la tirada pero si complica las cosas con resultados inesperados que favorecen al fantasma (a discreción del Fantasmaster). En el caso de que sea un fracaso con un seis rojo, la cosa se complica más de lo que desearías.

Para acabar de liar las cosas, existe también la suerte (equivalente a tus Puntos de Churra) y la Ciencia y Magia, aunque ésta última es más que nada complementaria.

Una presentación mejorable

Como todos los libros publicados por *Joc Internacional* la presentación es correcta.



Tal vez se encuentra a faltar algún que otro dibujo que alegre el juego (hay realmente pocos), pero no es difícil moverse arriba y abajo por el libro en busca de la información necesaria. Por supuesto no hay ningún problema en las tablas, ya que éstas son mínimas debido a la sencillez de la mecánica. Capítulo a parte merece la cuestión tipográfica, la verdadera lástima de este producto. Todo parece indicar que el deseo de sacar a la calle el juego en coincidencia con la serie de dibujos animados de *Los*

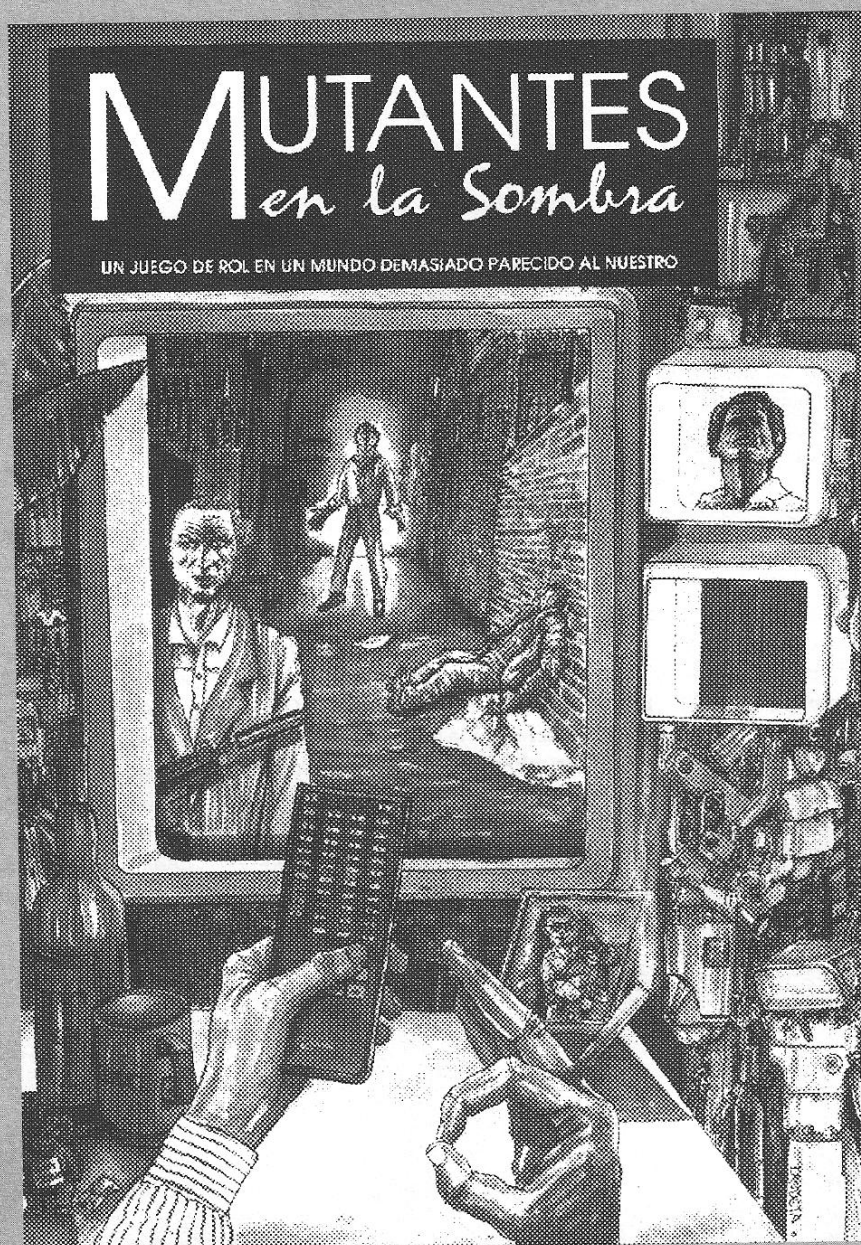
Cazafantasmas que las televisiones autonómicas están programando actualmente, ha metido más prisas de las necesarias. No me parece nada apropiado cuidar un producto en su calidad, tanto de contenido como de maquetación o impresión, y luego pifiarla por no hacer correcciones en el texto. En algunos momentos llega a ser un verdadero calvario leer algún pasaje del libro por la cantidad de erratas y palabras incomprensibles con las que te tropiezas. Esperemos no tener que sufrir más estos errores totalmente evitables. Aunque no impidan la comprensión del texto, la verdad es que molestan.

El libro está estructurado en tres partes: una Sección para el Jugador sumamente sencilla, de rápida lectura y asimilación; otra para el Fantasmaster en la que el volumen de información es mayor pero sigue siendo fácil de digerir; y una tercera con material de juego en la que hay unas prácticas fichas que pueden ser utilizadas como figuras, una extensa lista de extras, tres capítulos de ayuda para el Fantasmaster (para dirigir una aventura, diseñar una aventura, y hacer una campaña), y dos módulos. Las dos mini-aventuras que incluye el libro, *Pestes Caseras* y *Desfile de tños muertos* son de un nivel muy básico, pero apropiadas para empezar a hacer andar el juego. De todos modos ya está en la calle la primera entrega de la colección, *Pánico*, una aventura en la que ya podrás sacar todo el jugo al juego. ♦

FICHA TÉCNICA

<i>Título original:</i>	Ghostbusters International
<i>Editorial:</i>	West End Games, Joc Internacional
<i>Creado por:</i>	Sandy Petersen, Lynn Willis y Greg Stafford
<i>Autor:</i>	Aaron Allston y Douglas Kaufman
<i>Dirección artística:</i>	Stephen Crane
<i>Traductores:</i>	Xavier Salvador, Héctor González, Iván Prat y Daniel López
<i>Material necesario:</i>	Cinco dados de seis caras normales y uno rojo
<i>Edad:</i>	A partir de 12 años
<i>Formato:</i>	30,5 cm. x 21,3 cm. Tapa dura.
<i>P.V.P.:</i>	2.200 ptas.
<i>Contenido:</i>	Sección del Jugador, Sección del Fantasmaster y Sección de Aventuras (Dos módulos de iniciación).

DESCUBRE EL JUEGO DEL QUE TODOS HABLAN



LUDOTECNIA

A la venta en tu librería, tienda especializada
o directamente por correo en

LUDOTECNIA: Aptdo. Correos 1028 48008, Bilbao.
Tfno. (94) 416 04 58 (24 horas al día)



Prostituta y Pastor: nuevas profesiones para Aquelarre

Estos dos nuevos personajes puede que no sean demasiado atractivos para los que desean abrir cabezas y matar «bichos», pero para el auténtico aficionado a Aquelarre representa un reto realista de interpretación.

por **Bosco Curtu**

Prostituta

Es una mujer que se gana la vida vendiendo su cuerpo. Está educada en la calle y de allí ha aprendido sus competencias.

Competencias:

- *Discreción
- *Elocuencia
- *Robar
- *Seducción
- Comerciar
- Correr
- Escondarse
- Forzar Mecanismo
- Juego
- Ocultar
- Otear
- Psicología

Mínimos de características:

La Pj ha de tener unos mínimos de 17 o más en Aspecto y ser relativamente joven.

Limitaciones de armas y armaduras

Sólo puede llevar armas y armaduras tipo 1, sin escudo ni casco.

Nota: La Pj no puede ser noble. Sus ingresos mensuales dependen directamente de su competencia de Seducción:

- 51 - 71%: 25 monedas/mes
- 72 - 82%: 40 monedas/mes
- 83 - 00%: 65 monedas/mes
- 101 - 120%: 90 monedas/mes

Todos sus hijos, por supuesto, son bastardos.

Pastor

Campesino al servicio de un noble (o poderoso) que cuida y mantiene a su ganado. El pastor pasa todo el día, desde que sale el sol hasta que se pone, en los campos donde pasta el ganado.

Competencias:

- *Conocimiento de Animales
- *Escuchar
- *Otear

- *Rastrear
- Artesanía
- Astrología
- Buscar
- Correr
- Lanzar
- Saltar
- Trepar
- Palo

Mínimos de características

El pastor ha de tener un mínimo de 15 en Agilidad y 20 en Percepción.

Limitaciones de armas y armaduras

Puede llevar armadura de tipo 1 y 2, sin escudo ni casco. Puede manejar armas de tipo 1 y 2, así como Palo y Honda.



La influencia del alcohol en Mutantes en la Sombra

No hacen falta demasiadas explicaciones con un título así. Sin duda éste es un apartado a menudo dejado de lado en juegos con pretensiones realistas, pero en M. E. L. S. ya nunca más será necesario improvisar cuando un personaje se ponga al volante con unas copas de más.

por JuanAn Romero-Salazar e Igor Arriola Fernández

El consumo de alcohol influye en el comportamiento y en las mismas características de los personajes. Existe gran número de ocasiones en las cuales beber unas copas es algo completamente necesario dada la importancia que tiene en nuestra sociedad el hábito de la bebida como parte importante de cualquier relación social.

Las siguientes reglas intentan reflejar los efectos nocivos, pero siempre interesantes para el juego, que conlleva el disfrute de estos líquidos elementos.

La cantidad de alcohol viene medida en niveles –siendo 1 el más bajo y 5 el mayor–, en la tabla BA-1 encontrarás una relación de equivalencia entre las bebidas más usuales y la dificultad para aguantar los posibles efectos que pueda producir cada nivel.

Cada uno de estos niveles se aplica tras ser rebasado.

Por ejemplo: Julián Cuerva se encuentra con Natalia Ramos en el bar del aeropuerto de Barajas, Julián ha pedido ya seis cervezas –el avión se retrasa demasiado–, como aún no ha empezado a consumirla, no habrá llegado todavía al nivel 1, pero cuando la termine sí lo habrá traspasado y aplicaremos las reglas aquí indicadas.

En la tabla BA-2 se indican los efectos del alcohol propiamente dichos. Encontraremos los efectos divididos en dos partes:

1. Efectos inmediatos: independientes de cualquier tipo de tirada. Se sufren simplemente por haber bebido tal cantidad y se aplican antes de la tirada de resistencia los efectos posibles correspondientes a tal nivel.

2. Efectos posibles: reflejan el efecto del alcohol según el cuerpo sea capaz o no de asimilarlo. Para representar este hecho, el jugador deberá superar una tirada de Fuerza con una dificultad diferente dependiendo del nivel, apilándose todos los modificadores oportunos –Heridas, los ya provocados por el alcohol y cualquier otro que considere pertinente el D.J.–. *Estos efectos reemplazarán a los efectos inmediatos.*

Por ejemplo: Dolores Faulkner, que lleva toda la tarde en su pub favorito de Belfast,

acaba de dar cuenta de su séptimo whisky. Se encuentra ya en el nivel 3. Dolores sufre los “efectos inmediatos” por lo cual padece la penalización de -1 a todas sus características –efectos inmediatos del tercer nivel–. A continuación realiza la tirada de resistencia de los “efectos posibles” (aplicando el -1 a la fuerza por los efectos inmediatos) superándola con facilidad y por ello no sufre los “efectos posibles” de dicho nivel.

Su camarada de los Wild Geese, Mr. Kelly, haciendo gala de una más débil constitución, tras beber exactamente lo mismo y sufrir por tanto los efectos inmediatos (-1 en todas las características) trata de superar su correspondiente resistencia, pero sin lograrlo, Kelly será penalizado con un -2, en vez de un -1, a todas sus características, reemplazando de esta forma los “efectos posibles” a los “efectos inmediatos”.

Efectos del alcohol

1. Reducción de las características: dependiendo del nivel alcanzado las características sufrirán reducciones que reflejarán en él la euforia y la pérdida de autocontrol que conlleva el consumo de las bebidas alcohólicas.

2. Aumento del carisma: cuando bebes

pierdes las inhibiciones y te muestras más comunicativo y activo.

3. Pérdida de la consciencia de la realidad: el jugador tiene la mirada perdida en el infinito, balbucea y perderá con bastante facilidad el hilo de la conversación.

4. Pérdida del conocimiento: el jugador caerá inconsciente a causa del alcohol, ver “tiempo de recuperación”.

5. Intoxicación Etfica: inconsciencia precedida por vómitos y delirio. El suelo acudiría velozmente al encuentro del PJ o PNJ. Lavado de estómago y 10+1D20 horas de descanso para recuperarse. Precisa de atención hospitalaria.

6. Pérdida de memoria temporal: a partir del nivel, el jugador deberá superar una tirada de inteligencia en una dificultad indicada por la tabla BA-2, cuando la falle ya no recordará más de lo que ocurra a partir de ese preciso momento, pasando a ser un personaje controlado por el DJ.

Tiempo de recuperación

Los efectos desaparecen una hora por nivel después de la última ingestión (niveles 1 y 2). Para mayores cantidades (nivel 3 en adelante) serán necesarias 2 horas por nivel.

La desaparición de los efectos se realiza

TABLA BA-1
Niveles de equivalencia (grosso modo)

Nivel 1	3 Pintas =	6 Cervezas =	3 Copas =	6 Vinos	Fácil
Nivel 2	5 Pintas =	10 Cervezas =	5 Copas =	10 Vinos	Normal
Nivel 1	7 Pintas =	14 Cervezas =	7 Copas =	14 Vinos	Difícil
Nivel 1	9 Pintas =	18 Cervezas =	9 Copas =	18 Vinos	Muy difícil
Nivel 1	11 Pintas =	22 Cervezas =	10 Copas =	22 Vinos	Imposible



de manera gradual: al transcurrir el tiempo necesario se aplicarán los del nivel inmediatamente inferior. Los efectos aplicables son únicamente lo "efectos inmediatos".

Por ejemplo: Ismael Jackson, quien se encontraba bajo los efectos de un consumo de alcohol a nivel 3 —y es que nunca consigue pillar al Cuerva ese— padece una reducción a sus características de -1 ("efectos inmediatos" de dicho nivel). Deja de beber durante dos horas y pasa a nivel dos, cambiando la penalización de -1 por una bonita sonrisa —o quizá no, debido a su estado de ánimo—.

Si el jugador ha caído en la inconsciencia pasará sumido en la misma la mitad del tiempo necesario para su total recuperación.

Modificaciones varias (a juicio del DJ)

El DJ podrá tener en consideración algunos detalles como modificadores a las tiradas de resistencia indicada arriba. Todos los modificadores se aplicarán a la tirada de dados.

Modificadores

Comer algo mientras bebe	+1
Comida en toda regla	+3
Beber sin pausa (menos de cinco minutos entre bebida y bebida)	-1
Ingerir bebidas desacostumbradas	-2
Mezclar bebidas	-3
Ser cosaco, irlandés, escocés ...	+1
Esquimales, musulmanes practicantes, asiáticos	-1



TABLA DE EFECTOS BA-2

	Efectos inmediatos	Efectos posibles
Nivel 1	Ninguno	+ 1 al Carisma
Nivel 2	Expresión Alegre	- 1 a todas las características, voluntad para rechazar cualquier otra bebida alcohólica que se le brinde en dificultad normal.
Nivel 3	- 1 a todas las características. Superar una tirada de Inteligencia normal para recordar lo que ocurre a partir de este momento.	- 2 a todas las características, Voluntad para mantener la conciencia de la realidad (1) en dificultad normal.
Nivel 4	-2 a todas las características. Superar una tirada de inteligencia en dificultad difícil para recordar lo que ocurre a partir de ese momento.	- 3 a todas las características, Voluntad en dificultad normal para no caer en la inconsciencia .
Nivel 5	-3 a todas las características. Superar una tirada de inteligencia para recordar lo que ocurre a partir de ese momento.	Inconsciencia directa y fuerza en dificultad normal para no sufrir una intoxicación etílica.

Contacto

Para dar comienzo a este módulo será necesario que los Pjs estén caminando por algún camino solitario. La localización exacta no tiene importancia, evitando así problemas de desplazamiento, pero será necesario que el camino discurra por una zona montañosa, boscosa y poco frecuentada. Cada árbitro del juego escogerá pues la zona teniendo en cuenta la última posición de sus jugadores en su anterior partida.

por David Revetllat i Barba

Caminando

A medida que los Pjs avanzan, irán distinguiendo cada vez con mayor claridad a un hombre sentado a lo lejos, al parecer descansando. Va totalmente cubierto con una especie de hábito negro, sucio y andrajoso. Junto a él, en el suelo, hay un bastón mal cortado y grueso, que probablemente le sirva para caminar. Las ropas cubren todo su cuerpo, y difícilmente se le pueden ver la cara o las manos. Cuando los Pjs lleguen por fin hasta él, los saludará muy amablemente y les preguntará qué hacen por estos lares. Sea como sea, les advertirá que se encuentran en una zona misteriosa y, invitándoles a beber de un odre de vino que lleva consigo (del cual beberá él primero para evitar que los Pjs piensen algo malo), les ofrecerá contarles cierta historia si a cambio le dan, como pobre vagabundo, alguna moneda con que comprar comida en algún lejano pueblo. Si le preguntan hacia dónde se dirige, el vagabundo va en dirección contraria a la de los Pjs. Si acceden les explicará que abandonando el camino para dormir ha visto esta noche pasada, allá detrás de las montañas, extrañas luces de colores que no tienen nada de natural. No se atrevió ni a acercarse por miedo, pero él cree que sólo puede ser cosa del demonio, y en cuanto haya descansado un poco piensa alejarse de estos lugares extraños lo más rápidamente posible (aunque no lo hará hasta que los Pjs hayan marchado, a no ser por un caso de fuerza mayor, es decir, que a los Pjs les vengan ganas de cargárselo).

Nota para el Dj: El hombre tiene tanto interés en ocultar sus manos y su rostro ya que está enfermo de Peste (ver manual, pág. 63) y tiene un asqueroso y negro bubón en su cuello. Cualquier Pj que beba del odre de vino que el mendigo les ofrece tiene un 75% de posibilidades de contraer, asimismo, dicha enfermedad.

Fuera del camino

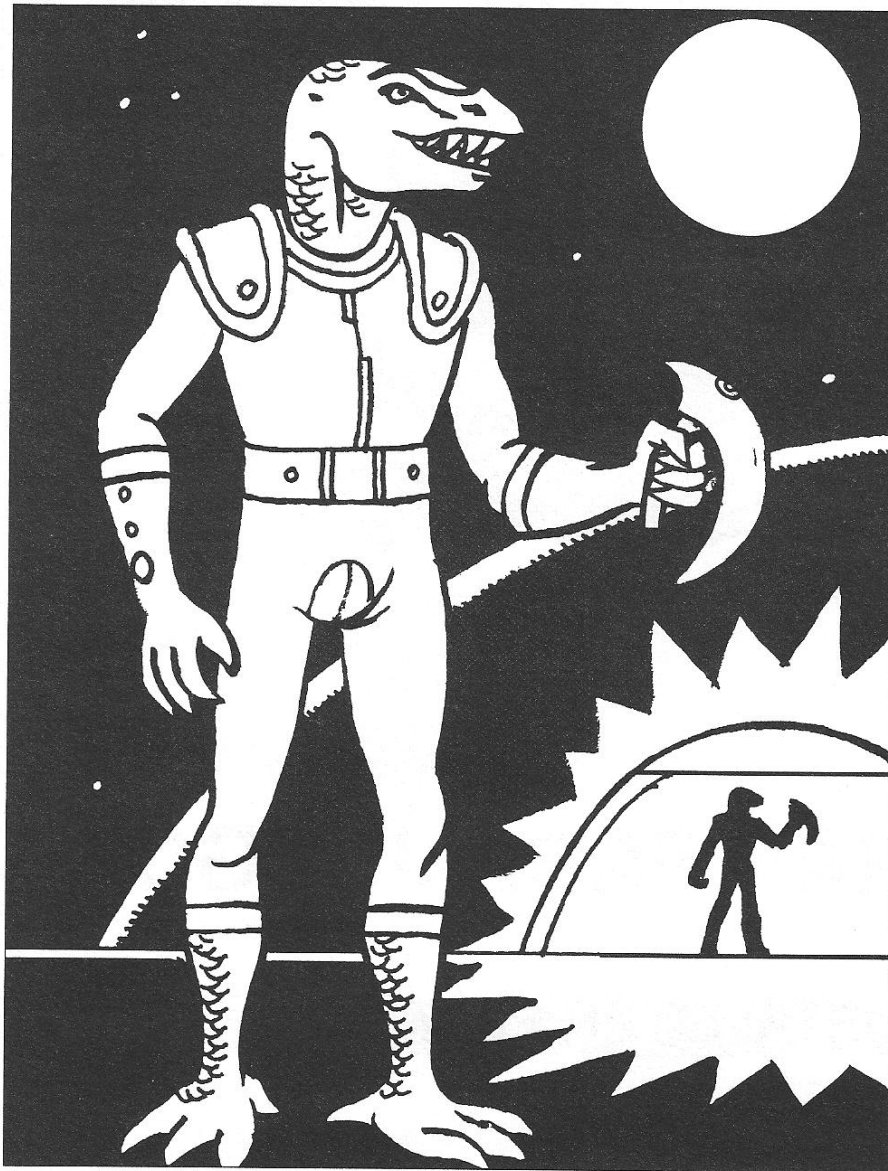
El vagabundo les habrá indicado claramente de que dirección provenían las demoníacas luces. Deberán abandonar el camino, que en esos momentos discurría de norte a sur, para dirigirse hacia el oeste, donde se encuentra la zona montañosa señalada. Pueden distinguirse desde el camino dos masas montañosas, una más al norte y otra más al sur, y un pequeño valle entre ambas, por el que sería más fácil pasar. La vegetación, cuando no es boscosa, está formada por pequeños arbustos atravesables fácilmente, al igual que los bosques. Sólo las zonas rocosas causarán problemas de despla-

miento por lo arisco del terreno, reduciendo el movimiento a la mitad. Una vez pasados los macizos, la figura que resaltarán más entre el desolado paisaje será la de un viejo castillo en lo alto de una colina. Un bosque tapa la vista de la zona suroeste, pero pasado el valle entre los macizos, podrán ver que sólo está formada por unos cuantos montes.

El viejo castillo

El castillo está abandonado desde hace casi un siglo. Actualmente se encuentra en un estado algo ruinoso, y carece de mobiliario en general (salvo restos de algunos muebles podridos, que sólo servirán como leña). Es un castillo de tamaño pequeño, formado básicamente por una muralla con foso (seco), una edificación central, y los restos de lo que parecen unos establos, una forja, y pequeñas casuchas de barro y paja. Los Pjs podrán pasarse investigando, registrando y buscando puertas o pasadizos secretos todo el tiempo que quieran por el castillo. Da igual, porque en él no hay absolutamente nada de interesante (motivaciones históricas aparte) salvo cuando, después de haberlo registrado todo, llegue por fin la noche, y tengan que prepararse para dormir (fuera está absolutamente oscuro, ni tan sólo hay luna llena). Más o menos a tres horas pasada la media noche, si alguien está despierto podrá ver unas extrañas luces (si está al lado de alguna ventana o obertura que dé al sur), y se escucharán extraños zumbidos si se pasa una tirada de Escuchar, con un malus del 30% los que estén durmiendo, despertándose si lo oyen. El conjunto tiene todo el aspecto de una demoníaca celebración. Si a los Pjs se les ocurriera ir hacia allá, no tendrían ningún problema para guiarse hacia las luces, pero no verían ni torta, aunque siempre podrían llevar encendida una antorcha o similar...

Si deciden esperar a la mañana, sólo podrán encontrar el lugar donde había pasado todo con una tirada de buscar partida por dos, debido los innumerables montes, y pequeños valles formados, todos casi idénticos, y debiendo preguntar antes a los jugadores quién encabezará la búsqueda, siendo éste el único que realizará la tirada. Si la consiguen, llegarán hasta una zona con unos cuantos árboles, y a través de ellos podrán ver algo sorprendente, una especie de pequeña y negra colina con una puerta de entrada, y a dos interesantes personajes ante ella que no recuerdan sino a dos demonios, parecidos a lagartos pero que caminan como los hombres, y que están cubiertos por brillantes y extrañas armaduras.



Los que no pasen una tirada de Racionalidad se desmayarán, y lo último que verán los que no se hayan desmayado será como de un extraño objeto esférico que los dos seres sostienen surge un rayo maléfico que los deja inconscientes.

En el caso de que decidieran esperar otra noche, en el castillo o donde fuera más o menos a media noche podrían observar de nuevo el mismo fenómeno, pero esta vez sin ruidos...y, a los 10 minutos aproximadamente, estuvieran haciendo lo que fuera, podrían observar como de repente la luz se hace más grande ensanchándose, hasta dividirse en dos al cabo de dos segundos, y esa segunda luz, como por arte de magia, de repente se dirige directamente en línea recta hacia ellos, agrandándose por momentos...

En cualquier caso, una vez los Pjs hayan

visto los extraños fenómenos, los que superen una tirada de Leyendas podrán recordar una vieja historia al respecto que cuenta que cada cierto tiempo se reúnen un cierto número de grandes brujos venidos de muy lejanos y diversos lugares para celebrar una ceremonia de invocación de demonios, y para ello de noche hacen un gran fuego que produce extraños colores y se oyen extraños sonidos. Además, las almas de quienes ven a los demonios invocados se pierden para siempre, abandonando sus cuerpos al momento...También recordarán que la leyenda dice que tales demonios pueden volar de noche para capturar a sus presas...

La aventura continúa

Sea como sea, despertarán en lo que

parece una cueva, en un pasillo que sólo tiene una dirección. A partir de ahora los Pjs no tendrán más remedio que deambular por él y superar ciertas pruebas, pasando por una serie de cavernas. Cada vez que superen la prueba de la caverna en que se encuentren en esos momentos, se abrirá una puerta que les llevará a otra contigua. Si pasan más de dos horas sin que sean capaces de resolver el enigma de cada caverna, ésta empezará a llenarse de extraños humos que los dejarán en un extraño sopor, y al cabo de cinco horas despertarán en el castillo. Todo habrá acabado, pero sólo recibirán 10 puntos de recompensa. Si superan todas las pruebas, habrán ganado 40 puntos de recompensa.

Llevarán encima todo lo que ya llevarán cuando llegaron al mundo desde el vientre de su madre: en otras palabras, los hideputa de los demonios les han dejado totalmente en cueros.

Las cavernas son las siguientes:

Caverna 1

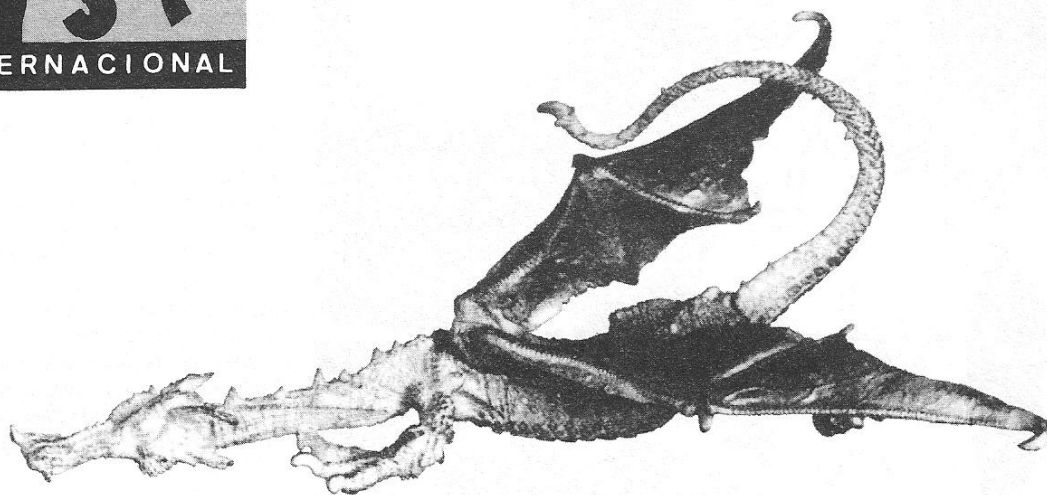
Se llega a ella a través de un oscuro corredor. Puede distinguirse lo que parece una puerta de roca pura (completamente irrompible e inamovible, como todas las puertas que encontrarán). La puerta cerrada está justo enfrente de por donde han entrado, y en cada una de las paredes de los lados de la cuadrada habitación, sobresale una especie de palanca en forma de palo. Además, al pie de cada palanca hay una especie de recipiente (del mismo material que las paredes) y un pequeño agujero encima de éste, de unos 30 cm. de diámetro. Por cada tres pulsaciones de la palanca de la derecha, oirán extraños ruidos detrás de la pared, y finalmente aparecerá una bola de unos 20 cm. de diámetro por el agujero, yendo a parar al recipiente. La puerta cerrada se abrirá si se han realizado 20 pulsaciones en menos de cinco minutos.

Caverna 2

Una vez abierta la puerta, ésta conduce a otro corredor, el cual acaba en una nueva sala, con otra puerta cerrada enfrente. En el lado izquierdo hay una extraña plataforma, y en ella cuatro agujeros de diferentes formas: un círculo, un triángulo, un rectángulo, y un cuadrado. En la pared derecha, hay algo similar a un armario empotrado hecho de metal, con cuatro cajones, a una altura de un metro todos ellos. En cada cajón hay una figura que encaja exactamente con los agujeros, y si las colocan todas correctamente, se abrirá la siguiente puerta. Si las colocan erróneamente sonará un frenético zumbido durante unos segundos, que dejará a los Pjs atontados durante unos cinco minutos, pero podrán reintentarlo nuevamente. Sin embargo para poder levantar cada figura, será necesaria una



RAI PARTHA



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO

Metal Magic



Información y Catálogo:

c/. Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona



tirada de Fuerza x 5 en porcentaje. Todo en la caverna (y en todas las demás) es irrompible.

Caverna 3

A través de un nuevo corredor llegarán a esta nueva caverna. En cuanto hayan entrado en ella se encenderá una luz increíblemente brillante que los dejará ciegos durante unos pocos segundos. Cuando recobren la vista, podrán ver que hay una nueva puerta, pero delante de ella hay un guerrero vestido de pies a cabeza con una extraña armadura metálica. No parece ir armado. Tienen la iniciativa los Pjs. Si no le atacan, el monstruo empezará a moverse arriba y abajo diciendo algo así como "¡bip bip!, ¡bip bip!". Una tirada de leyendas hará recordar que los demonios de la leyenda anterior saben invocar conjuros. Si decidieran atacarlo, no se defendería en

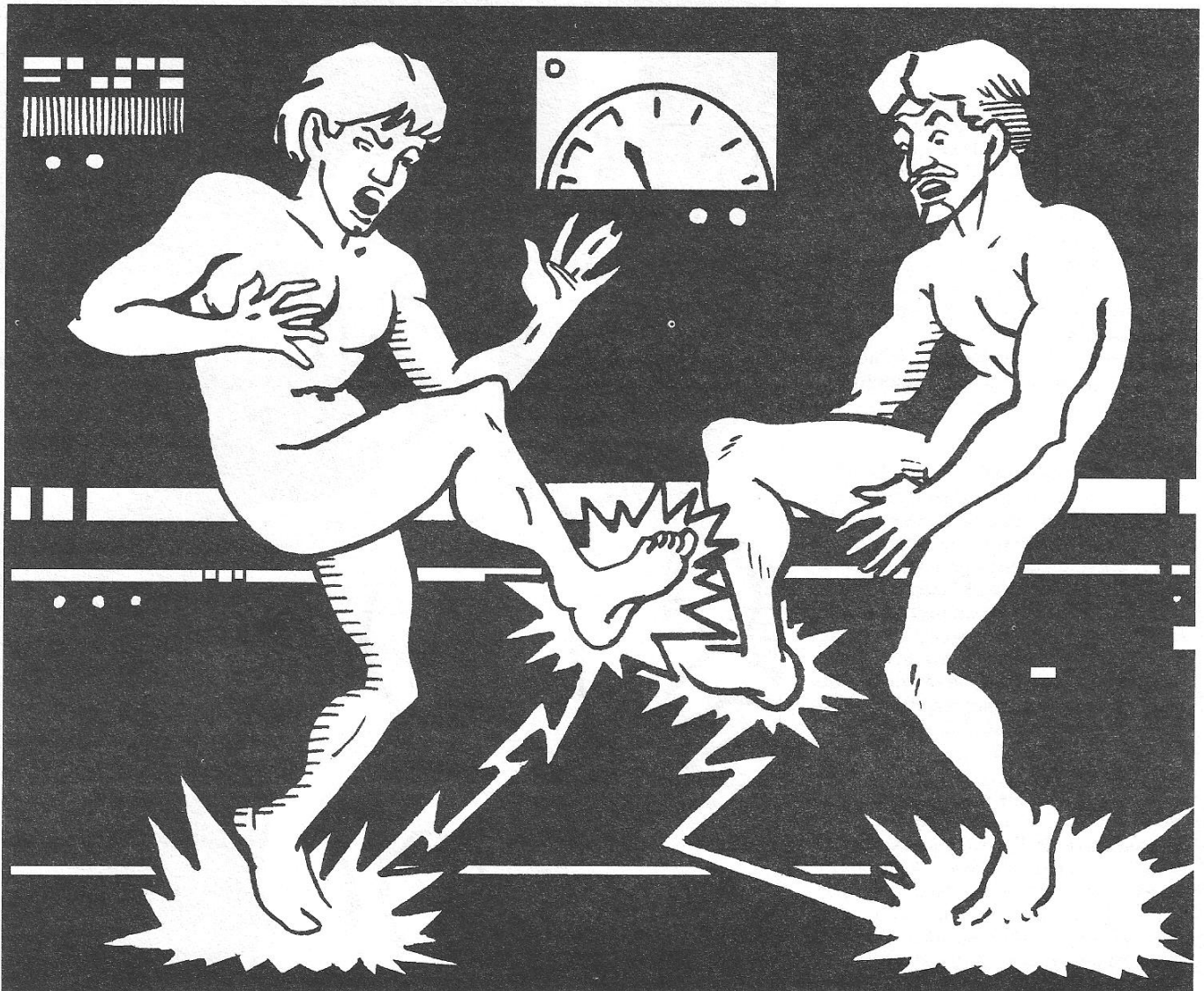
absoluto, y en un momento caería destrozado mostrando lo que realmente era; un demoníaco y extraño invento formado por extrañas y diminutas piezas de metal, como tuercas, varillas, y similares... Si se cargan el raro aparato, se abrirá la puerta, pero si esperan 10 minutos sin hacerle daño mientras camina arriba y abajo, acabará por pararse y acto seguido se abrirá también.

Caverna 4

Se encuentra directamente conectada a la anterior. A cada lado hay una puerta cerrada. La de la derecha es como las anteriores, pero la de la izquierda está hecha de madera. En realidad se trata de una falsa puerta de madera pegada a la pared, cosa que descubrirán si intentan romperla. Si sólo prueban a abrirla a empujones, puede que acaben con algún hombro dislocado,

porque la pared que hay detrás es tan resistente como las demás. En frente verán una nueva palanca, sin embargo esta vez la forma de escapar será diferente. Cada 2D3 minutos sonará un zumbido, y si en menos de cinco segundos no han pulsado la palanca, recibirán todos fuertes calambres que los dejarán imposibilitados y tumbados durante el siguiente asalto, aunque si dejan de tocar el suelo no recibirían más tales calambres. Pulsando la palanca en los cinco segundos posteriores al zumbido podrán evitarse el mal trago. Si hacen esto cinco veces, finalmente se abrirá la puerta de la derecha. Cualquier otra forma de pulsación de la palanca fuera de la definida u otra acción, será infructuosa.

Todas las anteriores salas eran de color azul claro y las paredes eran algo rugosas. Las siguientes serán de color azul oscuro y de paredes completamente lisas.



ALEX.

Caverna 5

Tras un angosto corredor se llega a esta nueva cámara. De nuevo en frente la típica puerta cerrada. En la pared derecha hay una extraña caja rectangular pegada a la pared, y en la izquierda un pequeño saliente, plano en la superficie superior. En la repisa hay cinco piezas de metal de forma cuadrada y con extraños dibujos, formados por diversos círculos en su mayoría. Si examinan la caja, de color verde, observarán que tiene una pequeña ranura en la parte superior, otra en la inferior, y 16 diminutas palancas en el centro. Colocando una de las piezas por la ranura, se oye un zumbido ininterrumpido, y si accionan las palancas (en cualquier combinación) oirán extrañas voces provenientes de la caja, pero no entenderán nada. Una tirada en Leyendas lo relacionará todo con una tal "Caja de Pandora", donde se encuentran todos los males de la humanidad encerrados, dejándolos escapar si se abre. De todos modos, si meten las cinco piezas por la ranura, tendrán paso libre.

Caverna 6

La puerta de salida (cerrada, claro) es inaccesible debido a una reja que divide la habitación en dos. A cada lado de la puerta hay un extraño cuadrado del cual emana luz. En el suelo, en la parte en que se encuentran los Pjs, hay dos palos de un metro y medio cada uno. Uno es más grueso y está agujereado por dentro. Si unen los palos, con ellos podrán alcanzar los cuadrados.

Pulsando el de la derecha, se abre la puerta, y pulsando el de la izquierda, la verja sube.

Caverna 7

Puerta cerrada al fondo. En el techo están colgando unos extraños objetos alargados, en forma de media luna, y de color amarillo con algunas manchas negras. Por el suelo hay desperdigadas tres grandes cajas, de tres tamaños diferentes. El techo está a tres metros de altura, pero un individuo muy bajo con ayuda de las tres cajas puede llegar hasta los extraños objetos. Si así lo hacen, habrán conseguido un extraño fruto, que si se le extrae la piel resulta muy apetitoso. Acto seguido se abrirá la puerta.

Caverna 8

Esta se ve bastante más compleja. En la pared derecha hay una serie de diez pequeños cuadrados de diversos colores, que desprenden cierta luz. En cuanto todos los Pjs se acerquen un poco, los cuadrados empezarán a iluminarse uno a uno con mayor intensidad y de forma aleatoria, al tiempo que suena una nota musical correspondiéndose con cada diferente cuadrado. En cuanto la serie haya acabado, se encenderá

en la parte superior un gran cuadrado de color verde, y sonará un zumbido grave. Los Pjs podrán evitar una nueva tanda de calambres si apretando los cuadraditos reproducen de forma exacta la serie en menos de diez segundos (al final de los cuales el zumbido grave cesará, se apagará el recuadro verde, y notarán el calambrazo que los dejará inservibles en el suelo durante tres asaltos). Para conseguir repetir la serie, el que decida intentarlo deberá pasar una tirada de "Memoria", con un bonus de un 10% (acumulable) si ha prestado atención con anterioridad. Si consiguen acertar diez series, se abrirá la puerta.

Caverna 9

La puerta cerrada está en la pared dere-

cha. En la pared izquierda hay nada menos que un cofre lleno de diversos objetos dorados. Son de oro puro, como podrá saber quien pase una tirada de Conocimiento Mineral. Sin embargo, cada vez que alguien coja uno de los objetos, sonará un zumbido increíblemente molesto. Si dejan pasar treinta minutos desde la última vez que tocaron uno de los objetos, o los tocan quince veces, se abrirá la puerta. El zumbido sonará tanto si lo tocan con las manos como a través de cualquier otro utensilio. Si llegan a oír el terrible zumbido quince veces, cada uno de los Pjs tendrá un 60% de probabilidad de contraer una intensa fobia a todo metal dorado.

Si han conseguido llegar hasta aquí, entrarán en una nueva caverna totalmente





diferente. La puerta se cerrará detrás de ellos y se encontrarán en lo que parece una jaula gigantesca, con barrotes de un oscuro metal. Acto seguido verán como se abre otra puerta, fuera de la jaula, y por ella salen los dos seres descritos anteriormente (si no los vieron antes, describirlos y hacer las tiradas correspondientes. Llevarán una especie de ballesta negra en sus manos, y se prepararán para disparar a algunos de los Pjs. Los Pjs pueden intentar esquivar todo lo que quieran, que al final les darán con un disparo u otro. En concreto, los seres escogerán a aquellos que se hayan contagiado de la Peste Bubónica del viejo de la Introducción. Lo que les disparan (un extraño tubo transparente y duro, en cuyo interior hay un líquido amarillento que es

introducido en los cuerpos de los Pjs a través de una finísima aguja que parece hueca por dentro) los inmunizará de la enfermedad. Los efectos durarán hasta un año, eliminando cualquier nueva posibilidad de contraer dicha epidemia. Acto seguido, se abrirá una trampilla y todos caerán por ella yendo a parar al suelo ya en el exterior. Inmediatamente, ante sus perplejos ojos, toda la caverna empezará a elevarse y en un segundo se perderá en el cielo.

Quien no pase una tirada de Racionaliad, perderá 20 puntos de dicha característica. Las ropas y objetos personales de los Pjs se encuentran al lado, en unos extraños arcones de forma cúbica hechos con un material bastante débil (cajas de cartón).

La verdad

Dos destacados estudiantes que están a punto de doctorarse en cerebrología xenológica de diversas especies animales y en especial las semi-inteligentes, Skinnar Ne Oktist y Warstorn Dike Kölr, han llegado al planeta Tierra con ese fin.

Por desgracia han tenido una avería en su nave-laboratorio, y tendrán que quedarse algo más de lo previsto en el planeta. Realizan sus reparaciones de noche, porque les molesta muchísimo la elevada temperatura que produce la cercanía a la estrella amarilla, y sus ciclos circadianos les tienen acostumbrados a dormir de día. En concreto para su tesis buscan grupos de sujetos (no individuos aislados, ya muy estudiados) interesantes para observar cómo interactúan en el medio ambiente en conjunto, qué conductas muestran cuando están acompañados de otros congéneres, y otros aspectos sociales.

Eso sí, están más que hartos de que planeta al que van, planeta que los confunden con seres mitológicos encarnadores del mal, probablemente por su aspecto físico. Miden unos dos metros y, aunque son también bípedos con dos brazos y cabeza, todo su cuerpo recuerda a un gran lagarto, cubiertos de escamas, y con un gran y alargado hocico con múltiples y afilados dientes.

Si los Pjs llegan a verlos desde los árboles, deberán hacer una tirada de RR. Si no la pasan, querrá decir que los habrán confundido con los demonios de los que habla la leyenda, y se desmayarán (creyendo que sus almas se han vaporizado y perdiendo 10 puntos de RR). Cuando los extraterrestres salen al exterior, llevan siempre consigo en una de las manos una especie de media luna esférica, con sus dos puntas unidas por una barra por donde las sostienen. Se trata de dos armas aturridoras. El usuario sólo tiene que enfocar hacia algún sitio, y el ser vivo animal que se encuentre

en él, aunque esté escondido, queda enfocado. El aparato se ocupa de calcular la descarga necesaria para dejarlo solamente aturrido en el caso de que el usuario se decida a disparar. Por ello, los que no se desmayen y crean por ejemplo que son humanos disfrazados, serán aturridos inmediatamente por los disparos de los visitantes (pueden hacer tres disparos por asalto a tres blancos diferentes, con un porcentaje del 100%).

Si no encontraron el lugar en que se encontraban los dos investigadores, entonces habrán visto como de noche se les acerca una gran bola de luz. Se trata de realidad de un robot aturridor, con mecanismos de propulsión que dejan ver una gran luz, que han enviado de inmediato al haber registrado en los sensores de su nave actividad neural de un grupo de seres semi-inteligentes. Los Pjs también tendrán que hacer una tirada de RR en este caso, con los mismos resultados que los citados anteriormente. Si no hubieran superado la tirada de Leyendas, simplemente confundirán a los lagartos y a la luz con demonios menores y una bruja respectivamente, también con efectos de desmayo si fallan y pérdida de 5 puntos de RR. Los puntos de RR que habrían perdido son los mismos que ganarían en caso de que pasaran la tirada.

Las cavernas que han visitado forman parte en realidad del laberinto instalado en la parte inferior de la nave-laboratorio. Está completamente iluminado, adecuado a la visión de los humanos. Hallarán algunas salas, en las cuales tendrán que resolver pequeños problemas para poder seguir adelante. La nave tiene en su totalidad, tanto por fuera como por dentro, aspecto rocoso (sus constructores habitan en casas-caverna, y han seguido con su estilo familiar). Está compuesta de tres pisos de tres metros cada uno en su interior, y las paredes exteriores miden un metro. Aunque el aspecto sea rocoso, está hecha completamente por un metal casi indestructible. En el piso superior se encuentran las habitaciones y la sala de control. En el medio, a cada lado, un cañón láser de alta potencia, y la sala de máquinas. Finalmente, en el inferior están el espacio destinado al laboratorio convertido en un gran laberinto, la sala de carga y algunas celdas. Diversas escalerillas conectan todas las zonas, excepto el laberinto, que está aislado, a excepción de una puerta que da a la bodega y que sólo se puede abrir desde ella, y la que da al exterior y que los Pjs puede que hayan visto, por donde se hace entrar o salir a los sujetos experimentales. Las reparaciones hechas tuvieron lugar en el casco exterior, debido a un meteorito que chocó contra éste causando daños muy leves pero que era necesario reparar por medidas de seguridad. ●



¡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





Bambú y barro

Seguro que más de uno ya estaba pensando en venir hasta la redacción a clavarnos astillas debajo de las uñas. Pues tendrá que esperar, porque con este módulo creemos que se aplacará algo la furia de los "runequesters", que no son pocos.

por Pedro Arnal Puente

Una aventura para *Runequest Land of Ninja*. Pensada para 2-4 aventureros con experiencia, al menos uno de ellos samurai.

Ken, Den y Jen son tres Oni ligados por Bokaku a una pequeña parcela del pantano que raramente visita ser humano alguno. Bokaku, cansado de que la paz del pantano fuera continuamente perturbada por las atrocidades cometidas por los tres demonios, combatió contra ellos y los atrapó en el pantano, condenándoles a quedar por siempre confinados en su parte más oculta (casualmente por donde los errantes PJs han pasado). Ahora van a intentar engañar a los PJs para que les ayuden a liberarse, robándole a Bokaku unas gemas de jade, único modo de ver las runas que cierran el encantamiento, talladas de tal modo que son invisibles a simple vista.

Los alegres diablillos se presentan

Los PJs han tenido que realizar un imprevisto viaje por tierra. Por desgracia el segundo día de camino les ha cogido una tormenta y, sin refugio alguno a la vista, han tenido que continuar la marcha, perdiéndose. Después para recuperar tiempo se han tenido que adentrar, muy a su pesar, en un pantano.

Llevar ya varias horas caminando por senderos embarrados, con agua muchas veces hasta las rodillas, entre cañas de bambú y árboles raquíticos (hasta el momento han perdido 12 PF), y no han salido aún del pantano. En ese momento una voz suena a sus espaldas. Si se dan la vuelta, verán a una criatura pequeña, jorobada y con un cuerno entre los ojos, en medio de la cara, que se presentará como Ken. Una tirada de Otear permitirá ver a otras dos, medio ocultas entre los arbustos y las cañas que flanquean el camino. Son muy semejantes, pero una (Den) es más alta y tiene el cuerpo lleno de verrugas, y la otra (Jen) tiene una llamativa piel roja y tres ojos.

Mientras Den y Jen se mantienen ocultos, Ken les contará a los PJs su triste historia. Ellos son lo que queda de (sólo dirá de sus compañeros que están vagando por

el pantano, atormentados por su destino) tres guerreros que una vez se perdieron en el pantano, siendo atrapados por Bokaku. Bokaku es un maligno mago que, oculto bajo la apariencia de un gran perro, encanta a todo aquél que no escapa a tiempo. Ellos no pudieron y quedaron con el horrible aspecto que los PJs pueden ver, por lo que no se atreven a dejar el pantano. Si los nobles señores se dignaran a ayudarles, matando a Bokaku y recuperando unas gemas que les ayudarán a romper el maleficio, les quedarían por siempre en deuda. Por desgracia no saben ni donde vive el hechicero (a más preguntas, dirá que es hacia el norte), ni como son las gemas (simplemente que se trata de jade pero que ignora su aspecto o tamaño).

Si los PJs piden algún pago por su servicio, Ken les asegurará que los tres guerreros les acompañarán durante dos semanas poniendo su valor de samurais a su servicio. Si los PJs piden más, se lo pensará unos instantes, y después señalará al PJ samurai, murmurando unas palabras. El PJ samurai sentirá un gran dolor en el rostro, y cuando se lo toque (u otro PJ lo mire) notará como sus facciones han quedado horriblemente deformadas, adquiriendo proporciones grotescas (-2D6 APA y -1 PG en la cabeza). Ken se desvanecerá y lo último que oirán los PJs es un coro de carcajadas y un verso: "*si tu noble aspecto quieres recuperar, las gemas me debes dar. A este sitio tráelas, antes de que el sol se ponga otra vez más*".

A través del pantano

Cada vez que los PJs pasen una hora caminando por el pantano o lleguen hasta el final de algún camino, deberán tirar en la siguiente tabla de encuentros. El número entre paréntesis que aparece en algunas descripciones es el número máximo de veces que el encuentro puede ocurrir, si después pasa, volver a tirar en la tabla.

1-2 Ningún efecto.

3-4 Laguna cenagosa: El PJ que vaya delante debe tirar Descubrir para distinguirla entre el barro, las hierbas y el agua, caso de fallar, caerá al agua y

sorprendido, deberá tirar un nadar para no comenzar a hundirse, y luego obtener dos más para salir del agua. Si se ve antes de caer, con dos tiradas de DESx5, si se va a pie o una de Montar (con un -20) si se va a caballo se evita caer.

5 Encuentro con animales salvajes (6). A determinar por el Señor de las Runas.

6 Encuentro con Kappa (2): Aparentemente se trata de una laguna de agua pantanosa (Ver encuentro 4), pero en ella se ocultan 1D3 Kappa degenerados (caóticos, tirar en la tabla de RQ básico), víctimas de una cruel broma de Ken, Den y Jen. Si alguno de los PJs se acerca al agua o cae en ella, es atacado. En caso de que caiga con el caballo, éste será atacado en primer lugar (si hay tres Kappa, dos irán a ahogar al caballo y otro al PJ).

Cara a cara con Bokaku

Una vez los PJs lleguen hasta el claro al pie de la montaña, se encontrarán frente a la casa donde vive Bokaku. El terreno que la rodea está cubierto por hierba. La casa es de un solo piso, de madera. A ambos lados del caminito de roca que lleva hasta la puerta hay un jardín de grava, exquisitamente cuidado. Colgados a los lados de la puerta hay dos carteles con grandes caracteres pintados a pincel (Pasando una tirada puede leerse: Bienvenido Visitante). Tras cruzar la puerta los PJs se encontrarán en la sala principal de la casa. En el centro, en el suelo, hay una mesa baja, y tras ella, sentado sobre un cojín de seda azul, está Bokaku.

Su aspecto es de un anciano de pelo largo, muy largo y gris. Se levanta y saluda a los PJs, honrado por su visita. Se presenta y les invita a tomar un té en su compañía. Su voz es tranquila y conversa con gran fluidez con los PJs (si algún PJ se interesa por ello, habla como un cortesano).

Si los PJs le atacan, Bokaku huirá volando, pero sólo para adoptar su verdadera apariencia, la de un gran perro, y volver para atacar a los PJs antes de que éstos



abandonen su cabaña. Su mayor interés será capturarlos vivos, antes que matarlos. Después les interrogará. Si los PJs le cuentan todo lo referente acerca del encuentro con Ken, Den y Jen, él les explicará la verdadera historia del trío. Después prometerá perdonarles su ofensa si acaban con los tres demonios antes de la próxima puesta del sol. Si se niegan, les dejará marchar sin más dilación.

Si matan a Bokaku y registran la casa, además de una gran cantidad de pinturas y tallas en madera de boj, todos los PJs podrán (pasando una tirada de buscar) encontrar uno de los siguientes objetos (tirar 1D4 para ver cual):

- Bolsa con 2D6 esferas de jade (finalmente pulidas (80 mon. cada una). Estas son las piedras que necesitan los demonios, ya que son el único medio de ver las runas que cierran el área a la que están ligados, aunque sólo dos son necesarias para ello.

- Un estandarte, matriz del conjuro espiritual Vigor-3. Sólo puede ser utilizado por iniciados budistas adoradores del Buddha Amida.

- Un largo poema religioso delicadamente redactado en dos rollos de fino papel de arroz. Enseña Invocación hasta un máximo de 45%.

- Un abanico de plata y seda (Matriz de 4 PM y del conjuro espiritual Confusión, con su uso restringido a Buke).

Si los aventureros ayudan a Bokaku a acabar con los demonios, éste les recomendará, bien enseñándoles alguno de los hechizos que conoce, bien regalándoles uno de los objetos anteriores.

Los Oni libres

Una vez tengan los Oni las gemas, si los PJs han creído sus historias, los harán marchar jurándoles por su honor reunirse con ellos en un plazo de una semana. Después buscarán las runas y las destruirán en 4D6 minutos, quedando libres.

En caso de que alguno de los PJs hubiera sufrido los efectos de las deformaciones de Ken, Den y Jen comenzarán un simulacro de conjuro curativo, que alargarán todo lo posible (cualquier hechizo de Detectar Magia revelará que todo es una farsa) con cánticos y danzas. Mientras tanto, Ken intentará destruir las runas para romper la ligadura (tarea que le tomará 4D6 minutos). Después atacarán a los PJs.

Una vez libres, si los PJs no han dejado la zona todavía, los tres Oni los perseguirán para matarlos, en agradecimiento por su ayuda. En cualquier caso, si dos de los demonios mueren, el tercero huirá. Si ven- cen, se dirigirán entonces hacia la cabaña de Bokaku, para vengarse por los años que han pasado presos de su magia.

Bokaku, Hengeyokai perro

Animal	Localizaciones
FUE 17	Cuerpo 3/13
CON 16	Mov.: 7
TAM 9	PG: 13
INT 14	PF: 33
PER 15	PM: (15+10)=25
DES 19	MR DES: 2

Arma	MR	A%	Daño	D% PA
Mordisco	9	65	1D8+2D4	— —

Esquivar: 60%

Armadura: 3 puntos de pelo y piel

Humano				
FUE 13	Piernas	3/6		
CON 24	Brazo	3/5		
TAM 9	Abdomen	3/6		
INT 10	Pecho	3/8		
PER 10	Cabeza	3/6		
DES 11	Mov. 4	PG 17		
APA 12	PF 37	PM 10		

MR DES 3

Arma	MR	A%	Daño	D% PA
Masakari	8	40	1D8+2	25 8

Esquivar: 60%

Armadura: 3 puntos de protección mágica, bajo la forma de ropa ligera de campesino.

Conjuros: (Magia espiritual 75%/50%), Curación -2, Detectar enemigos, Protección



-3. (Magia divina) Relámpago, Ilusión visual -3, Ilusión móvil -1.

Poderes mágicos: Transformación (75% de lograr una transformación perfecta de forma animal a humana), Despejar el cielo (mientras se oye un lejano toque de campanas), Curar locura.

Ken, ONI

FUE	15	Pierna D	3/6
CON	17	Pierna I	3/6
TAM	19	Abdomen	3/6
INT	13	Pecho	3/8
PER	8	Brazo D	3/5
DES	12	Brazo I	3/5
APA	2	Cabeza	3/6
Mov:	4		
PG:	18		
PF:	32		
PM:	8		
MR DES:	2		

Arma MR A% Daño D% PA
Espada 5 60 1D8+1+1D6 35 10
(Ken usa dos Espadas, una en cada mano).
Esquivar: 30%

Armadura: 3 puntos.

Habilidades: Oler humanos 80%.

Magia: (espiritual) Curación -4, Pared oscura, Rielar -2.

Poderes mágicos: Volverse Invisible, Causar Deformaciones.

Den, ONI

FUE	13	Pierna D	3/4
CON	19	Pierna I	3/4
TAM	8	Abdomen	3/4
INT	5	Pecho	3/5
PER	12	Brazo D	3/3
DES	15	Brazo I	3/3
APA	1	Cabeza	3/3
Mov:	4/14 volando		
PG:	11		
PF:	21		
PM:	12		
MR DES:	3		

Arma MR A% Daño D% PA
Yari 7 50 1D8+1 45 10
Esquivar: 30%
Armadura: 3 puntos.
Habilidades: Oler humanos 75%.

Magia: (espiritual %) mano de hierro -2, Protección -3, Curación -2, Enlentece -2.

Poderes mágicos: Provocar miedo (como el conjuro divino), volar (Mov: 14).

Jen, ONI

FUE	18	Pierna D	20/6
CON	19	Pierna I	20/6
TAM	13	Abdomen	20/6
INT	9	Pecho	20/8
PER	5	Brazo D	20/5
DES	9	Brazo I	20/5
APA	3	Cabeza	20/6
Mov:	4		
PG:	16		
PF:	37		
PM:	5		
MR DES:	4		

Arma MR A% Daño D% PA
Wakizashi 9 60 1D6+1+1D4 35 12
Esquivar: 30%

Armadura: 20 puntos.

Habilidades: Oler humanos 70%, Rastrear 75%.

Magia: (espiritual %) Curación -2, Movilidad -3, Detectar magia, Detectar oro, Fanatismo, Fuerza -1.

Poderes mágicos: Piel Dura, Desaparecer a voluntad, Causar parálisis (Tratar como una enfermedad que ataca la DES).

Kappa

FUE	18/12/20	Pierna D	4/5
CON	18/21/20	Pierna I	4/5
TAM	7/4/8	Abdomen	4/5
INT	8/9/11	Pecho	4/6
PER	13/6/6	Brazo D	4/4
DES	15/15/16	Brazo I	4/4
APA	9/4/11	Cabeza	4/5
Mov.:	3/6 nadando		
PG:	13/13/14		
PF:	36/33/40		
PM:	13/6/6		
MR DES:	3/3/2		

Arma MR A% Daño D% PA
Puño 6 60 1D6+1D4 55 -
Lucha 6 80 1D6+1D4 - -

(Es recomendable usar algún tipo de reglas especiales sobre daño con armas naturales).

Esquivar: 60%

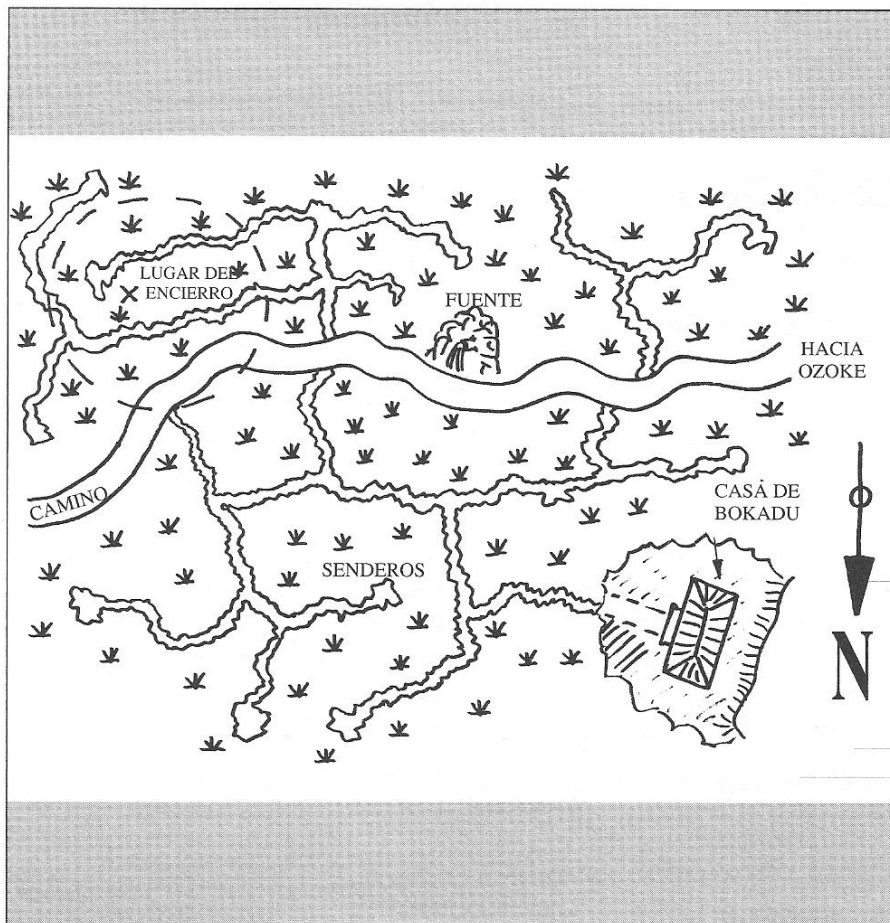
Armadura: 5 puntos de escamas.

Habilidades: Artes Marciales 40%.

Magia Espiritual: Curación -4, Coordinación -2.

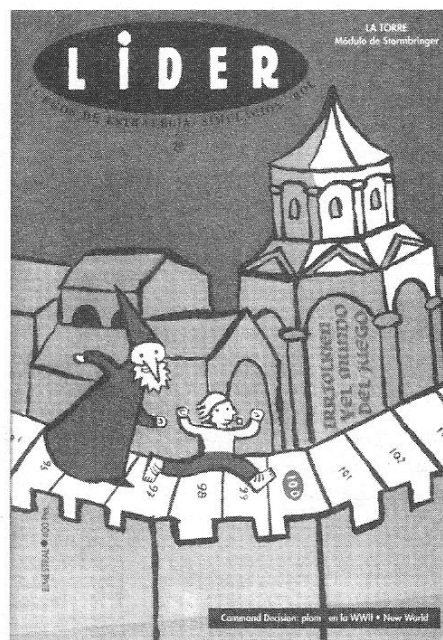
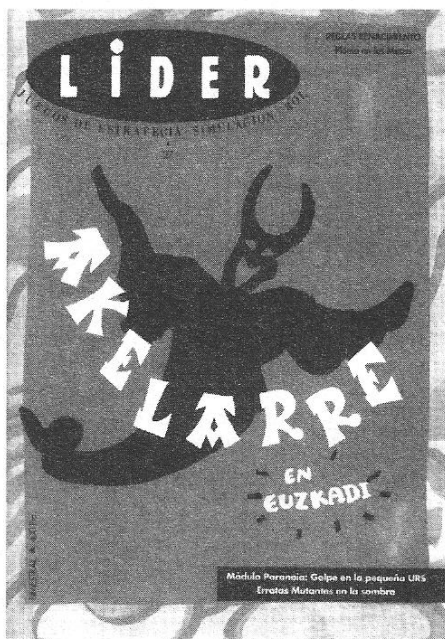
Poderes mágicos: Calmar agua, causar inundación, Crear remolino, Curar hueso roto.

Nota: Tirar rasgo caótico para cada uno en la tabla de RQ básico. ●



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

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el númerorecibiendo el primero a contrareembolso (2.100,- 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 contrareembolso, los siguientes número anteriores:

LIDER 1	☐	LIDER 6	☐	LIDER 11	☐	LIDER 16	☐	LIDER 21	☐	LIDER 26	☐
LIDER 2	☐	LIDER 7	☐	LIDER 12	☐	LIDER 17	☐	LIDER 22	☐	LIDER 27	☐
LIDER 3	☐	LIDER 8	☐	LIDER 13	☐	LIDER 18	☐	LIDER 23	☐	LIDER 28	☐
LIDER 4	☐	LIDER 9	☐	LIDER 14	☐	LIDER 19	☐	LIDER 24	☐		
LIDER 5	☐	LIDER 10	☐	LIDER 15	☐	LIDER 20	☐	LIDER 25	☐		

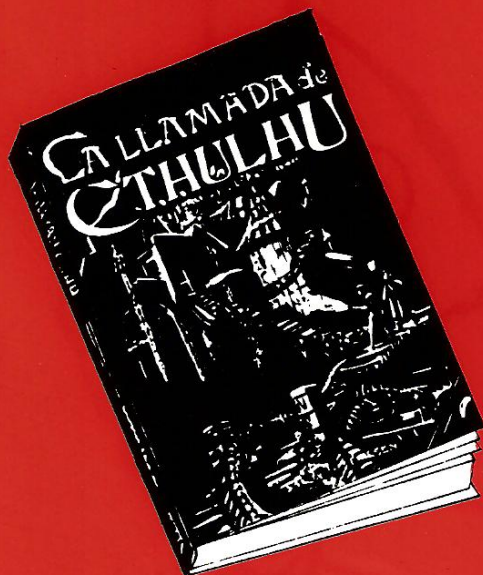
☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.100 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.

AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 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

