

L I D E R



Diplomacia

DUNGEONS & DRAGONS®

AVENTURA & JUEGO

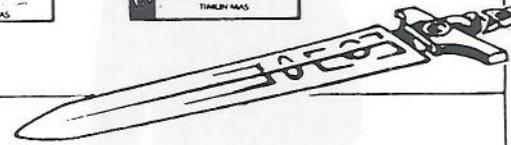


TU SUERTE DEPENDE TANTO DE TU EXPERIENCIA,
HABILIDAD Y AUDACIA COMO DEL AZAR.

UN NUEVO Y EXCITANTE CONCEPTO DE JUEGO
CON REGLAMENTO A TRAVES DE UN LIBRO.



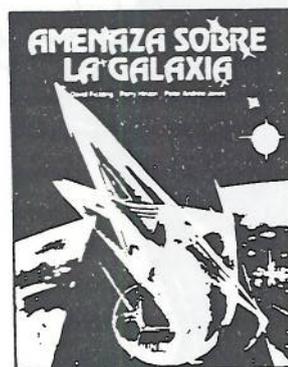
Editorial TIMUN MAS



COLECCIÓN



ENIGMA



DOS NUEVOS Y
APASIONANTES
LIBROS-JUEGO



¿Puedes resolver el enigma de la Piedra de Sangre?
¿Puedes desvelar el misterio de la Luz Negra?

Atrévete a enfrentarte al reto que te ofrece la colección Enigma.

Editorial TIMUN MAS, S.A.

Castillejos, 294

08025 Barcelona

COMMUNIKADO 2

Un esfuerzo sin precedentes de esta vuestra muy querida redacción, ha conseguido poner en la calle el número 2 del nuevo LIDER justo para el comienzo de las II Jornadas de Juegos Magna ocasión para que se reúna el Estado de la Afición, se intercambien juegos, comentarios, la gente se emborrache junta o se manifieste con lemas como "El Juego También Existe" e incluso ¿por qué no? que juegue La Redacción ha llegado a la conclusión de que dejando aparte proyectos de futuro, planes quinquenales, medidas coyunturales dentro de la problemática estructural, o simples complejos de Edipo-lo importantes que todos los que asistamos a Jesyr II nos divertamos. Quiere ello decir que con el permiso de la Presidencia, las Jesyr deben tener J de Jolgorio.

Y tras el saludo a los "jornaleros" y el pequeño pero necesario autobombo, el tema del día, que viene causando polémica entre los miembros de esta redacción: ¿Deben ser forzosa-mente los clubs lugares austeros y espartanos, única y exclusivamente dedicados al apilamiento de fichas, rodar de dados y polémica sobre reglas? ¿Para cuando un club con bar y biblioteca? Mientras que algunos dicen que la penuria de medios es la causante de que la mayoría de los locales de clubs parezcan un dormitorio del Auxilio Social, otros piensan que hay dejadez por parte de los jugadores, más preocupados en la próxima maniobra envolvente o en lanzar bien el conjuro demarras que en no tirar colillas al suelo o ver si hace falta pintura.

La cuestión tiene su importancia, porque muchos recién llegados al hobby salen corriendo al ver el primer club, lleno de extraños seres que no saben, no contestan (eso será para otro comunicado) en un entorno que a veces tiene mucho de chabola. Con un poco de esfuerzo seguro que esto se puede remediar; valga como ejemplo que ya hay locales presentables en algunas ciudades del Estado de la Afición y que debemos "entrar por los ojos" de los inocentes que todavía no conocen los juegos. Aunque otra facción afirma que ese dinero, en vez de gastarlo en imagen, hay que gastarlo en juegos. Queda abierta la polémica; escribid, gritad, manifestaos...

Frenéticamente vuestra,

La Redacción

Sumario

LIDER 2	
diciembre 87-enero 88	
Comunikado	3
El Estado de la Afición..	4
Entrevista a	
J.Zamarreño.....	6
Consultorio	
Orco Francis	7
Silencio...Se Juega!.....	8
Dossier Diplomáticos....	15
Pax Britannica,Dow In	
The King,Empire in	
Arms,Diplomacy	
La Voz de Su Master....	23
Módulo D&D	31

Equipo promotor: LIDER ediciones

Edita: LIDER ediciones

Redactor Jefe: José Lopez Jara (wargames)

Redacción, Administración y Publicidad:

Redacción: Juan Parés Mares (rol), Josep Sole (temáticos).

C/Mallorca, 339, 3 - 2 ,t: 257.73.34 08037 BARCELONA

Portada: Arnal Ballester

Composición, Maqueta: LIDER ediciones.

Colaboradores: Ignasi Sole, Climent M.Riba, Javier Hoyos, Jordi Zamarreño, R.P., Amando Suriñach.

Publicidad: Montserrat Vilà Planas

Imprime: cpda-etseib Diagonal, 647. 08029 BARCELONA

D.L. B- 8358 - 86 Tirada: 1500 ejemplares

Colaboración especial de Montserrat Ybarra en la confección de la maqueta y el aprendizaje de las nuevas tecnologías y misterios del Desktop Publishing.

EL ESTADO DE LA AFICION

ASOCIACION DE CLUBS DE JUEGOS DE ESTRATEGIA SIMULACION Y ROL

Ofrece desde el marco de la Promotora, información sobre el proceso legal para formalizar Clubs o d promoción de la Asociación de Clubs se celebra una asamblea el día 6 de Diciembre dentro de las JORNADAS DE JUEGO 87.

Cual es el objetivo de la Asociación Nacional?, ¿Qué ventajas o inconvenientes va a reportar a los Clubs y en definitiva a los aficionados en general?. Desde luego plantear aquí en un espacio reducido cual es exactamente el objetivo de la Asociación, es difícil, no obstante se hace evidente que fomentar la afición y difusión de los Juegos, apoyando iniciativas y actividades que se realicen entorno al tema, son algunos de los objetivos que propugnará la Asociación. ¿Ventajas e inconvenientes?, esperamos que todo sean ventajas, a efectos de representatividad de cara a fabricantes u Organismos oficiales, es desde luego mucho mejor dirigirse como Asociación que no particularmente o individualmente para tramitar solicitudes de subvenciones o bien sencillamente para hablar con fabricantes y hacer un Campeonato, en definitiva que los Clubs y grupos asociados obtengan de la Asociación, información y apoyo para la realización de actividades y que sus asociados tengan acceso a toda la información disponible sobre el hobby.

Promotora de la Asociación.

La Promotora se compone de: ALPHA (Barcelona), ACIES (Zaragoza), BILLARES (Barcelona) y DREADNOUGHT (Valencia). Para cualquier petición de información o del dossier elaborado debereis dirigiros a través de LIDER: c/Mallorca, 339, 3-2, 08037 Barcelona. Indicando en el sobre "Asociación Clubs Juegos".

DRAC DRACORUM

Miniatura colosal de Tom Meier de RALPARTHA. Este "Dragón de Dragones" de unos veintecentímetros, se consigue estrictamente por suscripción, y será pieza destacadísima de todo Aficionado, de alto bolsillo, por sus más de diez mil pesetas de coste. Va numerado con acreditación oficial, y llegan sólo diez para España.

Casi cien figuras ya han salido del horno de la edición europea Jeux Descartes, con moldes RAL PARTHA, y las podreis admirar en NAÏPE (Madrid), Billares Soler (Barcelona).

MICROGAMES POR CORREO

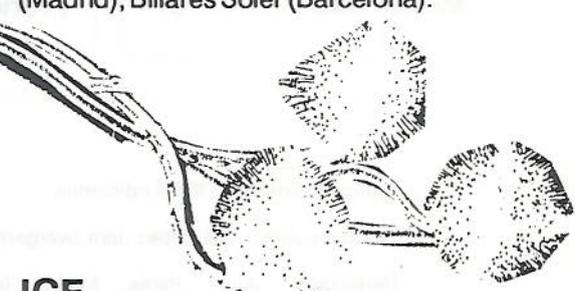
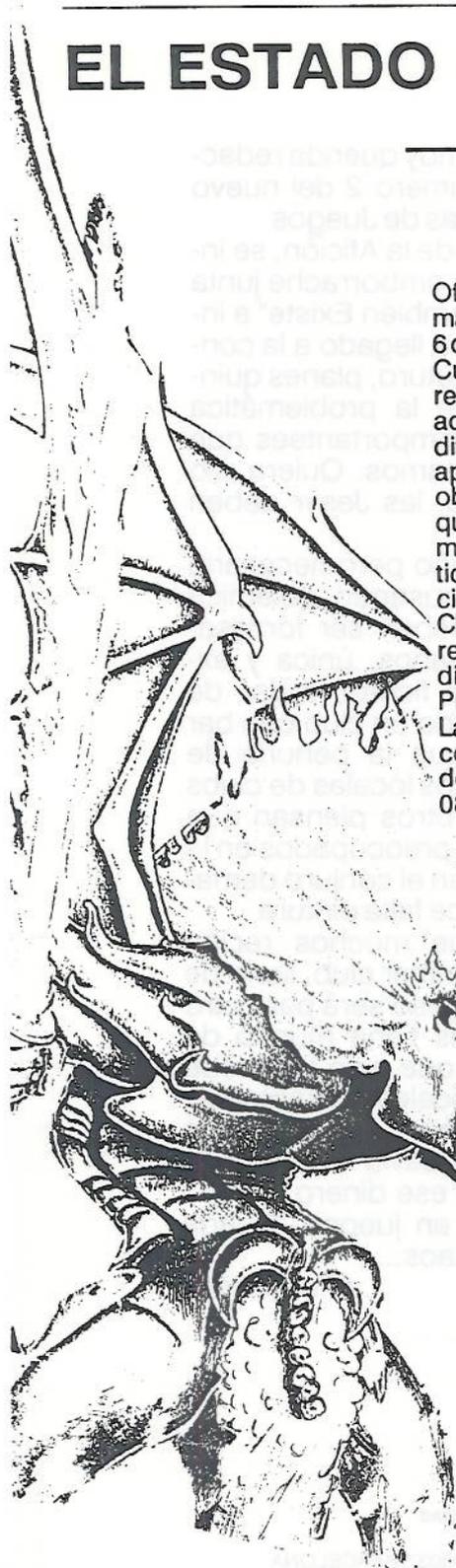
Parece ser que se dice y se rumorea, que un equipo de expertos en juegos e informática, está poniendo a punto un macroprograma de juego por correspondencia, al estilo de los que ya existen en USA e Inglaterra, y que tanto éxito están teniendo, no solo en dichos países sino incluso por aquí.

Los autores no quieren soltar prenda sobre detalles técnicos de dicho juego. Solo avanzar que: "Podrá jugar mucha gente a la vez", "Será alucinante", y la temática: ciencia-ficción. También añaden que, si todo va bien, y con la ayuda de San Apapucio (Prbto), la 1 partida podrá comenzar durante las jornadas.

Les felicitamos por la iniciativa a la par que les animamos a proseguir en su desarrollo.

ICE

Sigue anunciandose la próxima salida del módulo previsiblemente de campaña "Ents of Fangorn", junta o conjuntamente con la pantalla en forma de siete para "Rolemaster"; los tolkianos siguen de enhorabuena. Malas lenguas nos han informado que ante el previsible agotamiento físico de la Tierra Media, se está estudiando la posibilidad de sacar módulos de Beleriand. Sin comentarios.



AVALON HILL

Nos han informado de la progresiva y definitiva extinción de las siguientes especies; a saber: "Stalingrad, Starship Troopers, Arab-Israeli Wars, Guns of August, Freedom in the Galaxy, Wizards, Elric y Rury in the West". También nos adjuntan la lista de especies en peligro de extinción (extintas seguramente a mediados del 88); a saber: "Venture, Africa Korps, Stellar Conquest, Dauntless, Circus Maximus, Title Bout, USAC Auto Racing, Bali, Pro Tennis y Class Struggle". Ya sabeis los ecologistas y coleccionistas daros prisa o si no a las reservas.

Unos mueren y otros nacen; en la lista de felices nacimientos nos encontramos con un nuevo juego: "Dinosaurs of the lost Worlds".

Por su parte Rune Quest sigue ampliándose con tres nuevos módulos: "Gloranthan Bestiary", "Apple Lane" y "Snakepipe Hollow"; pronto con todos vosotros.

El **ADVANCED SQUAD LEADER** va a sentar mejor sus reales, pronto empezaremos a desmenuzarlo para gozo de los fieles fans SL. (Preguntad al Club "SL" y no os creereis sus informaciones, sobre una posible traducción de este alud de reglas).

CHAOSIUM

Dentro de la serie "Cthulhu Kits" dos novedades, por un lado el brillante kit del investigador "Investigator's Kit", que sin duda nos ayudara a no olvidarnos de aquello que nunca debimos olvidar en el hotel: por otro lado, una fantástica guía: "Petersens Guide to Cthulhu Monsters", qué comen, cómo viven, como son en realidad, sus problemas; todo aquello que siempre quisiste saber y tu master nunca te dijo; con bellisimas ilustraciones de su medio ambiente. Novedad de última hora, viene el Principe Valiente en forma de rol para amantes de la brillantina, los fans de Hal Foster están de suerte.

KJC Games

"It's a Crime" el juego por correo sobre bandas en Nueva York en el año 2000, inicia una versión continental (EURO CRIME); es decir sin participación de Británicos, y además con turnos quincenales; creame buenos lectores que es una buena noticia, más de uno hemos sufrido la mafia británica en nuestra banda ya que los jugadores ingleses utilizan la técnica de primero eliminar a los de fuera y luego ya veremos. Escribid pues a KJC Games PO Box 11 Cleveleys, Blackpool Lancs FY5 2UL UK (England). Nos veremos en New York en la "Spanish Connection".

NAC

Nuestro fabricante nacional ya está preparando sus novedades 88, y cuenta con el apoyo de la Afición más amplia, para que pueda sostener su progreso decisivo, iniciado tanto en su propio diseño de wargames, como en la introducción de los míticos SPY-TSR.

OTROS

Games Workshop, anuncia para ya mismo el "Judge Dredd Companion" -STOP- La 3a Ed de Warhammer Fantasy Battles, esta al caer -STOP- Warhammer City: Middenheim, de que va ser -STOP- Columbia Games dice que viene "Azeryan", que es un módulo "regional" -STOP-.

ROL EN CASTELLANO

DUNGEONS&DRAGONS, aun cortado su crecimiento pugna por abrirse paso entre los Aficionados y entre los fabricantes. Todos esperamos un generoso editor para su **D&D Expert**. Mientras, los módulos se suceden en **LIDER** y **TROLL**, y en una mayoría de Clubs. A partir de las series de libros aventuras de **TIMUN MAS**, que se encuentran en todas las librerías, podeis adaptarlas al juego, y progresar con vuestros personajes.

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 t: 244.43.19 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMATICOS

EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

AL HABLA CON ... JORDI ZAMARREÑO



Conocido por los aficionados veteranos, Jordi Zamarreño es un experto master de Advanced Dungeons & Dragons y Call Of Cthulhu -entre otras cosas. También es uno de los colaboradores del antiguo MSy ahora reaparece en la palestra del nuevo Líder. Aprovechando un hueco en su apretado horario, nos ha contado cosas interesantísimas sobre el hobby.

L. En estos momentos estás preparando la traducción de Call Of Cthulhu. ¿qué futuro le ves al juego en España?

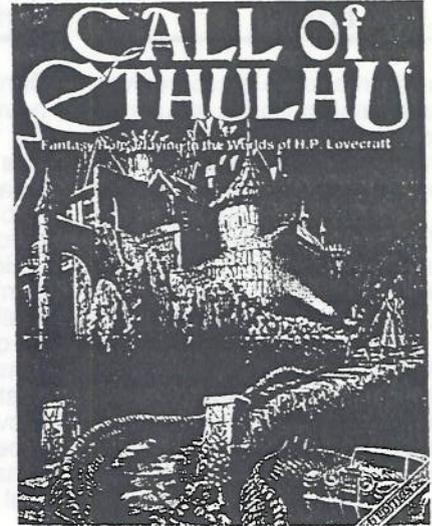
J.Z.: Bueno, creo que la ventaja de Cthulhu sobre los juegos de fantasía medieval es que hay un background literario mucho más completo. Toda la obra de Lovecraft se encuentra en castellano, y bien traducida; hay mucha gente que ha leído estas obras, incluso en las facultades se suele estudiar a Lovecraft en las clases de Literatura. Todo esto favorece la aparición del juego. Si luego van apareciendo inmediatamente módulos y ampliaciones que mantengan la efervescencia, puede ser un éxito. y yo traduciría primero los módulos más sencillos como los que se encuentran en "Asylum", o los que se muestran en el fanzine inglés "D agon".

L. Tú siempre has destacado en el D&D. ¿Qué le ves a este clásico del rol?

J.Z.: Primero que es un juego relativamente sencillo y eso hace que los novatos se apunten y se integren rápidamente en el sistema de juego. La filosofía de D&D ha variado notablemente con el tiempo, siguiendo un poco los deseos de la afición; de ser un conjunto de reglas, abierto prácticamente a cualquier universo fantástico, y en el que el master debía realizar la ardua tarea de montar los módulos se ha pasado a un juego con más módulos pregenerados, apto para jugarse en una tarde sin apenas preparación, lo que es bueno porque la gente tiene poco tiempo libre. Esto está representado por la serie de D&D básico, expert y master. En cuanto al Advanced, actualmente está sufriendo una remodelación completa; para el 88 aparecerá el nuevo Players Handbook, TSR ha realizado una completísima encuesta sobre el reglamento para ver qué había que quitar, donde había que profundizar, qué se echaba de menos... y la última gran noticia es que parece ser que SSI, la mejor firma americana de juegos por ordenador, ha comprado los derechos para sacar el D&D en programas para Atari e IBM.

L. Aparte de traducir reglamentos de juegos y escribir artículos, ¿te queda tiempo para jugar?

J.Z.: La verdad es que bastante poco. Lo que más hago es jugar con mi ordenador, porque al haber cambiado mi horario de trabajo y al tener que hacer las traducciones, me queda muy poco tiempo. Eso quiere decir que yo voy tan a menudo al club (MS de Barcelona). Aprovecho las vacaciones, cuando estoy fuera de la ciudad



Y el año que viene, en que pienso mudarme a Badalona, espero formar allí un nuevo grupo de aficionados. Esto en cuanto a juegos de rol; en cuanto a wargames encuentro que los que actualmente se juegan en los clubs son demasiado complicados, francamente, me aburre soberanamente leer reglas interminables de wargames. En el caso de los juegos de tablero, prefiero los juegos sencillos y hoy por hoy lo que está de moda en los clubs que conozco son los grandes juegos tipo Serie Europa o Longest Day. Por eso me he decantado por el ordenador, donde las instrucciones son más sencillas y la máquina te resuelve los problemas técnicos de reglas de movimiento y aprovisionamiento. Ayer, por ejemplo, me lo pasé muy bien simulando la Ofensiva del Tete en la Guerra de Vietnam. ¡Ah y también juego a rol con ordenador mediante el programa ultimall.

L. Para acabar, ¿cuándo tendremos el Cthulhu en castellano?

J.Z.: Si no hay percances, supongo que saldrá en febrero.

CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS

¿Es posible conseguir en España la revista inglesa *White Dwarf*? D.B. (Barcelona).

Espero sinceramente que no seas uno de los muchos vulgares matorcos que leen el Enano Blanco. De todos modos, estás de suerte porque en tu ciudad hay dos tiendas, Jocs&Games y Jocs i Coses que tienen a la venta la susodicha revista para fanáticos del rol.

He oído en algún lugar que se pueden utilizar los escenarios de *Advanced Squad Leader* con las reglas del antiguo *Squad Leader*, ¿es verdad o es pura propaganda?

El tema del ASL está todavía un poco verde en España, pero hay quien ha comenzado a utilizar escenarios de *Beyond Valor* y *Paratroopers* con reglas del antiguo SL. Pero, ojo, para que los escenarios tengan un mínimo sentido, deben utilizarse las reglas de la última expansión de SL, la caja de G.I. (con cosas tan importantes como la ELR de las tropas). Aún así, es posible que los escenarios no resulten muy equilibrados por cuestiones como la diferente eficacia de las MGs, las mismas reglas referentes a ELR y pérdida de calidad de las tropas, que han sido muy cuidadas en ASL, y otras menudencias. De todas maneras, siempre se puede uno encontrar en una partida divertida de SL jugando un escenario de ASL. Sobre todo si al alemán se le escucha el único 88 que tiene en el primer turno. (Nota de la Redacción: Francis es un orco de origen ruso, por lo que sus comentarios sobre juegos de la IIGM mostrarán siempre una inevitable parcialidad. ¡qué le vamos a hacer! nadie más quería hacerse cargo de esta sección).

La respuesta a la consulta del número 1.

Nuestro único suscriptor extranjero, Rasta Makari, de la República de San Marino ha resultado ganador del primer concurso; como recordareis la pregunta era si podía ser master un tartamudo.

"En nuestras partidas hemos tenido algunos masters tartamudos; y no han resultado un problema insalvable. Se tarda un poco más en acabar el juego, es verdad, pero puede incluso añadir emoción a cier-

tas escenas. De todas maneras, incluimos una prueba al tartaja antes de comenzar: le cronometramos lo que tarda en decir DOP-PLEGANGER. Todos los que rebasan los treinta segundos son rechazados.

La consulta del Orco Francis:

Algunos de vosotros conoceis la Serie Europa de la firma GDW, que viene a ser algo así como El Juego más Grande Jamás Jugado y que presenta ciertos problemas de "despliegue". Bien, han llegado a esta cueva agitados rumores de muy diverso signo sobre el juego de mareas ¿cuál de ellos es cierto?

1. La última edición de "Fire In The East + Scorched Earth" ha sustituido los mapas de papel por alfombras (con un ligero incremento en el precio).

2. Se está preparando minuciosamente una edición miniatura, que incluye lupas, pinzas de precisión y cabe en una mesa de comedor para ocho comensales.

3. Para facilitar el apilamiento, las nuevas fichas tienen un agujerito en el centro (como los antiguos dos reales) y se ensartan en alambres con una base de plomo.

4. Se acaba de lanzar en EEUU una edición del juego para ordenador IBM (system DOS) que tiene algo así como 500 pantallas (imprescindible disco duro).

5. Se incluye en las cajas del juego una nota de aviso: si no dispone vd. de una superficie libre de 100 metros cuadrados no compre este juego.

FELIZ 10 ANIVERSARIO PARA "TRAVELLER".

Hace diez veranos, alguien creyó poder llevar "el halcón milenario" a nuestras casas.

"... si el Traveller puede afectar a otros de la misma manera, estoy seguro de que va a ser un gran éxito. Lo fue. Hoy en día, no puedo imaginar Traveller y "la guerra de las Galaxias" de forma separada... pensando en uno, me vienen imágenes del otro." Loren.K.Wiseman

"Desde hace algún tiempo ir al cine a ver una película de fantasía o ciencia ficción, ya no es sólo soñar unos minutos, ahora esos sueños podemos moldearlos, podemos construir nuestro propio film, alguien nos ha dado un ligero empujón, somos capaces de crear y poner en práctica nuestras propias fantasías... Traveller me permite crear cualquier fantasía." J.Puig

"Se inició en esas chispas, casi tomó vida propia y en diez años se ha recorrido un largo camino, pero ese camino no tiene fin y puede llevarnos a cualquier lugar..." L.K.Nakason

"Hace algún tiempo que jugamos a Traveller... ahora tenemos un problema: ¿Qué hay debajo de los sectores Aldebarán, Canopus y Neworld?..." J.M.Barnero

"El trabajo de los fans ha incrementado el "background" a un ritmo sin precedentes: cualquiera puede participar. Traveller es mayor que otro JDR de bido a su extenso "background". Traveller es mejor que otros JDR debido a que cualquier fan puede contribuir a ese "background". Ed. Edwards

No vamos a recordar aquí qué es el Traveller, ni sus publicaciones, pero sí podríamos mencionar unas cifras

siempre interesantes: GDW ha creado 65 productos Traveller, habiendo realizado una tirada de 248.585 juegos de reglas y 1.487.377 publicaciones varias (No se incluyen las publicaciones con licencia de otras compañías); algún curioso podría sin pensar mucho, calcular que tanto por ciento de esta producción ha sido adquirida por hispanicos (0,00...%); a saber el consumo de otros juegos??? País!!

¿Hacia donde va Traveller ahora, qué proyectos tienen nuestros amigos de GDW?; pese a las malas lenguas, el nuevo Traveller 2300 no va a sustituirlo, y si no vean los inmediatos proyectos:

"MegaTraveller" que será una nueva edición mejorada y revisada de las reglas del juego; compuesta por tres libros de 96 pag: "El libro del jugador" con la generación de personajes en las distintas carreras y un sistema de combate avanzado; "El libro del Master" con el diseño de naves y sus reglas de combate, el diseño de vehículos, los planetas, el comercio y el nuevo sistema de resolución de las tiradas a través de las tareas; "La enciclopedia" con los listados de equipos, mapas, datos planetarios, historia, situación del Imperio y diversas ayudas al jugador. Una nueva edición ampliada y mejorada del suplemento "Naves de combate Imperiales". (cuanto más grandes mejor). Un suplemento que desarrollara el Mando Orbital y Aeroespacial. (bueno, más carreras).

Por su parte la compañía "Digest Group Publications" que está colaborando activamente con GDW, ha anunciado dos nuevos productos: "101 vehículos" el cual contendrá otros tantos diseños de vehículos de alta tecnología, según las nuevas reglas de Megatraveller. (van listos los arbitros). "Starship Operator's Manual" una guía detallada de cómo pilotar, mantener y reparar vuestra nave (falta os hacia chapuzeros). Y como siempre, miriadas de fanzines y suplementos de fugaces pero siempre interesantes minicompañías.

SILENCIO ... ¡SE JUEGA!

SECOND FLEET

La guerra aeronaval contemporánea es el tipo de combate que mayor debate y polémica suscita, posiblemente debido a que cualquier hipótesis que se formule es meramente teórica.

En efecto, desde el final de la II G.M. han sido muy pocas las acciones navales importantes que se han visto y todas las ocurridas, además, han aportado su dosis de incertidumbre sobre las tácticas y planteamientos comúnmente aceptadas.

Así, 1967 supuso la revolución táctica de la llegada del SSM al combate naval tras el hundimiento del "Eliat". 1973 y los enfrentamientos entre patrulleras lanzamisiles árabes e israelíes mostró como podrían ser las acciones de superficie futuras, presididas por los SSM y las ECM/CCEM. 1982 y las acciones aeronavales alrededor de las Malvinas, puso en evidencia que una excesiva adaptación al medio y a la amenaza previsible puede ser negativa, si la amenaza real es diferente a la supuesta; mostró la eficacia real de algunos sistemas de armas ultramodernas y supuestamente infalibles; evidenció la enorme vulnerabilidad de las construcciones navales militares de la era del aluminio y el ordenador; y revalorizó las viejas tácticas y armas que se creían ya obsoletas.

Así las cosas, ¿que ocurriría en un hipotético enfrentamiento naval entre el Este y el Oeste? VG ya nos ofreció una oportunidad de comprobarlo con "Sixth Fleet" y ahora abunda en el tema presentando "Second Fleet". Se nos traslada a las gélidas aguas del Atlántico Norte, más concretamente a lo que normalmente se conoce como "GIUK Gap", la brecha Groenlandia-Islandia-Reino Unido.

La importancia de ésta área marítima radica en que por ella deberían pasar los submarinos soviéticos que se dirigen a luchar, en una futura Batalla del Atlántico, con los convoyes de refuerzo a la OTAN asignadas a apoyar la defensa de Noruega, así como el área de actividad de los buques de superficie soviéticos de la Flota del Norte. Por otro lado, el Mar Blanco es el santuario de los SNB soviéticos. "Second Fleet" es una simulación que permite explorar esta situación. El juego es una versión modificada y mejorada del sistema empleado por su hermano, "Sixth Fleet".

Así, ahora, el sistema de detección durante la fase de acción ha variado ligeramente, pero el cambio más importante se ha producido en la detección estratégica en la que los submarinos han de ser detectados a través de tiradas de dados y las tablas correspondientes. En el terreno de la arma submarina, se incluye también la posibilidad de operar en modo profundo, lo cual hace más difícil su detección pero, a cambio, reduce su capacidad de ataque.

Una modificación más amplia afecta a los valores de combate de los aviones y buques de superficie que aparecen en el juego, muchos de los cuales han sido realizados y alterados al alza.

El juego, de escala operacional, se desarrolla sobre dos tableros de 22" x 33", representando cada hex. 46 millas náuticas y equivaliendo cada turno a 8 horas.

Dos elementos peculiares de la zona geográfica representada por el juego destacan. El primero es la línea de SOSUS (sistema de detección sonora) que se extiende a lo largo de todo el "GIVE Gap" y que facilita la detección antisubmarina de la OTAN. Los hex. de la capa de hielo son el segundo. La extensión del hielo es variable y depende de la estación meteorológica. Su efecto es ralentizar el movimiento de los buques de superficie.

Sobre la superficie de juego se despliegan y mueven fichas equivalentes a buques individuales, desde la categoría de portaviones a la de buque de aprovisionamiento, mientras que las fichas aéreas representan escuadrones en el caso de la OTAN y regimientos aéreos soviéticos. Los tipos de aviones pasan por los de ataque, intercepción, reconocimiento, antisubmarinos, de guerra electrónica y de alerta aérea temprana.

Como una de las misiones del poder aeronaval es su proyección sobre tierra firme, se incluyen fichas representando batallones paracaidistas, de comandos y de infantes de marina, muy útiles en los escenarios estratégicos donde la conquista de bases y aerodromos aporta sustanciales puntos de victoria. El combate se desarrolla de una forma híbrida entre lo operacional y lo táctico, de hecho es una abstracción del nivel táctico, simulando de una manera simple pero eficaz todas las facetas de las acciones antisubmarinas, superficie-superficie, aire-superficie, antiaéreas y electrónicas. Las reglas de juego son, evidentemente, largas pero claras y sencillas de aprender. Como ayuda al jugador, la distribución del juego en varios escenarios y la división de estos en introductorios, intermedios y avanzados, permite irse introduciendo en el mismo gradualmente, usando pocas fuerzas antes de tener que enfrentarse a escenarios más avanzados.

El juego viene previsto en su reglamento de un amplio surtido de posibilidades opcionales que añaden o realismo o nuevos retos al juego como las reglas logísticas, la utilización de armas nucleares tácticas, minado, misiles de crucero, alas emarcadas USA modificadas y unidades especiales como el B-1 norteamericano o el futuro portaviones soviético. De hecho, "Second Fleet" sólo se muestra en todo su esplendor con la incorporación de estas reglas y en los escenarios avanzados. El escenario avanzado parte del presupuesto que las fuerzas navales de la OTAN adoptarán una estrategia netamente ofensiva, tal como viene aconsejando la US Navy desde hace un tiempo. De hecho, las condiciones de victoria obligan a la OTAN a ir tan al norte como la prudencia aconseje o permita.

Con el bando opuesto, dado el reforzamiento naval soviético y el cambio de doctrina, se ha abierto un campo fértil a la especulación sobre la estrategia que adoptaría la Flota del Norte. El juego es flexible en este punto y deja libertad al jugador soviético para elegir entre una orientación defensiva, restringida, sin restricciones o el todo por el todo, la III G.M. Independientemente existe toda una serie de acontecimientos regidos por una tabla de eventos que puede introducir cambios tales como una escalada en el nivel de enfrentamiento o un armisticio repentino. En resumen, "Second Fleet" es un juego excelente en su tema, que hace sencillo jugar lo complejo, con un alto grado de exactitud en la simulación y un sistema "clean".

Javier Hoyos, "Billares"

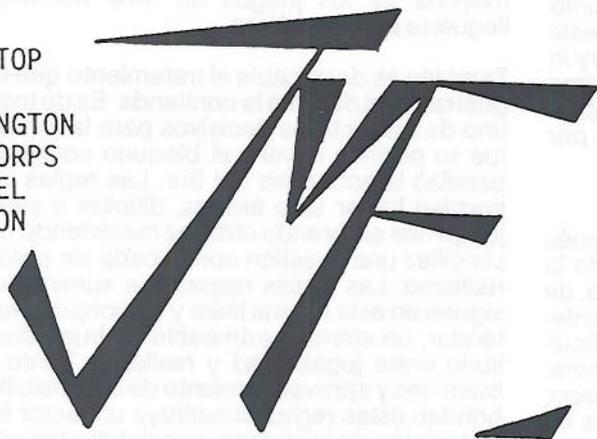
JUEGOS DE MESA Y FIGURAS

Fundadores, 9, 1ºDcha. tf:91.256.48.47 28028 MADRID

NACIONALES Y EXTRANJERAS

FIGURAS 25 mm y 15 mm

TABLETOP
DIXON
DONNINGTON
FREIKORPS
CITADEL
AHKETON



Hacemos Ejércitos
completos pintados y
sin pintar

Reglamentos en ingles
y en español



BILLARES SOLER y Jocs i Coses

ESPECIALISTAS EN JUEGOS

TODOS LOS JUEGOS A TU DISPOSICION EN EL MOMENTO

NACIONALES

-NAC (TSR)
-BORRAS
-DISET
-EDUCA
-MB
-DALMAU CARLES
-CEFA
ETC:::

Y

EXTRANJEROS

-AVALON HILL
-VICTORY GAMES
-INTERNATIONAL
TEAM
-WEST END GAMES
-GAMES WORKSHOP
-TSR
-STANDARD GAMES



Gran Via Corts Catalanes 519 - Telf. 254 67 50 - 08015 Barcelona

SILENCIO... ! SE JUEGA !

THE CIVIL WAR

Se puede decir que "Civil War" marca un hito en la temática de los juegos que recibimos en España; hasta ahora sólo había dos juegos "serios" sobre la Guerra Civil Americana en el mercado español: Chancellorsville y Gettysburg, éste último un juego realmente bueno. Junto con Civil War, se inicia una oleada de juegos sobre este tema, pues nos vienen Bull Run, Little Round Top, Fury in the West y Devil's Den. Pero el hecho de que haya otros juegos del mismo período y temática, no le quita importancia a Civil War, pues éste es el único que cubre por completo la totalidad de la contienda.

Según cómo, esto puede sonar como una amenaza, pues un juego que cubra por completo una contienda de la complejidad y extensión, en el espacio y en el tiempo, de la Guerra Civil Americana debería, al menos aparentemente, presentar unas reglas de una complejidad, dificultad y extensión monstruosas. Pero ésta es la primera, mayor y más agradable sorpresa que nos depara el juego; teniendo en cuenta esos condicionantes, las reglas de Civil War son relativamente escuetas y sencillas.

Pero hablemos ya de algunos de los aspectos más destacados del diseño. En primer lugar, destacar la importancia que adquieren los Puntos de Mando (Command Points); cualquier tipo de acción que deseemos realizar depende de la cantidad de Puntos de Mando que tengamos disponibles. En mi opinión este sistema de Puntos de Mando es más sencillo y operativo que el de Little Round Top o Devil's Den, aunque hay que tener en cuenta que Civil War es un juego estratégico y los otros dos son de nivel táctico operacional, por lo que puede ser necesario recurrir a otros sistemas para reflejar la misma realidad a diferentes niveles. Otra característica importante es el que los Puntos de Mando los recibamos como diferentes partidas asignadas a teatros de operaciones, lo cual nos obliga a trazarnos de antemano un planteamiento estratégico y procurar ceñirnos a él lo más posible.

El segundo punto destacable del diseño son los líderes y el tratamiento que se les da. Sin lugar a dudas adquieren una importancia considerable, pues son la única manera de mover fuerzas de un tamaño efectivo, y además con un coste reducido en Puntos de Mando, y son también un factor decisivo en los combates, tanto a la hora de planearlos, como a la hora de resolverlos.

Respecto al movimiento, hay que destacar el hecho de que el combate se desarrolle al mismo tiempo que éste, con lo que se hace posible la realización de cadenas de acciones, y el prevenir la explotación por el contrario de los resultados adversos que suframos en la resolución de los combates. También da flexibilidad al desarrollo del juego el hecho de que ambos jugadores alternen sus acciones en la Fase de Acción a lo largo de los diferentes Pulsos que la componen, con lo cual, si bien existe esta posibilidad de reacción antes citada, queda reducida a unos márgenes aceptables.

Respecto al combate, este juego nos presenta otra novedad, el hecho de que los combates se desarrollen dentro de un hexágono, y no por unidades adyacentes con el clásico sistema ZOC. Meditando un poco al respecto, vemos que es la forma de resolución lógica para el combate en juegos estratégicos, y más en este período

histórico y en los anteriores, pues el radio de acción de las fuerzas era más reducido que en este último siglo. Esta es, desde luego, una idea interesante y que produce una sensación especial mientras se desarrolla el juego. A buen seguro volveremos a encontrar este sistema en la mayoría de los juegos de nivel estratégico que nos lleguen a partir de ahora.

También es destacable el tratamiento que el juego da a la guerra naval durante la contienda. Es de todos sabido que uno de los factores decisivos para la victoria de la Unión fue su poderío naval y el bloqueo consiguiente con que paralizó la economía del Sur. Las reglas a este respecto podrían haber sido áridas, difíciles y extensas, pero el juego nos sorprende otra vez resolviendo con elegancia y sencillez una cuestión complicada sin perder un ápice de realismo. Las reglas respecto a suministros y ferrocarril siguen en esta misma línea y en conjunto forman, a mi entender, un ejemplo admirable de buen diseño y de equilibrio entre jugabilidad y realismo. Tanto es así, que el buen uso y aprovechamiento de las posibilidades que nos brindan estas reglas constituye un factor fundamental en la decisión de la victoria, por debajo tan sólo del uso que hagamos de nuestras fuerzas y líderes.

Otro aspecto interesante de este diseño es el tratamiento que da a los ejércitos como fuerzas organizadas, a diferencia de las restantes fuerzas presentes en el tablero, que aunque pueden ser tan potentes como estos, o incluso más, carecen de las facultades específicas de los ejércitos. Fundamentalmente, estas facultades son tres: la posibilidad de recibir refuerzos en sí mismos, y no a través de una ciudad; la posibilidad de hacer movimientos de reacción, es decir, responder con movimientos propios a los movimientos de fuerzas enemigas cercanas; y la posibilidad de una mayor modificación por líderes, con lo que estos influyen más en el combate; esto último refleja la mayor coordinación y apoyo mutuo de las diferentes unidades que forman un ejército y por lo tanto de sus líderes, por oposición a las unidades inconexas que forman una fuerza menor. También es interesante la diferencia que se establece entre las cualidades de mando requeridas para dirigir un ejército o una unidad menor, cosa que se hace estableciendo dos clasificaciones distintas para los líderes, la Clasificación de Combate Táctico y la Clasificación de Mando de Ejército.

La caballería recibe un tratamiento que quizá de entrada pueda parecer un poco extraño o incluso superficial, pero si tenemos en cuenta que este apartado de las reglas no se refiere a pequeños núcleos de caballería integrados en otras unidades, sino que se refiere a grandes unidades constituidas exclusivamente por caballería, vemos que las reglas son francamente acertadas, pues nos compelen a usar la caballería de una manera similar a como se usó históricamente y a realizar acciones semejantes a las que se llevaron a cabo en la realidad.

Un aspecto secundario del juego, aunque no de importancia secundaria, son las vías de comunicación fluvial, y algo intrínsecamente relacionado con ellas son las fortificaciones (fuerte y fortalezas). Aunque éstas también pueden servirnos para hacernos fuertes en una posición puramente terrestre, su uso idóneo y más rentable es utilizarlas para asegurar nuestras propias vías fluviales de comunicación, mientras entorpecemos el movimiento

fluvial del contrario, o bien, para mantener abiertos o cerrados (según quién las use) los puertos del Sur, fundamentales para éste, pues de ellos depende, en gran medida, su capacidad de acción.

En resumidas cuentas, es éste un juego interesante por varios motivos. Primero, es el único en el mercado nacional que trata con seriedad la Guerra Civil Americana y no sólo alguno de sus escenarios parciales. Segundo, presenta varias innovaciones y perfeccionamientos de diseño que influirán en el desarrollo de los futuros juegos de nivel de gran estrategia, y también en los del período Napoleónico e inmediatamente post-Napoleónico. Y tercero, que aún cubriendo una contienda extensa y compleja con unas reglas muy completas y elaboradas, no presenta una dificultad excesiva a la hora de aprender a jugarlo. Como último comentario, decir que este juego, al igual que la inmensa mayoría de los juegos con un buen diseño, es más difícil de jugar bien, es decir, jugarlo aprovechando todas las posibilidades que nos brinda en pro de una rápida y decisiva victoria para nuestro bando, que de aprender a jugarlo. Y esto no es más que, en resumidas cuentas, un nuevo elogio para la calidad de este diseño. R.P.

Fichatécnica: Editor: Victory Games. Tema: War-game estratégico Nivel de dificultad: Alto. Núm jugadores: 2 Tiempo de juego: de 2 a 20 horas según escenario.

VARIANTES PARA "NAPOLEON'S LAST BATTLES"



por Edward Sollers (traducido por Climent)

El Retorno de Napoleón de Elba en marzo de 1815 fué una de las aventuras más sangrientas nunca intentada, y su campaña final contra una coalición enemiga de fuerzas muy superiores tiene un comienzo brillante. Utilizando la clásica estrategia de la "Posición central". El emperador movió y colocó su Armée du Nord, entre los ejércitos prusianos y anglo-aliado antes de que se dieran cuenta.

Los cuatro escenarios de este juego, dan la posibilidad a

¿PODRIA SER USTED UN HABIL Y ASTUTO POLITICO?

THE POLITICAL GAME

EL JUEGO DE LA POLITICA

© copyright: José M. García Camón. Diseño: GARCÍA. Maqueta: Bego (KIMANO).

Juego de mesa para toda la familia
de 2 a 6 jugadores

De venta en sus proveedores habituales.
0 bien contrarrembolso (2990+g.envío)
C/Sepúlveda, 136 at 2ª 08015 Barcelona
T. (93) 423.33.21

PRUEBELO CON **THE POLITICAL GAME**
(EL JUEGO DE LA POLITICA).

los jugadores de jugar una de las más dramáticas y cortas campañas. Las siguientes variantes de las reglas están concebidas para mejorar el juego sin complicar el equilibrio. Estas reglas son opcionales y pueden ser fácilmente utilizadas para compensar jugadores de diferente experiencia. En caso de duda entre las reglas del juego y estas variantes, prevalecerán las reglas del juego.

1) Movimiento Oculto

La pobre o casi nula comunicación entre las alas del ejército francés fué el fallo más grande de la estrategia del Emperador, resultando en una ineficaz persecución después de las batallas de Ligny y Quatre Bras. Esto impidió a Napoleon el poder aniquilar al derrotado ejército Prusiano. Wellington utilizó la táctica de colocar sus regimientos detrás de las crestas de las colinas, acusando muchas y desagradables sorpresas tácticas a los franceses. Usar estas reglas para simular estas situaciones.

Reglas

Cualquier unidad a más de diez hexagonos de unidades combatientes enemigas puede ser ocultada debajo de una ficha sin marcas del color nacional apropiado. (Las unidades Anglo-Aliadas pueden usar cualquier ficha sin marcar que no sea del color francés).

Si una unidad está a 10 o menos hex de una unidad de combate enemiga pero no es su línea de visión (LDV ó LOS) (ver regla 8.3) puede ser tapada por una ficha sin marcas. La unidad será destapada cuando una ficha enemiga establezca una línea de división de 10 o menos hex.

Si estas reglas son usadas en el juego de campaña, escribi "FCM" en los marcadores utilizados para señalar las unidades que este "Fuera de Control de Mando".

2) Reglas Adicionales para los líderes

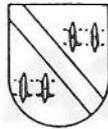
El enérgico liderazgo de los jefes aliados, añadido al letargo de los comandantes franceses fué un factor decisivo en esta campaña; la regla 25.2 refleja esto. Además los generales a veces arriesgan su vida al tomar el mando de las unidades en los momentos críticos de la batalla.

Wellington y Blucher fueron considerablemente mejores en esto que Ney y D'Erlon, (aunque Blucher casi fué atrapado por la caballería Francesa en Ligny). Estas reglas añaden nuevos efectos tanto en el juego de campaña como en los escenarios si son utilizados los líderes.

Reglas

Cuando se jueguen escenarios, colocar los líderes en los hexagonos que tienen asignados si un líder esta presente en la batalla pero no tiene hexagono de colocación (especialmente en el escenario de la Belle Alliance) colocar éstos, con cualquier unidad de su mando. Usar Napoleon, Ney, Wellington y Orange como comandantes de ejército en el escenario de la Belle Alliance, Blucher entra con los refuerzos Prusianos de las 14.00 horas. usar Grouchy como jefe de ejército en el escenario de WAVRE

Para obtener la bonificación de armas combinadas, las unidades deberán cumplir las condiciones de la regla 12.1 y deberán ser mandadas por el líder apropiado. Si todas



ARA MINIATURAS

FIGURAS EN 90 MILIMETROS
PARA LOS MAS EXIGENTES

MINIATURAS ALAI

FIGURAS PARA
FORMACIONES (45 mm.)

WARGAMES (25 mm.)

MAS DE 200 REFERENCIAS



SOLICITE CATALOGO EN
COMERCIOS ESPECIALIZADOS
O DIRECTAMENTE A :

COMERCIAL
TALHOER, S. L

c/. Eскурce, 12-4.º P.

Teléf. 431 08 22

48012 - BILBAO

las unidades que ataquen son del mismo cuerpo (o división), el líder del cuerpo podrá dirigir el ataque. Si las unidades no son todas del mismo cuerpo (o división), entonces el comandante del ejército dirigirá el ataque. El líder deberá estar apilado con una de las unidades que participan en el ataque.

Debido a su ineptitud táctica, el Mariscal Ney y el general d'Erlon no podrán dirigir un ataque de armas combinadas.

Las unidades y los oficiales apilados con un comandante de ejército están exentos de los efectos de la desmoralización; la desmoralización volverá a estar en efecto cuando el comandante abandone el apilamiento. Esta regla se aplicará en los escenarios y en el juego de campaña.

Las reglas 19.0, 20.0 y 21.0 son efectivas, excepto en los cambios realizados por estas reglas.

3) Reglas de Tiempo Atmosférico (variable)(sólo campaña)

El tiempo atmosférico fue crítico en los días 17 y 18 de Junio, ya que entorpeció la persecución francesa del ejército Anglo-Aliado, después de la batalla de Quatre-Bras; impidiendo al Emperador la sibilidad de destrozar la retaguardia del ejército de Wellington.

18 de Junio, los franceses retrasaron su ataque hasta que el terreno se seco, dando tiempo a Blucher para reforzar a Wellington. Las siguientes reglas introducen cierta incertidumbre en los efectos del tiempo atmosférico en el juego.

Reglas

Cojase cuatro fichas en blanco del mismo color. escrivase "luvia" en dos de ellas y "tiempo bueno" en las otras dos. Mézclalos y colocalas boca abajo sin mirarlas en el marcador de tiempo. Poniéndolas en las horas 13.00, 14.00, 17.00 y 19.00 del 17 de Junio. Al comienzo de esos turnos mirar el marcador, ese será el tiempo atmosférico. El turno 1500 será un turno de lluvia. En el 18 de Junio, colocar dos marcadores siguiendo el anterior sistema en las horas 0400 y 1100. En los turnos diurnos inmediatamente después de un

turno de lluvia, todos los bombardeos de la artillería son retrasados una columna a la izquierda en la tabla de combate

4) Uso de la Guardia Imperial(para el juego de campaña)

Napoleon siempre usó la guardia Imperial como la reserva final y siempre era renuente a usarla, a menos que esto representara la victoria. El 18 -Junio negó su utilización a Ney la primera vez que se lo pidió, pues consideró que la batalla no había llegado a su momento álgido. Si Napoleon hubiera permitido su uso cuando Ney se lo pidió, su presencia adicional hubiera podido romper el centro de Wellington. Esta reticencia a usar la guardia dió a Wellington tiempo suficiente para restablecer su línea y recibir los refuerzos Prusiano.

Reglas

Las unidades de la Guardia con designación: Gren/Gd y Chas/Gd no pueden atacar o mover a tres o menos hexagonos de una unidad aliada hasta que sea permitido su uso. Sólo podrán ser usadas cuando sean comandadas personalmente por Napoleon, o por el general Dronot; Ney y Grouchev no pueden autorizar el uso de la guardia.

Si se usan las unidades antes de que uno de los ejércitos aliados hayan sugrido 40 puntos de pérdida, (ver regla 22.2), el jugador Francés pierde 25 puntos de victoria.

Todas las unidades Gren/Gd y Chas/Gd pueden ser utilizadas inmediatamente, si cualquier unidad aliada se mueve a tres o menos hexagonos de ellas. Entonces su uso no representará pérdidas de puntos de victoria para el jugador Francés.

En el turno en el cual el ejército Francés quede desmoralizado, podrá usar la guardia sin perder puntos. Una vez se inicie el uso de las unidades de la guardia, estas podrán moverse y atacar fuerte el resto del juego.

Estas reglas sólo son aplicadas a las unidades con la designación Gre/Gd y Chas/Gd; otras unidades de la guardia no están afectadas.

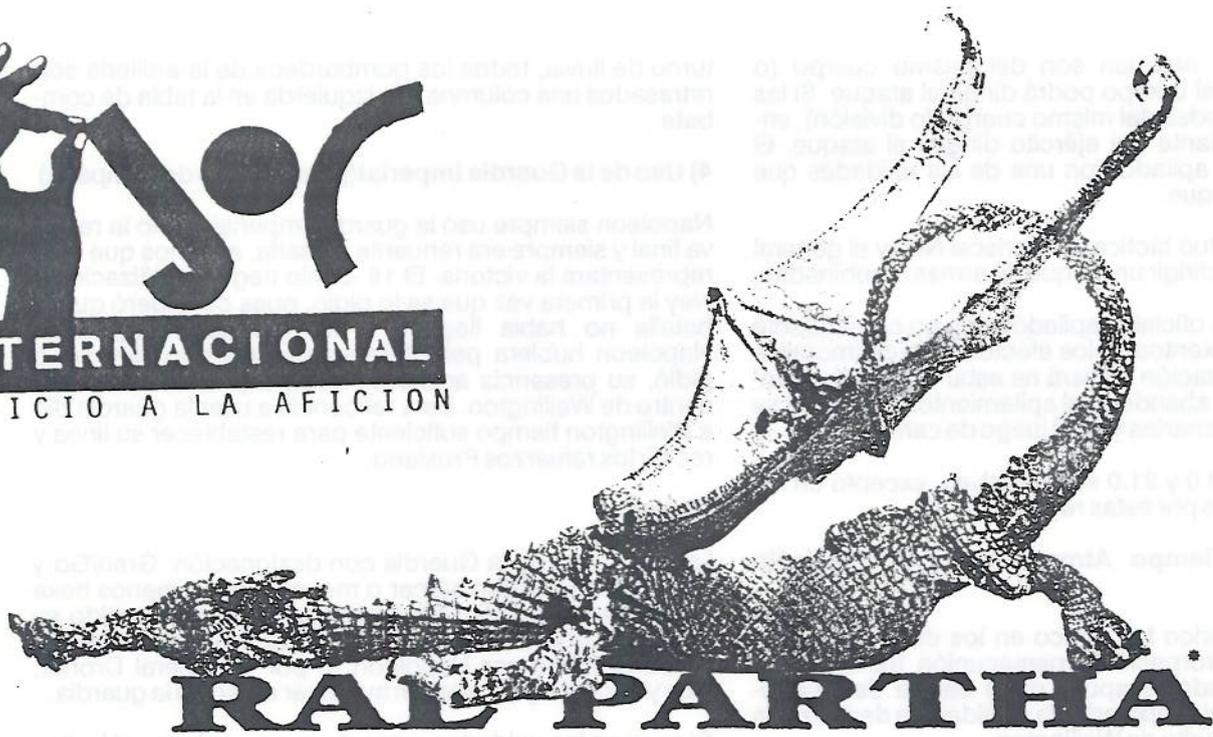
TYR

JUEGOS DE SIMULACION HISTORICA DE TIPO INTERNACIONAL

JUEGOS DE ESTRATEGIA

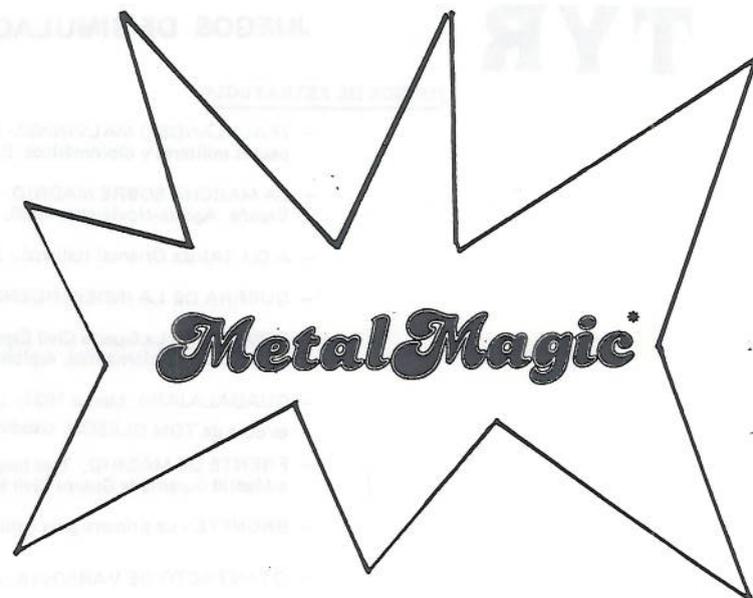
- ¿FALKLANDS O MALVINAS?.- La guerra entre Argentina e Inglaterra en sus aspectos militares y diplomáticos. Edición española del juego de E. Lightfoot.
- LA MARCHA SOBRE MADRID.- Los primeros enfrentamientos de la Guerra de España. Agosto-Noviembre 1936.
- A.O.I. (Africa Oriental Italiana).- La segunda guerra mundial en el Africa Oriental.
- GUERRA DE LA INDEPENDENCIA.- La invasión napoleónica de España.
- ESPAÑA 36.- La Guerra Civil Española en todos sus aspectos: militares, políticos, económicos, diplomáticos, espionaje, intervención extranjera.....
- GUADALAJARA. Marzo 1937.- La ofensiva italiana sobre Madrid. El desarrollo es obra de TOM OLESON, creador de "ANZIO" y "RUSSIAN CAMPAIGN"
- FRENTE DE MADRID.- Tres Juegos en uno que reproducen las campañas en torno a Madrid durante la Guerra Civil Española.
- BRUNETE.- La primera gran batalla de la Guerra Civil Española.
- OTAN-PACTO DE VARSOVIA. Agosto 198.... La Tercera Guerra Mundial.
- 1808-1813.- Las dos principales campañas de la Guerra de Independencia.
- COREA.- La Guerra sin final.

TYR, S.A.
Apto. de Correos 46300
MADRID



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



Informacion y Catálogo: C/SAN HIPOLIT, 20 - 08030 BARCELONA

DOSSIER DIPLOMATICOS

Los juegos diplomáticos tienen muchas bazas para ser populares. No suelen ser muy complicados de reglas, tampoco son eternos, y nos permiten jugar mientras bebemos o tomamos aperitivos, demostrando que en cuestiones de doble juego, nadie como nosotros, los viejos europeos de la cuenca del Mare Nostrum.

Con lo que nos gusta hablar, discutir, regatear, insultarnos fingidamente (o no tan fingidamente), pometer y no cumplir, o ver al prójimo escabechinado, no es extraño que los juegos diplomáticos sean auténticos best sellers.

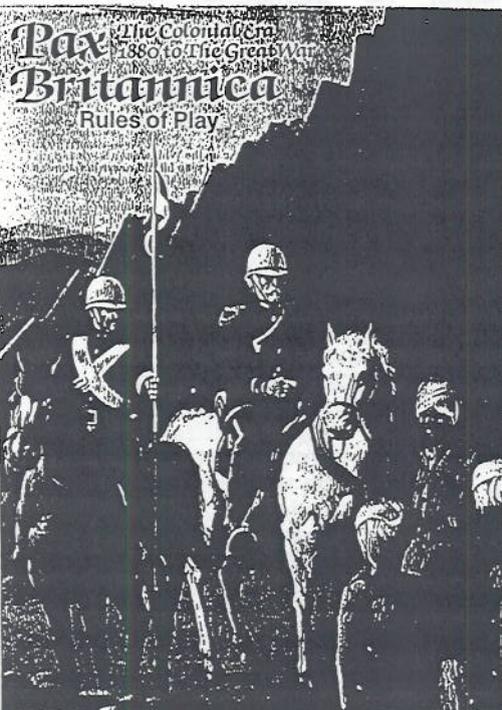
Son, además, una buena introducción al tema de los juegos para muchos neofitos; reglamentos sencillos y un propósito claro: sobrevivir. Desde el conocido y simple Risk, pasando por el puente del Diplomacy o el Machiavelli, se puede llegar después a juegos más complejos como el Pax Britannica o el Empire In Arms. La ventaja de los juegos para más de dos bandos es que la interacción entre jugadores es mucho más rica, e incluso en ocasiones, demencial. También son juegos más duros que muchos wargames; no es lo mismo ver cómo te embolsan, que ver cómo te traiciona tu aliado, te soborna uno de tus ejércitos y,

por si quedaba alguna duda, te asesina.

Teniendo al Diplomacy como estrella de este dossier, hemos hecho comentarios un poco más extensos de Pax Britannica (del que ya hablamos en Líder 2, Vieja Epoca) Empires In Arms y Down With the King (lamentablemente descatalogado por AH). No significa eso que olvidemos al Machiavelli, versión renacentista del Diplomacy y que en algunas cuestiones resulta mucho mejor que su modelo (pero también fuera de catálogo actualmente), al Conquistador, cuyo defecto a nivel diplomático es que se juegue sólo a cuatro bandos, a saber, España, Francia, Inglaterra y Portugal, el Samurai nipón, o incluso el ya un tanto anciano y olvidado Kingmaker, a ver si nos sorprenden con un diplomático de ambientación futurista, aunque Cosmic Encounters o Dune tienen también importantes componentes de negociación y alianza.

J. López Jara.

PAX BRITANNICA



Victory Games Inc, New York, NY
1001 ESTADOS UNIDOS

Diseño y Desarrollo: Greg Costikyan y Bob Ryer

Diseño Gráfico: Ted Koller y Jim Talbot

Escala: os mapas de 56x81 cm;
666 fichas;

Complejidad: media

Publicado: 1985

Tópicos: es un juego de diplomacia y colonización geopolítico entre 1880 y 1916. Se desarrolla en todo el mundo con énfasis en los conflictos diplomáticos y económicos más que en la confrontación militar.

Esta ansia de Imperialismo llevó a los grandes poderes a los conflictos coloniales con las poblaciones indígenas de las áreas no desarrolladas y de éstas entre sí a causa de querer controlar territorios y mercados.

Durante los años en que transcurre el juego, las grandes potencias evitaron las guerras entre ellas. Realizando un gran trabajo diplomático, las campañas militares fueron realizadas fuera de Europa contra Estados de segunda clase (como China y España), y contra la población nativa en Asia y África.

Los mapas de Pax Britannica se nos presentan con una proyección polar del mundo. Divididos en áreas de movimiento con 12 zonas de océano y un centenar terrestres representando regiones como Persia, Chad o Argentina. Cada área tiene dos puntuaciones en donde se indica su valor económico y el valor de combate de su población.

Pueden jugar de cuatro a siete jugadores, cada uno representando uno de los grades Poderes: Inglaterra, Francia; Alemania, Austria, Hungría; (este es jugado por un sólo jugador) ESTADOS UNIDOS; Japón; Rusia; Italia. Hay reglas que permiten a éstos poder participar EN PARTIDAS con menos de siete jugadores, así como poderes coloniales inferiores como España, Holanda, Portugal y Bélgica.

Las unidades militares de que cada jugador dispone son representadas abstractamente por piezas de ejércitos y flotas, no habiendo diferencias de calidad entre naciones. También hay fichas que representan a las flotas mercantes para la comunicación y transporte. Igualmente, si no más importante, están los marcadores de estatus político e interés mercantil, los cuales son colocados en cada área para marcar el nivel de penetración del

La última mitad del siglo XIX fué el momento álgido del poder de Europa Occidental en su expansión colonial gracias a su superioridad tecnológica y militar. Los europeos, así como sus amigos los americanos y los japoneses, extendieron su dominio sobre casi todo el orbe.

poder en ese territorio.

En cada área dan ganancias monetarias al jugador así como ciertos derechos políticos, como convertir el área en un "Protectorado" o en una "Posesión", y, para los jugadores inglés y americano, en "Dominio" o "Estado", donde los marcadores de estatus de otros jugadores son excluidos del área. Cuanto más alto sea el estatus en un área más se cobra pero a su vez el gasto de mantenimiento puede ser superior al beneficio, mientras que con estatus inferiores se consiguen pingües ganancias.

El corazón del juego consiste en la fase de movimiento cambio de estatus. El jugador compra nuevas unidades, las mueve y coloca los marcadores de estatus en las áreas. Esta fase es realizada simultáneamente por todos los jugadores, lo cual permite una cierta picaresca (colocar primero un marcador en un área, esperar que otro jugador mueva sus tropas para reaccionar según haya movido este...).

Cada turno representa cuatro años que incluye las fases de eventos al zar, administración, poderes menores cambio de estatus y movimiento, combate colonial, ajustamiento de mercaderes, negociación, Congreso de Europa, Resentimiento Chino, Guerra y fase de puntos de Victoria.

El objeto del juego es acumular puntos de victoria. Al final del juego, el valor de cobro de cada jugador es totalizado, luego doblado, y dividido por el divisor de puntos de victoria (el cual varía desde 10 para Inglaterra a 2 para Italia).

Los puntos de victoria también son conseguidos comprándolos en cada turno, a un coste igual al divisor de puntos de victoria del poder, y si realizan ciertos objetivos (como construir los canales de Suez y Panamá, rutas Norte-Sur Este-Oeste en África, etc) o realizando tratados. El juego finaliza en el turno 1916 o, si la tensión Europea estalla, en la Gran Guerra.

La segunda mitad del siglo 19 fue la época de la civilización. Uno no podría ir por el mundo invadiendo pueblos, asesinando nativos, explotando sus recursos naturales y generalmente, perjudicando a los demás poderes sin un pretexto. Estos están contenidos en la fase de eventos que producen revueltas ó causan guerras. La excepción es África donde la intervención injustificada es la normal.

El sistema de combate y suministro es simple y directo. Las áreas de

China y Turquía son los únicos no-poderes que tienen tropas. La aparición de los chinos es a base de una tirada de dados cuando se alcanzan ciertas condiciones, es decir, los chinos se cansan de los europeos. Así, los jugadores deberán estar preparados para una "Rebelión Boxer" interviniendo militarmente en China, lo cual muchas veces es el único método para explotar el Imperio Chino.

Pax Britannica es un juego de conflictos coloniales, donde se da más la diplomacia que el conflicto abierto, hay la posibilidad del "Condominio" en el cual varios jugadores, simultáneamente, explotan una provincia. Sobre las flotas mercantes hay que decir toda la actividad colonial depende de ellas, no pudiendo ser adquiridas, atacadas, mutiladas, divididas o juntadas.

Cada jugador empieza con sus flotas mercantes ya determinadas y recibe algunas como refuerzo. Sería mejor que estas pudieran ser compradas y mantenidas como las unidades navales y ser vulnerables al ataque o a la captura.

Un gran problema de este juego es la gran cantidad de cálculos que uno necesita hacer para saber cuánto cobra, pues depende del estatus de área y del gasto que le representan.

Gran Bretaña

Es el poder predominante. Tiene todos los mares cubiertos con flotas mercantes, pudiendo conseguir cualquier territorio que desee. Su única desventaja es el precio que debe pagar por sus puntos de victoria. No le hace falta declarar la guerra a nadie, pues todo el mundo desea ser su aliado por temor a su cólera. Deberá utilizar el famoso toma y daca para conseguir puntos de victoria, como dar una colonia a Alemania con la condición de que no construya flota. Recuerda, tu primer movimiento es dominar Egipto con el Canal de Suez.

Francia

Es la segunda potencia colonial. En el norte de África entra en conflicto con Italia y Gran Bretaña, debiendo vigilar mucho a Alemania, su principal enemigo, y conseguir aliarse con cualquiera, sobre todo con Rusia y/o Gran Bretaña. En Asia es mejor dejar ese avispero para EEUU, Japón, e Inglaterra y dedicarse plenamente a África.

Su divisor de puntos de victoria es 7, un poco alto por lo cual hace de Interés e Influencia para conseguir dinero, interviniendo en Sudamérica con marcadores, aunque su oficina

colonial le da el mismo beneficio que al inglés.

Alemania/Austria-Hungría

Recuerda que su poder colonial es más de prestigio que otra cosa. Su principal preocupación históricamente es Europa, debiendo vigilar estrechamente a Rusia y Francia. Es, tal vez, el país más gris de todos, pero puedes ir picando una colonia en Oceanía, otra en Asia. tal vez deberás jugar más con los marcadores de Interés e Influencia en Sudamérica, África y Asia, utilizando todo tu potencial en Europa Extremo Oriente. Gran Bretaña te cortejará para que no construyas tu flota con lo cual podrás impedir una alianza de esta con Francia. Tu divisor es 5 y la cifra colonial es un 75% de la Inglesa, contando además con tu aliado austro-hungaro.

EEUU.

Verás seriamente limitado tu imperialismo a causa de tu falta de flotas mercantes, debiendo elegir en qué continente, además del sudamericano, intervendrás. Casi siempre se escoge Asia-Oceania, donde encontrarás a los japoneses con problemas en China y Rusia y los Ingleses. Con respecto a Sudamérica es donde debes dar tu mayor énfasis diplomático, no permitiendo a ningún país tener marcadores de Protectorado y/o Posesión.

Recuerda que ganarás más puntos de victoria comprándolos pues tu divisor es 4.

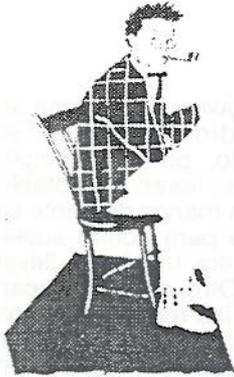
Rusia.

Eres, casi por excepción, el único jugador que no necesita flota mercante para expandirte, pues puedes hacerlo por tierra. Tus aliados naturales son Francia en Europa y EEUU en Asia. Tarde o temprano tus marcadores en China provocarán una sublevación boxer (utilízalos como excusa para comerte partes de China). Tu desmedida voracidad de territorios puede traerte problemas con Alemania en Extremo Oriente y con Japón en China. Utiliza la política de dos pasos adelante uno atrás, calmado por lo menos a uno de estos dos para poder enfrentarte al otro sin problemas diplomáticos.

Japón

Olvídate de todo menos de Asia. Solamente por algunos marcadores de Interés e Influencia fuera de Asia para conseguir más dinero. Debes apostar todo allí. Déjate de sueños en África y América del Sur. Tu principal problema será China pues se da casi por seguro que tu intervención

L I D E R



(1) E. GOSWAMI SOLITARIO
LIDER 1

Dossier juegos solitario

B-17, AMBUSH!
PATTON'S BEST
MOSBY'S RAIDERS

JAMES BOND

PLOMO EN LAS MESAS

LA VOZ DE SU MASTER.
LOS ASESINOS

LEURCODNUM II
MODULO D&D

LIDER 3

DOSSIER CALL OF CTHULHU

ASL

Consíguelo en tu proveedor

o en la nueva dirección :

LIDER Mallorca, 339, 3, 2.
08037 Barcelona

DOWN WITH THE KING

El marco del juego se sitúa en un país imaginario llamado Fandonia y en sus 5 países vecinos. Este país está gobernado por un rey, tiene una familia real y una corte. Cada jugador controla un personaje de la corte al iniciarse el juego; conforme pasan los turnos, el jugador irá ampliando su control a otros personajes. El juego lo gana quien consigue usurpar la corona con un personaje real adicto a su facción y logra mantenerse en el poder durante 3 turnos consecutivos.

El juego no posee tablero, sino que se desarrolla mediante cartas, contadores y una hoja de control para cada jugador. Las cartas de personajes son nobles y miembros de la familia real (hombres y mujeres). También hay cartas que representan los diferentes cargos del reino y, finalmente, cartas de sucesos que permiten a los jugadores efectuar diversas acciones.

Los jugadores, al ir incrementando su influencia en la corte, llegarán a poseer personajes con cargos. Esto les permitirá influir, cuando surge algún problema político, sobre el nivel de apoyo al monarca. Cuanto más bajo sea, más fácil será derrocarlo. No obstante, un problema político se debe resolver en tres turnos, sino el ministro será despedido. Pero el ministro no siempre podrá resolver el problema, ya que hay otros cargos que también pueden influir en la resolución o no resolución de dicho problema. Aquí quedan reflejados los intereses de cada jugador: los que intentan usurpar desearán que el problema no se resuelva, facilitando así la usurpación

mientras que los otros intentarán resolverlo para impedir que alguien derroque al rey.

Hay una serie de sucesos de la corona que representan acontecimientos importantes, tales como una muerte real, baile real, nuevos problemas políticos, etc. Estos van ocurriendo a lo largo del juego y son la base del mismo, ya que deciden la manera de actuar de los jugadores durante su fase específica. Es durante las fases de los jugadores cuando la partida se anima, ya que en ella se pueden efectuar multitud de acciones, como ampliar su influencia, asesinar, seducir, pedir favores, efectuar bodas, dar consejos al rey, provocar escándalos, usurpar y consultar las tablas de prestigio entre otras cosas. Las tablas de prestigio son las que permiten obtener puntos de prestigio y puntos de influencia, los primeros son los que te permiten disponer de más personajes en tu facción, y los segundos son un equivalente al dinero.

En definitiva es un buen juego, que parte de una buena idea (las intrigas palaciegas) y que además ha sido bien resuelto. En el la diplomacia tiene un papel importante, pero no decisivo. Los jugadores tienen que saber disfrutarlo y no precipitarse al jugar las cartas de sucesos o al intentar la usurpación, ya que los errores se pagan caros. Una advertencia final: se tira el dado para casi todo y la consulta de tablas es ardua. Para los amantes de las sensaciones fuertes, la revista "The General" ha publicado varias tablas complementarias.

Amando Suriñach

ocasionará la rebelión Boxer. Tu enemigo en China es Rusia pues guerra anexionarse los territorios que tu deseas de China, pudiendo estallar una guerra con ella. En el mar está tu poder, potencia tu armada y trata de conseguir todas las islas cercanas a tu país (Formosa, Filipinas, etc...). Si nadie se queda con Indochina ves rápidamente hacia allí, aunque este movimiento te puede ocasionar problemas con Gran Bretaña.

Italia

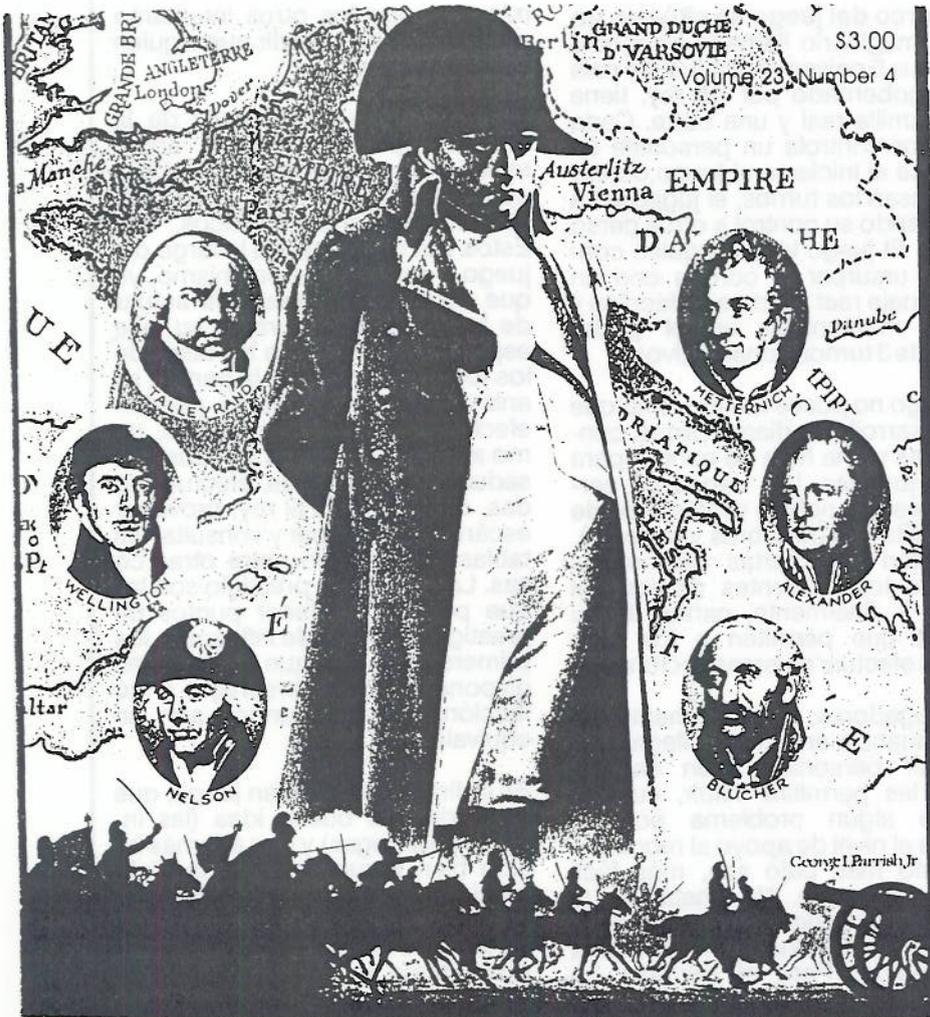
Eres la cenicienta del juego. Quita

das unas pocas y contadas excepciones únicamente trabajarás con los marcadores de Interés e Influencia. Trata de dominar Túnez que es tal vez el único territorio de interés histórico-estratégico que tienes; cualquier otra conquista es sólo de prestigio inútil, pues con lo que tienes que jugar es con tu divisor de 2. Bien colocado puedes conseguir mucho beneficio con lo cual puedes comprar puntos de victoria, es decir, alfate con tu calculadora es tu mejor aliada.

Climent M. Riba

DOSSIER DIPLOMATICOS

EMPIRE IN ARMS



Dentro de los juegos que podríamos llamar de diplomacia, éste merece un lugar muy especial. Primero, se trata de un gran diseño de los mismo australianos que últimamente han cosechado premios y buenas críticas por su juego "World In Flames" que trata de toda la II Guerra Mundial, Pacífico incluido. Segundo, es un juego donde las vertientes económica, diplomática, estratégica y táctica pesan casi se podría decir que a partes iguales. Un juego cuya única pega a primera vista es la necesidad de un club donde jugarlo, dado que requiere espacio, y la campaña dura mucho tiempo y bastantes jugadores, Empires in Arms (ver ficha en Líder núm 4) es, pues, un juego que parece destinado al éxito entre la afición más especializada.

Sin embargo, existe un gran pequeño problema: que un juego así caiga en manos de latinos como nosotros. Empire in Arms en versión española podría traducirse por "Los Imperios la Arman" ¿por qué? porque

si ya es duro meterse en un Diplomacy o Machiavelli con algunas de las mentes retorcidas que pueblan nuestros clubs, imaginarnos lo que es hacer lo mismo en un juego donde no sólo hay que negociar, calcular nuestra producción económica, vigilar nuestros despliegues y poner cara de póker al jugar la matriz táctica, sino que además hay que preveer qué argucia leguleya van a utilizar nuestros contrincantes.

Esto ocurre porque EIA es un juego con un reglamento complicado, pero que presupone ese tierno candor que los anglosajones parecen aplicar a los juegos. Cuando se juega en un club, como yo mismo he hecho, situado en nuestra ibérica península, resultan aberraciones tales como que los aliados en el juego se decalran la guerra en el tablero como forma más fácil de controlar a los países menores (si alguien conoce la argucia de elegir un testafarro para una guerra civil en Civilización, puede imaginar algo parecido pero más sutil).

O que los jugadores comienzan las partidas con síndrome de Patito Feo si les ha tocado, por un ejemplo, Austria o Prusia; lloran inagotablemente y caen en manos de gente sin escrúpulos, que para colmo suelen ondear la bandera tricolor o llevan gorro cosaco. Otro capítulo escandaloso es el de las rendiciones condicionales e incondicionales, que en nuestro país deben hacerse por escrito y ante notario, si el vencido no quiere quedar más rapiñado que un flotentino recién asesinado en Machiavelli.

Y todo esto tiene su origen en otra costumbre muy nuestra, que es la de la tertulia en bares, abrevaderos o paradas de autobús, EIA es el juego del que más he hablado y al que -comparativamente- menos he jugado; las negociaciones antes de comenzar la histórica partida duraron semanas, literalmente. Y la primera partida terminó antes de empezar cuando a la vista del despliegue, varios jugadores decidieron rendirse telefónicamente a Napoleón; hubo alguno que se dio de baja en el club, diciendo que todo era una Farsa (Federación de Aficionados al Rol, Simulación y Afines), y era verdad. En la segunda partida, el austríaco y el ruso equivocaron trozos del reglamento lo que resultó en un encuentro de sus ejércitos en medio de ninguna parte; lucharon contra el prusiano y el francés (en realidad el austríaco, como un kamikaze, sólo atacaba al prusiano); en una rendición incondicional, el turco se quedaba con toda la Ucrania de los zares y, poco después, la segunda partida acababa con el abandono de Rusia y Austria (o su eliminación).

Quizá este EIA exige un acuerdo previo entre jugadores ¿jugamos como si fuese un Machiavelli, o como si fuese una simulación de las Guerras Napoleónicas? Pero, hoy por hoy, en el club al que pertenezco EIA es un juego quemado, maldito y tardará en volver a ocupar una de nuestras mesas. Si alguien que lee esto ha realizado una partida con éxito, que escriba y nos cuente su secreto; le mandaremos felicitaciones, un ramo de flores, y puede que entonces lo intentemos otra vez.

J. López Jara.

DOSSIER DIPLOMATICOS

DIPLOMACY



El padre de los juegos diplomáticos, casi podríamos decir que el abuelo, goza de buena salud después de muchos años de existencia. Porque este juego nació ni más ni menos que en 1959, comercializándose en un principio de manera totalmente artesanal (un poco como se ha hecho en nuestro país con el juego del Barrio Chino).

Como en tantas otras ocasiones, Avalon Hill supo ver la jugada y le echó el guante al Diplomacy de manera definitiva en 1976, se cambiaron las fichas y el tablero (en cuanto a diseño, no en cuanto a reglas de juego) y servidor es de los que piensa que la versión original, con los barquitos y las balas de cañón, y aquellas divertidas caricaturas en el mapa, era la mejor.

El caso es que Diplomacy sigue haciendo correr ríos de tinta (lo nuestro aquí no llega ni a modesto afluente). Se suceden las partidas por correo y existen en estos momentos ni más ni menos que 100 fanzines

dedicados al juego (de ellos, tres en Australia). El secreto está en un reglamento sencillo pero inagotable en cuanto a las situaciones que crea; un mapa más acertado en mi opinión que el de Machiavelli, porque permite más opciones y no deja sitio a encerrarse en guarniciones. Sólo faltaba ahora la versión para ordenador para que el Diplocay siga manteniendo su hegemonía indiscutible. (Recordemos que es el juego más vendido por AH en toda su historia).

VARIACIONES SOBRE DIPLOMACY

El padre de los juegos diplomáticos es ya, en su versión básica, una fuente inagotable de diversión. Pero para los que siempre quedan insatisfechos, aquí ofrecemos algunas variantes que pueden resultar en juegos radicalmente diferentes.

1939: Segunda Guerra Mundial

Esta variante sencilla del juego se basa, aunque tenuamente, en la Segunda Guerra Mundial. Para jugarla es recomendable alterar el tablero tal y como mostramos en estas páginas.

1. El juego comienza en primavera de 1939. Los países (potencias) de cada jugador y sus unidades iniciales son las siguientes:

- FRANCIA:** Flota en Brest, Ejército en París, Ejército en Marsella
- ALEMANIA:** Flota en Kiel. Ejército en Munich. Ejército en Prusia. Ejército en Berlín
- GRAN BRETAÑA:** Flota en Edimburgo. Flota en Londres. Ejército en Liverpool
- ITALIA:** Flota en Roma. Ejército en Nápoles. Ejército en Venecia (obsérvese el cambio con respecto al Diplomacy)
- RUSIA:** Flota en costa Norte Leningrado. Ejército en Sebastopol.

Ejército en los Urales.

2. Suecia, Turquía, España y Polonia están ocupadas cada una por un ejército en desorden civil (reglas XIV.3 y 4 del reglamento básico).

3. Kiel, Dinamarca y Turquía actúan en este juego como Kiel, Dinamarca Y Constantinopla en el Diplomacy standard a efectos de movimiento.

4. Existen 29 centros de suministro. Un jugador gana cuando tiene 16 unidades en el tablero. la posesión de 16 centros de suministro, sin tener las 16 unidades no basta para ganar.

Nota: Para favorecer el equilibrio en el juego, y siguiendo la tradición del Diplomacy standard, el tablero no representa exactamente la situación en la fecha en que el juego comienza. Aunque Austria fue anexionada a Alemania en 1938, en este juego sigue independiente en 1939.

Abreviaturas: Las tres primeras letras de un nombre son suficientes, excepto que los Estados Bálticos serán E.BAL (para diferenciarlos del Mar Báltico que sería BAL). De todos modos, si el juego es en directo, siempre es más conveniente que se escriban los nombres completos y con buena letra.

COLONIZACION O "EL RAPTO DE EUROPA"

Este juego representa un mundo alternativo en el que las Americas son la cuna de la civilización y Europa es una tierra recientemente descubierta que las potencias americanas intentan controlar y explotar; o más probable, al acabar la III Guerra Mundial, a la que varias naciones americanas han sobrevivido, muy debilitadas, se comienza una carrera para colonizar los restos (algo radiactivos) de la Vieja Europa. Esta misma idea se puede utilizar en otros juegos del tipo Diplomacy, como son Machiavelli o Samurai, y de hecho es casi la forma en que comienza Conquistador: todo el mundo fuera del mapa y marica el último.

1. Cada jugador comienza el juego con una flota/ejército (A/F, o sea una flota que lleva un ejército embarcado) en cada uno de los espacios listados. De dos a cinco jugadores: A Norwegian Sea, North Atlantic Ocean, y Eastern Mediterranean; o bien B. Eastern Mediterranean, Ionian Sea y Barents Sea. Todos los jugadores deben comenzar en la

misma serie de espacios, ya sea A o B. Cinco o más jugadores: A. Nor

wegian Sea y North Atlantic, o bien, B. Eastern Mediterranean y Barents Sea, o bien, C. Eastern Mediterranean, Ionian Sea. Todos deben comenzar en la misma serie de espacios, A, B o C. Los jugadores deben ponerse de acuerdo en la serie de espacios a utilizar antes de comenzar el juego, (como alternativa los jugadores negocian, luego cada uno elige por escrito en qué serie de espacios comenzará, de manera que algunos coincidirán en el lugar y otros no; el lio está garantizado incluso antes de comenzar a desembarcar).

2. Una A/F puede moverse y luego desembarcar al ejército que transporta en un espacio costero adyacente en la misma estación (o sea el mismo turno); una A/F no puede entrar en un espacio costero. Una A/F no puede transportar (convoy), y el ejército (A) de una A/F no puede ser transportado (convoy).

3. No se puede crear una A/F; una vez que se han separado las dos o tres unidades de este tipo en sus componentes serán ejércitos y flotas normales.

4. Hasta acabar el turno de otoño 1902, cualquier número de flotas y ejércitos/flotas (F y A/F) pertenecientes a cualquier número de jugadores pueden ocupar cualquier zona de mar (no costera). Durante este período no hay conflictos en los espacios de mar y las flotas en un espacio de mar no pueden apoyar a ninguna unidad esté en tierra o mar. Una flota/ejército sin embargo, puede apoyar acciones que ocurran en espacios costeros adyacentes. Sólo una unidad puede ocupar un espacio costero, tal y como es normal en Diplomacy, y las flotas en espacios costeros pueden apoyar acciones que ocurran en espacios costeros adyacentes.

5. Tras la resolución de los movimientos del Otoño 1902 (otoño 1903 si hay más de siete jugadores) pero antes de resolver las retiradas, sólo una flota o flota/ejército puede ocupar un espacio de mar y las reglas para las flotas vuelven a ser las normales (esto puede representar el comienzo de la guerra abierta tras las primeras escaramuzas más o menos disimuladas). En los espacios donde haya más de una flota, los jugadores votarán, teniendo un voto por flota o A/F, para decidir qué jugador permanece. Si se da un empate, se

queda el jugador -de entre los empatados- que tenga más flotas y flotas/ejércitos, o si no hay predominio se tira un dado y el que obtenga el resultado más alto se queda en la zona en cuestión. Sólo una flota o flota/ejército del ganador queda ocupando el espacio; el resto debe retirarse siguiendo las reglas standard pra unidades desplazadas (libro de reglas, regla XI).

6. Un jugador puede crear una unidad en cualquier centro de suministro libre que posea, siempre y cuando pueda hacerlo según las reglas, naturalmente (número de centros y número de unidades). Cada jugador recibe suministros de fuera del tablero en los primeros turnos de juego; el equivalente a cuatro centros de suministro para el invierno de 1901, disminuyendo de uno en uno hasta quedar en cero en el invierno de 1905. En el invierno de 1901, y sólo en dicho turno, si un jugador tiene más centros que unidades (y, necesariamente, ningún centro libre para construir en él) puede colocar una flota adicional en uno de los espacios en los que comenzó el juego. (Los suministros de fuera del tablero cuentan como centros para determinar cuántos centros se poseen).

7. Gana el jugador que primero consiga tener 19 unidades en el tablero.

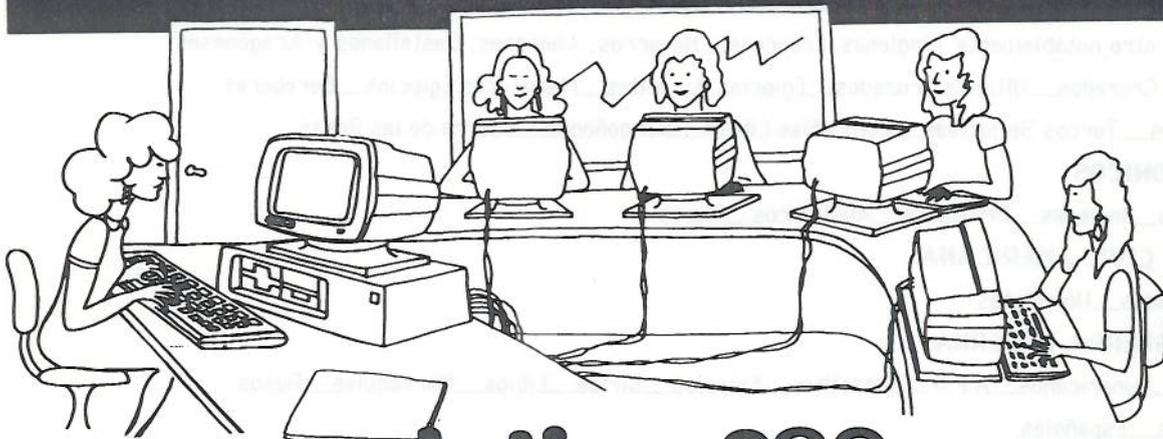
Ejemplo de juego: Otoño 1902. Jugador Alpha: Flota de Barents Sea a No ruega, Flota North Sea Permanece. Jugador Beta: Flota Barents Sea a No ruega, A/F Norwegian Sea a Barents Sea (Ejército a San Petersburgo).

Comentario: Puede haber varias flotas en Barents Sea en este momento del juego, pero no en Noruega, espacio costero. La flota Alpha del Mar del Norte (North Sea) no puede apoyar el ataque de la flota de Barents Sea porque todavía es 1902 (ver regla 4), si San Petersburgo estuviese ocupado, el desembarco sin apoyo sin apoyo (en este caso) de la A/F fracasaría de acuerdo con las reglas standard de conflicto y el ejército seguiría formando parte de la A/F. Como es Otoño 1902, los jugadores deben votar para ver quien permanece en Barents Sea, que contiene dos flotas de Beta y una de Alpha. Beta recibe un voto por cada una de sus dos unidades y gana. Ahora Beta y Alpha deben retirar una flota cada uno, dejando una sola flota de Beta y Alpha deben retirar una flota cada uno, dejando una sola flota de Beta en Barents Sea. Ambos jugadores ordenan una retirada al Norwegian Sea y consecuentemente ambas flotas son eliminadas, de acuerdo con las reglas normales de Diplomacy para la retirada de unidades.

Uno trabaja... los demás miran
¿Ocurre ésto en su Oficina?



La solución... solution



ORDENADORES solution-286 MULTIUSUARIO

El Compatible XT-AT Multiusuario
HASTA CINCO PUESTOS DE TRABAJO
Ideal para la pequeña y mediana empresa

**Amplia Biblioteca de
Programas de gestión
MULTIUSUARIO**



Av. Pompeu Fabra, 12 • Tel. (93) 219 80 11
Telex 51508 IFCE E • 08024 BARCELONA - Spain

EMPRESA PATROCINADORA DE LAS JORNADAS DE JUEGO 87

EL AVE FENIX



JUEGOS DE SIMULACION Y FIGURAS

A partir del mes de Diciembre se abre en Madrid un centro especializado en juegos de simulación y especialmente centrado en el juego con figuras. Nuestro catalogo completo más una figura pintada puede solicitarse a nuestra dirección enviando cuatrocientas pesetas en sellos de correos. Todas las figuras pintadas son de gran calidad se entregan barnizadas y puestas en bases, aceptando sugerencias del cliente.

ISTHAR_CITADEL
TABLETOP GAMES
HEROICS & ROS
CHARIOT MINIATURES
FRONT RANK
WARGAMES FOUNDRY

EJERCITOS DE 15mm.

Antigüedad

Antiguos Britanos__Cartagineses__Sarmatas__Blemios__Tibetanos__Sumerios
Celtas__Antiguos Germanos__Dacios__Antiguos Hispanos y Celtiberos__Romanos Republicanos__Ligures
Numidas__Antiguos Estados Italianos__Tracios__Romanos de Mario__Ultimos Romanos
Godos__Hunos__Hindues__Persas Sasanidas__Bizantinos__Seleucidas__Macedonios__Asirios
Chinos de la Dinastia Han__Antiguo, Medio y Nuevo Reino Egipcio__Nubios__Antiguos hebreos
Nuevos Babilonios y Aliados__Arabes Medianitas__Filisteos__Cannanitas__Minoicos y Micenicos Griegos
Birmanos__Hittitas__Egipcios kushitas.

ALTA Y BAJA EDAD MEDIA

Sajones__Normandos__Vikingos__Feudales (Estos pueden ser del S XII al XV, variando su composicion de un siglo a otro notablemente) Ingleses, Franceses, Navarros, Alemanes, Castellanos y Aragoneses
Primeros Cruzados__Ultimos Cruzados__Egipcios Ayubidas__Mamelucos Egipcios__Bereberes
Granadinos__Turcos Seljudidas__Compañías Libres__Borgoñones__Guerra de las Rosas.

NAPOLEONICOS

Franceses__Ingleses__Prusianos__Austriacos__Rusos.

GUERRA CIVIL AMERICANA

Confederados__Unionistas

1/300 GUERRA MODERNA

Ingleses__Americanos__R.F.D__Israelitas__Egipcios__Sirios__Libios__Marroquies__Rusos
Franceses__Españoles.

FIGURAS DE 25mm.

Romanos del Imperio S. I a.c__Hunos__Arabes__Bizantinos__Bikingos__Carolingios__Bretones
Lombardos__Rusos Medievales__Medievales S. XIV__Guerra de las Rosas__Napoleonicos Españoles y
Franceses__Primera Guerra Carlista__Guerra Franco-Prusiana

FANTASIA

Mas de 1.000 figuras diferentes.

PRECIOS: Ejercitos de 15mm de 3000 a 5000 plas. sin pintar y aprox. 15000 plas. pintados.

Figuras de 15mm. a 28 plas.

Figuras de 25mm entre 75 y 130 plas segun modelo.

"EL AVE FENIX" C/ MONTESA ,24 Bajo D 28006-MADRID

LA VOZ DE SU MASTER

AVENTURATE, PERO SEGURO

(O una especie de tratado de supervivencia en Dungeons)

Este artículo no versa sobre los secretos del éxito en los juegos de rol, por la sencilla razón de que no hay secretos.

Las cualidades que deben exhibir los personajes (y los jugadores que los dirigen) en una aventura fantástica se basan en el sentido común y en la cooperación.

El siguiente texto parte de la base de que los jugadores se conocen entre sí y han jugado juntos al menos unas cuantas veces, aunque la mayor parte de los consejos podrían aplicarse igualmente a un grupo de perfectos desconocidos. Supone también que el objetivo de todos y cada uno de los personajes es vivir y prosperar. La probabilidad óptima de supervivencia del grupo se produce cuando sobreviven todos y cada uno de sus miembros.

Precauciones elementales

Aseguraos de disponer de equipo y provisiones suficientes para el viaje, caballos de repuesto si se viaja a caballo, libros de hechizos y demás parafernalia. Intentad disponer de un conjunto equilibrado de profesiones (clases) y de habilidades, para que haya al menos un personaje que pueda enfrentarse a un problema específico. Pensad a la defensiva: En tanto vuestros personajes estén vivos tenéis posibilidad de "ganar". Si hay que escoger entre potencia de fuego y protección, es beneficioso propender a lo segundo (Por supuesto que la mejor defensa es un buen ataque, pero los hechizos ofensivos más potentes del mundo no valen de nada si un enemigo os incapacita en su primer ataque por falta de protección). En una partida de *Advanced Dungeons & Dragons*, por ejemplo, un grupo potente debería llevar al menos dos o tres *dispel magic*, para el caso de que alguno de los magos o clérigos resultara encantado, poseído o incapacitado para ejercer su labor. Un *dispel magic* puede valer más en este caso que una *fireball* o un *lightning bolt* y mientras todos los miembros del grupo puedan correr y mantengan su libre albedrío, la huida es aún posible.

¿En quién confiar?

Se da por supuesto que un personaje confía en sus compañeros de grupo pero, ¿cómo saber si son de fiar? Hay jugadores que han introducido personajes nuevos (y malvados) en un grupo, traicionándolo en un momento crucial, aunque sólo haya sido a base de huir en un combate. Además, un *Dungeon Master* (Master para los amiguetes) sutil puede introducir sotas, 'dopplegangers' u otros tipos

maléficos disfrazados para aparentar ser uno del grupo. Después de todo, vuestro personaje no puede controlar todo lo que hacen los de los demás entre una y otra expedición, en una ciudad o en cualquier otra parte, con lo que las posibilidades para la sustitución abundan. Nadie en sus cabales accedería a ir de aventuras con alguien a quien no conoce, pero de quien dependerá su vida, por lo que en un mundo sujeto a posesión o control mental y al uso de disfraces, sería del género bobo no comprobar, al menos de manera informal, que los amigos son quienes dicen ser.

Los métodos a utilizar dependen de las reglas. En AD&D por ejemplo, *know alignment* es un gran hechizo, igual que *detect charm*. Otro hechizo útil es *ESP* pero en algunos mundos puede fallar. También puede utilizarse el idioma de alineamiento como código para reconocer a la gente y, ¿qué puede ocurrir si un personaje bebe agua bendita de un alineamiento opuesto? Haced circular un poco y lo veréis (Algunos Masters pueden permitir a un personaje beber agua bendita o coger una espada de alineamiento opuesto y sufrir el daño subsiguiente sin exteriorizarlo, así que no penséis que este test sea infalible).

En juegos que no poseen este tipo de artificios, largas conversaciones pueden revelar la falta de conocimientos de un sotas sobre el pasado del personaje a quien sustituye. Aunque no es muy probable, una discusión metafísica o religiosa puede delatar a un personaje malvado. En algunos universos, pedir a un personaje sospechoso que rece a su dios en voz alta puede obligarle a delatarse.

Similarmente, si "rescatáis" a alguien durante una aventura, sospechad. Un 'doppleganger' puede parecer una damisela en apuros; un hombre lobo puede parecer un

granjero perdido o atacado; y un prisionero de un personaje malvado no tiene por qué ser necesariamente bueno. Intentad ponerle esposas de plata al granjero, usad hechizos de detección, o no dejéis que la "damisela" se coloque en una posición peligrosa para vosotros.

Fijaos un objetivo y ceñíos a él

Toda expedición debe tener un objetivo particular, aparte del típico de erradicar el mal y conseguir algo de pasta mientras tanto. Quizás en una aventura anterior encontrásteis un mapa de un tesoro, o una adivinanza; así, el objetivo sería seguir el mapa o adquirir información que os permitiera resolver el acertijo (y disponer así de las ventajas que de ello se desprendieran). O podríais haber encontrado una guarida de orcos o la de un dragón en una aventura anterior, con lo que la actual expedición se organizará para saquear metódicamente esa guarida.

Si no disponéis de información sobre un objetivo específico, podéis convertir la aventura en una expedición de carácter exploratorio, pero ello significa que vais en busca de información, no de combate, por lo que la composición del grupo y la lista de hechizos deben escogerse en función de este objetivo. Si intentáis hacer algo diferente, vuestras probabilidades de éxito disminuirán. Desde el punto de vista de la supervivencia, lo peor que podéis hacer es vagar por el mundo sin un propósito específico, porque los encuentros normales los resolveréis bien, pero cuando llegue el trabajo duro llevaréis todas las de perder.

Conseguid información

Cuanto más sepáis acerca de los obstáculos que hay entre vosotros y vuestro objetivo, mayores serán vuestras probabilidades de éxito. Estos obstáculos pueden ser de tipo psicológico, social, económico o político, además de físicos. Un grupo que se pone en marcha hacia lugares desconocidos en cuanto el Master les asigna una misión no vivirá mucho en un mundo peligroso (ni en el "real"). La forma de obtener información varía según las reglas del juego. En cualquiera de ellos, sin embargo, se puede obtener a partir de rumores locales, historiadores,

habitantes del lugar, bibliotecas e inscripciones antiguas. Hasta el camarero del bar puede saber algo importante, y a base de pequeñas piezas de información se puede componer una revelación importante. Poned toda esa información por escrito y echadle un vistazo de vez en cuando para intentar descubrir esquemas o yuxtaposiciones no observadas anteriormente.

Llevad una cronica de monstruos

Un personaje avezado llevará una libreta de hechos importantes sobre los monstruos (por ejemplo, la inmunidad de los demonios a ciertos tipos de ataque). La mayor parte de los Masters no permite a los jugadores consultar los manuales durante el juego, pero es difícil que prohiban a los PERSONAJES el llevar una libreta de notas sobre los monstruos. En el peor de los casos, puede requerir a un jugador para que cada personaje lleve una libreta aparte, en la que sólo figure información obtenida por él. En este caso, los personajes deberían frecuentar los lugares donde se reúnen aventureros, para obtener información; tampoco estaría de más el buscar en bibliotecas, donde puede haber memorias de aventureros, así como bestiarios.

Preved un posible rescate o escapatoria

Esto es más fácil de decir que de hacer, por supuesto. La idea es intentar concertar con las autoridades locales, o con otros aventureros que no vayan en vuestra expedición un rescate si pintan bastos. Pensad en posibles formas de escapar si todo se va al agua. Por ejemplo, si váis a enfrentarlo con un dragón en AD&D, podría no haber otro medio de escapar excepto un teleport o, en algunas situaciones, un dimension door. Pero si perseguís a una banda de orcos en un subterráneo, bastaría a lo mejor con llevar un aparato que os permitiera cerrar una puerta tras huir por ella, o llevar una web preparada para bloquear un pasillo si habéis de salir corriendo.

Equipo

Las piezas de material más insignificantes pueden a veces salvaros la vida. Por ejemplo, el clásico tubo hueco para respirar bajo el agua, que permite eludir a los perseguidores.

La seguridad en el campamento

En muchas campañas, una de las circunstancias más terroríficas es sufrir un ataque nocturno cuando el grupo está acampado, puesto que el Master no permitirá a nadie que duerma con la armadura puesta. ¿Qué hacer para minimizar el peligro de los ataques nocturnos?

En primer lugar, intentad comprar, pedir prestado o robar un saco de dormir mágico que os permita dormir con la armadura puesta! Si hace falta, encargad que os lo hagan. Todo aquél que haya, en términos de AD&D, luchado con AC 10 o

AC 7 en lugar de AC 0 o mejor, sabe de lo que hablo, y no hay sistema de juego en el que la diferencia no sea significativa.

En segundo lugar, utilizad hechizos de alarma, como magic mouth en los alrededores del campamento, o en el centro si sólo se dispone de uno. Colocad un perímetro de alambre o de cuerda alrededor del campamento, a una altura de unos quince centímetros, del que cuelguen cascabeles.

En tercer lugar, no encendáis una fogata sin más ni más (que atrae a los monstruos); podéis utilizar carbones para cocinar, y mantenerlos cubiertos para que no se vea el rescoldo. Tampoco está de más tener leña a mano para, en caso de que se acerquen animales peligrosos, encender (esta vez sí) una fogata para ahuyentarlos.

Cuarto, poned impedimentos alrededor del campamento. El alambre de espinos no estaría mal, pero no conozco a ningún Master que lo permita y, por otra parte, ¿la ver quién lo recogía por la mañana, al desmontar el campamento! Una cierta cantidad de trampas para osos pueden, al menos de forma indirecta, avisar de un ataque inminente, y pueden incluso incapacitar a un atacante. Unas tachuelas lo suficientemente grandes pueden ir igual de bien. Las tachuelas salen más baratas que las trampas, pero son más difíciles de recoger al día siguiente. En uno y otro caso, es conveniente dejar al menos una ruta despejada en el círculo protector, por donde poder huir sin problemas.

Sería muy bonito construir un campamento fortificado, como los Romanos, pero a menos que se viaje con un centenar de esclavos, la cosa no es muy factible. Se pueden cavar pozos o fosas alrededor del campamento, pero eso requiere tiempo y esfuerzo no siempre justificados.

Los caballos y otros animales domesticados deben atarse firmemente en una posición dentro del perímetro protector del campamento. Si hay alguien en el grupo particularmente bueno con los caballos, como un druida, que sea él quien duerma más cerca de los animales. Si tenéis algunos caballos entrenados para luchar y otros que no, separadlos. Los no entrenados los podéis atar menos porque se van a espantar igual, y son menos valiosos. Vuestra esperanza es que los caballos no entrenados no se lleven a los otros consigo si tiene lugar una estampida.

Comportamiento durante la aventura

Evitad la pasividad mental en combate

Aunque es malo ejecutar acciones equivocadas, peor aún es no hacer nada. Una vez se entabla combate, un jugador puede olvidar que hay determinadas acciones que podrían mejorar la posición de

su grupo, para influenciar favorablemente la batalla.

Esta actitud la causa sobre todo la excitación del combate. Cuando este empieza, los jugadores están ansiosos por tirar los dados del próximo ataque, y para masacrar heroicamente al oponente en combate singular. Por desgracia, a menudo se olvidan otras opciones más inteligentes. Quien a hierro mata, CUANDO HAY OTRAS MANERAS MEJORES, suele morir a hierro, más pronto o más tarde. Incluso en una refriega es posible mover más atacantes a una determinada línea, o replegarse a una posición mejor, o deslizarse tras el enemigo.

Si cada jugador controla sólo un personaje, las opciones de este tipo se verán con más claridad, puesto que el jugador puede caer en ello en algún momento en que no tenga nada mejor que hacer pero si, como en la mayoría de los casos, cada jugador controla dos o tres personajes (PJ o PNJ), es común que se olvide de los que no están directamente metidos en el follón. Cuando las temidas enfermedades de la "daditis" o la "mandoblitis" atacan, el jugador hasta se olvida de mover al personaje que está en el fregado (imagináos qué pasará con los que no lo están).

Un remedio sencillo es calmarse, ir despacito y examinar la situación táctica para escoger la maniobra más adecuada antes de iniciar el siguiente asalto. Una representación táctica mediante figuras de plomo o de cartón, que muestren la posición de personajes y monstruos ayuda lo indecible a ordenar las cosas.

Otro remedio es hacer una lista de todos los objetos mágicos, o al menos los más importantes, que posee el grupo. Así, si el propietario se olvida de que tiene un objeto que podría ser útil (y todos sabemos que esto pasa), al menos otro jugador puede verlo en la lista. La lista es un buen estímulo para la imaginación creativa, puesto que con sólo mirar los objetos y sus posibles combinaciones, a uno se le ocurren planes, algunos descabellados, pero otros útiles.

Coordinad esfuerzos

No habría ni que decir que la clave para la supervivencia en la mayor parte de las aventuras es la cooperación entre los personajes, y la utilización máxima de las habilidades de cada miembro del grupo. En AD&D, por ejemplo, el grupo tiene la ventaja de lo que se denomina en términos militares "armas combinadas", es decir, la cooperación entre magia ofensiva (magos), magia defensiva que dobla como infantería (clérigos), potencia física de combate (guerreros) y capacidad de emboscada (ladrones). Si los jugadores sospechan unos de otros hasta el punto de que no vigilan por si vienen monstruos, lo pasarán muy mal en cuanto circulen por un sitio peligroso. Mientras que algunos Masters disponen sus lugares de aventuras de forma que la sospecha y la posible traición ya se han tenido en cuenta, y los jugadores no se han de preocupar de ello, otros no.

La simple omisión de una acción negativa (por ejemplo, no atacarse entre si) no basta. Los personajes deben trabajar juntos para conseguir sus fines. Si los ladrones campan a sus anchas lejos del

grupo, y si cada personaje hace lo que le parece mejor en cada momento, los aventureros no llegarán a ningún lado y pueden accidentalmente matarse entre sí. Pongámonos como ejemplo un grupo de ladrones, guerreros y magos en una llanura con matorrales altos, que se encuentran con un grupo de humanos. Algunos de los guerreros se desplazan a un bosque adyacente y desde allí disparan con sus arcos a todo lo que se mueve. Los magos se vuelven invisibles, maniobran un poco y preparan sus fireballs. Los ladrones y los otros guerreros empiezan a infiltrarse por el matorral, individualmente en lugar de en grupo, intentando sorprender al enemigo. No se fija ningún punto de encuentro, ni nadie sabe lo que hacen los demás. El enemigo podría abandonar el área y el grupo podría perder algunos de sus

miembros al disparar los arqueros contra matorrales que se mueven, al apuñalar por la espalda los ladrones a guerreros o magos propios, o al quemar los magos áreas ocupadas por personajes que estén realizando infiltraciones.

Las reservas deben permanecer en reserva

En una pelea que transcurra en un mundo fantástico (y posiblemente en el real), especialmente si tiene lugar en exteriores, el bando cuyas reservas duren más es el que tendrá más números para ganar. Esto suele ser cierto en las grandes batallas, pero los aventureros suelen olvidar el principio de las reservas, en particular reservas de hechizos, que pueden permanecer ocultas de una forma u otra y ser activadas posteriormente en un momento crucial. Así, al menos un mago debería hacerse invisible y salir de en medio, o abrirse paso hacia la retaguardia del contrario. Al menos un personaje, y preferentemente dos o tres, que tengan dispel magic deberían estar libres para usarlos si el grupo es atacado con magia incapacitante. El mago de reserva, mientras tanto, debería estar al acecho de las reservas del contrario, especialmente las invisibles, y no debería revelarse hasta estar seguro de saber dónde están todos los enemigos. En realidad, el resto del grupo está intentando "fijar" al enemigo en posición, de la misma manera en que lo hacían las tropas Napoleónicas, mientras que las reservas son el martillo que golpea al yunque.

Siguiendo con esta línea de pensamiento, un grupo de nivel medio-alto que recorra un subterráneo de AD&D u otro juego con fireballs o su equivalente, debería mantener una separación considerable entre dos o tres subgrupos, para que cualquier magia perjudicial sólo afecte a uno (imaginémonos una web o una fireball en medio del grupo). La probabilidad de separarse permanentemente es pequeña, y en particular si hay un ladrón en el área intermedia para mantener el contacto. Se pueden acordar señales de luz y sonido, pero por lo general la separación no tiene por qué ser tal que los grupos no estén en contacto visual o auditivo. La longitud de la separación depende por completo de los gustos del Master. Algunos se abstienen de bombardear al grupo con bolas de fuego, pero les encanta dividirlo. Otros nunca intentan dividirlo, pero no tienen ningún reparo en lanzar rayos y bolas de

fuego. En el primero de los casos, el grupo debería permanecer mucho más compacto que en el segundo.

No os separéis

A menudo se presenta la tentación de seguir caminos separados; no lo hagáis a menos que desde el principio se haya planeado tal táctica para derrotar a un enemigo conocido, y sólo si no se ha sufrido daño alguno. La suma de las partes de un grupo es mayor que el total, gracias a las "armas combinadas". Un grupo de 8 personajes puede enfrentarse a cualquier cosa, pero dos de 4 tendrán graves problemas, de posición como mínimo. Por ejemplo, ¿qué hacer si el único personaje capaz de lanzar hechizos de un grupo de 4 recibe un hold person? Si está en un grupo de 8 con al menos otro mago o similar, el otro puede utilizar un dispel magic y liberarlo. Y por otro lado, ¿cómo proteger a los miembros "blandos" (no acorazados) de un grupo de 4? No hay manera de bloquear vanguardia y retaguardia en caso de que el enemigo pretenda llegar a vuestro centro. En un grupo de 8, hay suficientes personajes acorazados para bloquear por completo ambos extremos (en interiores, al menos; en exteriores el problema se agudiza). Para tener capacidad de reserva en caso de que algún miembro del grupo muera o resulte incapacitado, este debería contar al menos con 8 personajes, a menos que la misión exija específicamente un tamaño de grupo distinto.

Concentración de ataques

¿Cómo hay que dirigir los ataques individuales en una escaramuza grande? Por lo general cada personaje tiene poca elección, aparte atacar a quien tiene delante, pero supongamos que haya más libertad de movimientos, quizás en un enfrentamiento con arqueros en campo abierto y con poca cobertura. Típicamente, un jugador especificará que su personaje dispara contra "cualquiera que me dispare" o "el último que me disparó". El efecto es que cada personaje suele disparar a un blanco diferente. Esto sería maravilloso si se tratara de una batalla naval, puesto que un fuego preciso sacaría al enemigo de la línea de combate y afectaría a su puntería, pero si el blanco es un humano o un monstruo, es difícil que el proyectil afecte a la puntería del tirador, a menos que el Master pertenezca a una minúscula minoría que toma en consideración detalles como este.

Si hacen falta dos o más aciertos para eliminar a un oponente, el dispersar los tiros del grupo entre varios supone que pasará bastante antes de que un blanco cualquiera resulte incapacitado. Un método mejor es concentrar los ataques en un blanco a la vez, o dos si hay muchos atacantes, hasta eliminarlo. En ese momento, todos los aventureros cambian al siguiente blanco de la línea enemiga (En un duelo entre arqueros, por ejemplo, todos disparan al enemigo más próximo o, si están todos equidistantes, empiezan por el que esté más a la izquierda). Por supuesto que este método desperdiciará una o dos flechas, si al blanco le aciertan varias simultáneamente, pero concentrando los ataques se elimina a un enemigo lo antes posible, con lo que hay un adversario

menos que dispara contra el grupo. Además, cuanto antes empiecen a caer enemigos, antes tendrán que comprobar moral.

El mismo principio de la concentración de ataques rige en el combate cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, en una pelea contra dos gigantes en donde se pueda escoger entre enviar tres personajes contra cada uno o cuatro contra uno y dos contra el otro, la táctica de cuatro contra dos tiene más probabilidades de eliminar a uno de los gigantes cuanto antes.

No se puede ganar siempre

Esta sencilla afirmación es de obligado acatamiento, independientemente del estilo de vuestro Master, puesto que siempre hay algo o alguien más potente (por ejemplo, los dioses), y tarde o temprano se encuentra uno con ello. Cuando esto ocurra, reconozco que van mal dadas, limitad vuestras pérdidas y SALID CORRIENDO. Esta debe ser una decisión de grupo, porque lo peor que puede sucederle a un grupo es que la mitad de sus componentes elijan luchar y la otra mitad largarse. Ambos subgrupos son mucho más débiles, reina la confusión, y más de un personaje puede resultar muerto. La cualidad que distingue una táctica buena de una mala es la habilidad para reconocer cuándo las posibilidades están en contra y cuándo es tiempo de evitar un combate.

A veces una situación demasiado difícil para un grupo diezmado o mal equipado puede ser resuelta por el mismo grupo, una vez sus miembros han descansado y se han preparado. Puede que no se hayan escogido los hechizos apropiados para una amenaza concreta y volviendo más adelante con hechizos diferentes se pueda ganar con más facilidad. O quizás la amenaza requiere cantidad de combate cuerpo a cuerpo, y el grupo tiene montones de magos. Marchad, y volved con un grupo nutrido de guerreros para plantar cara al enemigo. Además, si la primera vez escapáis sin alertar al enemigo podréis obtener información (de narradores locales o de hechizos como commune) que pueden significar la diferencia entre la victoria y la derrota en el próximo intento.

Marchaos cuando aún os quede algo

En la mayor parte de los juegos de fantasía, la potencia máxima son los hechizos. No se puede continuar la aventura una vez se han agotado los hechizos útiles y hay que hacer inventario de ellos con regularidad. La tentación de explorar una habitación más o una colina más adelante ha matado a más personajes que cualquier otra causa conocida. Hay que suponer siempre que entre la posición actual y la salida o el lugar seguro más próximo habrá que entablar al menos un combate. Cuando quedan los hechizos justos para un combate es el momento de buscar cobijo, y si los guerreros están bastante maltrechos, razón de más.

Un grupo es como un boxeador. Un golpe que no causaría mucho daño al inicio del primer asalto puede tumbar a un boxeador cansado y herido en el treceavo. Vuestro

"boxeador" debería acabar la aventura antes de sufrir la vulnerabilidad de los últimos asaltos.

Nunca huyais hacia áreas desconocidas

En cierta campaña, la única vez que una jalea ocre (raramente utilizada por el Master) mató a alguien fue cuando que un grupo que huía de unos muertos vivientes se metió por un pasillo inexplorado, en lugar de volver por donde habían venido. Antes de poderse parar, dos magos se dieron de narices con la jalea y murieron. A la hora de explorar, la ruta de escape debe ser la misma por la que se entró. Si tenéis buenas razones para creer que existe un atajo utilizable por vuestro perseguidor, podéis intentar utilizarlo, pero en la mayoría de los casos la única ruta segura es la ya conocida. Y cuando se planea un ataque, aseguraos de que todos los atacantes dispongan al menos de una ruta de escape, y preferiblemente dos, en caso de que vayan mal dadas. En subterráneos, si hay que huir a terrenos inexplorados, seguid un esquema de movimiento fijo para poder encontrar el camino de vuelta. Girar alternativamente a la derecha y a la izquierda es mejor que girar siempre en la misma dirección, táctica que puede llevaros a describir círculos.

No os dejéis arrinconar

En prácticamente todos los casos es mejor disponer de demasiadas opciones que de demasiadas pocas. Por una parte, esto se relaciona con el principio militar de tener líneas alternativas de aproximación y acción, así como planes de contingencia. Por la otra, se relaciona con la idea fundamental del buen jugar en cualquier juego: que el jugador controle el curso del juego, y no sea el juego quien controle sus acciones. Mientras haya opciones alternativas de acción, el juego es controlable. Cuando uno se ve reducido a una sola posibilidad de acción, se avecinan problemas gordos.

Cuidad a vuestros hechiceros

Esto parece elemental, pero algunos grupos no parecen practicarlos. No servirá de nada tener hechizos de reserva si los que tienen que utilizarlos no pueden hacerlo. Los magos, en particular, no deberían estar en primera ni en última fila en interiores, ni en ninguna parte del perímetro en exteriores. Los magos son vuestro último recurso, vuestro "defensa escoba". Si el enemigo llega hasta ellos, habréis dado el primer paso hacia (el) otro mundo. Y no basta con guardar vanguardia y retaguardia, porque un enemigo inteligente sabrá quién es más peligroso en vuestro grupo y dónde puede estar. Si les es posible, intentarán introducir a alguien en el centro de vuestro grupo para intentar eliminar a los magos, o al menos para impedirles lanzar hechizos. Mantened al menos un personaje con una capacidad de combate cuerpo a cuerpo decente en el centro del grupo para controlar tales intrusiones. En AD&D, por ejemplo, un clérigo o un ladrón pueden servir.

Redactad listas

Cuantas más cosas tengáis pensadas de antemano y anotadas, menos problemas tendréis durante el juego. Yo llevo una lista de equipo especial y no tan especial para entregar al Master antes de la aventura; una lista de recordatorios para interrogar a prisioneros o hablar con monstruos o personajes encantados para no olvidarme, por ejemplo de preguntarles quién es su jefe, o si saben dónde está el tesoro; una lista de criaturas en las que me podría metamorfosear, junto con las ventajas de cada forma; y una lista de precauciones que tomo durante mi estancia en una ciudad, pueblo o lugar en el que no puedo esperar que me protejan otros aventureros que estén de guardia (Esto último lo puse después de que un amigo que no había tomado precauciones inusuales mientras residía solo en una posada fuera asesinado). Además tengo una lista de comprobaciones pre y post-aventura, que se utilizan del mismo modo que en los aviones. Finalmente, en los juegos que posean hechizos del tipo wish, deberíais tener escrito uno de ellos por anticipado, en caso de que se presente una ocasión en la que se pueda conseguir uno, a condición de formularlo rápidamente.

Otras precauciones

Hay otras precauciones aparentemente sin importancia, que a menudo son tediosas, pero que pueden resultar vitales. Por ejemplo, buscad siempre indicios de regeneración, aunque la criatura que acabáis de eliminar normalmente no regenere. Como norma general, no está de más utilizar un remove curse en el cuerpo de un compañero muerto de forma irrevocable, para que no se le pueda convertir en muerto viviente. Una pequeña precaución puede evitar problemas más adelante.

Permanecer vivo después de la aventura

Uno de los momentos más peligrosos para un personaje es el período inmediatamente posterior al "final" de una aventura. El personaje está relajado y con ganas de reposar, recuperarse y remunerarse (con el tesoro conseguido). No está en guardia y sus amigos se han dispersado por el pueblo, villa o castillo para atender a sus propios asuntos. Este es el momento en que los enemigos secretos o los peligros ocultos de la aventura pueden manifestarse. Uno de los miembros del grupo puede ser poseído o encantado; un enemigo que logró escapar puede enviar un asesino o un 'invisible stalker' tras el grupo; o un 'slithering tracker' puede estar siguiendo al grupo. Ahora, el enemigo puede atacar a los aventureros uno a uno.

Hay formas de evitar algunos de estos peligros, así como otros problemas que pueden surgir tras la aventura. Un grupo cauteloso debería seguir una rutina para intentar la erradicación de los problemas antes de que sus miembros se separen. Dicha rutina se compone de tres partes: búsqueda de enemigos, búsqueda de tesoro oculto y examen de objetos mágicos. Los ejemplos que se citan a continuación utilizan hechizos de AD&D, pero otros juegos también disponen de hechizos útiles después de la aventura.

Busqueda de enemigos

Reuníos en un lugar amplio. Utilizad en primer lugar know alignment y detect charm sobre todos los miembros del grupo para asegurarnos de que no hay 'doppelgangers', demonios metamorfoseados, o personajes poseídos o encantados. También podría servir ESP. Estad preparados para una pelea si el enemigo nota que ha sido descubierto. A continuación, utilizad detect invisibility y detect evil para encontrar enemigos ocultos (que se hallen próximos). Si estáis en un claro del bosque, el enemigo puede estaros vigilando desde más allá del alcance de estos hechizos, por lo que os puede interesar trasladaros a otro terreno que fuerce al enemigo a acercarse. En algunas situaciones un detect magic puede resultar revelador.

Ahora, intentad regresar a casa (si aún no estáis allí) por una ruta tortuosa que os permita despistar a cualquier posible perseguidor. En algún punto, detenéos y montad una emboscada para ese hipotético perseguidor; sería ideal hacerlo en un área polvorienta, que revelaría el paso de un 'slithering tracker' o de alguien invisible. Dependiendo de cómo interprete vuestro Master las habilidades de un 'invisible stalker', el cruzar un río o un lago podría hacerle perder el rastro, pero en general esto es ya pasarse, a menos que tengáis razones fundadas para creer que os sigue uno de ellos.

Buscad tesoros ocultos

Esto os ocupará durante varios días pero, ¿tenéis prisa? Para ser rigurosos deberíais examinar cada una de las monedas que habéis obtenido por si tienen valor numismático. Una "simple" pieza de cobre puede valer 50 monedas de oro para un coleccionista, si vuestro Master ha sido lo suficientemente diabólico para crear semejantes "tesoros". Comprobad monedas al azar para ver si hay monedas falsas o monedas de cobre con un baño de platino. Podéis utilizar detect magic y posiblemente detect illusion sobre todo el tesoro monetario. Algunos Masters crean monedas o gemas mágicas que están mezcladas con el tesoro normal. Buscad compartimentos secretos en lo que parecen objetos mágicos normales (cierta vez se encontró un anillo mágico en el mango de un martillo de guerra aparentemente ordinario. Si se hubiera intentado utilizar el martillo "mágico" contra algún monstruo, hubiera sido una pérdida de tiempo). Un detect magic puede ayudar a descubrir tesoros peligrosos.

Examen de objetos

Utilizad detect evil en espadas u otros objetos que puedan ser inteligentes. Igualmente hay que hacer un neutralize poison antes de tocar según que objetos, como antídoto contra venenos de contacto (por supuesto que esto no rige si habéis visto utilizar el objeto a alguien hace poco. De paso, desconfiad de los malvados que llevan siempre guantes: es muy probable que utilicen venenos de contacto). Antes de tocar pergaminos y similares, no está de más un remove curse, y NUNCA dejéis de mirar por si hay explosive runes. Cuando alguien tiene que coger un objeto para

probarlo, tenéis dos posibilidades: una es quitarle todo el equipo y atarle para que no pueda atacaros, o equiparle a tope por si de repente se ve transportado a otro sitio, o debe luchar en solitario contra algún monstruo. Si se posee un ring of regeneration el que prueba el objeto mágico debería llevarlo puesto. Siempre hay que hacer un ESP al probador (antes y después), para comprobar que sigue en sus cabales.

Lo dicho hasta ahora supone que no estáis lo bastante locos como para intentar probar, o incluso tocar los objetos mágicos durante la aventura (si se trata de un viaje de un solo día; recordad que para hacer un identify no puede pasar mucho tiempo desde que se encuentra el objeto), y que vuestro Master no ha sido tan blando como para proporcionaros un análisis barato y fiable, gracias a un mago o alquimista local. Si utilizáis un analista, recordad que un objeto lo suficientemente valioso para intentar daros un cambio.

Usar la magia bien

Nunca utilizéis magia para conseguir algo que pueda hacerse con seguridad mediante medios no mágicos, a menos que el tiempo apremie. El hechizo gastado puede echarse de menos más adelante. Por ejemplo, en cierta variante de D&D se permite a los magos (y demás) escoger sus hechizos en el momento de utilizarlos, en lugar de memorizarlos antes de la aventura. Durante una partida, se sugirió a un mago que abriera una puerta secreta que se resistía mediante un knock. Tras rehusar, la puerta pudo forzarse sin demasiados problemas. Más tarde, el mago tuvo que lanzar una web (que era el último hechizo que le quedaba) para salvar al grupo de una horda de orcos. Si hubiera malgastado el hechizo antes, al menos algunos de sus compañeros hubieran muerto.

Ingenio en lugar de magia

Cualquiera que sea vuestro juego, deberíais ser capaces de duplicar los efectos de la magia de altura utilizando magia de menor nivel, o sin utilizarla en absoluto. Un truco muy efectivo es un falso suero de la verdad, que consiste en una mezcla de potingues en un frasco normal de poción. Es importante utilizar un poco de sangre, de óxido o de cualquier cosa que la haga parecer, oler y saber como una poción mágica de verdad. Si es posible, añádase un poco de alguna droga suave para que el consumidor se note raro.

La próxima vez que hagáis algún prisionero, intentad que diga algo, aunque creáis que miente, para al menos desatarte la lengua. Si hay tiempo y ocasión se le puede interrogar de forma agresiva (a eso se le llama "la parrilla"). A continuación se le hace beber la poción (se le tapa la nariz para que tenga que respirar por la boca y de paso trague la poción). Ahora se debe informar al prisionero, de la forma más positiva posible, que acaba de ingerir un suero de la verdad. En tanto diga la verdad, seguirá con vida, pero si miente la poción acabará con él en menos de 24 horas.

El prisionero tiene ante sí un horrible dilema, especialmente si los miembros del grupo han hecho la historia más creíble

comentando lo divertido que es el ver cómo la poción mata a los mentirosos, o quizá argumentando que sería mejor torturar al prisionero (los personajes de alineamiento Bueno podrían discutir sobre lo perverso que es condenar al prisionero a una muerte tan lenta). El prisionero puede, o bien decir la verdad, o bien arriesgarse a callar, o bien no soltar prenda. Lo último es más difícil de mantener, sobre todo si el prisionero había dicho ya alguna cosa. Si hay demasiados prisioneros que optan por callar, se le dice al siguiente que la poción le matará tanto si dice mentiras como si calla.

El truco de la poción será más creíble si se le puede enseñar al prisionero el cadáver de otro que supuestamente haya mentido. Por ejemplo, antes de que la futura víctima entre en la habitación, se elimina o se deja inconsciente a otro prisionero, sin dejar evidencia de cómo. El estrangulamiento es un método, pero el veneno es mejor (por supuesto que muchos personajes no podrán hacer esto debido a alineamiento o personalidad). Se utilizará un frasco de poción medio vacío, y se obligará a la víctima a beber la otra mitad, mostrándole a continuación lo que le ocurrió al último que la bebió y mintió. Imagínese uno mismo en tal escena y piénsese si se diría la verdad.

El éxito de esta estratagema depende sobremanera del Master y de cómo este interprete el papel del prisionero, pero es esencial que nadie que haya sido sometido a ella viva para contarlo, puesto que en cuanto alguien mienta y siga vivo, el truco se habrá descubierto. Por esta razón, esto sólo puede utilizarse muy de vez en cuando si vuestros personajes no pueden matar a la gente a sangre fría.

Cuanto más realista sea la forma de interpretar el papel de los monstruos y los PNJ por parte del Master, más efectiva será la utilización por los personajes de la "magia imaginaria". Por ejemplo, si los personajes encienden velas de colores y entre los PNJ hay alguien mínimamente inteligente, se parará a pensar si pueden ser mágicas, y quizá dude, o pierda tiempo apagándolas. Si no hay nadie con dos dedos de frente, avanzarán a paso de carga. Según las condiciones de la partida, se podría bloquear o retrasar la persecución encendiendo velas de olor raro, o tirando harina de colores (polvo de estornudar y toser) en el suelo. Por otra parte, a veces la mejor táctica en una pelea fantástica es cargar contra el enemigo antes de que tenga tiempo de preparar su magia por lo que, ¿quién sabe cuándo funcionarán estos trucos?

Ilusiones

Los phantasmal force y las illusion funcionan mejor cuando refuerzan algo que espera el observador. Por ejemplo, si utilizáis un knock para abrir una puerta desde una cierta distancia, complementadla con una ilusión de alguien empujándola, puesto que la imagen será más creíble y puede atraer el fuego enemigo. Cierta vez un personaje colocó una calavera en un saco colgado de su cinturón y, al encontrarse con una quimera, hizo un phantasmal force y extrajo del saco la calavera, que parecía entonces la cabeza de una medusa, a la vez que apartaba la vista. Lo que sigue depende en cada caso del Master, pero puede resultar muy interesante.

Dada la variedad de hechizos disponibles en la mayoría de juegos, debería ser posible desinformar a enemigos potenciales pero desconocidos, como asesinos contratados por aquéllos a los que despojásteis, buscadores de notoriedad, y ladrones corrientes y molientes. Ello os ayudará a protegeros mientras no estéis de aventuras. Por ejemplo, os puede interesar el propagar un rumor mediante amigos o conocidos, pero en tal caso, si el rumor es muy increíble el enemigo puede utilizar métodos mágicos para comprobar su veracidad. ¿Por qué entonces no hacer un hipnotize a vuestros agentes para que crean en lo que dicen? Si el enemigo les hipnotiza verá que dicen la verdad (o lo que creen que lo es).

Utilizad los hechizos de forma imaginativa

Leed de cabo a rabo la descripción de los hechizos para buscar formas nuevas de utilizar la magia. Por ejemplo, tómeis el minor globe of invulnerability de AD&D. Si posee una varita de fireballs o de lightning bolts el mago puede montar un número a lo Rambo entrando en el cubil del enemigo acompañado de un par de guerreros para mantener alejada a la oposición, y soltando fireballs a discreción. El resultado será sangriento pero el enemigo no durará mucho y los participantes estarán seguros. O el globe puede combinarse con un polymorph a una criatura voladora para explorar la guarida del enemigo, o situarse en posición para acometer negocios más violentos.

Si no se conoce un hechizo, sus efectos se pueden simular a partir de otro. Por ejemplo, si no se dispone de Nystul's magic aura (que crea un aura mágica falsa sobre un objeto), se le hace a dicho objeto un invisibility y luego se le cubre de pintura (con lo cual quedará visible y radiará el aura mágica del hechizo). O se le puede colocar una magic mouth con órdenes de permanecer callada (algunos Masters dictaminan que una magic mouth da positivo ante un detect magic).

Utilizad la magia para ahorraros esfuerzos. Por ejemplo, se le hace un charm a un orco y luego se le convierte en un monstruo más poderoso con un polymorph. Si sigue teniendo su misma mente seguirá bajo los efectos del charm. ¿O no? También se puede realizar este truquillo con roedores o perros, puesto que un druida o un clérigo puede entenderse con ellos mediante un speak with animals. Para alimentar a un dragón o grifo domesticados se hace un polymorph a un insecto, se le convierte en elefante o en caballo, y todo eso que se ahorra uno.

Si se dispone de magia potente, se puede utilizar para protegerse en exteriores, mediante hechizos como hallucinatory terrain, plant growth o walls of stone semipermanentes, dispuestos en círculo, que tienen la virtud de disuadir a los enemigos menos inteligentes.

En algunos mundos, los aventureros nunca tienen problemas para atravesar puertas o rejas, pero en otros hacen falta habilidad y magia para suplir a la fuerza. Por ejemplo, passwall o knock, o hacerse un polymorph a una hormiga, o un "black pudding", o cualquier criatura que pueda pasar por debajo de las puertas. Dimension door conseguirá hacer pasar el obstáculo a uno o dos personajes, quienes luego podrán des-

correr el cerrojo, izar el puente levadizo o lo que sea. También serán de utilidad en este caso una poción de gaseous form o algo que produzca etherealness. A falta de esto, habrá que usar métodos más destructivos como convertir un área de piedra encima o debajo de la puerta en fango (transmute rock to mud) y cavar rápidamente alrededor. Como último recurso se puede conjurar a un 'earth elemental'.

Algunos hechizos pueden ayudar a construir fortificaciones, como wall of stone o conjure elemental. Para crear un lugar donde ocultarnos podemos utilizar un passwall y cavar un pequeño espacio donde este acaba. Cuando se acaba la duración del hechizo, el espacio queda sellado y sólo se puede llegar allí mediante un nuevo passwall o un dimension door (Existen Masters que han permitido a algún personaje crear un passwall en el suelo bajo un enemigo y luego deshacerlo mediante un dispel magic, dejándole enterado. En mi opinión, eso es pasarse).

El usar hechizos de forma inusual puede afectar la moral del oponente. Por ejemplo, se puede usar invisibility sobre una persona pero no sobre su armadura, con lo que la aparición "fantasmal" de esta puede asustar a salvajes o a otros que ignoren la magia. Una calavera en conjunción con un ventriloquism puede dar el mismo resultado, representando a un semidiós, o así.

Dimension door o teleport van muy bien, no tan solo para escapar, sino para colocarse a retaguardia de un enemigo. Hay cierto mago que levita con sus botas mágicas, monta en una escoba voladora y tras protegerse con invisibility y otros hechizos, hace un dimension door que le lleva a algún punto elevado de la retaguardia enemiga, mientras que el grupo principal ataca por un túnel u otro acceso estrecho. El mago puede comprobar si el enemigo posee reservas escondidas y luego utilizar sus hechizos o moverse con la escoba. No es el mejor de los métodos, pero funciona.

He oído hablar de un grupo que escribe explosive runes en un papel, y luego hace con él un avión, que posteriormente es arrojado al enemigo. Si el enemigo lee el papel... Yo dictaminaría que nadie en ese mundo sabe hacer aviones de papel, pero otros pueden ser menos estrictos.

Algunos lectores pueden pensar que tratar una aventura como un ejercicio táctico no es correcto. Por lo general, los héroes de las novelas no planean sus acciones, calculando cada movimiento por lo que, ¿por qué habrían de hacerlo nuestros personajes? Bien, los héroes literarios son héroes precisamente porque toman esas precauciones de forma natural, sin tener que pensar en ello y, además, los héroes de la literatura tienen una suerte tremenda, mucha más de la que pueden esperar nuestros personajes. El mercenario tiene la obligación de saberse todos los trucos para permanecer con vida, debe luchar por cada ventaja (por pequeña que sea), y debe estar siempre atento. Para el JUGADOR, sólo es un juego divertido, pero para el PERSONAJE se trata de su vida. Para no extenderme, lo expuesto hasta aquí es un resumen de cómo un personaje inteligente y despierto debería plantearse una aventura, no tan solo un recetario de buenos consejos. Puede ser demasiado realista para encajar con algunas de las ideas que corren sobre la Fantasía Heroica, pero ¿tiene eso algo de malo?

Aventuras y Masters

Los consejos dados hasta ahora no tienen en cuenta las preferencias (o manías) de todos y cada uno de los Masters. Un Master puede esperar o requerir de los jugadores comportamientos que serían suicidas bajo el control de otro. Otro puede plantear aventuras esperando que los personajes continúen adelante, no importa lo difícil que parezca ser la oposición, y de este cabe esperar que cuidará de los personajes, haciendo manga ancha con tal de que sobrevivan. Finalmente puede haber otro que espere que los personajes se retiren, reagrupen y vuelvan con una fuerza más adecuada si la oposición es demasiado fuerte. En tales condiciones, si los jugadores continúan hacia adelante a pesar de la evidencia de que no hay nada que hacer, probablemente sus personajes mueran o sean capturados.

En estos dos últimos casos, los jugadores deberían adoptar la línea de máxima supervivencia y retirarse. Por desgracia, el Master del primero es probable que se ofenda por tal comportamiento y doble la potencia del enemigo en el intervalo que transcurre hasta la vuelta de los personajes, e incluso podría emboscarlos en el camino de vuelta, como "castigo". En muchas otras formas, algunas tan fundamentales como esta, los Masters difieren en lo que consideran "jugar bien". En consecuencia, la primera regla del juego podría ser: "Conoce a tu Master".

En relación con este problema de diferencias entre Masters, podéis encontraros con uno que tenga la particularidad de hacer trampas. Este tipo de Master suele crear la aventura de forma vaga, y la altera a lo largo de su desarrollo, para hacerla más o menos difícil. Frecuentemente hace trampas a favor, más que en contra de los jugadores, para que puedan sobrevivir a una aventura en la que un observador objetivo diría que deberían haber muerto. Este tipo de Master hace inútiles las mejores tácticas, porque no importa lo bien o lo mal que se juegue, siempre se sobrevive.

¿Cómo puede un jugador acostumbrado a aplicar una buena táctica enfrentarse a este tipo de Master? En primer lugar, debe seguir aplicándola. Quejáos cuando el Master os haga trampas en contra (porque intenta ayudar a los monstruos cuando vuestras tácticas son demasiado para ellos). Y sobre todo, seguidle la corriente. Si queréis echarle en cara que hace trampas, allá vosotros, pero si las cosas no van bien, pensad en algo que pudiera ocurrir y que os fuera beneficioso. Comentadlas de forma casual, sin ser demasiado obvios, y quizá adopte alguna para usarla en vuestro favor. Sobre todo no dejéis de hablar para intentar convencerle de lo mal que lo véis, y de que necesitáis ayuda, y que al menos deje de ayudar a los monstruos. Si ocurre algo que pueda presentarse como una trampa a favor del enemigo (la aparición fortuita de monstruos adicionales, o de una puerta secreta que los monstruos utilizan), quejáos amargamente, dejando entrever que creéis que no está siendo justo. Y cuando realmente las estéis pasando moradas, pensad en CUALQUIER COSA que os pueda ayudar, por idiota que parezca, mientras os lamentáis de lo difícil que ha sido la aventura.

Una de las trampas más flagrantes que se conocen tuvo lugar cuando un Master per-

mitió que unos caballos de guerra combatieran por sí solos contra un grupo de 'su-monsters', después de que todos los aventureros hubieran sido noqueados.



TUS HOBBYS

NUEVA SECCION ESPECIALIZADA

JUEGOS DE SIMULACION Y ROL

FIGURAS WARGAMES Y ROL

Pso. Bonanova, 5,
t: 4177667
08022 Barcelona

LA VOZ DE SU MASTER

LOS DRUÍDAS



Para los que tengan inclinaciones ecologistas, es fácil traducir estas aspiraciones al universo de D&D. Basta con esoger la carrera de druida, que viene a ser el equivalente de los "verdes" en el mundo medieval-fantástico.

Los druidas son una sub-clase de los clérigos. Su alineamiento sera siempre neutral, puesto que piensan que los otros dos alienamientos son parte del equilibrio de las fuerzas de la Naturaleza, mientras que ellos vienen a ser algo así como el fiel de la Balanza. Como sacerdotes de la Naturaleza, deben tener una sabiduría mínima de 12 y un carisma de 15. Para que un druida reciba una bonificación del 10% sobre sus puntos de experiencia, ambas características, sabiduría y carisma deben estar por encima de 15.

Los druidas tienen funciones parecidas a las del clérigo, pero sus hechizos, de los que iremos hablando en próximas entregas, están más relacionados con la Naturaleza. Sus conjuros más poderosos y sus armas dentro de una pnpolia más amplia, compensan el hecho de que un druida no puede utilizar más que armaduras de cuero y escudos de madera (la armadura metálica estropea sus poderes mágicos). Deben decir todos sus conjuros en voz alta. Dada su relación especial con las cosas vivas y que crecen, los

druidas no tienen ningún poder para alejar o controlar a los no muertos, demonios o diablos.

Los druidas pueden considerarse como un derivado medieval de lo que fueron los druidas célticos históricamente. Sus deidades son el sol, la luna, y ciertos árboles, particularmente el roble y el fresno. Su símbolo sagrado es el muérdago, ya que les da poder para sus conjuros. Están obligados a proteger los árboles y las plantas silvestres, las cosechas y -en menor grado- los seres humanos que les sirven y los animales. Así, un druida nunca destruirá un bosque o un campo sembrado, no importa en qué circunstancias, aunque se trate de un lugar maldito. Tampoco sacrifican animales, sólo cuando es imprescindible para su supervivencia o para su sustento en circunstancias muy especiales (generalmente son vegetarianos).

Si los druidas ven a alguien cometiendo tropelías contra plantas o animales bajo su protección, no arriesgarán inmediatamente sus vidas para detener al causante del mal, sino que esperarán el momento oportuno para vengarse.

En relación, con su culto a la naturaleza, los druidas poseen ciertos poderes innatos, que salen a la luz al ir subiendo de nivel. Cuando un druida llega a nivel 3, (iniciado del

Primer Círculo) gana las siguientes habilidades:

1. Identificar tipos de plantas.
2. Identificar tipos de animales.
3. Identificar agua potable.
4. Poder para atravesar áreas espesas de vegetación (maleza, juncos, plantas con púas) sin dejar huellas y a una velocidad de movimiento normal en terreno despejado.

Cuando alcanza el nivel 7 (Iniciado del Quinto Círculo) añade los siguientes poderes:

1. Inmunidad contra los encantamientos de cualquier criatura básicamente asociada con los bosques: driades, nixies, sílfides, etc.

2. La habilidad para cambiar de forma tres veces por día, convirtiéndose en todos los aspectos, menos en la mente, en reptil, ave o mamífero;

- a. Sólo puede adoptar cada tipo de forma animal una vez al día.

- a. El tamaño de la criatura cuya forma adopta el druida puede variar desde un sapo, un arrendajo o un mucíelago hasta una serpiente, un águila o un oso negro (es decir, más o menos el doble del peso del druida).

- c. Cada cambio de forma recupera entre un 10 y un 60% (d6 multiplicado por 10) de los puntos de golpe que el druida haya perdido antes de metamorfosearse.

Los druidas poseen un lenguaje secreto (recordemos nuestro artículo sobre los asesinos) que hablan además de la lengua común, la de alineamiento y otras que hayan aprendido. A partir de nivel 3 (Iniciado de Primer Círculo) y con cada nivel que aumente, el druida escoge

un nuevo idioma de entre los siguientes: centauros, driades, elfos, faunos, gnomos, dragones verdes, gigante de las colinas, hombre-lagarto, mantícora, nixie, pixie, sprite o treat.

En combate, los druidas luchan como los clérigos, pero sufren de su incapacidad de llevar armaduras de metal. Realizan las mismas tiradas de Salvación que los clérigos, pero tienen un bonus de +2 contra los ataques de fuego y rayos (eléctricos).

Los druidas pueden utilizar los objetos mágicos que usan todas las clases de caracteres o aquellos específicos de los clérigos.

En los niveles superiores existen un número limitado de personajes. Sólo puede haber nueve sacerdotes de la naturaleza en nivel 12 (druida). Cada uno de ellos es el líder de una corporación de druidas menores y tendrá un séquito de sus seguidores, según su orden en experiencia, de manera que el druida con menos experiencia tendrá un séquito de tres aspirantes y el druida con más experiencia tendrá un séquito de Tres Iniciados del Séptimo Círculo. Los Iniciados de los Círculos Octavo y Noveno están bajo la supervisión directa de los tres Archidruidas y del Gran Druida respectivamente.

Por encima de todos los druidas está el Gran Druida, atendido siempre por nueve Iniciados del Noveno Círculo.

Cuando un personaje de jugador consigue los puntos de experiencia suficientes como para acceder a nivel 12 (druida) accederá de una de las dos maneras siguientes:

1. Automáticamente si en ese momento hay menos que 9 druidas

2. El personaje debe ganar a uno de los nueve druidas en combate cuerpo a cuerpo o mágico. Si el combate no es mortal el perdedor deberá ceder el número exacto de PX para colocarse en el nivel inmediatamente inferior.

El mismo procedimiento se sigue para llegar a ser Archidruída (sólo hay tres) o para llegar a ser Gran Druida (sólo hay uno).

Los druidas como clase no moran permanentemente en castillos o en ciudades o pueblos. Prefieren vivir en santuarios, en edificios de pequeño tamaño y contruidos en materiales como la madera o el barro, cuando alcanzan un nivel como el 11 o superior, suelen habitar en complejos situados en bosques.

TABLA DE EXPERIENCIA DRUIDAS (clérigos)

TABLA DE EXPERIENCIA DRUIDAS (clérigos)

PX	Nivel/Dados golpe	Título
0-2000	1 1	Aspirante
2001-4000	2 2	Ovate
4001-7500	3 3	Iniciado del 1º Círculo
7501-12500	4 4	Iniciado del 2º Círculo
12501-20000	5 5	Iniciado del 3º Círculo
20001-35000	6 6	Iniciado del 4º Círculo
35001-60000	7 7	Iniciado del 5º Círculo
60001-90000	8 8	Iniciado del 6º Círculo
90001-125000	9 9	Iniciado del 7º Círculo
125001-200000	10 10	Iniciado del 8º Círculo
200001-300000	11 11	Iniciado del 9º Círculo
300001-750000	12 12	Druída
750001-1500000	13 13	Archidruída
1500001	14 14	Gran Druida

LIDER

NUEVA DIRECCION
Mallorca, 339, 3.2.
08037 BARCELONA

Envia tus preguntas,
anuncios,
ofertas de compra
y venta,
críticas
y también
no olvides alabanzas al

CONSULTORIO DEL
ORCO FRANCIS

libreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO

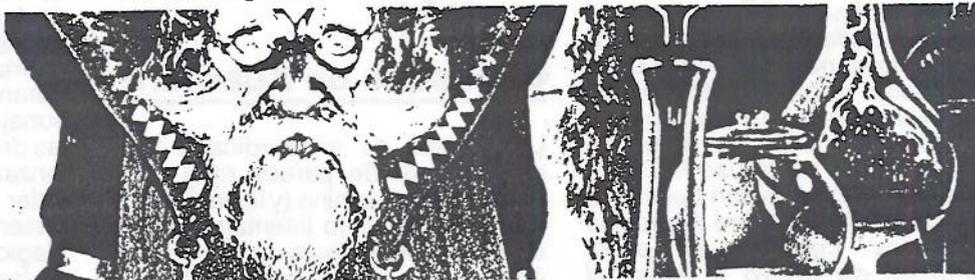
wargames

temàtics

i rol

MODULO D&D (BASICO Y EXPERTO)

El presente módulo de D&D no es un módulo oficial. Dungeons&Dragons es una marca registrada por TSR y fabricada en España bajo licencia por Dalmau Carles Pla, S.A.



LEURCODNUM, capítulo II

Donde tras acalorado consejo, los aventureros son enviados a consultar un oráculo.

Nota de Ripperbaum Halbershaft, bardo

Algunos masters me han hecho saber que juzgaban el primer capítulo de esta mini-saga un tanto desierto de monstruos. Mientras que es mi opinión que debe ser así (porque los jugadores no sopearán entonces lo que se les viene encima en los siguientes capítulos) siempre pueden recurrir los masters a un poco de repoblación artificial del circuito de las Ruinas, para que los aventureros puedan matar algo, y no tengan una sensación agobiante de haber hecho el primo. El esquema queda abierto para que cada master añada las variaciones que crea apropiadas.

Sinopsis de lo sucedido: En el primer capítulo, los aventureros son instrumentos los ingenuos en una maquinación para destruir un poderoso sello mágico que impedía el acceso al mundo material de los grandes dragones. Acabada su misión, nuestros personajes son arrestados por la guardia del Duque Mardonio y conducidos a la ciudadela de Atenahr, capital de Leurcodnum, donde van a ser juzgados por alta traición, comportamiento sacrílego y saqueo de las propiedades del ducado.

El juicio contra los aventureros

Con semejantes cargos en su contra, lo único que podrían pedir los aventureros es un verdugo hábil y un hacha bien afilada.

Afortunadamente, la muerte de un druida será considerado algo muy serio; si los aventureros traen pruebas de que realmente era Caracactus el fiambre que encontraron en las Ruinas, serán escuchados.

La prueba más evidente sería el propio cadáver y, sobre todo, el medallón con su nombre (ver cap. I Ruinas Nivel Subterráneo, 17). Mardonio no querrá enviar a nadie a violar las Sagradas Ruinas para verificar si los aventureros dicen la verdad.

Pase lo que pase, un importante séquito de druidas aparecerá 1d4 días después de la detención de los aventureros. Vienen buscando a Caracactus precisamente, y han recogido información referente a alguien que anda por el mundo disfrazado de druida, posiblemente un asesino.

Entran En Escena Nuevos Personajes: Carlomagnus, Gran druida; Carbonicus, Archidruida (el druida más grande después del Gran Druida), Caramelus y Cartagenerus, druidas a secas, y nueve iniciados del noveno círculo, séquito permanente de Carlomagnus, a saber: Carpetoveticus, Cardus, Caramillus, Caricaturus, carrozus, Carpinterus, Cartapacius, Carnerus y Caretus.

Como estos NPCs todavía actúan simplemente de comparsas, publi caremos sus características en otro capítulo. (Para folklore druidico, ver La Voz de su Master en este mismo número).

El Master puede hacer sufrir a los jugadores, haciéndoles pensar que van a ser pasados por la piedra. Les será imposible escapar, y sus objetos, armas y tesoros (incluyendo a Rimadora y Vociferax) les serán retenidos a espera de que Mardonio decida su suerte.

Los druidas, mediante su poderosa magia, averiguarán que algo extraño está sucediendo en el plácido Leurcodnum y decidirán que -ya que fueron ellos los que colaboraron a montar el follón- los aventureros pueden redimirse realizando una

peligrosa misión; viajar a consultar el oráculo de Shé Khré Abalú (pronunciación indostaní a ser posible, masters). Si no quieren ir, Mardonio puede cortarles la cabeza, como era su sana intención inicial.

Además, si los aventureros tuvieron algún detalle para con el cadáver de Caracactus, el verdadero, los druidas lo agradecerán, ofreciendo una poción de curación al grupo. El detalle pudo ser enterrarlo, recoger el medallón para la identificación de Caracactus, algunas palabras emotivas sobre el finado... cada master decidirá.

El Oráculo de Shé Khré Abalú

Si los aventureros preguntan sobre este oráculo, los druidas les dirán que se trata de un oráculo situado en un templo abandonado de una religión hace tiempo extinguida. Hace ya muchos años que la gente no visita el oráculo, porque, desde la desaparición del último sacerdote de la primitiva religión, nadie que haya ido por su cuenta y riesgo a consultar el oráculo ha regresado jamás. De ahí las miradas de cierta compasión que Mardonio y sus gentes dedican a los aventureros a la hora de partir.

Una nutrida comitiva, integrada por los aventureros, los druidas, el propio Mardonio y 1d100 + 20 soldados de escolta a caballo, partirá hacia la frontera oeste de Leurcodnum, desde donde arranca un sendero que lleva el bosque de Aberdare, en cuyo centro se alza la montaña del Cisne que Incuba un Huevo, a cuyos pies se alza la entrada al oráculo de Shé Khré Abalú.

Al llegar a la frontera de Leurcodnum, donde arranca el desfiladero que lleva a Aberdare, se monta un

campamento. Carlomagnus hace un signo y Carpetovetonicus arranca un cabello de cada uno de los aventureros, entregando su botín al Gran Druida, quien encierra estos cabellos, con una ramita de muérdago, en un saquito de piel. Se trata de material para un poderoso hechizo; si los aventureros intentan desviarse de su ruta hacia Shé Khré Abalú, las plantas les cerrarán el paso, forzándoles de nuevo a tomar el camino hacia el oráculo. También puede ocurrir que dichas plantas les atrapen cuando acampen para dormir, y sólo les suelten si los aventureros prometen en voz alta dirigirse hacia el lugar de su misión; la magia de los druidas es esencialmente "verde". De todas maneras, Carlomagnus no dirá nada de esto a los aventureros; es una forma más de poner a prueba su buena voluntad, y les será tenido en cuenta más adelante su comportamiento en esta misión.

Carlomagnus dirige una última arena a los aventureros antes de que se separen en el desfiladero. Les dice que deben ir a pie, como signo de humildad que será apreciado por el oráculo (que según las leyendas es una estatua que habla), les recuerda las preguntas que deben hacer:

1. ¿Quién nos hizo romper el sello de las Ruinas?
2. ¿Qué debemos hacer para enmendar nuestro error?
3. ¿Cómo se sale de aquí?

La última pregunta mosqueará bastante a los jugadores, pero es la forma de que el oráculo los teleporte automáticamente al sitio desde donde emprendieron la peregrinación para consultarle, es decir, al desfiladero en la frontera de Leurcodnum, donde estarán esperando los druidas con parte de la escolta de Mardonio.

Unos soldados de Mardonio les devuelven sus armas, entre ellas Vociferax (que no dirá nada por el momento) y Rimadora. Luego parece que hay un momento de duda cuando Mardonio se adelanta y comenta algo al oído de Carlomagnus. Finalmente, éste tose ligeramente y dice a los aventureros cuando se ponen en marcha "¡Ah! Tened cuidado en el bosque y en la Montaña del Cisne Que Incuba un Huevo, merodean los uruk-gay del terrible Orco Zutz; pero guerreros tan bravos como vosotros no tendréis nada que temer, supongo".

Las características de Orco Zutz y

los uruk-gay se encuentran al final del módulo.

El bosque de Aberdare

Un bosque de extraordinaria frondosidad, donde parece muy difícil apartarse del camino (y lo será más si los acentureros lo intentan, dado el conjuro druídico para que no se pierdan). Se oyen constantemente ruidos de pájaros, de pequeños mamíferos, y de vez en cuando -ver tabla- de algo que parecen cánticos.

Siguiendo el camino a pie, que cada 1d10 horas muestra un claro donde poder descansar, los aventureros tardarán unos dos días y medio en llegar al centro del bosque, donde se alza la montaña (teniendo en cuenta que acampan para dormir, como personas normales, y que realizan jornadas de marcha de 14-16 horas).

Tabla de encuentros en el bosque de Aberdare

a) Primer día. Tirar 1d6 cada cuatro horas de marcha y referirse a la tabla siguiente:

- 1-2. No ocurre nada
- 3-4. Dos Osos pardos (ver características en D&D básico). Están hambrientos y atacarán al grupo. Además, los gritos de Vociferx les pondrán más furiosos (¡Osos, hacia siglos que no veía un oso! ¿Los cazamos? ¿No me harán daño, verdad?, etc., etc.)
5. Una partida de 5 trogloditas. Determinar puntos de golpe, según D&D Básico. Atacarán inmediatamente (recuerden los marsters el comportamiento de Vociferax y Rimadora).

6. 3 lobos gigantes. Características según D&D básico. Atacarán inmediatamente (recuerden los masters el comportamiento de Vociferax y Rimadora).

b) Primera noche. Tirar 1d4 para toda la noche y referirse a la tabla.

1-2. No ocurre nada.

3. Los aventureros oyen voces femeninas. Son un grupo de dríadas (ver Líder 5 o D&D Expert) bañándose en una laguna a unos 300 metros del campamento en línea recta. Si deciden ir a ver qué pasa, se activará el conjuro de los druidas y las plantas comenzarán a enrollarse en pies y brazos, inmovilizando a los personajes en 1d6 rounds. Un personaje mago o clérigo entenderá que

se trata de un hechizo (se puede anular con un conjuro de Desaparición de la Magia, pero sólo momentáneamente, es decir, durante 1d10 rounds). Si los personajes consiguen llegar a la laguna, las dríadas, al verse sorprendidas les lanzarán su temible hechizo (ver Líder 5 o D&D Expert). Los que no pasen el tiro de Salvación contra sortilegios, entrarán en el árbol morada de las dríadas y desaparecerán para siempre.

4. 4 ogros intentan emboscar a los aventureros. Tiradas de sorpresa y a continuación combate. Todas las tiradas de impacto con una penalización de -4 si no hay una hoguera verdaderamente importante iluminando la zona del campamento. (Los ogros también serán penalizados).

c) Segundo día. Tirar 1d6 cada ocho horas de marcha y referirse a la tabla siguiente (hacer notar a los aventureros que ha disminuido notablemente el clamor de los animales, como si el bosque en esta zona más profunda, estuviese casi desierto):

1-3. No ocurre nada
4-6. Grupo de seis uruk-gays. Atacarán de inmediato (ver características al final del módulo).

d) Segunda noche. Tirar 1d4 y referirse a la tabla siguiente:

1-3. No ocurre nada
4. Dos sprites visitan el campamento. Si los aventureros se comportan amablemente, los sprites harán comentarios juguetones como "El Orco Zutz os cortará las orejas, los uruk-gay os violarán, etc. etc." Además, si hay un enano, le recordarán que uno de su raza le sacó un ojo a Zutz; puede imaginarse lo que hace cada vez que consigue atrapar un enano. Si los aventureros no se portan dignamente, los sprites no les darán ninguna pista y además les lanzarán una maldición que hará que todos los personajes pierdan 1 punto de destreza en el primer round del siguiente combate en el que intervengan.

La Montaña del Cisne Que Incuba Un Huevo:

Esta montaña se alza en lo más cerrado del bosque. Apenas hay un claro delante de sus escarpadas laderas; tal y como llegan los aventureros por el sendero, se encontrarán con un viejo puente de

piedra (1) que cruza un barranco y lleva a un pórtico tallado en la piedra de la montaña. Una puerta de madera de doble hoja(2), con remaches enormes de bronce desgastado está entreabierta.

Los aventureros pueden hacer lo que quieran; al mínimo ruido, los ocho uruk-gays que están de guardia en el templo del oráculo, en la sala 4, prepararán una emboscada. Si deciden abrir completamente la puerta, sus hojas crujirán lamentablemente, la luz natural que pueda entrar en el tempolo sólo alcanza al pasillo 3, la sala 4 ya estará en la penumbra.

3. Corredor de entrada. Inscripciones en las paredes en antigua lengua común que cantan el poder adivinatorio del oráculo con frases como "Shé Khré Abalu conoce los secretos", "El dios-niño siempre dice la verdad", etc. También hay una inscripción reciente, hecha toscamente con algún objeto punzante. Para leerla hay que saber orco. Dice simplemente "Gluk ama a Rurk". Los avezados personajes podrán deducir que los uruk-gays han pasado por aquí.

4. La gran sala de recepción.

Aquí se recibía en otros tiempos a los muchos peregrinos que venían a consultar con el oráculo. En la esquina del fondo a la izquierda hay una cisterna seca; en la del otro lado, unas gradas de piedra, obviamente para sentarse. Ocho grandes columnas sostienen un techo que tiene una altura de seis metros. Al fondo se abre un pasillo (5)

Aquí acechan los ocho uruk-gays. Intentarán sorprender al grupo (tirada de dados). Además, como que no son tontos, intentarán apagar las antorchas para que a oscuras la lucha se desarrolle a su favor (los personajes sin infravisión tendrán un -4 a sus tiradas de impacto). Por lo demás, ver nota al final de sobre uruk-gays. La cisterna era para que los peregrinos se lavasen los pies ritualmente, actualmente no hay nada de interés en ella. Las gradas eran para esperar el turno de ser conducido frente al oráculo.

5. Pasillo que conduce a 6. Una inscripción en lengua común antigua en la pared de la derecha dice "La verdad sigue el camino de la serpiente".

Pista totalmente falsa que tendrán entretenidos a los aventureros durane un rato. La frase se refiere al sinuoso camino que se hacía seguir

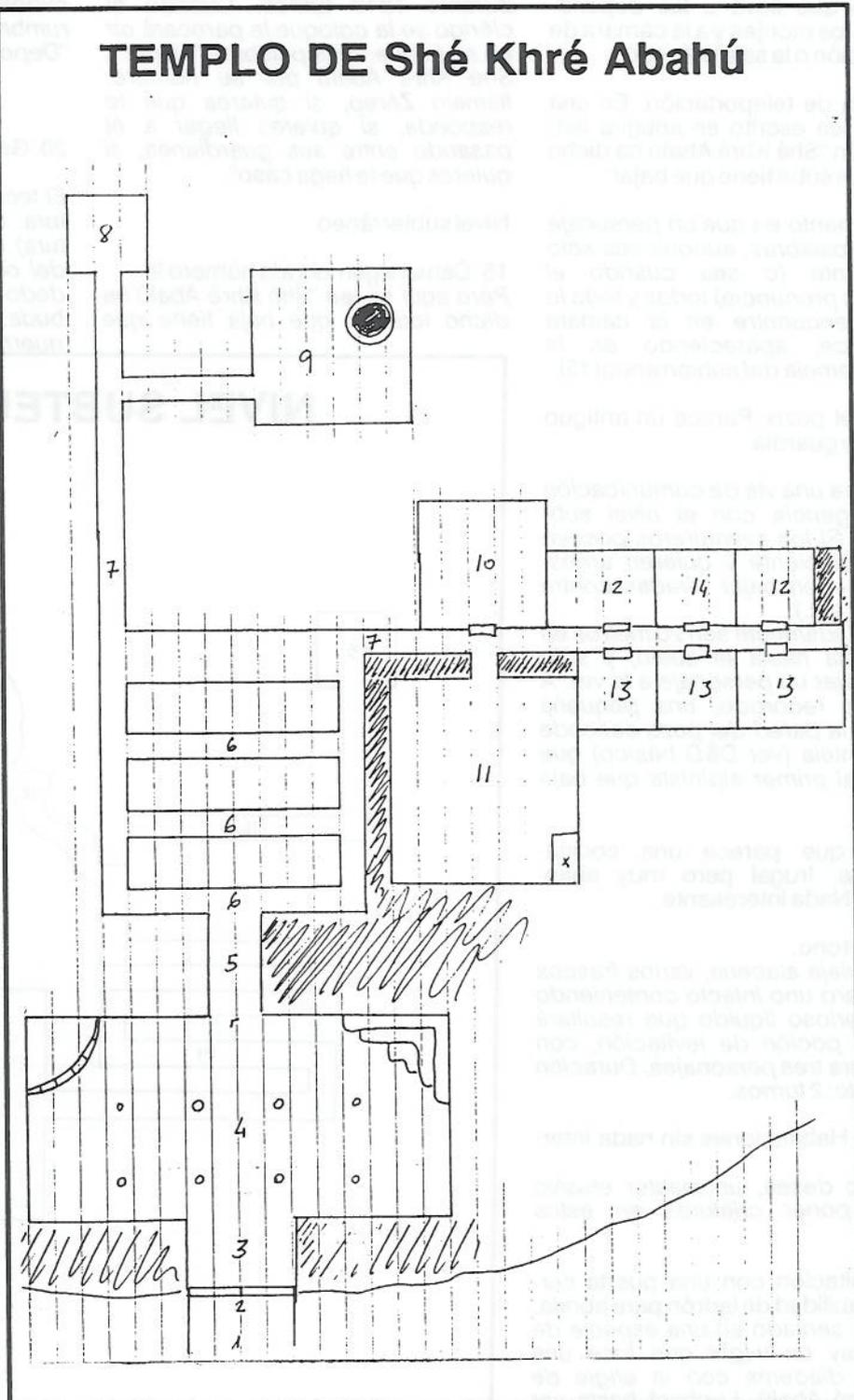
a los peregrinos antes de conducirlos a la cámara de teleportación. Siempre se iniciaba el recorrido a la derecha (por la salida del sol) y en cada uno de los tres pasillos (6) los monjes hacían rezar a los peregrinos diversas letanías, al tiempo que les pasaban cada vez un platillo de limosnas (no sólo de oráculos vivla la orden).

Los uruk-gays, siguiendo las estrictas órdenes de Zutz, no han pasado de 5, a la espera de que su amo

llegue para consultar el oráculo.

6. Una serie de pasillos con repetitivos bajorrelieves que muestran una especie de niño regordete, sentado a lo buda, metiéndose un dedo en la nariz, flanqueado por lo que parecen ser dos guerreros gigantes. En el último de los pasillos hay una inscripción que dice "El oráculo despierta al oír su nombre de pila".

Este era el recorrido ritual de



oraciones y limosnas para los peregrinos que luego eran llevados a (9) y teleportados al nivel subterráneo. La frase hace referencia al nombre de pila de Shé Khré Abalú, que es necesario para que las estatuas que le protegen no ataquen a los visitantes y para que el oráculo responda. Este nombre sólo lo puede averiguar un clérigo poniéndose la diadema que actualmente luce un wight en (11).

7. Pasillo que lleva a las dependencias de los monjes y a la cámara de teleportación o la sala del pozo.

8. Cámara de teleportación. En una pared se lee escrito en antigua lengua común "Shé Khré Abalú ha dicho todo lo que sube tiene que bajar".

En el momento en que un personaje lee estas palabras, aunque sea sólo mentalmente (o sea cuando el master las pronuncie) todos y todo lo que se encuentre en la cámara desaparece, apareciendo en la cámara gemela del subterráneo (15).

9. Sala del pozo. Parece un antiguo cuerpo de guardia.

El pozo era una vía de comunicación de emergencia con el nivel subterráneo. Si los aventureros poseen cuerda suficiente y quieren arriesgarse pueden bajar (tiradas contra destreza, etc.)

Desgraciadamente son 20 metros en línea recta hasta el suelo, y sólo puede bajar un personaje a la vez. A mitad de recorrido, una pequeña gruta en la pared del pozo esconde una tarantula (ver D&D básico) que atacará al primer alpinista que baje (o suba).

10. Lo que parece una cocina-despensa, frugal pero muy abandonada. Nada interesante.

11. Refertorio.

En una vieja alacena, varios frascos rotos, pero uno intacto conteniendo un misterioso líquido que resultará ser una poción de levitación, con dosis para tres personajes. Duración del efecto: 2 turnos.

12 y 13. Habitaciones sin nada interesante.

Si así lo desea, un master efusivo puede poner criaturas en estos sitios.

14. Habitación con una puerta cerrada. Habilidad de ladrón para abrirla. Dentro, sentado en una especie de trono hay un wight que luce una extraña diadema con la efigie de Shré Khé Abalú. Luchará hasta ser

destruido (hay que recordar el poder mágico de Rimadora a los jugadores, y se pueden admitir rimas con la fonética inglesa de la palabra "Que guay, un wight!" etc). Características según D&D básico; la pérdida de energía significa que el personaje tocado pierde un nivel de experiencia.

Cuando hayan acabado con él, los jugadores tendrán la diadema. Si se la pone alguien que no sea el clérigo, perderá el conocimiento durante 1d10 turnos. Cuando el clérigo se la coloque le parecerá oír en su mente unas palabras "Llama a Shé Khré Abalú por su nombre, llámalo Zérep, si quieres que te responda, si quieres llegar a él pasando entre sus guardianes, si quieres que te haga caso".

Nivel subterráneo

15. Cámara gemela a la número 9. Pero aquí se lee "Shé Khré Abalú ha dicho todo lo que baja tiene que

subir" con efectos inversos, al leerlo se va a (9).

16. Pasillo que lleva a 19.

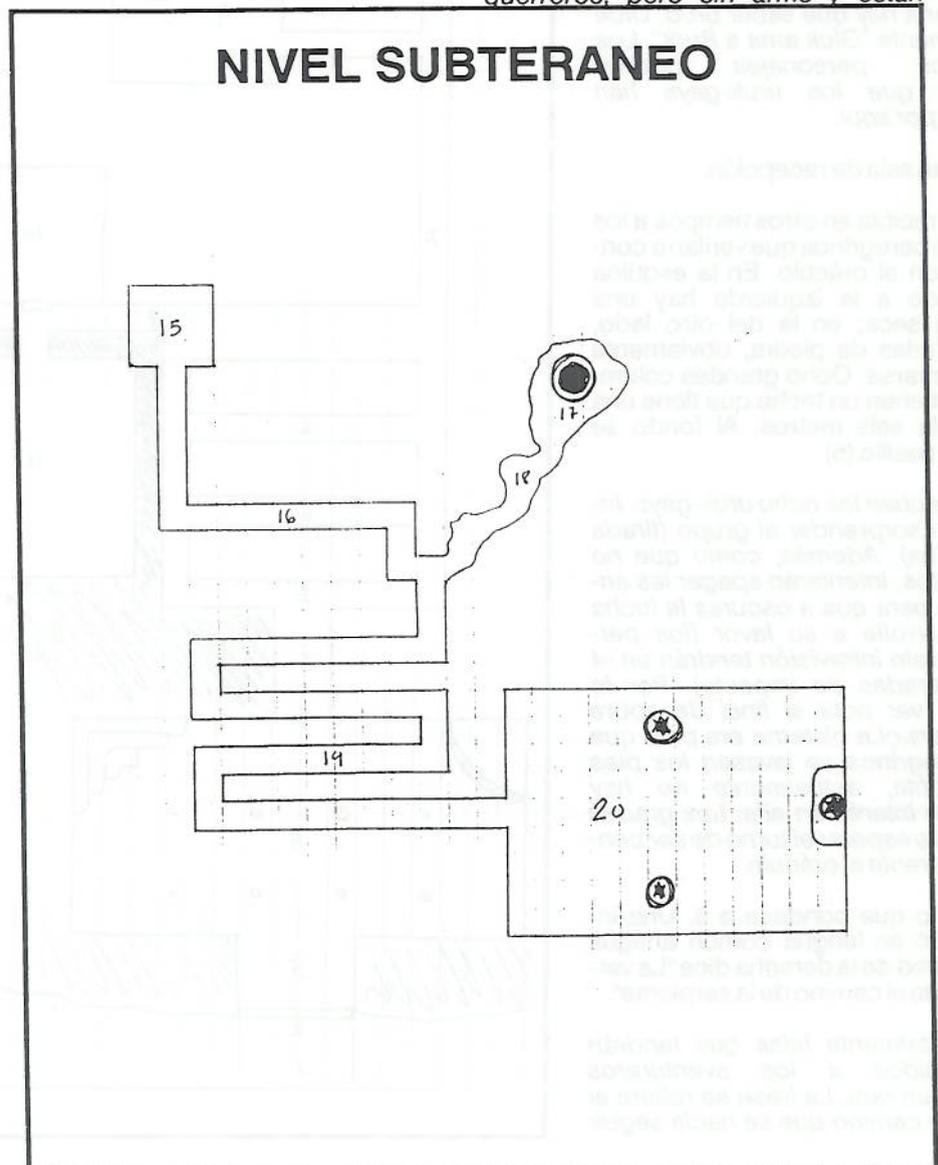
17. Boca del pozo de la sala 10.

18. Tortuoso camino hasta 19.

19. El pasillo ceremonial. Aquí los grabados dicen "Piensa bien tus preguntas" "No hagas más de tres preguntas" "Cuidado con la curiosidad"; al final, una herumbrosa y grande bandeja "Deposita aquí tu óbolo".

20. Gran sala del Oráculo

El techo tiene unos 10 metros de altura. Dos grandes estatuas (9m altura) están a cada lado de la figura del oráculo, un niño metiendo el dedo en la nariz y con aspecto de buda. Las estatuas representan guerreros, pero sin arms y están



enfrentadas mirándose una a otra. En el momento que entran los aventureros, las dos estatuas se activan, bajan de sus pedestales (con lo que sólo medirán 8 metros de altura) y se dirigen al centro de la sala, mirando a los aventureros y bloqueando su paso al Oráculo. Si entonces alguien dice el nombre de Pila de Shé Khré Abalú (Zérep), las estatuas volverán a su sitio; si no, las estatuas levantan un brazo (la de la derecha el izquierdo, la de la izquierda el derecho) y al unísono, cada una golpea a la otra en la en la espalda. Caen hacia adelante y el aventurero a tiro que no pase su destreza (famoso salto atrás) recibe 1d8 de daños, al chocar con el suelo, las estatuas se hace añicos (pero añicos grandes). Los trozos comienzan a girar vertiginosamente, infligiendo 1d4 de daños cada dos rounds a los aventureros que estén cuerpo a tierra, y 1d8 al insensato que siga en pie ante ese tornado de piedra. Si los acen- tureros no han encontrado la diadema y no saben el nombre de Zérep, sólo pueden dar marcha atrás o morir lapidados centrifugada- mente en la sala.

El Oráculo

Quando se dice el nombre de Zérep y las estatuas se apartan (o se recomponen y se apartan si ya estaban en la fase de centrifugado) la estatua del oráculo se saca el dedo de la nariz y abre los ojos. Dirá: "Zi, zoy Zerep Zhé Khré Abalú, y tú ¿cómo te llamas? (evidentemente el oráculo cecea que da gusto).

Los aventureros no pueden saber que los monjes sacerdotes regañaban constantemente al oráculo para que no hiciese preguntas él, sino que contestase. Si nadie le da un corte, o sea, si el incauto preguntado responde dando su nombre, Zérep seguirá de esta guisa: "Ah muy bien, ¿y de dónde viene? ¿quienez zon tuz amigoz? ¿os ha coztado mucho llegar hazta aquí? Luego empezarán preguntas más peligrosas: ¿cual ez tu color preferido? (si el interesado responde, se encontrará de repente conque todo él adquiere ese color) ¿quierez flotar? (a levitar) ¿quierez zer maz grande? (el interesado crecerá hasta tener que quedar encogido en la gran sala, pero con su fuerza original) ¿te guztah hacer pompaz de jabón? Dejo a la delirante imaginación de los masters las preguntas y sus efectos (que aparecerán digan algo o no los personajes; por ejemplo, con la cues-

tion del color, si no se le contesta, Zérep irá probando colores con el personaje en cuestión, que pasará de verde a amarillo, de amarillo a rojo, etc. etc)

Sólo cuando alguien grite ¡Basta Zérep, contéstanos tú! cesará el caos. Si a nadie se le ocurre hacerlo, cuando todos los personajes se encuentren ya en una situación ridícula, será Vociferax quien lo haga, enunciando a continuación las tres preguntas:

1. ¿Quién nos hizo romper el sello de las Ruinas?
2. ¿Qué debemos hacer para enmen- dar nuestro error?
3. ¿Cómo se sale de aquí?

Las respuestas serán rápidas y precisas, aunque ceceantes:

1. Fue eze jodido dragón Tiamat.
2. Fácil, id a Nogard y hablad con Bahamut, el lo zabe.
3. Volando (y acto seguido los per- sonajes se encontrarán teleportados al campamento base de los druidas, en el desfiladero, acabando feliz- mente este episodio.

Otro final

Si los jugadores lo hacen tan mal que no llegan al Oráculo con rapidez, el master debe tener en cuenta que 1d10+6 turnos después de que los aventureros hayan llegado al pórtico de entrada del Oráculo, aparecerá Zutz con una escolta de 1d10+15 uruk-gays (redondear para que sean todo parejas, por favor). Viene a preguntarle al Oráculo si debe o no debe entrar en guerra abierta con el Imperio; naturalmente, no le gustará ver que alguien ha masacrado a su guardia y la única posible salida que les quedará a los aventureros será o bien la teleportación de Zérep, o bien un dudoso y heroico combate contra los uruk-gays.

LOS URUK-GAY

Si los uruk-hai son una clase especial de orcos, más altos, más fuertes, más inteligentes, aguerridos y dis- ciplinados, y con mayor resistencia a la luz del día, (ver El Señor de los anil- los de Tolkien) los uruk-gay son una clase muy especial de uruk hai.

Vienen a ser el equivalente del histórico Pelotón Sacro tebano al mando de Epaminondas, constituido por 300 homosexuales emparejados y juramentados; cuando uno caía en

el combate, su pareja debía morir matando en el mismo combate. Este saludable fanatismo permitió a los tebanos a vencer a Esparta en Leuctra y Mantínea, por ejemplo.

En el juego, las características básicas de los uruk-gays son las mis- mas de los orcos con las siguientes alteraciones: Clase armadura:5, dados de golpe; 2, protección igual a: guerrero 2. Alineamiento: legal. Cada vez que aparecen uruk-gays, el master debe numerarlos y emparejar- los. Cuando un uruk gay cae muerto, su pareja se vuelve bersek, con una moral de 12 y un bono de +2 a las tiradas de golpe, y no dejará de luchar hasta la muerte. Además inten- tará liquidar por todos los medios al que se cepilló a su novio.

Zutz es un uruk gay muy especial. Tiene clase de armadura 4, 3 dados de golpe, movimiento 36 (12 metros), una espada +1, moral 12 y protec- ción igual a guerrero 3, PX 300. ¡Ay del que toque a su novio, si llega a aparecer en este módulo y se enfren- ta a los aventureros!

Ripperbaum Halbershaft, bardo.

Revista de Rol
TROLL

¡Suscribete!



Pº Urrutia 133-135, 6ºD
08031 - Barcelona

ANDREA MINIATURES

54 mm. WHITE METAL CASTINGS.



MINIATURAS ANDREA

MATIAS TURRION, 14, 2º C. Tel: 200 02 43
26043 MADRID - SPAIN



S2 F1
BOURGOGNE ARCHER



S2 F2
CROSSBOWMAN



S2 F3
HARQUEBUSIER



S2 F4
INFANTRY PIKEMAN



S2 F5
EMPEROR CHARLES V



S2 F6
INFANTRY DRUMMER



S2 F7
INFANTRY FIFER



S2 F8
LIEUTENANT



S3 F1
INFANTRYMAN (PRUSSIA)



S3 F2
INFANTRYMAN (U.S.A.)



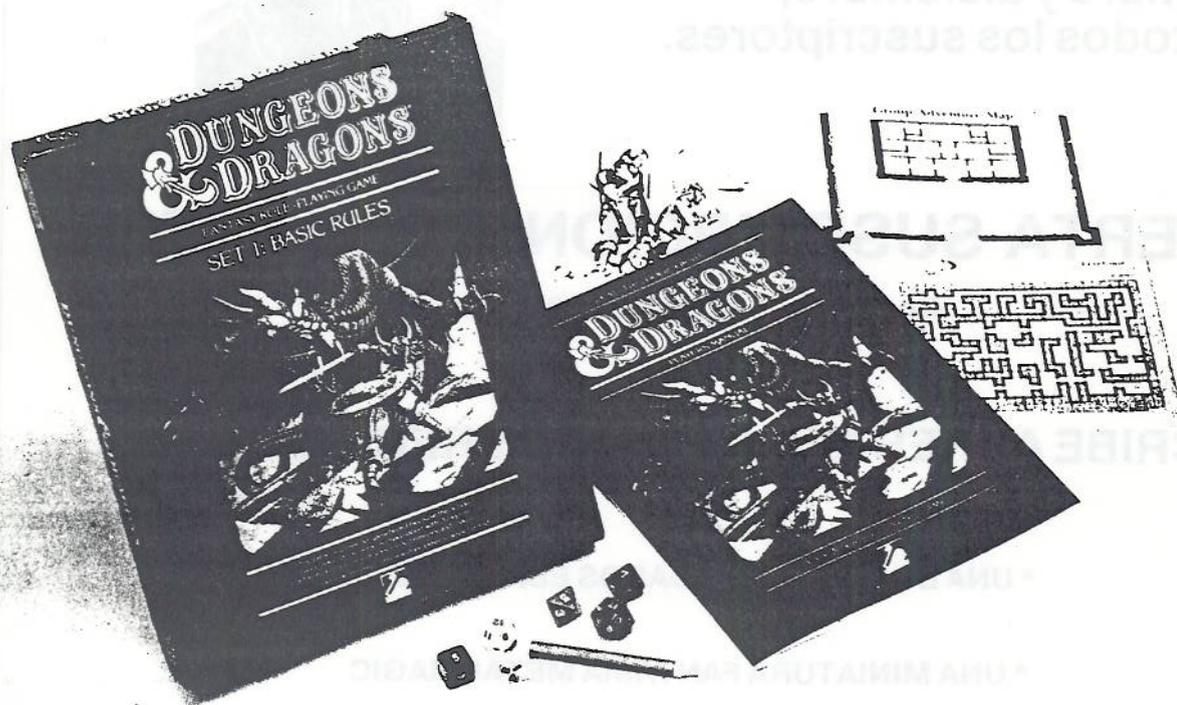
S3 F3
INFANTRYMAN (FRANCE)



S3 F4
INFANTRYMAN (U.K.)

DUNGEONS & DRAGONS®

ENTRA EN EL MUNDO DE LA FANTASIA CON D & D



Por primera vez en el mundo del juego, aparece un nuevo universo, se lanza la idea de un pasatiempo que no tiene reglas fijas, sino que todo se deja a la fantasía de los jugadores, todo se decide según las situaciones que se van sucediendo a lo largo de la partida, dependiendo de la propia habilidad y del propio destino.

Este juego inicia la nueva era del "role-playing", juegos basados esencialmente en su propia fantasía y que en el curso del mismo pueden representar diferentes papeles (role).



PIONERO DEL JUEGO DE FANTASIA

DALMAU CARLES, PLA, S. A.

Joan Maragall, 34 - Apartado 3 - Tel.: (972) 20 37 50 - 17002 GIRONA

CAMPAÑA 500 SUSCRIPTORES

Amigo lector difunde LIDER entre tus amigos
¡Suscríbelos! ¡Suscríbete!

Participa en el sorteo de
FLIGHT LEADER,
noviembre y diciembre,
entre todos los suscriptores.



¡OFERTA SUSCRIPCION A 1.500 PTS!

A partir de 1988 será a 2.000.- Pts.

SUSCRIBE A TRES AFICIONADOS Y RECIBE GRATIS

* UNA BOLSA DE SEIS DADOS ESPECIALES ó

* UNA MINIATURA FANTASIA METAL MAGIC

..... BOLETIN DE SUSCRIPCION

Suscripción Anual a LIDER, seis números, desde el n. recibiendo el primero
a contrarreembolso (1500.-pts, más gastos envío)
Envía este boletín a : LIDER c/Mallorca, 339, 3. 2 08037 BARCELONA

Nombre Edad
Dirección tel.
Localidad C.P.

Suscripción realizada por:

Nombre
Dirección tel.
Localidad C.P.

JUEGOS NAC

Primer Fabricante nacional de wargames, le ofrece la más amplia gama de estos juegos.

Junto a los clásicos wargames de la marca NAC a los que este año se incorporan cuatro novedades, Juegos NAC presenta tres nuevos juegos de la marca TSR, que pretenden cubrir a un precio asequible la demanda creciente de wargames americanos. Asimismo presentamos una nueva colección de wargames de bolsillo, de pequeño tamaño y reducido precio.

Wargames NAC

Portaaviones (Nuevo)
La Guerra de España
El Submarino
Vietnam (Nuevo)
La Segunda Guerra Mundial

El Ultimo Puente
Malvinas (Nuevo)
¿Resiste Stalingrado?
El Zorro del Desierto (Nuevo)

La Batalla de las Ardenas
El Barón Rojo
El Día más Largo
La Legión
La Guerra Civil Española

Wargames T.S.R.

Battle over Britain (Nuevo)
Julius Caesar (Nuevo)
Las Ultimas Batallas de Napoleón (Nuevo)

Firefight
Cobra

Wargames NAC (Formato pequeño)

Infantería (Nuevo) La Carga de la Brigada Ligera (Nuevo) Operación Barbarroja (Nuevo)

NIKE & COOPER
ESPAÑOLA S. A.

Velázquez, 126 - 28006 Madrid - Telf.: (91) 4.11.45.15

De venta en todos los establecimientos del sector.



**IMPORTADOR
OFICIAL**



**PRIMERAS
MARCAS**



RAL PARTHA

JUEGOS



STANDARD GAMES

**MINIATURAS
PLOMO**

Metal Magic



**CHAOSIUM
INC.**



**JUEGOS
INTERNACIONAL**

AL SERVICIO DE LA AFICION

Información y Catálogo: C/ SAN HIPOLIT 20-08030 BARCELONA