

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 300 PESETAS

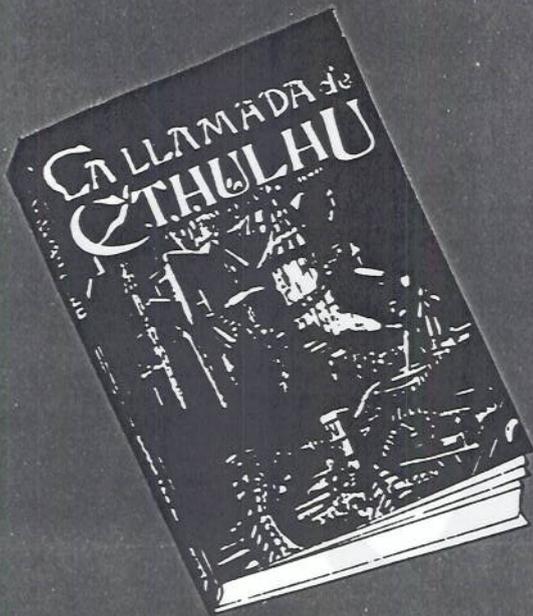
L I D E R



TRONKI
E za ESTE

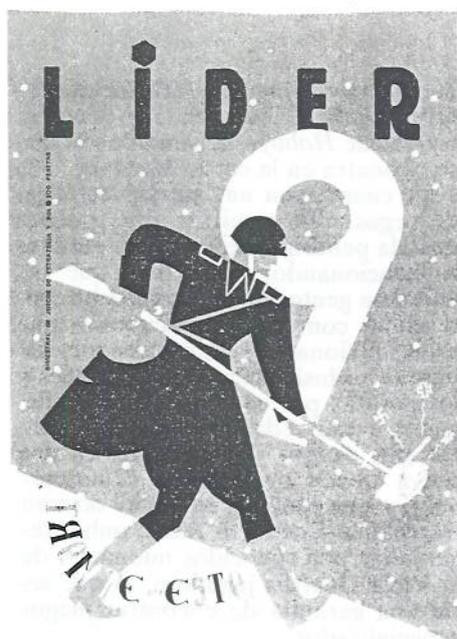
LA LLAMADA de CTHULHU

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



Juego de Rol en los Mundos de H.P. Lovecraft





COMMUNIKADO 9

Henos aquí, reunidos en torno a la estufa, los miembros de la redacción, corrigiendo las pruebas de nuestro dossier sobre el frente ruso en la Segunda Guerra Mundial. No se puede decir que Líder no vaya con el tiempo; tenemos al General Invierno dentro y fuera de nuestras páginas.

Son estos meses que nos acercan climáticamente un poco más a las grandes sociedades lúdicas del mundo occidental (anglosajones, alemanes y franceses) el período de las grandes partidas y campañas: hace frío y no apetece salir de casa; Machiavelli al canto; en los clubs la gente se encierra horas y horas sin sentimiento alguno de culpa ¿quién querría pasear con semejante día? Incluso los más deportistas -que practican el esquí- se rompen la extremidad de rigor del año (pierna o brazo) y durante un mes no rienen nada más que hacer que interpretar el papel de Indiana Jones en La Llamada de Cthulhu (muriendo una vez por semana) o barrren con su yeso los cuidadosos apilamientos de fichas de ASL y Fire in the East.

Así que, congelados y contentos, nos pasamos el invierno jugando. Que luego viene la primavera, comienza el buen tiempo, los exámenes, las chicas empiezan a quitarse ropa y uno se siente poco predispuesto a dedicar las mismas horas a la semana a nuestro querido pero absorbente hobby. Esperamos que este número os llene de satisfacción hasta pasadas las vacaciones de Semana Santa, y nos volveremos a ver en abril-mayo, con aires primaverales, nuevos juegos y más noticias.

Hibernadamente vuestra

La Redacción

Sumario

LIDER 9
febrero-marzo 89

Communikado	3
Estado de la afición	4
Orco Francis	6
Las llamadas...	7
Runeconsultas	10
silencio...¡se juega!	12
Thunder at Casino	12
Korean Wars	15
West of Alamein	16
Ludostroika	17
El manicomio	19
Los Vikingos	21
dossier	
Frente del Este	23
The Russian Campaign	24
Panzerkrieg	26
la voz de su master	
Cuestión de estilo	29
Nuevas Fobias	31
módulo Cthulhu	
Muerte en el expreso	33
módulo RQ	
Las Minas de Mindolluin	37

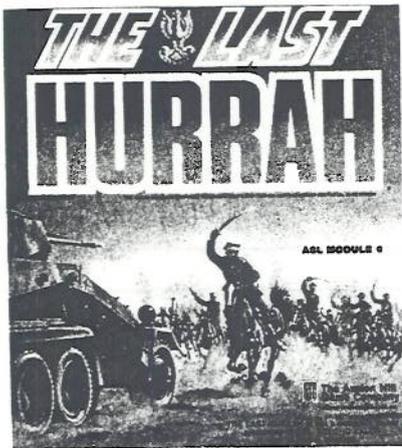
Equipo promotor: LIDER ediciones
Redactor Jefe: José Lopez Jara
Redacción: Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo
Portada: Arnal Ballester
Colaboradores: Luis Serrano, Jesús M^o Cortés,
Ricard Ibañez, Jordi Zamarreño, José L. Rodríguez, José Badia

Edita: F.M.S.
Redacción, Administración y Publicidad:
c/ Mallorca, 339, 3^o, 2^a. T. 93. 257.73.34, 08037 Barcelona
Composición, Maqueta: LIDER ediciones
Publicidad: Montserrat Vilà Planas
Imprime: HUROPE S.A., Recaredo, 2, Barcelona
D.L.B.-8358-86 Tirada: 1500 ejemplares

estado de la afición

ASL sigue adelante

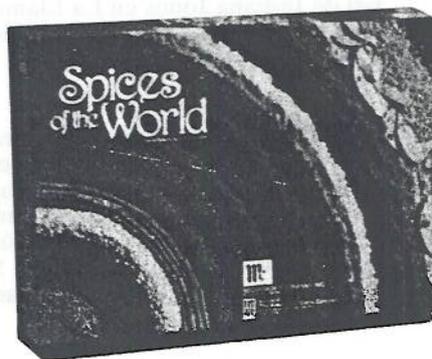
Los pocos locos que estén completando la colección del *Advanced Squad Leader* están de enhorabuena. Después de la llegada de *West of Alamein* (ver en este mismo número, en la sección Silencio se juega) ha aparecido ya una nueva extensión, que no es la prometida *Hollow Legions*, con los italianos y los combates en la península en forma de bota, sino una extensión de las mismas características físicas de *Paratrooper* y *Partisan*, que se titula *The Last Hurrah*. Se trata de recoger aquí a los pequeños ejércitos de los pequeños países que sufrieron el gran azote de la blitzkrieg; los veteranos de *Squad Leader* se volverán a encontrar con belgas, polacos, holandeses, yugoeslavos y demás desafortunados partidarios de la neutralidad, luchando contra los stukas, los primeros panzer y la incontenible infantería alemana. La portada refleja el primer escenario que es ni más ni menos que la famosa carga de la brigada polaca de caballería Pomorska contra los blindados alemanes. Otra de las exquisiteces del juego es un escenario de polacos contra rusos en el 39, algo muy desusado en los círculos de wargameros de la II Guerra Mundial. Sabemos, además, que *Hollow Legions* está casi acabado y que se han comenzado los trabajos para publicar el ASL del Pacífico.



AH y McCormick: un juego de especias

Así como suena, AH ha unido sus esfuerzos con McCormick (la casa que produce las especias que se consumen en casi todas nuestras casas) para publicar un juego sobre el comercio de especias, el juego se titula *Spices of the World* (Especias del

Mundo) y viene lujosamente presentado (tablero duro y gigantesco, piezas llenas de colorido y cuerpo) e incluye además una Guía de las Especias de la casa McCormick. Al parecer se trata de viajar por el mundo buscando especias exóticas que luego se puedan vender al precio más alto. Este juego continua la tendencia de AH de crear una nueva gama de juegos mucho más mayoritarios y sencillos que los de su antiguo catálogo. En esta misma línea parece ser que aparecerán otros dos juegos: *Blind Justice*, en el que los jugadores hacen de jurado y de denunciantes en un juego a lo Perry Mason (suponemos) y *Past Lives*, otro juego en el que se reconstruyen vidas pasadas.



RuneQuest: línea editorial

En este número ya hay un artículo dedicado a la extensión *Vikingos* de *RuneQuest*. Parece ser que la siguiente publicación de este juego será el *runequest* avanzado, con más reglas y más información para masters y jugadores. Después se publicarán las pantallas para el master, incluyendo con ellas el "libro del master" de la edición deluxe de AH, más tarde *La Isla de los Grifos*, *Dioses de Glorantha* y luego *Apple Lane*, serie de aventuras cortas. Se espera que todo este material vea la luz antes de finalizar este año, con lo que muchos jugadores de rol que viajan por el mundo medieval fantástico de Glorantha o por la Europa de los siglos oscuros tendrán material de sobra para escribir sus memorias.

Hobby Art: nueva tienda especializada en Barcelona

Los aficionados de Barcelona están de enhorabuena: recientemente se

ha abierto un nuevo establecimiento especializado dedicado a los juegos. Se trata de *Hobby Art*, una tienda que se encuentra en la calle Muntaner 536 y que cuenta con un surtido catálogo de juegos. Ello significa que, poco a poco, la penuria de puntos de venta se va solucionando; haría falta que se animasen gentes de otras ciudades para contar con una red nacional y que así los aficionados no tuviesen que depender exclusivamente de los viajes y los pedidos por correo. Rumores llegados a esta redacción parecen indicar que dentro de poco existirá una nueva tienda en Valencia (*Ludómanos*), y que también se abrirá otra en Barcelona (*Central de Jocs*), ambas regentadas por conocidos miembros de la Vieja Guardia jugadora, lo que sería una garantía de encontrar juegos especializados.

Locos por Rivendel en Euskadi

Los Locos de Rivendel son un club apasionado por el rol, como su nombre indica, aunque dicen que también practican de vez en cuando el noble arte del tablero. Están dispuestos a recibir tablas, personajes, bichos y módulos de *D&D básico* y *avanzado*, de *RuneQuest*, de *La Llamada de Cthulhu*, de *James Bond* y de *MERP* de fabricación casera.

También quieren contactar con otros clubs, preferentemente de Euskadi, con la esperanza de formar asociación autonómica. Su dirección es la siguiente: Luis Mariano Cabriada, Monte Ikea, 12, 1ºG. 48940 LEIOA Bizkaia.

Reglas para simulación con figuras del Renacimiento

En Pamplona, nuestro amigo y colaborador Jesús M^º Cortés Meoqui nos anuncia que tienen en castellano unas reglas muy buenas para el wargame con figuras del periodo que va desde el s. XIV hasta el XVII. El nombre de estas reglas es *LASQUENETE* y su precio es de 800 ptas. Los que esteis interesados podeis pedir las a Ediciones 3D, aptdo, 306 Pamplona.

Elfos negros en Córdoba

El club de rol cordobés Dark Elf nos envía su logo y su dirección para todos aquellos aficionados que deseen

consultorio del orco francis

Heteme aquí de regreso tras unas bien ganadas vacaciones, para encontrarme mi sección llena de cachivaches y trastos. Mi espacio parece que se está convirtiendo en refugio de todos los que no saben dónde meterse en la revista (debe ser por mi cara de humanoide) a partir de ahora se incluirán aquí los anuncios pequeños de la gente que quiera vender o comprar juegos. También me ha dicho el redactor jefe (al tiempo que acariciaba a su dragón verde y le decía que todavía no podía devorarme) que haga una llamada a todos aquellos que desean jugar por correo, para que se anuncien en esta mi sección, y que me busque un título algo rimbombante, como Desafíos, Retos, Torneos, Justas o lo que se me ocurra. Pues escribid los interesados en jugar por correo y de paso decíme cómo queréis que se llame esta sección, que supongo atenderá uno de los muchos goblins que se presentan cada día en Líder buscando trabajo (y me temo van a parar al estómago del dragón cuando el redactor jefe no está).

Mercadillo:

Vendo juegos Firepower (AH), Titán (AH) y Cold War (AH), prácticamente nuevos. Los tres por 10.000 pesetas. o individualmente precio a convenir. Llamad al (976) 276763 por las noches y preguntar por Federico.

Cambio o vendo juegos en perfecto estado: Starship Troopers, Magic Realm, D-Day, Rommel y Montgomery, Rommel. Tel (93) 213 10 35. Preguntad por Xavi.

Desafíos (título provisional)

Miguel José Sánchez Velasco
C/ Santiago, 28, 2ª dcha. 47001 Valladolid.
Tel (983) 35 34 71 de 14 a 15 horas (no importa campaña, escenario, guerra o situación)
Ramón Real Bernal
C/ Recaredo, 2, 3ª-3ª. 11520 Rota (Cádiz)
Nos animó a abrir la sección de juego por correo y por eso le ponemos aquí.

En el primer número de esta edición de Líder, en el módulo "Leurcodnum" se decía que el clérigo Caracactus proporciona un mapa a los jugadores (fig 1) ¿Dónde está ese mapa dibujado o fig.1?

Pues, sencillamente, no está. Es una de las muchas irregularidades de aquel bardo de infausta memoria, Ripperbaum Halbershaft, quien actualmente está siendo sometido a una cura de desintoxicación de "Four Goblins". Como además se ha enamorado de una elfa, no hay quien le aguante y menos aún quien le pida que dibuje el mapa que un día se olvidó de entregar a esta redacción. Por lo tanto, los afortunados masters dibujaron su propio mapa

de Leurcodnum, a partir de los indicios que se ven en las descripciones de Ripperbaum.

¿Qué hay que hacer, cuantas personas se necesitan, para formar un club de rol? ¿cómo conseguir locales y cómo promocionarse?

Si esto fuese sencillo, habría más clubs de rol en este país que peñas haciendo la Loto. El asunto más grave es conseguir un local, para lo que existen dos caminos:

1. Se reúne bastante gente como para pagar una cuota razonable al mes, que permita a su vez pagar un alquiler razonable por un local razonable, amén de sus gastos de mantenimiento (luz, agua...). Esta "razonable" ecuación exige un mínimo de organización y -a ser posible- de legalidad (constituirse en asociación, con unos estatutos definidos y una junta con los cargos esenciales de presidente, secretario y tesorero) porque cuando se tienen que comenzar a cobrar cuotas y hacer pagos hay que evitar follones y malentendidos.

2. Se reúne también una cantidad de gente y se busca un local público que os dejen utilizar (en un centro cívico de barrio, en un colegio o instituto). No habrá que pagar nada, pero tiene el inconveniente, de que no podéis tener horarios sin límites y seguramente habrá que compartir el espacio con otras actividades, lo que a veces puede ser conflictivo.

Si deseáis más información de cómo hacer estatutos y promocionarse como asociación dedicada al juego, escribe a La Asociación Española de Jugadores de Simulación Estategia y Rol, AEJESYR, apartado de correos 11073 Zaragoza.

En el manual de La Llamada de Cthulhu, en el ejemplo de un personaje, está Harvey Walters, de profesión místico, ¿qué profesión es ésta? ya que en el libro sólo hay: abogados, autores, aficionados, investigadores, etc.

Pues sí, en la hoja de personaje pone "místico" (se enganchó la y de la versión inglesa a la española) en el espacio de "profesión" del bueno de Harvey. Pero si lees la explicación sobre la creación del personaje, verás en el último párrafo en cursiva de la página 13 que dice "Harvey Walters decide hacerse periodista y trabajar para la revista "Enigma"...". Esta explicación viene en el apartado "Trabajar para vivir". Como tantos y tantos, Harvey se

considera un místico pero es un vulgar reportero a la caza de noticias.

¿Qué es un arcano?

Según el "Casares" que nos ayuda en esta redacción es un "secreto muy importante", por lo tanto, guardián de los arcanos = guardián de los secretos muy importantes.

Respuesta a las preguntas del número 7

Hace tanto tiempo que no sé si os acordáis de mis preguntas. La primera decía ¿qué significa rol en vivo y en que se diferencia del rol normal?. Nadie la suppo contestar y eso que era superfácil: rl en vivo es aquel en el que está completamente prohibida la aparición de muertos vivos: zombies, vampiros, esqueletos, etc.

La segunda era ¿es lo mismo un master que un director de juego?. La respuesta correcta, y esta vez sí hubo quien la acertó, es sí; uno y otro son lo mismo, lo que pasa es que el director de juego nunca usa dados de 20 para las tiradas de d100.

La tercera todavía está pendiente de las últimas encuestas del Instituto de Estadística Americano para La Llamada de Cthulhu.

La cuarta no tiene ningún problema y fue respondida correctamente por el único afortunado poseedor del juego en cuestión, el señor Humberto Frescas, de la localidad de Terruño de Abajo, en el Bajo Pirineo. El juego es Superrolemaster, ampliación de Rolemaster, como Rolemaster lo era de Middle Earth. Cuenta con 10 libros, capacidad para generar 155 clases diferentes de personajes, 24 tipos diferentes de magia condensada en 3451 hechizos, una resolución de combate en asaltos de medio segundo y una lista de armas de 238 páginas. Los personajes raramente pasan de nivel 2 de experiencia y se entiendo.

CONCURSO DEL ORCO FRANCIS LIDER 9:

En el curso de la campaña El Estruje de las Naciones, que se celebra con la participación de miembros destacados de varios clubs de Barcelona, con tema napoleónico, el jugador que encarnaba a Bernadotte, rey de Suecia, sufrió una estrepitosa derrota en la alta Sajonia (concretamente en Jueterborg) a manos del mariscal francés Macdonald, ¿cuál fue la principal razón de dicha derrota? ¿qué importante general prusiano perdió una pierna en dicha batalla? ¿cómo se llamaba el soldado de infantería landwehr que, recogiendo la pierna, dijo la célebre frase, "Mi general, se le ha caído esto"? Los que contesten correctamente estas tres preguntas recibirán un cassette con himnos militares napoleónicos arreglados y orquestados por Luis Kobold.

¡Bienvenidos de nuevo a la columna más delirante de la revista! Las autoridades sanitarias os advierten de que leer esta columna es perjudicial para la COR pero, ¿a quién rayos le importa?

Tras faltar a mi cita con vosotros en el número anterior por motivos estrictamente privados (es absolutamente falso el rumor que me atribuye responsabilidades en el terremoto de Armenia aunque sí es cierto que conozco a algún Chthonian de los que viven por allí), reemprendo la labor (bueno, si os empeñáis os diré que estuve un par de semanitas reponiendo fuerzas en las Canarias, una en el Psiquiátrico de Las Palmas y otra en el Frenopático de Santa Cruz de Tenerife) dispuesto a coger el teléfono y a atender las llamadas de Aquéllos cuyo Nombre sí puede Pronunciarse, pero allá Vosotros con las Consecuencias.

Por cierto, ahora que he tenido que utilizar las mayúsculas aprovecho para deciros que mi conocimiento de la gramática castellana se extiende al hecho de que en castellano NUNCA se resaltan las palabras de una frase normal empezándolas con mayúsculas, a menos claro está que se trate de nombres propios. El hecho de que en el libro de reglas de 'La llamada de Cthulhu' y en 'Fragmentos de Terror' todos los títulos de secciones Vayan En Mayúsculas se debe a una amable intervención del Editor quien, viendo que en el original inglés iban así se tomó la inmensa molestia de corregirlo, pensando que yo me había equivocado, y además sin consultarme. 'Vanitas vanitatis et omnia vanitas'. En fin, de aquí a pocas semanas recibirá la visita de un perro de Tíndalos que le enseñará, a mordiscos, a no corregir mis absolutamente perfectos originales.

Y ahora, noticias. Ya habéis sido testigos de la aparición de las dos primeras entregas del juego, y para cuando estas líneas vean la luz del día ya habrá aparecido la tercera, 'El manicomio y otros relatos'. Actualmente trabajo en la traducción de 'Solo contra el Wendigo', aventura en solitario destinada, de una parte a aquéllos que deseen iniciarse en el juego (tanto guardianes como jugadores), de otra a los que no encuentran gente con quien jugar, y por último y no menos importante, a todos aquéllos a los que les apasione Lovecraft (y sus secueces), y en concreto las historias del lejano Norte. La presentación de la aventura es excelente y muy asequible incluso a los principiantes absolutos, y estoy seguro de que gustará a todo el mundo. Una observación: No es obli-

gatorio jugarla en solitario, puesto que hay 4 personajes no jugadores (PNJ) que se pueden utilizar sin ningún problema como personajes de jugador (PJ). Pista: Leer el cuento de Algonnon Blackwood *El Wendigo*, Alianza Editorial, libro de bolsillo nº 194, pp. 104-148.

Más madera: Ya se han concretado los próximos tres suplementos a publicar. Serán (por este orden) *El terror que vino de las estrellas*, *Los hongos de Yuggoth*, y *La maldición de los Chthonians*. Intentaremos mantener una cadencia de aparición como la actual, es decir, un título cada dos meses (más o meno). Además, tenemos en incipiente estado de gestación (es decir, que no es para mañana ni para pasado) una Pantalla, que saldrá al mercado acompañada de uno o dos módulos cortos; tanto la ilustración de la pantalla como los módulos serán de fabricación nacional, y ambientados aquí, como anticipo de lo que puede ser el proyecto a largo plazo de suplemento que lleva como título provisional 'España años 20'. Recalco aquí que se trata de un proyecto a largo plazo, en el que nos podríamos ir a finales del 90 o principios del 91, así que no corráis.

Por cierto, todos aquéllos que asististeis a las III JESYR de Barcelona recuperáis 1D20 puntos de COR, y los que pasaron olímpicamente de hacerlo alegando motivos insignificantes como indigencia, tifus o falta de interés, pierden 1D100. Para regocijo de los primeros y desesperación de los segundos, JESYR III fue un éxito hasta cierto punto inesperado, habiendo recibido elogios desde muy diversos sectores. El último que he podido leer es el de la prestigiosa revista francesa CASUS BELLÍ, que le dedica un reportaje de casi una página, con fotos a todo color. Mención especial merece el torneo de *La llamada de Cthulhu* que, pese a la premura de tiempo con que tuvo que montarse fue muy interesante, jugándose módulos escritos especialmente para el torneo por Luis Ferrando de AEJESYR, al que desde aquí envío un saludo, teniendo el que suscribe el honor de dirigir la ronda final. El año que viene, más.

Un flash de última hora: El otro día, cuando llamé por teléfono a Chaosium para preguntar no recuerdo

Las llamadas de Cthulhu

qué, no estaba Gregg Stafford (normal, eran las 8 de la mañana hora del Pacífico y él es el jefe), y se me ocurrió preguntar por Sandy Petersen, el creador de *La llamada de Cthulhu*. Me llevé una impresión morrocotuda cuando el telefonista me contestó "ya no trabaja aquí". ¿Qué habrá pasado? Os mantendré informados.

Y en este momento suena el teléfono interrumpiendo mi concentración. Por la hora que es (las 2 de la madrugada) no puede ser otro que Cthulhu (recordad que en el Pacífico son 9 horas menos). Voy a ver qué quiere y luego os lo cuento.

Yo.: ¿Diga?

Voz femenina: Un momento, por favor. No se retire.

...

V.f.: Le pongo.

Cthulhu: ¿OIGA, OIGA? ¿TELEFONISTA? ¡NO SE OYE!

Y: Ya te he dicho que guardes el teléfono en un sitio hermético, que con la humedad de R'lyeh se te va a estropear cada dos por tres.

C.: ¡AH, POR FIN! ¿QUE ME DECIAS?

Y.: Nada, nada. ¿Qué hay de nuevo?

C.: ¿CUANDO COBRAMOS LA PAGA DE BENEFICIOS?, QUE ESTOY SECO (ES UN DECIR)

Y.: Pues mira, no sé nada porque yo llamé ayer al Centro (del Universo) y Azathoth no se pudo poner porque estaba en clase de flauta. Entonces pedí que me pusieran con Nyarlathotep (que es el que lleva el tema de las nóminas) pero aún no había llegado, porque me dicen que están de obras en la autopista Aldebarán-Fomalhaut y el atasco es de impresión.

C.: ¡ # ? * & \$!

Y.: ¡Eh, eh, que yo no tengo la culpa! ¡Eso se lo explicas al jefe y te entiendes tú con él! Además, en el contrato pone bien clarito que la de beneficios se cobra cuando le interese a la Empresa.

C.: ES QUE ESTOY SIN UN DURO

Y.: Pues ya llamaré otra vez y lo reclamaré, pero la culpa la tienes tú por no cobrar por Banco, que va mucho más rápido. En fin, cuando sepa algo te lo digo.

C.: TE ESTARE PROFUNDAMENTE AGRADECIDO.

Ecós de JESYR III

Una de las costumbres más interesantes de las JESYR es la ya tradicional mesa redonda de Masters de Juegos de Rol. Pese a tan rimbombante nombre, es una charla de lo más relajado entre amigos, en la que se discute de todo lo divino y lo humano (en su relación con los juegos de rol), se intercambian experiencias, se brindan consejos, e incluso se hacen críticas feroces o alabanzas desmesuradas de uno u otro juego. En esta edición hemos tenido más Masters y menos público que la vez anterior, lo cual es hasta cierto punto positivo puesto que no se trata tanto de un consultorio de la Señorita Francis, ni de un seminario de cómo ser un buen Master en dos horas, cuanto de un encuentro refrescante entre personas que tienen como objetivo lúdico pasárselo bien haciendo que vosotros, los jugadores, os lo paséis estupendamente. Este año, y quizá como consecuencia de lo antes expuesto, el diálogo alcanzó mayor profundidad y, como siempre, el tiempo se nos hizo muy corto, teniendo que levantar la sesión cuando mejor nos lo estábamos pasando.

Por eso, desde aquí me permito hacer un llamamiento a LudoCentre, organizador de las Jornadas, para que la Mesa Redonda se instituya como un acto programado de forma fija, a una hora mañanera que nos permita enrollarnos sin problemas de tiempo, y a ser posible al inicio de las jornadas y no al final, porque la mitad de la gente se tenía que marchar temprano para llegar a sus respectivos lugares de residencia sin excesivos atascos. Otra iniciativa que me he permitido piratear a mí amadísimo redactor-jefe (Slurp, slurp) es la de una tertulia de Masters, de periodicidad quizá mensual, que de momento podría iniciarse como experiencia piloto aquí en Barcelona, a base de encontrarnos por la tarde en algún bar y hablar interminablemente de nuestros juegos favoritos y por qué lo son (que es lo que mejor sabemos hacer). De ahí podrían salir ideas que llegarían hasta vosotros a través de los respectivos Masters, para la gente de Barcelona, y de las revistas para los demás, quienes podríais intentar mover esta misma idea en vuestros respectivos ámbitos territoriales. De esta manera, la Mesa Redonda de las JESYR podría llegar a ser un auténtico foro de discusión de temas im-

portantes, que ya se hubieran trabajado a nivel de base. El reto está lanzado.

En esta pasada edición, empezamos la Mesa Redonda con una intervención ligeramente desmesurada a cargo de un compañero de Valencia cuyo nombre lamento no recordar, que había inventado un juego, según él portentoso y descomunadamente fantástico. Una vez conseguimos reducirle (aunque no fue posible amordazarle) nos metimos en harina con la pregunta básica que lanzó el debate: ¿Por qué hay veces que, tanto jugadores como Masters, se aburren? Después de valorar el tema largamente, llegamos a la conclusión de que las sesiones de juego demasiado largas (la duración idónea sería entre 2 y 4 horas), el hecho de jugar con demasiada frecuencia y a veces el presentarse a jugar poco motivados (tanto los jugadores como el Master) son algunas de las causas más importantes del aburrimiento y, lo que es peor, pueden ocasionar masacres irreparables si el aburrimiento degenera en cabreo y el que se cabrea es el Master. No existen soluciones mágicas, pero sí pudimos apuntar algunos consejos: No obsesionarse con el juego hasta el punto de estar horas y horas y de jugar diariamente. Si un día tienes la gripe, o estás de exámenes, o hacen por la tele tu película favorita, no acudas a una partida tomándotelo como una obligación, porque esa es la semilla del aburrimiento y de hacer las cosas mal o a desgana.

Otro factor peligroso son las partidas desequilibradas, ya sea a favor de los personajes (los famosos Monty Haul) o a favor de la oposición (las no menos nefandas situaciones "no win"). La gracia del asunto está en el equilibrio y a mi juicio es igual de aburrida una partida en la que con escasos esfuerzos se pueden obtener recompensas ingentes, como otra en la que, hagan lo que hagan los personajes, son masacrados por fuerzas siempre superiores en número y en calidad.

Otro tema de interés que recuerdo (discúlpese mi escasa memoria, pero no tomaba notas y mientras escribo esto han pasado casi dos meses) fue la disyuntiva entre escenarios de libre desarrollo y escenarios dirigistas, y

aquí la diversidad de opiniones fue grande, lo cual es lógico, puesto que el tema es subjetivo y en él influyen mucho los gustos personales. Para sintetizar, diríamos que existen sobre todo campañas abiertas, en las que los personajes pueden vagar a sus anchas por todo el país, dejando que las aventuras les encuentren a ellos, o bien situaciones tipo 'misión' en las que es imperativo hacer algo, o evitar algo, y que además suelen requerir una acción urgente y localizada. Existen jugadores y Masters para cada una de estas dos tendencias, y es comprensible que se busquen mutuamente, puesto que la calidad de la simulación no puede sino mejorar cuando unos y otros disfrutan con el mismo tipo de aventuras. Salieron ejemplos para todos los gustos, demasiados como para reproducirlos aquí, y en conjunto el tema se dio por cerrado con la conclusión de que conviene que los jugadores y el Master se cercioren de a qué tipo de aventuras les gusta más jugar, cambiando de grupo si las diferencias son abismales.

Otro punto que se trató brevemente es el de hasta qué punto deben disponer los jugadores de ciertas informaciones sobre la mecánica del juego. En concreto, ¿pueden los jugadores leerse el libro del Master (nos referimos a las reglas, y no a los escenarios, claro está). Es evidente que si alguien que hace regularmente de Master juega en otra partida como jugador, su conocimiento de la mecánica del juego es un punto a su favor. Yo podría citar aquí, para su vergüenza, el caso de un amigo mío, que en cierta partida se cabreó como una mona porque un enemigo (contra el que se enfrentaba el grupo) utilizó cierto hechizo de alto nivel, y el Master no le dejó consultar el manual del jugador, razonando que si su personaje no conocía el hechizo, él no tenía por qué leerse-lo, puesto que ello le hubiera dado ventaja. No recuerdo que en la Mesa Redonda se llegara a un consenso claro sobre este tema, pero como en todos los casos de duda, es cada Master quien ha de dictaminar qué información está disponible para los jugadores y qué otra no lo está. Algunos juegos se prestan más a esta separación, en concreto los que tienen manual del jugador y del Master por separado, pero en última instancia también es posible que, de manera transitoria, se prohíba utilizar el manual de los jugadores en un momento determinado, puesto que la información que contiene, de la que los personajes no disponen, podría dar ventaja a los jugadores.

Ejemplo claro: Si a los personajes de una partida de *La llamada de Cthulhu* le sale un Profundo, es evi-

dente que no van a poder consultar en el libro cuántos puntos de vida tiene.

Otro, esta vez dudoso: El jugador que dirige un personaje mago de AD&D nunca recuerda los tiempos de realización de los hechizos, y se pasa la vida diciendo, "Voy a hacer este hechizo. (Búsqueda frenética en el manual) ¡Ay no, que tardo 1 turno! Bueno, pues hago este otro (Más búsqueda) ¡Caray, tampoco!", y así 'ad nauseam'. Yo en este caso exigiría al jugador que llevara una chuleta con los tiempos de lanzamiento de los hechizos que conoce su personaje, puesto que con tanta vacilación fastidia a los demás del grupo.

Otro, este también claro: Un personaje de Traveller, experto en armamento, que ve que el enemigo lleva un arma de la que él no dispone, y quiere consultar sus características en las reglas. Yo diría que su personaje tiene todo el derecho a hacerlo.

Para no extenderme demasiado, citaré un último punto, también extensamente debatido, y que por su interés para Masters principiantes merece verse en letra impresa: Los jugadores

nos hemos visto con un jugador en nuestro grupo que, o bien víctima del aburrimiento, o bien porque su estilo no encaja con el estilo de juego del grupo, o simplemente porque su carácter es así, se dedica a hacer el bobo (y podría citar nombres y apellidos, pero no lo voy a hacer), a arriesgar inútilmente a su personaje (propiciando peligros para todo el grupo), a discutir incesantemente puntos de las reglas, o a pretender hacer cosas no permitidas. Concedamos que hay juegos más abiertos que otros, en los que la conducta de un elemento antisocial puede obviarse y puede no afectar en demasía al resto del grupo, pero en la mayoría de ellos el 'esprit de corps' es uno de los requerimientos básicos, y la cooperación entre los personajes es casi imprescindible. Por ello, nuestro consejo prácticamente unánime fue: Dar un aviso (en privado) al jugador, haciéndole ver que su comportamiento puede estropear la diversión de los demás, y si persiste en su actitud fulminar a su personaje (mediante una aplicación estricta de las reglas) a la primera ocasión. Por lo general, esta segunda indirecta debería hacerle reconsiderar su actitud o abandonar el

grupo de 'motu proprio', puesto que siempre es desagradable tener que decirle a alguien que no le quieres en tu grupo. Hay que decir también, a mayor honor y gloria de algunos jugadores, que si alguien de su grupo se desmanda, se ocupan ellos de corregirle, primero con amabilidad y después con la firmeza necesaria. Es también obligado decir desde aquí que a ningún Master que yo conozca le gusta fulminar a nadie por la cara, y yo por lo menos lo paso fatal cuando se muere algún PJ (en el transcurso normal del juego) porque siempre pienso que a lo mejor me he pasado. Que nadie crea que es divertido porque no lo es.

En fin, que quedamos a la espera de las JESYR IV, y de la próxima edición de la Mesa Redonda. Mientras tanto, si eres Master o jugador y tienes dudas, no sobre las reglas de tu juego en particular, sino del desarrollo de las partidas o de la forma de comportarse de unos y otros, no dudes en escribirnos a LIDER, en la seguridad de que intentaremos responder (siempre a través de las páginas de la revista) con la máxima imparcialidad.



APARTADO DE
CORREOS 93023
08080 BARCELONA

JUEGOS DE SOCIEDAD

JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL

MAQUETAS RECORTABLES

COMICS INTERNACIONALES

C/ MUNTANER, 516, Tf.- 418-06-93

08022-BARCELONA

RuneConsultas

Han llegado a nuestro poder las primeras consultas acerca del sistema de juego de RQ, a pesar de que en principio algunas de ellas iban dirigidas a un extraño orco llamado Francis, absolutamente desconocido en toda Glorantha, lo cual nos ha hecho sospechar que nuestros consultantes se han equivocado completamente de Universo.

La primera de las consultas viene de Oviedo y la remite David Alvarez. La cuestión que plantea David es la siguiente:

"Cuando se habla del ritual de Encantamiento y de creación de objetos mágicos descubrimos que, aparentemente, no se pueden crear espadas mágicas *normales*. El sistema, que funciona muy bien para simular otro tipo de objetos, no permite crear espadas mágicas cuyo poder no se traduzca en un conjuro mágico almacenado, y las reglas de encantamiento suministradas convierten a tales espadas en un mero receptáculo de conjuros. Por poner un ejemplo, una espada es encantada para contener un conjuro de *Cuchilla Afilada-6*, y se le da una condición que liga el conjuro a un depósito de 12 PM, también incluido en el encantamiento; pues bien, nada prohíbe al propietario de la espada usar el conjuro en otra espada, y con los puntos mágicos que le quedan lanzarlo a continuación sobre la suya propia. Se podría argumentar que basta colocar condiciones de blanco para evitar esto, pero ¿por qué se iba a hacer tal cosa a costa de tiempo y de PER para obtener un objeto mucho menos polivalente? Esto desnaturaliza un tanto el juego, me temo, y me parece un error extraño en unas reglas tan tremendamente cuidadas. Mi cuestión es: ¿es mi anterior exposición correcta, ó existe algo que he pasado por alto a la hora de interpretar las reglas?"

Naturalmente, le pasamos la pregunta a nuestra imperial colaboradora, la princesa Elenval Eleandil, nuestra experta hechicera. Majestad, por favor:

Lo primero que hemos de preguntarle a nuestro humano consultante es qué es lo que él considera una espada mágica normal, aunque nos lo imaginamos. Vemos un cierto regustillo en el término, algo que procede de otro Universo, un Universo extraño, lleno de espadas +1 y brazaletes +5 y cuyo nombre tiene al menos dos letras "D" en rápida sucesión. En ése Universo la falta de ciertos objetos podría desnaturalizar el juego, es cierto, pero

cuando alguien cambia de sistema, cambia también de estilo: considero un error que alguien que juegue a RQ siga persiguiendo extraños cofres de tesoros en tortuosos subterráneos. Pero nos estamos alejando de la cuestión.

La pregunta era: ¿pueden construirse (ó existir, que creo que es el meollo de la cuestión) espadas mágicas del tipo habitual en otros juegos de rol, en que la posibilidad de hacer más daño sea inherente a las mismas, sin pasar por la matriz de conjuros? La respuesta es: hay muy pocas cosas que el sistema de magia de RQ no permita, y ésta, desde luego, no es una de ellas.

Y la verdad es que las posibilidades son bastantes en tal sentido, aunque pensamos que el hecho de poseer matrices de conjuros no es algo desdenable ni mucho menos, aunque igual da que se hallen en una espada o en un anillo: es cierto que el resultado va a ser el mismo. Es cierto también que nuestro afortunadísimo poseedor de una espada con una matriz de *Cuchilla Afilada-6* ligada a 12 PM puede lanzar el conjuro sobre el arma de filo que desee, no sólo sobre la espada de marras, pero es cierto también que su éxito no es en modo alguno algo automático: depende de su PER y su CAR, y un sólo fallo en alguno de los lanzamientos provocaría la ausencia de PM para poder intentar el conjuro una segunda vez.

Vamos a revisar las posibilidades que se me ocurren así a bote pronto de crear una espada del tipo de las que David habla.

1) Usando la Hechicería: Sin emplear encantamientos de ningún tipo puede lanzarse sobre la espada un conjuro de Aumentar Daño de la Intensidad requerida y de una Duración muy elevada. Se puede argumentar que a pesar de todo, el efecto es temporal, pero a quién le importa tal cosa si resulta que el conjuro se ha podido lanzar con Dur-25, lo cual representa unos 800 años (recordar que una Dur-26 lo llevaría a 1600 años y una Dur-27 a 3200). También podría decirse que tal cosa sólo podría llevarla a

cabo un hechicero de gran poder y de tremenda INT (cosa ésta última que en realidad no es necesaria si el mago ya tenía una matriz de conjuros de Aumentar Daño modificada con, digamos, Int-2 y Dur-12), pero ¿cuando se ha visto que los maguillos recién salidos del cascarón fabriquen espadas de gran poder? Lo que yo solía hacer antes de hacerme con Adamantium, mi espada de doble puño, era lanzar conjuros de "Aumentar Daño" de menor duración (p. ej. Dur-12, que equivale a 1 mes) e ir renovándolos en el momento adecuado.

2) Usando Espíritus (RQ de Luxe): Un Espíritu de Magia podría hallarse ligado al arma en cuestión y podría conocer el famoso *Cuchilla Afilada*. El poseedor no tendría que molestarse en lanzar el conjuro él mismo, como en el caso de la matriz de conjuros mencionada por nuestro amigo David, por lo que éste no perdería tiempo prácticamente. El espíritu obedecería inmediatamente sus órdenes de activar las propiedades mágicas de la espada con un 100% de posibilidades de éxito, como corresponde a una criatura de tal tipo. Puede argumentarse que si la criatura usa el conjuro muchas veces puede que pierda los suficientes PM como para no poder lanzarlo de nuevo en un buen rato (nunca superior de cualquier modo a unas cuantas horas), pero es raro que un conjuro se machaque tanto y hay espíritus con PER muy altas. Además, el espíritu sólo podría usar sus poderes con la espada a la que estuviera ligado, a menos que se le pusiera en contacto físico con otro arma (recordar que los espíritus ligados no tienen modo alguno de analizar su entorno si no se les dan los medios adecuados: no pueden ver lo que hay a su alrededor)

3) La Intervención Divina: No ha quedado muy claro si determinado hechicero PJ podría lanzar un conjuro de un calibre semejante al arriba mencionado, ni que un shamán cualquiera pudiera atrapar a un espíritu de magia en un arma determinada para que éste usara los poderes inherentes a su especie (a pesar de que la cosa no es tan

difícil). Pero te diré algo: seguro que un dios puede. Estoy convencido de que una petición al Dios de la Guerra en forma de Intervención Divina, podría conseguir darle a cualquier tipo de arma las características más sobresalientes. Lo que no parece factible llevar a cabo con las reglas de magia normales, pierde su imposibilidad si un dios se mezcla en el asunto. De éste modo, no es que se puedan fabricar espadas "normales", es que pueden ver la luz los objetos más increíbles

Y lo anterior, me lleva de la mano a tocar un punto importante. En las reglas del *RQ de Luxe*, Libro 3 (que ese estúpido humano llamado Luis Serrano ha prometido traducir para dentro de unos meses), se comenta algo fundamental: en cualquiera de los mundos de RQ pueden existir objetos cuya creación uno no se explique con las reglas habituales de magia, objetos de poder especial realizados por magos poderosos o por héroes o por espíritus o, ¿por qué no?, por los mismísimos dioses, que uno no se explica como han podido fabricarse. No tendrías mas que echar un vistazo a *Adamantium*, mi espada, cuyos poderes van más allá de lo que en el Libro de Magia se explica que puede hacerse, o a *Rompetobillos*, la espada bastarda que mi madre obtuvo en una de sus correrías (N. del T.: para más detalles sobre ésta última, ver los tesoros que se reparten en la última aventura de Los Vikingos, suplemento para RQ de inminente traducción). El Master siempre tiene en sus manos la última palabra para hacer aparecer el más extraño de los objetos mágicos. Un sistema de reglas, por muy perfecto que sea, y RQ lo es, no puede contemplar todas las posibilidades que se le puedan ocurrir a la calenturienta mente de sus jugadores, pero si puede dar la base sobre la que éstas ideas se cimenten y adquieran forma sin tener que inventarse nada sobre la marcha, sino sólo interpretando el reglamento con mayor o menor flexibilidad.

Esperando haber resuelto tu duda, humano, o al menos haberte dado algo en lo que pensar, nuestra imperial persona se despide de tí para seguir estudiando los textos arcanos en compañía de nuestro familiar fantasma *Lilith*. No obstante, estoy segura de que las soluciones que te he propuesto para tu problema no son ni mucho menos las únicas existentes. Solamente hay que echarle imaginación y estrujarse un poco la INT-libre.

Elenvial Eleandil, Princesa del Imperio Elfíco de Errinoru.

Las consultas siguientes vienen de Castellón de la Plana y nos las envía

Eloy Aguilar, y hablo en plural porque son varias.

En su primera pregunta, Eloy alude a cuales son las habilidades que pueden subirse por experiencia y cuales no, ya que en la Hoja del Aventurero editada no salían los "cuadrados" que diferenciaban a las unas de las otras. Ya en el Líder anterior se publicó una versión mejorada de dicha Hoja del Aventurero, pero podemos decir para que quede claro de una vez y por todas que las habilidades que no pueden subirse por experiencia ("sin cuadrado") son: todos los Conocimientos (humano, animal, etc.), Artes Marciales, Leer/Escribir Lenguajes, y todas las habilidades mágicas (no se incluyen en ellas los conjuros propiamente dichos). Aclarado.

La segunda pregunta, al igual que las sucesivas, son cuestiones que serán contestadas convenientemente cuando aparezca el *Runequest avanzado*. No obstante, vamos a dar aquí unos cuantos anticipos. Nos pregunta Eloy cuales son los pasos necesarios para que un aventurero se haga shamán sacerdote, o adepto hechicero. Es una pregunta compleja que no se puede contestar en toda su amplitud, pero si podemos dar unas cuantas pinceladas.

Para ser shamán, un aventurero debe convertirse primero en *Ayudante de Shamán*, para lo cual debe pedirle a un shamán que le acepte como tal. Aparte de realizar un obsequio apropiado, el aspirante deberá poseer al menos un 25% en Ceremoniar, Con. Animal, Con. Vegetal, Con. del Mundo y Primeros Auxilios. Además deberá realizar una tirada de PER x1 en 1D100, para simbolizar la aprobación del *fetch* (la parte espiritual del shamán). Como ayudante, el personaje tiene gran cantidad de obligaciones y



recibe también gran cantidad de beneficios, que son demasiado numerosos como para que podamos enumerarlos aquí, pero que quedarán claramente especificados en *RuneQuest avanzado*. Después, para convertirse en shamán, el ayudante ha de despertar a su *fetch*, una porción espiritual que todos los seres humanos poseen pero que sólomente los shamanes utilizan. Para ello el aspirante reza al Gran Espíritu en un lugar sagrado durante 1D6 + 1 días en una especie de búsqueda mística, y al final, ante él aparece el Hombre Astado, que le acompaña durante las pruebas que ha de superar. En primer lugar, el aspirante deberá sacrificar una serie de pto. de PER a su futuro *fetch*, para luego intentar invocarlo con una tirada de Invocación. Si la tirada es exitosa, entonces el *fetch* queda despertado: su INT es 3D6 y su PER, la que se ha sacrificado. Por fin hay que luchar contra el Hombre Malvado en combate espiritual; este ser tiene una PER de 35, y el combate durará 2D6 asaltos, ó hasta que el personaje venza ó quede poseído. Se pueden usar los PM del *fetch* para defenderse en el combate espiritual. Si el *fetch* no fué invocado con éxito, la PER sacrificada se pierde igual y el Hombre Malvado lucha contra el aspirante hasta poseerle o ser derrotado. Cuando uno se convierte en shamán gana gran cantidad de beneficios: puede usar los PM del *fetch* para lanzar conjuros y defenderse en combate espiritual, puede usar la INT del mismo para almacenar conjuros, puede utilizar a su nueva expansión espiritual para mantener atrapados espíritus, puede abandonar su cuerpo y viajar como un fantasma por el plano de los espíritus, etc. Sería muy extenso detenernos a describir cada una de estas características que el shamán gana. Naturalmente, la cosa tiene también sus desventajas.

Para ser sacerdote, el tema es aparentemente más simple, aunque lo primero que debe suceder es que se dé una vacante en el templo. El candidato debe ser un Iniciado devoto. Por lo general no se permite que haya sido nunca hechicero o shamán. Debe poseer un mínimo de 10 pto. de magia divina del dios correspondiente, y al menos un 50% en las 4 habilidades importantes para la religión (en *RuneQuest avanzado* las habilidades de las religiones son 4 más la Ceremonia, no cinco habilidades generales como en el caso del *RuneQuest básico*), además de 50 percentiles por lo menos de Magia Ritual. Deberá además enumerar sus actos en favor del dios, así como sus donaciones y presentes. Por fin deberá pasar la prueba de santidad: PER x3 en 1D100. Como con los shamanes, ser sacerdote trae una serie de obligaciones y de beneficios que se

rían largos de enumerar. Baste decir que el principal beneficio es que la magia obtenida por los sacerdotes puede ser reutilizable, mientras que los iniciados nunca obtienen los conjuros reutilizables (aunque éstos lo sean nominalmente).

Para poder ser *Adepto Hechicero* (de esto nos podría decir mucho Elenval, pero cualquiera la molesta otra vez), uno tiene que ser primero *Aprendiz*, y aún antes estudiante, por supuesto. Para ser aceptado como aprendiz, uno debe llevar un año como estudiante con el adepto en cuestión, debe tener un modificador de magia de +10 por lo menos, poseer un mínimo de 25% en Leer Idioma Propio, Con. del Mundo e Intensidad, tirar menos de su PER x3 en 1D100, descartarse de toda la magia divina que pueda poseer, y sacrificar un pto. de PER al familiar del adepto en un ritual de aceptación. Un aprendiz tiene muchos deberes, pero empieza a recibir las enseñanzas arcanas a buen ritmo. Para convertirse en adepto deberá llevar siete años de aprendiz, poseer un mínimo de 75% en un ritual ó conocimiento, en dos habilidades de hechicería, y en dos conjuros de hechicería, y además, el jugador habrá

de tirar PER x2 en 1D100. Una vez cumplidos los requisitos, el aprendiz es instruido varias semanas sobre la forma de crear un familiar, es decir, de convertir a una criatura incompleta en completa, sacrificando características. Una vez creado el familiar, uno ya es considerado adepto, lo cual, como pasa en todos los demás casos tiene sus ventajas y sus inconvenientes. La ventaja principal es la existencia del familiar: uno puede usar sus PM, su INT para almacenar conjuros, y sus sentidos a la hora de espiar cualquier rincón apartado al estar en continua comunicación mental con él.

Bueno, pues con esta breve introducción a los rangos más altos de los tres sistemas mágicos, esperamos que las dudas de Eloy se hallan apaciguado lo bastante como para que pueda esperar la salida de *RuneQuest Avanzado*

Su tercera pregunta está relacionada con el combate. "¿Cómo puede uno apuntar a determinada localización de golpe?". Es una pregunta que podrá responder con toda facilidad uno de los más valientes guerreros del Imperio Oriental de Kralorela, el poderoso Omaro:

¡Que los caminos del Dragón Cósmico os sean propicios y que el Dragón Emperador vigile vuestro bienestar, gentes de otro universo! La pregunta es fácil de contestar para alguien que busca que su katana haga siempre rodar limpiamente las cabezas de sus nobles enemigos en combate (los villanos pueden morir desangrados o de cualquier otro modo, pero el honor de un guerrero auténtico debe ser respetado en combate). Para apuntar a una porción cualquiera de la anatomía de un adversario, sólo hay que retrasar el ataque ligeramente (hasta el MR-10), y atacar luego a mitad de posibilidades. De este modo se golpeará la localización elegida. Si no deseais nada más de este humilde sirvo del camino del dragón, me retiro a meditar.

Omaro, guerrero samurai e Iniciado del culto del Dominio Inmanente

Dándole las gracias a la Princesa Eleandil y a Omaro por su colaboración, os recordamos que estamos aquí para seguir solucionando vuestras dudas sobre RQ y su sistema de juego. No dudeis en escribir. Hasta el próximo número.

UN NUEVO CONCEPTO EN EL JUEGO DE ROL

ENTRA EN LA **Edad Heroica**

EL PRIMER JUEGO DE ROL EN ESPAÑOL, HECHO POR ESPAÑOLES

ES OTRO PRODUCTO DE **JUEGOS DE MESA Y FIGURAS, S.L.**



Reglamentos sencillos para horas de diversión

2ª Edición próximamente a la venta

ESSEX, MINIATURAS OFICIALES PARA "EDAD HEROICA", SOLICITE CATÁLOGO A:

Fundadores, 9, 1.º dcha. CATALUÑA Y ZONA NOROCCIDENTAL:
Tel. (91) 256 48 47
28028 MADRID

ESCAPART
c/ Rios Rosas, 6 - Bajos
08006 - BARCELONA

SE ADMITEN PEDIDOS POR TELEFONO Y CORREO

libreria st. jordi papereria

lorenzana 44 - tel. 21 43 15 - girona

ESPECIALISTES EN JOCS DE SIMULACIO

wargames
temàtics
i rol

THUNDER AT CASSINO

Traducción. J. López Jara

Comentarios del diseñador

Thunder at Cassino se diseñó -en parte- debido a las múltiples peticiones de unir el popular sistema de juego de STORM OVER ARNHEM a una situación más equilibrada. En consecuencia, el juego comparte muchas de las características -cuando no las mismas reglas- con su predecesor. Aquellos familiarizados con el sistema de juego deberán perdonarme si toco algunos puntos mencionados en la Nota del Diseñador de SOA.

Como debería ser obvio, diseñé el juego pensando sobre todo en su jugabilidad y aspecto. El énfasis en la jugabilidad es evidente por la ausencia de tablas y listas sofisticadas, pero la intención de una buena presentación puede no ser tan obvia. Al buscar otro tema no busqué únicamente una batalla a la que se pudiese adaptar el sistema SOA, sino que tuve que tener siempre en cuenta las condiciones de presentación. Los requisitos comerciales de tener un tablero en la configuración standard de AH limitaban las dimensiones y escala del campo de batalla a tratar. Tal y como fueron las cosas, hubo que reducir en un tercio el tamaño del mapa prototipo y colocar la zona de perímetro en una tabla fuera del tablero para conseguir un precio razonable.

Con estas limitaciones, el juego debía ceñirse a sólo una de las cuatro batallas de Cassino, ya que las demás reunidas ocupaban demasiado terreno. Así que escogí la tercera batalla que ofrecía la situación más interesante, con un asalto a la ciudad y a la colina sobre aquélla. Esto requería dos escalas diferentes; una para la lucha casa casa que se daba en el pueblo y otra mayor para las distancias mayores en que se desarrolló el combate en la colina. Esta decisión no se tomó a la ligera ya que se tuvo en cuenta que la ausencia de unidades americanas, que participaron en las batallas anteriores, sería un handicap comercial en los USA. A pesar del escaso atractivo en este país, la tercera batalla era con

mucho la más nivelada e interesante de las cuatro pugnas por Cassino.

Muchos jugadores prefieren los hexes. Tienden a despreciar los juegos zonales "Si no tiene hexes, no puede ser realista" ¡Tonterías! Una red hexagonal no es nada más que un sistema común para medir distancias o superficies. Si se superpone a un mapa, sin tomar en consideración las consecuencias para el terreno que parcela, se puede argumentar fácilmente que es un formato menos realista para representar un campo de batalla que un mapa zonal cuidadosamente construido.

En mi juego, las Áreas no han sido determinadas al azar por una red común. Se ha estudiado cuidadosamente el terreno para determinar posibles campos de fuego y áreas descubiertas para el armamento existente en las condiciones de la batalla. En el mapa del pueblo, las "áreas de exposición" tienden a coincidir con los límites de los edificios. Si alguien quisiese moverse desde el Área 7 al Área 10, por ejemplo tendría que cruzar una calle ancha. Para hacer eso con un cierto grado de seguridad haría falta tiempo y finura. Esto se traduce en Factores de Movimiento en términos de juego. La presencia de unidades enemigas o ametralladoras complica más la cosa, requiriendo más tiempo -véase FMS- para cruzar la calle a salvo.

Las Áreas fuera del pueblo tienen un origen ligeramente distinto. Debían tomarse en cuenta obstáculos como laderas y cañadas. Mientras que en muchos juegos se les considera como obstáculos para el movimiento, eran en realidad la vía de acceso y salida cuando uno se movía por las colinas. Las Áreas de ladera, como son las 44 y 52, se conformaron de tal manera que el movimiento a lo largo de la ladera fuera más fácil que hacia arriba. La mayor escala en las Áreas de Colina permitía también a las unidades moverse más rápidamente que en las calles del pueblo, sembradas de escombros. Todo ello contribuye a conseguir el efecto deseado sin cazar al jugador con reglas para simular lo mismo en una red hexagonal y en una tabla de terrenos.

La primera impresión de muchos jugadores con respecto al movimiento

en este juego es que es demasiado fluido; el juego incorpora un sentido de la maniobra nada característico de las batallas, con movimientos casi a lo largo del tablero cuando no existe oposición. Sin embargo, si uno se detiene a considerar este movimiento en el contexto de las escalas de tiempo y del mapa, se dará cuenta enseguida que esas unidades al galope están en realidad arrastrándose a través del mapa -moviéndose aprovechando la oscuridad (con o sin declarar un turno de noche), o a través de caminos cubiertos y cañadas. Esos movimientos que parecen relámpagos -medidos con el turno de 12 horas- pueden considerarse como avances lentos y cautelosos, como de hecho lo fueron. El uso de Impulsos alternativos permite a los jugadores actuar y reaccionar a los movimientos del contrario de una manera más excitante y permite a los jugadores mover mayores distancias en el caso de esos turnos de 12 horas. Un diseñador que intentase simular esa misma batalla en una red hexagonal podría verse tentado a utilizar turnos más cortos y nuevos Factores de Mov., con cada bando moviendo unos pocos centímetros cada vez -un enfoque que encuentro mucho menos atractivo.

Las zonas perimetrales fueron mi respuesta al fenómeno "finisterrae" que adolecen muchos juegos. Los límites físicos del tablero no deberían servir para fijar la línea de defensa o para impedir un avance, a menos que el diseño del tablero se base en datos racionales de por qué el movimiento en esa dirección era impracticable. Aunque no se combatió en esas áreas adyacentes, los refuerzos se movían por ella. Su inclusión significa que las tácticas de bloqueo artificial son menos eficaces y que las unidades no pueden ser eliminadas por falta de terreno al que retirarse. La prohibición para las unidades alemanas en las áreas perimetrales A-F se basa en la mayor profundidad de las defensas aliadas en esa zona, así como para impedir tácticas de bloqueo alemanas poco realistas. De la misma forma, la limitación del movimiento alemán en el turno 1 (así como las mejores capacidades iniciales de movimiento aliado) reflejan el efecto desmoralizante del bombardeo preludeo de la batalla. Los avan-

ces alemanes en el primer día hubiesen sido totalmente anti-realistas, aunque son una buena táctica en el juego.

El núcleo de cada turno de juego, de hecho el corazón de todo el sistema, reside en los Impulsos alternativos de la fase de Fuego y Movimiento. Mediante ellos he intentado conseguir un sistema con la sensación de movimiento simultáneo mientras mantenía la secuencia acción-reacción tan característica del combate moderno. El densor tiene la ventaja de que el atacante tiene que moverse en terreno descubierto para ponerse en posición. El control de mando, un problema inherente en el combate callejero, se refleja también en la acción fragmentada de pequeños grupos de asalto, lo que desemboca rápidamente en una serie de acciones a pequeña escala. Las unidades recibidas con fuego se retirarán poco a poco de la acción al ir sufriendo bajas o encontrar oposición firme. Los encuentros de tiempo/fuego abstracto del sistema multi-impulso modelan bien esta situación.

Durante la fase de Combate Cuerpo a Cuerpo vemos el crescendo de todo un turno de Impulsos de Movimiento/Fuego. Aquí el combate a distancia cede paso al combate casa por casa y se paga un precio tanto en defensa como atacando. La artillería ya no puede ayudar a ninguno de los dos bandos ya que el defensor se mezcla con el atacante. Sólo lanzando una unidad tras otra se puede limpiar un edificio.

En el análisis final, cuando uno considera todos los acontecimientos comprendidos de planteamiento, ejecución y resultados que abarca cada turno, es bastante fácil aceptar que los turnos de juego equivalgan a 12 horas. Aunque la mayor parte del juego se expresa en términos de un turno de día, es el turno de noche ocasional el que hace cambiar el equilibrio del juego. La razón de que se aumenten los costes de movimiento para entrar en un Área ocupada por el enemigo o un Área adyacente a ametralladoras enemigas es obvia. En la oscuridad, las áreas expuestas pueden cruzarse con mayor seguridad y pueden infiltrarse pequeños grupos en las posiciones defensivas. El humo tiene efectos parecidos hasta que el viento lo disipa. Los aliados usaron el humo profusamente durante la batalla, en un intento de bloquear la visión de los observadores alemanes en el monasterio, pero esto demostró ser una espada de dos filos ya que permitía a los alemanes enviar refuerzos al pueblo. Los aliados tuvieron también muchas dificultades para mantener una cortina de humo efectiva en la cima de la colina debido a la fuerte pendiente que hacía difícil colocar las bombas regularmente. La artillería, al igual que los ataques de fuego normales, reducen su efectividad

durante la noche debido a las dificultades para observar a distancias que no fuesen mínimas. También se reducen los costes de movimiento de las Zonas, para reflejar la mayor probabilidad de realizar grandes movimientos por la noche. Los alemanes, sobre todo, dependían de la noche para mover hombres y material.

Aparte de los escombros y los efectos de las ametralladoras, es el tratamiento dado al turno de noche lo que más diferencia a TAC de SOA. En su predecesor, había un turno de noche cada tres turnos y no podía evitarse. Los alemanes, rutinariamente, efectuaban sus principales ataques de noche. En este juego, la noche se supone forma parte inherente de cada turno de 12 horas. Solo hay efectos especiales en el turno de noche en el que se declara una ofensiva nocturna, de la que depende todo el juego. Tan potente es el efecto de estos ataques nocturnos "por sorpresa" que raramente se repiten en una misma partida entre jugadores expertos. Un jugador alemán veterano que acaba de sufrir un ataque nocturno bien conducido perdería al mismísimo Heidrich antes que devolver la Ventaja Táctica y con ello la oportunidad de un segundo ataque nocturno. Consecuentemente en la mayoría de las partidas se ve un ataque nocturno aliado declarado en los turnos 2 ó 3 y uno alemán en el 8 ó 9. Cualquier otra cosa es inusual, incompetente, o debido a un ataque de consecuencias catastróficas que debe ser neutralizado.

Para representar las unidades combatientes en términos de juego, se les da 4 valores básicos. El valor de ataque (AF) se basaba principalmente en el número y tipo de armamento. el valor de defensa (DF) se basaba en la moral, entrenamiento, experiencia, y funciones por parte de la infantería, y en el espesor del blindaje para los tanques. Las unidades de infantería pierden gran parte de sus ventajas de defensa cuando se mueven o disparan - aunque sólo sea por el hecho de que señalan su posición. Los observadores pierden mucho menos factor defensivo porque conducen sus ataques desde posiciones ocultas, observando e informando sobre blancos. Incluso cuando se mueven, al ser pocos hombres representan un blanco pequeño, mas difícil de localizar que un pelotón completo de tanques. Los blindados confían principalmente en el espesor de un blindaje como protección y consecuentemente poseen el mismo DF antes y después del movimiento o disparo. El factor de movimiento (MF) se basa no sólo en la velocidad real de la unidad, sino también en su entrenamiento, moral y experiencia. La lucha callejera era un proceso lento y deliberado que se simula mediante los costes en MF. Los ingenieros alemanes

y ciertas unidades aliadas tienen un MF más elevado para reflejar una experiencia en asaltar rápidamente un área - no se trata de la velocidad relativa a pie de sus hombre. Obviamente, la velocidad campo a través de un vehículo lo hace mucho más móvil que cualquier unidad de infantería en la mayoría de los juegos, pero esta ventaja se ve aquí disminuida por las condiciones en que debe operar un vehículo. Las calles estrechas estaban llenas de escombros y salpicadas de cráteres de bombas. Tales obstáculos, incluso tras haber sido "limpiados" por los ingenieros, resultaban traicioneros para los tanquistas que a menudo debían atravesarlos con las escotillas cerradas.

Debe recordarse también que el combate urbano es primordialmente una batalla de infantería. Sin el apoyo de ésta, los blindados luchaban con una enorme desventaja, y estaban siempre bajo la amenaza constante de una emboscada realizada por cualquier paracaidista con un panzerfaust o una granada antitanque. -especialmente en las calles llenas de escombros de Cassino- Los jugadores deben recordar esto cuando vean que una unidad de ametralladoras destruye tanques es su misma área -no son las ametralladoras las que hacen el daño, sino sus servidores actuando en defensa de sus armas. De la misma manera, no es difícil imaginar tanques abandonados en cráteres de bombas o inmovilizados en los escombros al intentar escapar apresuradamente del ataque de la infantería enemiga oculta en las cercanías. Todo lo cual nos lleva a discutir el factor de combate cuerpo a cuerpo (CCF). La unidad de ametralladoras es quizá la que mejor ilustra la importancia de un tratamiento de armas combinadas al jugar TAC. Seguramente, las unidades de ametralladoras son las más importantes en el juego; tienen un papel esencial en los ataques, cortar los avances enemigos y generalmente mantienen a raya a las unidades enemigas con efecto de aumentar el coste en MF a dichas unidades que se encuentren adyacentes. Pero este arma tan preponderante está casi indefensa en el combate cuerpo a cuerpo. Una vez que el enemigo ha llegado a distancia de lanzar granadas y ha penetrado la pantalla de infantería de una ametralladora, ésta se convierte en un blanco fácil. De la misma manera, los Gurkhas se cobran un precio tremendo con sus largos cuchillos, lo que equilibra su deficiencia con las armas de fuego.

Uno de los aspectos en los que el sistema se ha prestado a abusos inesperados es el asunto de calcular el valor de defensa de un Área bajo el ataque de armas de fuego. He oído a menudo a jugadores reclamar erróneamente que usando el factor de Defen-

sa (DF) de la unidad más débil en el Area, se debilita a cualquier unidad más potente que se encuentre en la misma Area. Esto, sencillamente, no es cierto. Como ejemplo, comparemos 2 Areas distintas, una ocupada por una sola unidad 3-5-6 y la otra ocupada por una 3-4-5 y otra 3-5-6. Algunos dicen que la segunda Area se ve perjudicada por la presencia de la más débil 3-4-5 ya que debe usarse para calcular el Valor de Defensa del Area, en lugar de la 3-5-6. Supongamos un ataque con un efecto neto de 5 en cada Area. El resultado neto de bajas en el primer Area es 0. En el segundo area un resultado neto de 1 resultaría en retirada de la unidad 3-4-5, pero no se ha producido ninguna disminución general en la defensa del Area, sigue teniendo la 3-5-6. Si a continuación, suponemos un ataque de 6, la unidad 3-5-6 debería retirarse del primer área, pero en la segunda, el defensor tiene la opción de retirar ambas unidades o de eliminar la 3-4-5. Con un resultado de 7 en el ataque, la unidad 3-5-6 del primer Area debe eliminarse para satisfacer los 2 puntos de pérdidas, mientras que en la segunda Area sólo habría que eliminar la 3-4-5; la 3-5-6 sigue controlando el Area. Debería quedar claro que la ventaja obtenida al incluir unidades débiles en el Area es el aumento en el poder de absorción de potenciales puntos de bajas, cambiando fácilmente la reducción en DV. Hay una excepción importante: los observadores. Los jugadores deben cuidarse de dejar observadores con una sola unidad de infantería en el mismo Area -especialmente una unidad ya comprometida. Aquí la diferencia en DV excede en mucho el aumento en Puntos de Bajas potenciales con posibles resultados desastrosos. Me gustaría señalar, sin embargo, que esto no deja de ser realista. El DF de un observador se basa en su anonimato, recuérdese. Si se le deja solo en un Area puede ser muy difícil de localizar. Si se le coloca con un blanco detectable (como lo es un pelotón de infantería) se verá bajo los efectos del fuego que atrae la infantería.

Las condiciones de victoria requieren que el jugador aliado lo haga un poco mejor que lo hicieron históricamente. Si se hace peor, el juego acabará en el turno 9, tal y como ocurrió históricamente. El resultado de Empate es el equivalente a la posición Aliada al final del 19 de marzo. Con la opción de continuar el juego en caso de empate, se le da al Aliado una última oportunidad de intentar vencer, como ocurrió históricamente. Sin embargo, comprometer las reservas aliadas sin una perspectiva de ruptura, solo puede considerarse un fracaso. Una vez que se pasa al turno 10, la oportunidad de empatar se ha perdido.

THE KOREAN WAR

por José L. Rodríguez

La GUERRA DE COREA, fué el CONFLICTO donde se plasmó mejor la tensión de la guerra fría. Fué también para algunos, la primera guerra que perdió Estados Unidos.

Jugando a Korean War se puede comprobar si esto fué cierto o no.

Este wargame nos permite simular todos los combates que tuvieron lugar desde Junio del 50 hasta Mayo del 51.

La escala del mapa es de 7,5 millas por hex y abarca toda la península coreana, hasta el río Yaln. Las unidades representan tropas estadounidenses, de la ONU, chinos, norcoreanos e incluso tropas soviéticas y de Formosa. El tamaño de las unidades va de la división hasta las simples batallones. Dentro de las unidades terrestres se distinguen unidades de combate propiamente dichas, elementos de apoyo o asignación (es decir grupos de carros y tropas de apoyo a unidades mayores) y tropas de guarnición (sólo norcoreanas). También hay fichas que representan grupos aéreos (sabres, B-29, etc). En las fichas además del típico factor de defensa y ataque, va impresa una capacidad de lucha antitanque de esa unidad. Las grandes unidades, como divisiones o regimientos poseen varios pasos (cada paso representa a la unidad con su capacidad de combate reducida).

En la secuencia de Juego, nos encontramos en primer lugar con una fase política. Esta fase sólo está en el juego avanzado. En dicha fase los chinos y norteamericanos pueden aumentar su intervención o representar acontecimientos como una invasión de Formosa o simular una situación de tensión global cercana a una 3ª guerra mundial. En las fases B,C,D el jugador de la ONU puede asignar misiones aéreas, mejorar sus divisiones y determinar su capacidad anfibia.

En la fase E, 1ª fase de acción ambos jugadores reciben reemplazan y sobre todo se despliegan depósitos en el mapa, determinando sus niveles de abastecimiento o viendo si están aisladas o no.

El número de puntos de abastecimiento gastados en los depósitos, determina la iniciativa. También podemos asociar elementos de asignación a nuestras divisiones.

El segmento de operaciones es el más importante. Aquí el jugador con mayor iniciativa desarrolla una secuencia de operaciones y luego el siguiente jugador. Los jugadores se alternan desarrollando operaciones. Los tipos de operaciones más importantes

son: la activación (una vez activada la unidad puede mover, combatir o atrincherarse).

Dentro del movimiento, hay 3 tipos diferentes y para desarrollar cada uno, hay que pagar puntos de acción: Movimiento táctico (4 F. Movimiento-1. Punto de acción), operacional (4 FM-2PA), estratégico (12 FM-3PA). Con los ataques pasa igual, hay 3 tipos diferentes y se han de pagar puntos de acción para desarrollarlas: ataque normal (1PA), intensivo (2PA y un +2 en el dado), desesperado (3PA y un +3). Al atrincherarnos lo podemos hacer en una posición improvisada o en una fortificación.

Otras operaciones son la fusión de unidades, la reorganización, evacuación anfibia, asaltos anfibios (donde se distingue entre hex de puerto y de playa) y lanzamiento de paracaidistas. Las unidades fatigadas (es decir que ya han desarrollado acciones) y las no activadas, no podrán desarrollar acciones.

Esta 1ª fase de acción, se repite posteriormente. También el jugador de la ONU, tiene la posibilidad de retirar minas. En la última fase del turno el jugador de la ONU comprueba si pierde o no puntos de victoria dentro de un registro.

En cuanto a las misiones aéreas, hay 2: Misiones de apoyo táctico e interdicción. La primera se usa para atacar, defender y hacer asaltos anfibios. Las segundas misiones se asignan a las distintas provincias del teatro aéreo y afectan a las capacidades de abastecimiento y movimiento de las unidades norcoreanas. Un máximo de 4 unidades aéreas pueden ser asignadas a una provincia para realizar una interdicción.

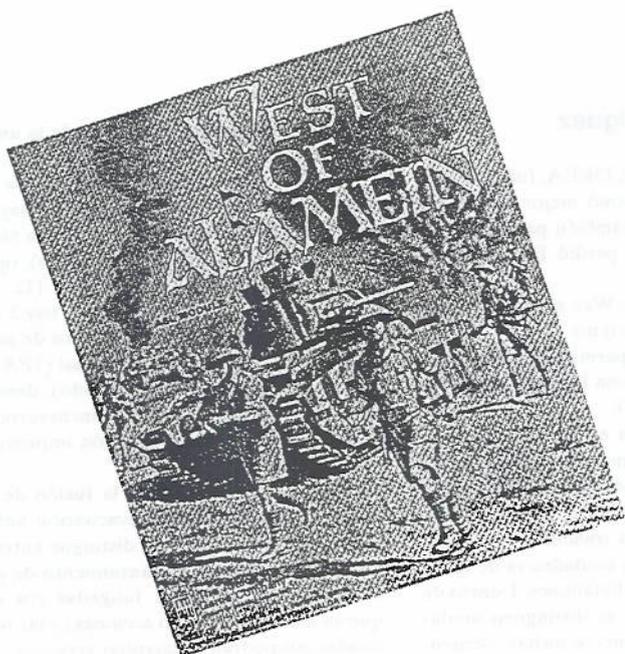
Estas son las características del juego básico. En el avanzado se puede incluir una mayor escala de intervención. Así por ejemplo los chinos pueden enviar más divisiones a Corea, los rusos pueden incluso salir a escena con un grupo de divisiones. Por parte americana se pueden emplear armas atómicas que nos permitan desarrollar con más fuerza nuestra campaña de interdicción, destruyendo carreteras y puentes al norte del paralelo 38.

El juego posee varios escenarios, que van desde la 1ª ofensiva norcoreana, a la respuesta norteamericana, pasando por el arrollador contraataque chino, en el cual, historicamente, varias divisiones norteamericanas fueron totalmente aniquiladas.

Por su movilidad, por la variedad de situaciones tácticas que plantea y por desarrollar un conflicto hasta ahora un tanto desconocido para nosotros, es un juego recomendado.

silencio...ise juega!

WEST OF ALAMEIN



por José Lopez Jara

ASL sigue creciendo y lo último que nos ha llegado ha sido la expansión de la guerra en el Norte de Africa, con el orden de batalla completo de los "tommies" y cinco nuevos tableros que recuerdan al Paris-Dakkar.

La maquinaria AH siempre está bien engrasada cuando se trata de *Advanced Squad Leader*. Como se ve en nuestra sección de noticias, *West of Alamein* ya es la penúltima de las extensiones (ha aparecido *The Last Hurrah*, adelantándose a *Hollow Legions* por una estrategia de mercado que comenzamos a entender poco a poco), pero es una extensión que dará que hablar.

Primero, porque la guerra en el desierto entre el Africa Korps y el VIII ejército ha sido uno de los temas que los fanáticos de la II Guerra Mundial han reverenciado más desde siempre: la "última guerra entre caballeros", como se dijo en su momento, con tropas de elite por ambos bandos que primero combatían sin tregua para luego compartir, vencedores y prisioneros, las escasas raciones de agua. El Alamein, Tobruk... todo con nubes de polvo, siguiendo las rodaduras del vehículo de cabeza, vigilando los posi-

bles campos de minas. Las tormentas de arena, "Lili Marlene" a todas horas y en ambos bandos.

Segundo, porque los diseñadores de ASL han sido conscientes de que la primera razón (la fama de la guerra del desierto) obligaba a realizar una labor más cuidadosa -si cabe- que la realizada en otras extensiones. Y ahí están las reglas exclusivas para la lucha en el desierto, con una gran importancia concedida a las condiciones climáticas; los cinco tableros con típicos terrenos del Norte de Africa: arena, hammada, deirs, wadis, y el OB del ejército inglés, que sirve no sólo para el Norte de Africa, sino también para la primera parte de la guerra y para las posteriores andanzas británicas en Francia, Italia o Alemania. Es un retorno a las piezas que los veteranos de la serie SL ya conocen: desde los Matildas, hasta los "funnies" del desembarco en Normandía, la lista de vehículos blindados ingleses es inagotable; y también se encuentran los productos "Made in USA", los Sherman, los Grant, los semioruga M5 (pero donde este una Bren, dirá el típico "stiff upper lip"). Como en otras ocasiones, el OB es una verdadera gozada para el aficionado con interés por la historia y coloca una vez más a ASL al nivel de las mejores obras sobre combate táctico en la II Guerra Mundial (lo he dicho otras veces, muchos li-

bro de historia ya querrían dar la mitad de información que tiene mi carpeta con las reglas de ASL).

Hay que decir además que WOA viene repleto de "overlays", en vulgo plantillas para modificar los tableros, con lo que las posibilidades de simular cualquier escenario desde Egipto a Túnez se encuentran en la caja.

Pasemos a los escenarios: WOA incluye ocho y el primero ya se las trae, la versión ASL de Carros de Fuego, que es Carros Ardiendo. Un encuentro entre Stuarts del 5º batallón del Regimiento Real de Tanques ingleses y Panzers IV, III y II del 5 regimiento panzer de la gloriosa 21 panzer que se reformaría más tarde para defender la zona de Caen en Normandía; una batalla de tanque contra tanque en el segundo día de la operación Crusader, en un terreno liso y arenoso (por fin los forofos de los blindados podrán trazar LOS a lo largo de tres tableros). El siguiente escenario nos saca de Africa para llevarnos a la isla de Leros, en uno de esos siempre divertidos (si las cosas van bien para nuestro bando) escenarios en los que los fallschirmjaeger saltan desde el aire sobre los ingleses, en este caso Royal Irish Fusiliers, con el auxilio de una patrulla del Long Range Desert Group (¿qué demonios harían en Leros?). El tercero es una nueva acción principalmente entre blindados que cuenta con el aliciente de ocurrir durante un khasmin, una tormenta de arena. El cuarto es un intento de escapada de unidades británicas durante la primera ofensiva de Rommel en Libia, que se juega en los cinco nuevos tableros; un emocionante corre corre que te pilló. El quinto está ambientado también en el inicio de la primera ofensiva de Rommel, concretamente contra la posición defensiva inglesa de Mersa el Brega, en Libia. El sexto es un gran salto en el tiempo y nos lleva a Túnez en febrero del 43, poco después de la batalla de Kasserine, de nuevo las dos mejores infanterías del momento haciéndose trizas en un asalto de paracaidistas alemanes a una posición fortificada inglesa. El séptimo es también un escenario tunecino, concretamente el primer ataque de Montgomery contra la línea Mareth. El último escenario es otro bombón para los fans del desierto, con infantería neozelandesa y blindados del Regimiento Real de Tanques, enfrentándose al regimiento motorizado Afrika y a los blindados de la siempre presente 21 panzer.

Como resumen sólo puedo decir que para los que se han sumergido en el ASL esta es una extensión indispensable. Para los demás, que ASL sigue siendo el mejor juego de combate táctico de la II Guerra Mundial; una pena que no sea viable su traducción para que puedan disfrutar de él.

LUDOSTROIKA

EL "KREMLIN" AL DESNUDO

por Xavier Salvador

Advertencias previas ** (Agítese antes de usar)

Kremlin, aunque publicado en los Estados Unidos, es un juego de diseño suizo, que va más en la línea de cachondearse de lo pintoresco (como el vuelo de Mathias Rust) que de introducir juicios ideológicos anticomunistas típicamente yankees (a lo McCarthy).

El espíritu del juego es de un cierto cinismo y una crítica a la gerontocracia soviética y sus mecanismos de poder más o menos históricos (Sanatorios, Purgas...). Estos son tan parodiados como pueden serlo una oligarquía "bananera" (ver el *Junta* para más detalles) o los mismísimos Estados Unidos (por favor, que alguien aproveche el tema).

Por último, para citar las notas de los diseñadores:

"Ahora, sin embargo, con Gorbachov al cargo del partido, en su intento de alejar a Rusia del estalinismo y conducirla hacia la era de la Glasnost, no es probable que un disidente sea castigado de una manera drástica (como Beria, Molotov o Kruschev)".

Lo que siempre quiso saber sobre el Politburó.

A mi entender, las principales características de "Kremlin" son dos. A saber:

las partidas son bastante locas

el sistema de juego funciona

No voy a extenderme demasiado en el primer punto. Ya se sabe que los multi-players suelen acabar a puñeta-

zos, a no ser que se presten al cachondeo: *Kremlin* entra dentro de la última categoría. El ambiente que se crea entre los facciosos jugadores, sobre todo si se estimula con un par de cervezas, propicia más a la juerga que a la competición; y buena parte del mérito le corresponde a las delirantes cartas de Político (ver anexo).

En lo referente a la mecánica de juego, esta es digna de la precisión relojera suiza. En esencia, *Kremlin* refleja el enfrentamiento entre facciones del Partido Comunista de la Unión Soviética (reformistas, milibristas, estalinistas, viejos marxistas, trotskistas y evolucionistas). De 3 a 6 jugadores intentarán conseguir el control del Partido a través de su influencia revelada sobre los políticos que ocupan cargos en el Politburó (al ser quien tiene mayor influencia revelada el que decide las acciones que emprenderá el político en cuestión). El quid del juego consiste en ir revelando la influencia, asignada al principio de la partida de tal manera que se puedan emprender las acciones puntuales necesarias, sin enseñar demasiadas cartas ocultas (hay que ir con cuidado con Siberia).

Las acciones se desarrollan según las bases de una secuencia de juego lineal. En la fase de curación (1) los Políticos en el Politburó pueden ir a descansar a un sanatorio para mitigar los efectos del envejecimiento que tiene lugar en esta fase. La Fase de Purgas (2), que puede acabar con más de un político en Siberia y/o el jefe de la KGB estresado, viene seguida por la Fase de Investigación de Espías (3), en la que el Ministro de Defensa controla la integridad de los miembros del Politburó y los candidatos. La de Salud (4) determina las mejoras o empeoramientos de la salud de los políticos, en función de su edad y su situación laboral, pudiendo alguna incluso llegar a morir. En caso que muera el jefe del Partido en esta fase en la de Comisión del Funeral (5), el Ministro de Exteriores nombra candidato(s) al cargo, seguidamente, en la fase de

Reemplazo (6) se llenan los vacíos creados por los muertos o los que están de "vacaciones" en Siberia. El único sistema de volver de Siberia, es que algún político se moje por el desterrado durante la Fase de Rehabilitación (7).

En la última fase, la de Desfile (8), se determina si el Jefe de Partido puede saludar durante todo el Desfile conmemorativo de la Revolución de Octubre (según si está o no enfermo o en el Sanatorio). Esto es esencial para ganar la partida, ya que el primer jugador que controle a uno o más políticos que saluden 3 veces desde la tribuna será el vencedor.

Niveles de juego

Kremlin se presenta en diversos sabores, a gusto del consumidor.

Juego básico: el que se ha descrito, muy recomendable para iniciarse en el sistema de juego o para jugar partidas más cortas. Es sencillo de aprender, y también divertido.

Versión suiza: la original. Introduce cambios en 3 reglas del Juego básico (como ganar, envejecimiento y Siberia) y, requiere más picardía.

Juego avanzado: añade algunos detalles al Juego básico (cartas de intriga, puntos fuertes y débiles de cada Político decrecimiento e incrementos de Influencia) que lo hacen más intenso y elaborado.

Variaciones: Para 3 jugadores, con distribución inicial libre de puntos de influencia, posiciones iniciales del Politburó fijas... A utilizar según convenga.

Revolución: Esto es una variante no incluida con el juego, que pretende reflejar la situación histórica en tiempos de Lenin, Stalin y Trotsky. Incluye 26 nuevas cartas de Políticos y un nuevo mazo de Cartas de Intriga.

Advertencias finales

Recomendado para todos los públicos. Para jugar a *Kremlin* no hace falta ser Kremlinólogo (al empezar la primera partida ya verás de qué va la cosa), ni jugador experto (tiene poquísimas páginas de reglas). Eso sí hay que tener la predisposición a la picardía necesaria para jugar por ejemplo a poker (por la cara de poker que hay que poner cuando tu favorito aún oculto se va de viaje a Siberia o al otro mundo) y ganas de reirse un poco de todo.

Que el partido te acompañe (pero no a Siberia por favor).

Anexo: CARTAS DE POLITICO

<i>Código/ Edad</i>	<i>Nombre</i>	<i>Hobbies</i>	<i>Ambición</i>
A 80	Nestor Aparatschik	Saludar	Cantar "Velas Rojas en el crepúsculo" en el Desfile de Octubre
B 75	Lech Schukrutoff	Trabajar, trabajar, trabajar	Morir en el trabajo
C 74	Alexei Goferbok	Apostar	Recuperar el tanque que perdió en una apuesta durante la guerra
D 73	Petr Niewitko	Pasear en vehículos militares	Invadir Australia
E 72	Karl Krakemheas	Coleccionar viejas (y nuevas) botellas de vodka	Beber, beber y ser feliz
F 71	Adrei Purgemoff	Espiar Ser un agente doble	Poseer una colección completa del "All star Replay"
G 70	Dirwan Palabrian	Coleccionar aficiones al atletismo	
H 69	Nikolai Shootemdedsky	Provocar pequeñas explosiones	Causar una gran explosión
I 68	Anatol Mischif	Hacer acusaciones salvajes	Anexionar China
J 67	Antoni Talksallott	Coleccionar registros de sus discursos	Un contrato de grabación
K 66	Edward BoremtoDev	Proponer resoluciones	Prohibir el recreo físico
I 65	Igor Doberman	Tomar el sol en Siberia	Ser el Mr. Macho de Moscú
M 64	Sergei Eatstumuch	Cocinar platos de papata de gourmet	Conseguir una nevera
N 63	Boris Karrienko	Libros extranjeros y fumar cigarrillos franceses	Parlez français
O 62	Oleg Satin	Llevar trajes italianos	Sustituir a Don Johnson en Corrupción en Miami
P 61	Ivan Manjak	Medir la lluvia radioactiva	Reencarnarse en una planta
Q 60	Tigran Zenjarplan	Informática y construir ábacos	Llegar a una reunión antes que se acabe
R 59	Yuri Nikotin	Liarse sus propios cigarrillos	Ninguna
S 58	Ludmilla Patina	Organizar fiestas "Tupperware" de mercado negro	Ser la Primera Dama de Rusia
T 57	Mikhail Strychnin	Chafardear	Revolucionar las bibliotecas estatales
T 56	Wassily Protzky	Coleccionar medallas	Dar el gran golpe
V 55	Natasha Nogoodnik	Pieles caras	Poseer un abrigo de alce con cuello de ardilla
W 54	Leonid Bungaloff	Administrador castigo corporales	Ser el Rambo rusos
X 53	Boris Badenuff	Caza mayor	Completar su colección de trofeos; actualmente le faltan un alce y una ardilla
Y 52	Ulan Putschnik	Leer novelas de John Le Carré	"¿Y a tí que te importa?"
Z 50	Viktor Wasolin	Perseguir camaradas con faldas	Vivir rápido, morir joven

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**

silencio... ¡se juega!

EL MANICOMIO

por José Lopez Jara

Ya tenemos aquí la tercera publicación de material de La llamada de Cthulhu. El Manicomio contiene siete escenarios, a cual más recomendable, que servirán para que muchos guardianes de los arcanos se fogueen en el arte de arbitrar un juego de rol.

Los autores de *El Manicomio* dicen en la presentación de este libro de escenarios para *La Llamada de Cthulhu* que se trata de una serie de "escenarios de transición", es decir, escenarios de relleno en campañas o para situaciones en las que el guardián ha acabado una campaña y está preparando la siguiente y su grupo de investigadores pide más. En realidad, estoy plenamente de acuerdo con la nota que ha incluido Jordi Zamarreño en la traducción: se trata de una serie de aventuras cortas que sirven de forma excelente para la iniciación de nuevos jugadores y guardianes.

Yo iría incluso más lejos y diría que se trata de escenarios que pueden servir para que el guardián y los investigadores veteranos "recuperen" el sentido de la perspectiva del juego. Tiene esto que ver con el artículo que aparece en este mismo número (*La Voz de su Master: Cuestión de Estilo*); hay que evitar caer en la espiral de situaciones cada vez más imposibles, bichos cada vez más grandes, investigadores cada vez más rambos, o más locos. Porque algunos de los escenarios de este libro (*La Subasta*, *el Mauritania*, *el mismo Manicomio*) son auténticas joyas que contienen la esencia de lo que debe ser *La Llamada de Cthulhu* (al menos desde el punto de vista de quien esto escribe). Son escenarios que se pueden jugar en una tarde, con PNJs bien dibujados, una ambientación cuidada y con la justa medida de Mitos de Cthulhu. En resumen, como decía Zamarreño, algo ideal para los que se inician en el juego; porque si un guardián novato se adentra en terrenos como las grandes campañas (*Las Máscaras de Nyarlathotep*, *los*

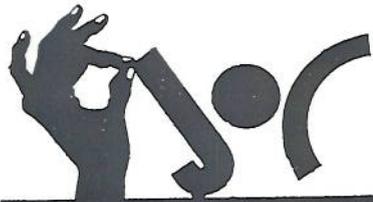


Hongos de Yuggoth, etc.) así, sin más, puede perderse toda una serie de matices que precisamente con los escenarios cortos se tocan y que luego pueden usarse cuando los investigadores entran en uno de esos ciclos de paranoia y destrucción que suelen ser las campañas.

Es una cuestión de "tiempo", si los investigadores se desayunan con Cthulhu, comen con Nyarlathotep y cenan con Azathoth, toda la atmósfera de terror, de incertidumbre y de sensación de estar al borde del abismo se pierde. En cambio, una serie de tardes de juego con los escenarios de *El Manicomio* resultarán en un guardián experto y una serie de jugadores que se convertirán en incondicionales de *La Llamada de Cthulhu* y que podrán afrontar una campaña con la filosofía de juego adecuada. Es esta mezcla de lo cotidiano y lo sobrenatural, del horror y la normalidad lo que hace de los escenarios de *El Manicomio* uno de los mejores trabajos que se han publicado para este juego. Y no quiere ello decir que desprecie un servidor las grandes campañas; soy un fan de *Las máscaras de Nyarlathotep*, por poner un ejemplo, pero -como ya he dicho- disfrutarán mucho más de esta

campaña unos jugadores que hayan pasado por los escenarios del libro de reglas y de *El Manicomio*, que no unos novatos que se vean sumergidos de repente en semejante tinglado. Y en cuanto a los guardianes, lo más posible es que la campaña, sin haber pasado por los escenarios, les venga gran-

Una vez me he explayado sobre el contenido y su razón para publicarse, me queda hablar de la edición española. La traducción es, de nuevo, excelente y se ve además enriquecida con los comentarios del traductor, que amplían y completan muchas veces el texto original (que los gatos de Ulthar te guíen en tus sueños, como premio a tu labor, Jordi). La presentación es casi impecable; únicamente me pregunto por qué las páginas centrales, destinadas a ser fotocopiadas, han salido con un tintaje un tanto más claro (esa imprenta). El precio es más que razonable para todos los que estamos acostumbrados a pagar por juegos de importación. Los jugadores de *La llamada de Cthulhu* están de enhorabuena y todos esperamos ya la aparición del primer escenario en solitario: *Solo contra el Wendigo*.



INTERNACIONAL

F. MATAS SALLA

SERVICIO A LA AFICION



RAL PARTHA*

MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



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

LOS VIKINGOS

Un Nuevo Complemento para RuneQuest

¡Ya están aquí *Los Vikingos*! Un grito de terror se extiende por todo el poblado, al tiempo que los hombres corren a empuñar sus escudos de madera y sus lanzas con punta de acero ó de piedra, y las mujeres se llevan a los niños a algún lugar seguro. La estilizada silueta del barco largo con proa de dragón se dibuja ya cercana a la playa. Alineados a lo largo de la borda se hallan los corpulentos guerreros del norte, con sus cabelleras rubias flotando al viento y sus paganos gritos resonando en el aire. Pronto la arena de la playa se teñirá de sangre...

Efectivamente ya llega uno de los suplementos para RQ que con más ansiedad se esperaban y que más éxito han tenido en su versión original. *Los Vikingos* es un suplemento que sitúa la acción en lo que se ha dado en llamar la tierra alternativa, es decir, un mundo gemelo al nuestro, con la misma geografía y semejante historia, pero en el cual las nieblas del tiempo han engendrado seres fantásticos y acontecimientos heroicos y mágicos. Un mundo en el que Arturo no era lo que en realidad fué: un oscuro caudillo romano-británico que aglutinó a unas cuantas tribus locales, y que tenía una serie de secuaces que vivían con él en una aldea en la región de Avalon, que iban vestidos con pieles y usaban armas de bronce ó de piedra. En la tierra alternativa, Arturo es lo que todos nos imaginábamos que era en nuestra infancia: un poderoso rey que vivía en un enorme castillo en Camelot, rodeado de damas y de hechiceros, con una serie de caballeros que iban por ahí vestidos con relucientes armaduras (las armaduras no se usaron realmente hasta el siglo XIII, y Arturo es un personaje del siglo V-VI) y que era la encarnación del ideal de la caballería. En la tierra alternativa existen los dragones. Las leyendas nórdicas son reales, y las valkirias planean por los campos de batalla llevándose al Valhalla los guerreros caídos en combate. En esa tierra, los anacronismos son la norma, y nuestra imaginación se dispara hasta llenar los escenarios con los sueños más fantásticos.

En el suplemento, se da una visión global a la civilización nórdica tal y como ésta era; se relatan las costumbres de los escandinavos, sus creencias, su concepto del honor y de la justicia, sus diversiones, sus odios, sus temores, y en fin, todo aquellos que ayuda a definir una civilización.

La palabra "vikingo" proviene del verbo *go viking*, que significa literalmente ir de saqueo ó de incursión, una práctica corriente en los países escandinavos a la hora de hacerse con riquezas y bienes. Los vikingos no sólo saqueaban las tierras extranjeras más allá del mar, sino que también solían saquear a sus propios vecinos vikingos, y a su vez eran saqueados por

ellos. En general, en todo el modo de vida de estos pueblos nórdicos se respiraba un ambiente de violencia y un fatalismo vital que eran la clave sociológica que impulsaba toda su cultura. Ellos eran conscientes de que vivían en un mundo muy duro en el que no había sitio para los débiles; todo ello se refleja en su mitología: donde los demás pueblos tienen un dios todopoderoso y benevolente, ellos adoran a Odín, un dios traidor, engañoso, violento y amigo del combate.

El suplemento está dividido en tres libros principales y uno accesorio. En el Libro del Jugador se explica como hacer un personaje jugador vikingo, las peculiaridades que éste ha de poseer y las armas que debe usar. En este libro hay un capítulo muy importante dedicado a las reglas avanzadas que ha tenido que redactarse desde cero, ya que en el original no estaba incluido. La versión original estaba basada en RQ de Luxe, por lo que hay multitud de alusiones a conjuros, armaduras, armas, etc., no incluidas en la versión básica española. Por ello, ha habido que explicar cada uno de los términos que aparecen en *Los Vikingos* y que no fueron incluidos en RQ básico. Este capítulo de reglas avanzadas nos cuenta cosas tan importantes como de qué forma calcular la experiencia previa por profesiones, cuales son los nuevos conjuros espirituales y divinos que es preciso utilizar, qué nuevas armas se introducen en el suplemento, y también, qué consideraciones hay que hacer cuando se habla de sacerdotes ó shamanes. En el capítulo de magia espiritual, se introducen 15 conjuros de *RQ Avanzado* para añadir a los descritos en la versión básica, y en el de magia divina, nada menos que otros 16. Se definen todos los tipos de armaduras que faltaban en la versión básica (otros cuatro), y dos armas necesarias para manejar el combate en el mundo nórdico de forma adecuada.

Independientemente ya de los añadidos que se han tenido que hacer procedentes del *RQ Avanzado*, el mismo suplemento ya ofrece gran cantidad de cosas nuevas: armas, conjuros divinos, etc. En *Los Vikingos* se presta especial atención al mundo sobrenatural, a las leyendas nórdicas, a los dioses vikingos, y a las prácticas religiosas del pueblo escandinavo.

Nada menos que 45 criaturas se describen en el Libro del Master, muchas de ellas totalmente nuevas, y algunas ya descritas en la versión básica que se remodelan para hacerlas encajar en el mundo vikingo. Seres como las abuelas-arbusto, los aesir, las doncellas-cisne, los uros, las morsas, los mamuts, etc., ponen una refrescante nota en el bichario habitual de RQ.

Pero quizá lo que los jugadores y, sobre todo los Masters, esperen por encima de todo son los escenarios. Nada menos que un libro entero de escenarios en el que destacan dos en concreto: *De Saqueo* y *Thule*, que pueden tomarse de base para organizar campañas enteras en los países nórdicos.

Es necesario hacer notar que si los Masters quieren organizar aventuras y campañas por su cuenta, deben informarse acerca del mundo vikingo, y para ello se incluye una buena bibliografía en castellano para consultar, aunque algunos trabajos en inglés son interesantísimos. Yo aconsejo a los que puedan leer en V.O., el increíble trabajo de Poul Anderson *The Broken Sword*, en el que se tocan todos los tópicos del genero vikingo.

Por fin, el resumen vikingo da características de todo tipo de guerreros para que el Master no tenga que preocuparse en generar monstruos ni personajes no jugadores, y además, algunas de las criaturas descritas se han extraído también de las reglas avanzadas, por lo que este suplemento termina de ser el heraldo ideal para el *RuneQuest Avanzado*, el cual ya se halla también muy cerca.

Hemos pues de recomendaros sinceramente este suplemento de *RuneQuest*, aún si no os atrae especialmente el mundo vikingo, ya que la información que en él se contiene se puede aplicar a todos los mundos de juego al venir gran cantidad de datos procedentes del *RQ avanzado*.

Disfrutad del ruido de las olas golpeando la cubierta del barco largo, de la furia berserk de los combatientes vikingos, y de la cólera del martillo de Thor. ¡*Los Vikingos* ya están aquí!

Luis Serrano

The Fumbler Dwarf

PROXIMA APERTURA

JUEGOS DE ROL

JUEGOS DE SOCIEDAD

REVISTAS EXTRANJERAS

WARGAMES

BARCELONA

CENTRAL de JOCS

Provenza, 87 tel. 93.239.58.53 Joan
esquina Viladomat

VALENCIA

LUDOMANOS

Castellón, 13 tel. 96.341.95.84 Gerardo

CONSEGUIMOS EL JUEGO QUE NECESITES

MINIATURAS DE PLOMO

AMPLIO SURTIDO

VENTA POR CORREO

SON TUS TIENDAS

pide la lista de juegos gratuitamente

tiendas asociadas a

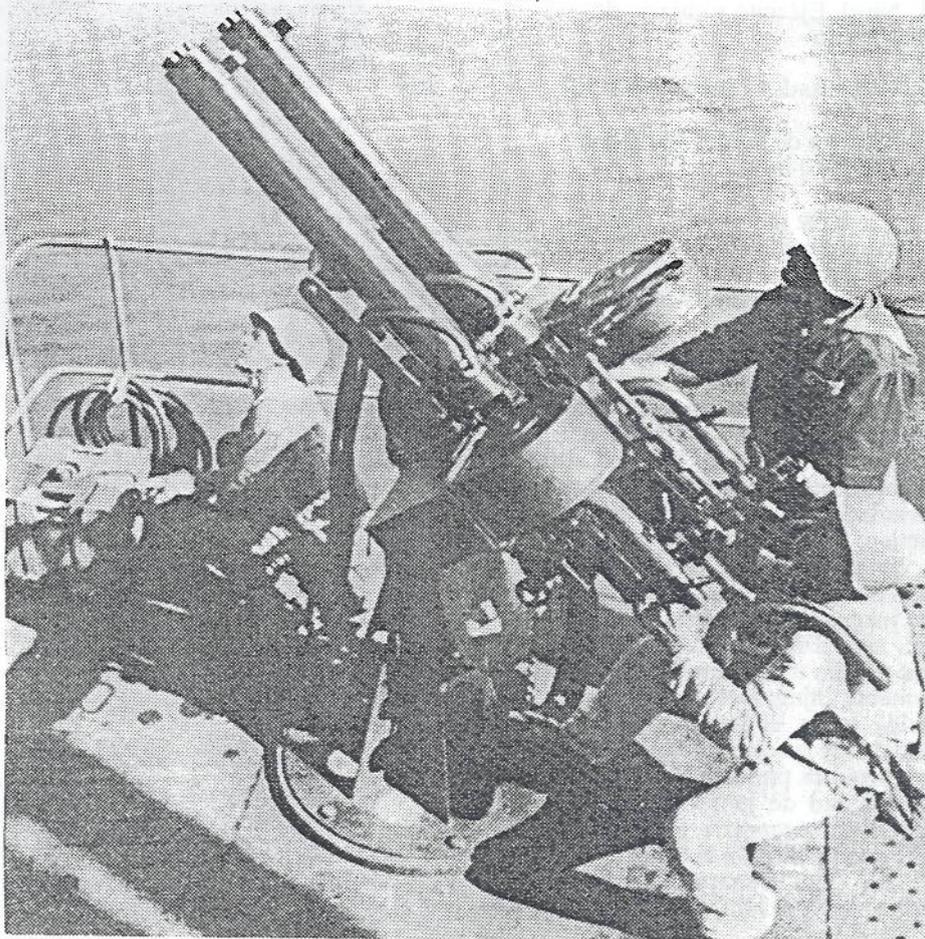


FRENTE DEL ESTE

El frente del Este en la II Guerra Mundial siempre ha sido uno de los temas preferidos de los wargamers. Primero, porque suelen contar con los juegos más complicados, con mayores mapas y con más fichas. Segundo, porque el llevar el bando ruso, o llevar el bando alemán, despierta en los wargamers sentimientos de hinchazón futbolística; es como llevar los ingleses o los franceses en la época napoleónica, el bando que cada jugador escoge parece reflejar muchas cosas: una forma de pensar y actuar, unas simpatías extralúdicas, incluso a veces características físicas. Me estoy refiriendo a los auténticos expertos en el tema. Luego los hay como yo, que me atrae el frente Este, pero siempre con esa sensación interior de "Esto es una barbaridad". Mi relación con las encarnizadas luchas de alemanes y rusos viene del Squad Leader (básico y avanzado) y es por lo tanto a un nivel muy táctico. No me gusta llevar los alemanes, pero la verdad es que tampoco me caen demasiado bien los rusos, con lo que consigo un tono de imparcialidad y distanciamiento cuando juego que resulta bastante elegante: que pierden los nazis, no lloro al ver masacradas a las SS; que corren los rusos, me da igual que sea una división de la Guardia que unos pobres siberianos recién llegados a este lado de los Urales. Pero toda mi sangre fría de gentleman se iría al traste si estoy llevando ingleses o americanos y pierdo. Con ello quiero decir que entiendo que en ciertos clubs haya que colocar dos puertas para entrar y salir, una para boches, y la otra para ruskis;

es como ser del Real Madrid y del Barcelona, la guerra total sin posibilidad de reconciliación. Hay una tercera razón más seria: nos guste o no, fue en el frente Este donde Hitler fue a buscar lana y salió trasquilado. Entiendo que las operaciones en el norte de África, en Italia y en Francia se quedan pequeñas ante la épica dimensión de la Operación Barbarroja; allí se decidió la guerra (allí y en las fábricas USA) y por lo tanto los diseñadores de

wargames han tenido siempre una gran inclinación a tratar los temas relacionados con la campaña rusa. Y sospecho que les pasa también a los diseñadores americanos lo que me pasa a mí, es más fácil ser imparcial cuando los que se atizan son rusos y alemanes; rojos y nazis. Uno se siente mejor y más demócrata ante tan bárbaro espectáculo. Y nada más, dejo la palabra a Manstein, Zukov y demás elenco de esta gran guerra patria (ruski dixit).



ESTRATEGIA EN THE RUSSIAN CAMPAIGN

(o como los clásicos nunca mueren)

Ficha técnica

Título: The Russian Campaign

Editor: Avalon Hill

Tema: La campaña de Rusia
1941-1945

Nº Jugadores: 2

Nivel: Ejército y cuerpo de
ejército

Dificultad: 4 (En escala 1-10)

Tiempo de juego: 2 horas o
(mucho) más

Premios: mejor juego del año
(premio Charles Roberts 1976)
mejor juego del año (Cam-
paign Magazine 1976)



Para muchos wargames, *The Russian Campaign* es un clásico que aún no ha sido superado. Su fácil sistema de juego ofrece sin embargo una gran variedad de posibilidades estratégico-táctico: 2 partidas nunca serán iguales.

Es un wargame ideal no sólo para iniciarse en el apasionante mundo de los juegos de estrategia, sino para seguir con él cuando ya se conocen juegos mucho más complicados (y relativamente injugables, todo hay que decirlo) sobre el frente oriental como podría ser la serie Europa de GDW.

Diremos también que RC ofrece la posibilidad de juego por correo, pudiéndose encargar a EEUU los PBM kits que facilitarán la tarea.

En "The General", la revista que edita Avalon Hill, se encuentran di-

versos artículos sobre RC siempre interesantes. Por su importancia, nombraremos la defensa rusa inicial "idónea" que nos muestra, por sectores:

BALTICO 3-5/G18
6-3, 2-5/H20
5-3/I19

SUR 3-7/Q24
5-3/R26
5-3/Lwow
2-5/T27
2-5/V26
5-3/W25
6-3,3-5/W24

CENTRO 5-3/K20
3-7/Kauwas
5-3/J22
3-3/L23
3-5/M21
2-5/N22
2-7/Brest

ODESSA 3-7/Y25
5-3/AA25
3-5/Z24

FINLANDIA 4-3 C10
5-3 B9

The General también nos muestra el ataque alemán idóneo del 1º turno

contra esta defensa; sin embargo, sobre gustos no hay nada escrito y cada comandante alemán tiene unos puntos de ruptura preferidos según sus objetivos, pudiendo por ejemplo trasladar algunos PZ corps al G.E. Sur ya desde el inicio de la partida si lo que prefiere en vez de un ataque a Moscú es un avance por Ucrania, zona de gran importancia industrial.

Estrategia alemana

Así como el jugador ruso tiene siempre una estrategia general de aguante inicial / recuperación / contraataque (a partir del invierno del 42-43 sobretodo), el jugador alemán debe tener una estrategia muy clara desde el principio de la partida si quiere ganar: ir de un lado a otro de Rusia machacando unidades rusas no le dará la victoria, pues se encontrará sin haber podido alcanzar sus objetivos en el 43, y ya será demasiado tarde. La destrucción de los ejércitos rusos debe hacerse como complemento del avance sobre los objetivos propuestos, pues la capacidad de recuperación rusa es enorme y sólo alcanzando las zonas industriales puede ganar el jugador alemán si juega contra un contrincante ruso experimentado.

Personalmente, como jugador alemán prefiero dedicar mi atención en el 42 al frente Sur, que por el terreno ofrece las mejores perspectivas de penetración tras las brechas abiertas hacia las zonas industriales y de destrucción de fuerzas rusas. Pero hay que recordar que se debe capturar Moscú si se quiere ganar. Así pues, tenemos un problema: En el 42 ¿avance profundo por Ucrania y el Cáucaso con la posible captura de centros industriales (incluidos los pozos petrolíferos) o ataque a Moscú? Desde luego, los 2 objetivos son necesarios. Pero en el Verano del 42 el frente de Moscú suele ser el mejor defendido sobretodo en cuanto a las tropas rusas que se hallan en los bosques adyacentes. Los ataques 4-1 con apoyo aéreo corren el serio peligro de fracasar, pues recordemos que las unidades en bosque no retroceden. Incluso a proporciones 9-1 puede haber problemas. Y con lo mejor del ejército ruso probablemente en este sector (si no cualitativamente sí cuantitativamente) el avance se promete, cuando menos, sangriento, y lo que es peor, será un avance que consumirá los preciosos meses de verano del 42 con la aún muy poderosa Luftwaffe, y que no ofrecerá posibilidades de explotación profunda de las brechas conseguidas, dada la naturaleza del terreno. Así pues, como jugador alemán prefiero lanzar las ofensivas en el frente sur teniendo como objeti-

vo las zonas industriales (no nos engañemos, en las fábricas soviéticas está la clave de la victoria). En el proceso, el ejército ruso debe ser machacado, lo que indudablemente provocará una retirada de unidades rusas del frente central para evitar un desastre total en el Sur. Y ése será el momento de atacar Moscú, con la infantería, sobretodo si se aplica la regla opcional 26.3 de potencial blindado reducido al atacar zonas boscosas o franges ciudades. Debo decir que, siempre que el otro jugador esté de acuerdo, aplicamos las siguientes reglas opcionales que nos parecen históricas y más reales, aunque favorecen al jugador ruso, sobretodo si también se utiliza artillería:

- 26.2 reemplazos por las unidades 44 no eliminadas.

- 26.3 relativa ineffectividad de los blindados en zonas boscosas o franges ciudades.

- 26.4 posibilidad de que el jugador ruso retire 2 unidades de fábricas (de los refuerzos solamente) fuera del tablero, a Siberia.

- 26.6 movimiento de ferrocarril fuera del tablero.

En cuanto a las variantes históricas de Richard Hamblen, utilizar la arti-



llería es en realidad histórico y muy interesante, sobretodo para el jugador ruso. Las otras variantes históricas de "qué habría pasado si..." es más que probable que nunca se utilicen, pues es decisión del jugador alemán el aplicarlas y en realidad siempre le perjudican más que le benefician.

Finalmente, hablemos del Verano del 43: Si el jugador alemán ha seguido la estrategia adecuada, el jugador ruso debe estar renqueante, si no se ha rendido ya, y es el momento del golpe de gracia. Si, por el contrario, el ejército ruso es cada vez más poderoso y no se han logrado los objetivos, es mejor empresa a pensar en la defensa móvil de Manstein...

Y unas últimas advertencias dirigidas a los jugadores no muy fogueados: dejad siempre guarnición en Buchares y en los puertos del Mar Negro capturados (las unidades débiles son las ideales: 2-2, italianos), como protección contra los desembarcos "sorpresa" soviéticos. Utilizad el Führer como unidad antipartisanos: P-23 es un buen sitio para la "Wolfschaune". Utilizad a la reserva 44 (2-7) como antipartisanos para asegurarlos como mínimo una vía de transporte hacia el centro del tablero, no la malgastéis en el frente. Tened mucho cuidado con los paracaidistas soviéticos: No perdáis de vista a la Stavka. Y procurad tener una buena red de ferrocarriles apoderándoos de centros de intersección de vías, es más importante de los que parece: no sólo podréis transportar más lejos las tropas, sino que disminuiréis la eficacia de los partisanos rusos. ¡Y cuidado con el control de las vías de ferrocarril que deben utilizar los dos cuerpos panzer 44 para retirarse del tablero, u os ganarán la partida de la manera más tonta!

Estrategia rusa

Es muy importante que los alemanes no rompan el frente en la zona del recodo del Dineper (P15) y, en general, en la zona de Buyansk. Así se evita la unión de los grupos de ejército alemanes centro y sur. Los bosques de Bujansk y el mencionado hex P15 son zonas de defensa muy importantes para evitarlo.

El jugador ruso no debe lanzarse alegremente al ataque general en cuanto llegue el primer invierno. En todo caso debe efectuar ofensivas localizadas, pues si se debilita el ejército ruso, quedará en malas condiciones para resistir la ofensiva alemana de Verano del 42. El jugador ruso debe esperar su hora... Reír mejor quien ría el último. Pero ello no quiere decir que no pueda ejecutar contraataques

localizados, ya incluso en los primeros turnos de juego, que le ofrezcan grandes beneficios, sobretodo en el sur: Un ataque inicial alemán deficientemente organizado en el Sur puede desembocar en un desastre con un contraataque ruso bien coordinado: los ataques a fuerzas clave alemanas (HQ, panzer) rodeadas pueden ser mortíferos incluso a proporciones de 1 a 1 y pueden desbaratar los planes alemanes.

Hay que proteger las zonas industriales como a un hijo: el alemán tiene que ir a por ellas si desea ganar. Las unidades de carros y de caballería deben ir al sur, donde pueden explotar su movilidad. Los partisanos son importantes para impedir la llegada de refuerzos alemanes a los sectores atacados, para el mismo fin pueden incluso utilizarse los paracaidistas en los meses de nieve. La vía férrea que atraviesa los pantanos del Pirpet si no ha sido ocupada puede ser una fuente de problemas para el jugador alemán, que puede ver cómo se le llena la retaguardia de caballería y tanques transportados en tren: utilizadla si es posible.

Y también aquí advertencias para los noveles: no olvidéis guarnecer Rostov y Sebastopol desde el 1º turno, o serán invadidos por mar, cualquier fuerza de caballería (2-7 por ejemplo) servirá.

Odessa puede ser recapturada con un desembarco si el jugador alemán comete el error de no dejar guarnición permanente. Si queréis causar problemas al jugador alemán, instalad un worker de 1 en una ciudad así capturada, y empezad a sacar ejércitos de ella. Si el alemán tarda en reaccionar, puede encontrarse en muy serias dificultades. Pero eso sí: planificad con cuidado estas operaciones, o lo único que haréis será perder fábricas con el contraataque alemán.

Si vuestro adversario no es un veterano, podéis divertirlos viendo su cara cuando le toméis Bucharest mediante el desembarco de una fuerza de las blindadas cerca de la capital (las vías se cortan con partisanos); pero esta táctica debe hacerse sólo si no se aplica la opcional de movimiento de ferrocarril fuera del tablero y en turnos en que el alemán no recibe refuerzos ni reemplazos: por ejemplo en el turno 4 (Nov-Dic 41). También colocando el Stavka en I9 se puede isorpres! ocupar Helsinki con los paracaidistas.

Y una última advertencia: sacad a Stalin de Moscú (nota: no hágais caso a la cochina propaganda jocosa nazi) el 1º o, a lo sumo, el 2º turno de juego y llevadlo a Gorki, Aikangel o Astrakán. Nunca se sabe, y por si las moscas. Dasvidania!



PANZERKRIEG

(guerra acorazada)

por Josep Badia i Castillo

Este es un juego de simulación bélica del tipo operacional, ambientado en el sector sur (Ucrania, Crimea, Caucazo) del frente europeo oriental entre 1941 y 1944 durante la Segunda Guerra Mundial (o Gran Guerra Patriótica rusa según la denominación soviética) producido por "The Avalon Hill Game Company" en 1983 y distribuido en España por Joc Internacional.

Es este un juego de un nivel medio o medio alto de complejidad, nivel cinco según la escala propia de la productora y según mi opinión uno de sus mejores juegos e incluso uno de los mejores sobre la campaña oriental 1941-1944, considerandolo inmejorable para todo jugador que tenga alguna experiencia en juegos operacionales o estratégicos; también creo que su uso es ideal como introductorio a juegos de igual tema mucho más complejos (pensando principalmente en "Fire in the East" de la serie Europa de la marca GDW) en los que la afición parece empeñada en combatir más que al contrario a las reglas y su aplicación práctica.

El tamaño de las unidades estándar es el divisional, oscilando entre regimientos blindados alemanes y ejércitos de carros soviéticos. El tablero, de 22x32 pulgadas, de cartón duro y una sola pieza, es detallado e incluso bonito, no produciéndose dudas por la colocación del emparillado hexagonal; existen ocho escenarios históricos y no hipotético, en los cuales se alterna la condición de atacante, aunque los escenarios 1 (Kiev) y 8 (Embolsamiento en Korsum) son dos agradables y rápidas escabechinas de rusos 1º y aliados (eje, pues en el juego aparecen en determinados escenarios italianos, rumanos y húngaros ayudando

al alemán) después, si se desea un combate igualado y con relativas pocas fichas está el 2º (Contraofensiva de invierno); si se desean fuertes combates más igualados se recomienda Stalingrado y Batallas por el Dnper, donde si el ruso tiene suerte puede usar devastadoramente tres brigadas de paracaidistas en su única aparición en juego. Si gusta de las carreras se sugiere Paseo por Stalingrado. El juego tiene una mecánica igual para ambos jugadores, pero el modo de emplear las unidades no, pues como todo aprendiz de Von Manstein sabe, las fuerzas alemanas son un maravilloso revoltijo de unidades de todo tipo, fuerza y procedencia: Wermatch (gris verdoso), SS (negros, como no), Luftwaffe (azul claro) y aliados menores (blanco sobre gris verdoso los húngaros, marrón los italianos y

marrón verdoso las bienamadas divisiones rumanas) alguno de ellos (los menores) operativamente inferiores si actúan autónomamente; por contra el ruso (color rojo por supuesto) es uniforme en tipo, pero penoso al principio, aunque mejora lentamente, y su infantería y artillería es mucho mejor que la alemana.

Si el tablero invita a corretear con las divisiones, el buen aprovechamiento del terreno por parte del defensor es vital, especialmente aquí donde solamente las unidades con función blindada tienen ZOC y esta es fluida (+3 al movimiento, por lo demás como en otros juegos. De todos modos, el hecho de que los grandes ríos sean impasables salvo por puente o zona de cruce es discutible, pero para el defensor ello, las marismas y las grandes



ciudades pueden ser su salvación, en un juego donde se gana por cumplir unas condiciones de victoria que generalmente están equilibradas y consisten en capturar unas determinadas ciudades o pueblos, o en mantener cierto total de puntos de fuerza en un área. Todas estas características de hecho no dejan de cumplirlas otros muchos juegos, pero este las reúne todas y además, tres características curiosas: la existencia de fichas de generales, el control de mando y el envío de reservas. El 1º representa generales "de excepcional habilidad", que añaden fuerza al apilamiento propio hasta el máximo que llevan impreso y (lo principal) añaden en ataque un +2 a la tirada de dado (o lo niegan en caso de defensa). El 2º representa la distancia máxima en que las unidades pueden atacar, desde una ficha de cuartel general (se acabaron las cabalgatas suicidas de unidades por retaguardia). El 3º, y para mí el detalle magistral es la posibilidad de, una vez establecido el puntaje en liza por ambos bandos, enviar bajo determinadas condiciones unidades de combate en ayuda a los defensores: las unidades a enviar deben estar en pueblo o ciudad, bajo una ficha de cuartel general no en-

vuelta en combate ni en ZOC, y a cinco o menos hexágonos de los defensores. Es evidente que estas son las tres principales bazas del alemán, pues él puede alinear 3 divisiones por hexágono frente a 2 el ruso, tiene más cuarteles generales, y posee más (y mucho mejores) fichas de generales, y posee las más potentes divisiones blindadas (13-11 y las SS 16-11); se comprende que su manera de jugar a la defensiva suele ser (como en realidad así fue) una primera línea de infantería paupérrima y una potente y numerosa agrupación de reservas acorazadas en retaguardia; en ataque, su más numerosa y mejor aviación también ayuda lo suyo, suele ser risible la que puede oponerle el ruso; este deberá prevenirse de los avances en explotación (fase de movimiento y combate extra de algunos blindados que no intervinieron inicialmente pero que esta adyacentes a las unidades muy exitosas en su combate) si desea conservar sus muy escasos cuarteles generales y aeródromos. El ruso, por su lado, cuenta con más y mejor infantería y con una artillería que cada vez es más y más poderosa, siendo muy útil cuando tiene que asaltar líneas defensivas fluviales. De hecho, a medida que avanza-

mos en el tiempo el ruso va obteniendo más unidades y va mejorando lentamente su calidad, mientras que el alemán tiene menos y peores en general con el paso de los meses, aunque algunas pocas vayan mejorando (la artillería, los contracarros y las SS).

Este juego permite numerosas combinaciones, como podrá comprobar quien juegue un par de escenarios, y aunque lo considero muy bueno y con muchas posibilidades, no dejaré de citar algunos defectos que he hallado tras numerosas partidas.

- la existencia de los puentes impresos en el tablero, que no son nunca inutilizables.

- la impracticabilidad de la mayor parte del recorrido de los ríos grandes para su vadeo.

- la falta de una mecánica consistente en los ferrocarriles.

- algunas indeterminaciones en las reglas.

- la traducción al español (que no es perfecta) no incluye las interesantísimas notas históricas.



CUESTION DE ESTILO

A más de uno no le va a gustar demasiado lo que aquí se dice, pero creemos que *La Llamada de Cthulhu* merece un mínimo de atención en temas tan esenciales como son el respeto al universo de Lovecraft y la ambientación en los años 20. Este artículo se estructura en dos partes, una para los guardianes de los arcanos y otra para los jugadores; hay para todos, creednos.

El master siempre es culpable

por J. López Jara.

Pienso que en todo juego de rol, cuando se han superado las siempre duras y encantadoras etapas del aprendizaje, la culpa de que el juego funcione o no es del director de juego. Porque de él depende que los jugadores se pasen o no, de él suelen ser las aventuras que se juegan, y él es el compendio de árbitro, animador y elenco de personajes secundarios que constituye la materia prima que los jugadores moldean (no digo que el guardian tenga que ser un soggoth, pero más de un jugador se lo merece).

La Llamada de Cthulhu es mi juego de rol preferido -a estas horas no es ningún secreto para los lectores de Líder- y por lo tanto, cuando lo arbitro tiendo a ser bastamente intransigente con los jugadores que me quieren convertir una aventura de terror, intriga e investigación en un escenario de Advanced Squad Leader, donde, ellos, en vez de ELR tienen COR y donde los rusos son Profundos (¿por qué será que los wargames germanófilos suelen ser estos rolgamers con vocación de comandos?). Los he matado

de muchas y diversas maneras, los he fustigado con fobias, los he puesto en ridículo a veces... al final he optado por no arbitrar para depende qué grupos. Es una decisión drástica, pero creo que es la mejor; hay mucha gente que quiere jugar a rol. Claro está que sé que hay guardianes de los arcanos que sólo tiene a un grupo de amigos para arbitrar, pero entonces la labor será más fácil: hay que explicarles exactamente cuál es la filosofía de *La Llamada de Cthulhu*; quizá lo más fácil es por la vía negativa: esto no es Dungeons & Dragons, esto no es RuneQuest, esto no es Paranoia, esto no es Aftermath o Twilight 2000. Y si siguen sin entender, mano dura arbitral.

Porque lo que ocurre a veces es que el mismo guardián de los arcanos se intoxica de ciertos vicios imperdonables. A saber:

El guardián permite que el grupo de investigadores se arme como si fuese a realizar un precalentamiento de la II Guerra Mundial. Por despistes de la autoridad, una furgoneta Ford recorre Massachusets con dos morteros, tres ametralladoras Thompson, granadas y un sinfín de armas cortas.

En otras ocasiones, se abusa de objetos mágicos, en la mejor tradición de los juegos de fantasía medieval, y abundan personajes jugadores con multiplicadores para los puntos de magia, con la característica de Poder por encima de 18 (¿cómo no se habrá fijado Nyarlathotep en ellos todavía?) y con un comportamiento en relación con los hechizos y los Planos Exteriores que deja en pañales a los cultistas más avezados.

Siguiendo el punto anterior, el guardián permite que un grupo que, ante todo, está allí para "luchar hasta la muerte contra esos seres horribles que nos van a invadir de un momento a otro", se pase la vida invocando y controlando vagabundos dimensionales, byakhees, horribles cazadores y demás fauna para combatir precisamente a los supuestos dueños, si no creadores, de estos bichitos: Nyarlathotep, Cthulhu, El Gran Padre Yig, etc.

Ya puestos a seguir la broma, y para que los jugadores estén contentos, hay guardián que casi permitiría que los personajes jugadores le tocasen la tropa a Nyarlathotep, o que obliguen a Yog-Sothoth a rendirse, o que invoquen a Azathoth simplemente para ver como baila.

Y si esto ocurre con la "caza mayor" (porque la verdad, se juega como si aquello fuese un safari), ¿qué decir de la caza menos? cultistas, profundos, gules, simples delincuentes, la policía, el ejército y los vecindarios de las ciudades por donde pululan los investigadores parecen colocados sólo para que éstos ejerciten su competencia de tiro con pistola, mientras aparece el monstruo realmente malo.

Finalmente, queda el asunto del comportamiento del personaje con respecto a su profesión: hay arqueólogos que sólo saben excavar con dinamita, detectives que están todo el día encerrados en bibliotecas, ejerciendo su competencia de "leer arameo", historiadores que no han abierto un libro en las últimas tres semanas de juego, parapsicólogos que piensan que la mejor ayuda es un colt del 45... pero todo esto lo ha descrito mejor que yo mi amigo Ricard en la continuación del artículo. Solo acabar diciendo que el guardián debería hacer perder COR automáticamente a cualquier personaje que insistiese en entrar en una habitación "sin mirar", o que andase buscando libros para invocar un animal que un amigo suyo le dijo había matado de un zarpazo a tres personas, etc. etc.

No quiere decir toda esta perorata que no se puedan realizar acciones violentas en La Llamada de Cthulhu, ni que se utilice de vez en cuando "el fuego contra el fuego" mediante libros y hechizos. Menos aún que a base de tomarse el juego en serio, no haya sitio para el humor. Lo que debería evitarse es escenas como esta (imaginaria) resolución de una aventura:

Guardián: Bien, sabéis ya que Peabody es un cultista y que esta noche, en las orillas del lago, realizará una invocación a Sub Nigurath, ¿qué haceis?

Jugador 1: la invocación se realizará en el viejo altar que está a 400 metros del rancho de Peabody, a eso de las 24.00. Sugiero por lo tanto que James y Walter se coloquen en los lindes del bosque y a las 23,45 abran fuego de mortero sobre la casa, para luego ir acercándose al altar.

PNJ arqueólogo: ¡El altar tiene miles de años!

Jugador 1: al arqueólogo me lo cerrais ahora mismo en el sótano y hablaremos después con él. Creo que es un profundo.

Jugador 2: ¿podré emplazar el cañón del 75?

Jugador 3: Dejadme invocar a un vagabundo dimensional, por favor.

Jugador 1: Sólo en el caso que aparezcan criaturas extrañas. No quiero pérdidas inútiles de COR.

Jugador 4: Que nadie olvide su signo de los antiguos al recoger sus granadas.

Jugador 1: al que me haga fuego cruzado con las ametralladoras, le presentaré al vampiro de fuego que quemó la alfombra de casa de James el otro día.

Se abre la puerta repentinamente, aparece el ama de llaves, Mary, quien dice: "Alguien quiere caff..." Un cuchillo bowie, lanzado por el jugador 3 se le clava en pleno esternón.

Jugador 3: ¡Le había dicho que llamase antes de entrar! ¡Se lo había dicho!

Guardián: Márcate lanzar, número 3.

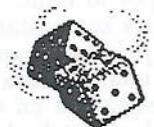
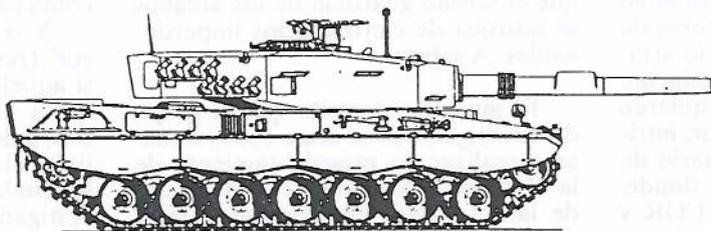
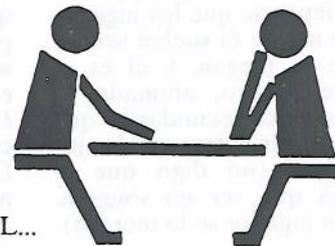
BILLARES SOLER

Jocs i Coses



ESPECIALIZACION EN JUEGOS DE SOBREMESA Y PUZZLES WARGAMES

TEMATICOS
SIMULACION
ROL...



Gran Vía Corts Catalanes, 519 . 08015 Barcelona . tel : 93. 254.67.50

(NUEVA) TABLA DE FOBIAS PARA (JUGADORES DE) LA LLAMADA DE CTHULHU

por Ricard Ibáñez

In Memoriam de Crystine Falcon, alias Killer, de profesión parapsicóloga. En su corta carrera como Salvadora de la Humanidad, y con la única ayuda de su Colt "Magnum", envió al descanso eterno a 127 Profundos, 56 Guls, 5 Shoggoths, 3 Vampiros Estelares, 1 Bestia Descarnada de la Noche... y a 721 adoradores humanos, 425 víctimas inocentes, 342 agentes de policía, 55 bomberos y a una vieja sin dentadura. Fueron necesarios los esfuerzos conjuntos del Cuerpo policial de Boston, la Guardia Nacional, el K.K.K., los seguidores de la Iglesia de los Grandes Ancianos y la Guardia Civil de Rebollar de Abajo para abatirla. En el transcurso de la refriega fueron destruidos hasta los cimientos el Instituto Psiquiátrico de Arkham y las cinco manzanas de edificios adyacentes. (I am sorry, Cris).

...Estos son los únicos fragmentos de la obra del profesor Frederic Marsh, de la Universidad de Miskatonic. El prof. Marsh encontró la muerte en un extraño accidente, sepultado bajo 7 toneladas de dados de 6 caras. Su ayudante, William Wateley, que siguió sus pasos, enloqueció una terrible noche, prendiendo fuego al despacho del profesor y precipitándose a las cloacas de nuestra ciudad ataviado con la armadura que adornaba el salón y murmurando algo así como "Pequis, pequis". Yo mismo, que reconstruí pedazo a pedazo los fragmentos quemados, me encuentro encerrado en una Mazmorra de 5 Nivel, por un terrible error burocrático. Esta es, pues, la obra del profesor:

"Ya sea por influencias de un juego anterior, ya sea por un mal enfoque de la filosofía misma del juego (...) son realmente curiosas las actitudes que toman los participantes del mencionado juego. Estas actitudes, a mi gusto fobias adquiridas y por tanto transmitibles a otras actividades lúdicas, pueden clasificarse en:

BIBLIOFOBIA, o terror hacia los libros. El Pj del jugador que sufre esta manía persecutoria nunca abrirá de buen grado ningún libro que encuentre, y mucho menos leerá su contenido. Esta fobia se manifiesta con especial violencia ante libros antiguos, aunque se titulen "Mi primera cartilla".

RAMBOMANIA, o "killer machine". El Pj que se vea afectado por esta dolencia (que se suele manifestar cuando al jugador ya le han escahumizado 4-5 Pj de la manera más imbécil); se verá abocado hacia una espiral de violencia y armamento que riase usted el Bush ese. Esta dolencia se da independientemente de la profesión y edad del Pj, con lo cual no es difícil ver al otrora gentil decano de la universidad con 5 pistolas, un alfanje malayo, una metralleta Thompson, tres rstras de granadas de mano alrededor del cuello y un sable de caballería entre los dientes.

EXTREMIS SAPIENTIA SUMA, o "Revelaciones Divinas". El Pj parece saber en todo momento que hay algo extraño detrás de todo, qué tipo de bicho se ha comido a su último amigo y cual es la mejor manera de eliminarlo. Suele ocurrirle al Pj novato en manos de un jugador experto, el cual se presenta además a jugar con el Manual del Juego (convenientemente memorizado), las obras completas de H.P. Lovecraft, August Derleth, Clark Ashton Smith, J. Ramsey Campbell y a veces con un viejísimo volumen cuyo título no enseña... Suele importunar tanto al Director de Juego, que normalmente termina aplastado debajo de algún guijarro de 800 Tn. (Nota del transcriptor: Marsh no especifica si habla del jugador o del Pj).

BIBLOTECOFILIA, o amor hacia las Bibliotecas, ya sea públicas o privadas. Los jugadores afectados por esta dolencia hacen que sus Pj sigan siempre una pequeña máxima: "si no sabes qué hacer, busca en una biblioteca". Suelen, sin embargo, terminar sus días expulsados de ellas, ya que siempre pretenden quedarse más allá de la hora de cierre.

PENEJOTAFOBIA, u odio recalcitrante (nacido del miedo) hacia los que no son del grupo de jugadores (es decir, el resto de los seres vivos de la Creación, desde bichos raros hasta la abuela de la esquina, pasando por una lagartija). Esta extraña fobia suele ir pareja a la Rambomania. Es especialmente virulenta hacia tipos con ojos saltones, pescaderos, tipos con las manos frías o que hablen con acento raro.

KEEPERMANIA, o fastidio progresivo hacia el árbitro del susodicho juego. El Pj del jugador empieza a creer que el Destino Todopoderoso va tras su piel, por oscuras razones. Es un signo evidente de esta dolencia el que discuta con un ser que sólo él ve cuando algo sale como no esperaba, ante la mirada asombrada de sus compañeros.

YUYUFOBIA, o terror visceral hacia la magia y demás fenómenos "paranormales". El Pj se alejará a una distancia prudente (que suelen ser 800 Km. y pico) ante la visión o mención de algo que no caiga dentro de los límites de la Razón (en el más puro estilo Kantiano), y mucho menos se atreverá a practicarla. Se les suele oír murmurar algo así como "...huy, no, no, que quita Cordura..."

CHULUFOBIA. Terror a las Sepias Gansas. Se ignora el origen de esta fobia, al parecer debida a una asociación de ideas, pero existir, existe. La reacción de los Pj afectados será especialmente virulenta en pescaderías y marisquerías.

VISIOFOBIA. Miedo a mirar. Este miedo es especialmente fuerte ante ruinas "de arquitectura extraña", al percibir "sonidos como de algo gelatinosos que se arrastra" a nuestra espalda, o simplemente ante obras de arte como pinturas al fresco, esculturas, o los óleos de un muchacho llamado Pickman, que promete mucho.

ROLLOFOBIA. Miedo a las frases retóricas y pedantes, especialmente cuando provienen del árbitro del juego, del estilo: "...yyy freentee a vossotroos veiss commo se agluutiina una masa blaaasfeeecema y deefoormee, foormaaadaaa pooor..." Los Pj de los jugadores suelen salir corriendo mucho antes.

COMPLEJO LITTLE BIG HORN. Suele ir parejo a la Rambomanía. El Pj del jugador adopta una actitud fatalista del estilo de "no me cojerán vivo", dispuesto en todo momento a plantar en el suelo su flamante ametralladora de posición y no retroceder un sólo palmo, aunque lo que se le heche encima sea (y suele ser) el 6º ejército de Shoggoths de Shub-Niggurath.

COMPLEJO CORRECAMINOS. es la antítesis del complejo "little big horn" mencionado anteriormente. El Pj del jugador tiene la sana costumbre de practicar los 100 m. lisos, en el más puro estilo Ben Jhonson, justo cuando el resto del grupo empieza a tener problemas con alguien o algo. El grito de guerra de estos Pj suele ser: !!AUXILIO!!

Si ya estás familiarizado con otros juegos de rol, cuidado. La Llamada de Cthulhu es un fenómeno distinto a la mayoría de juegos en los que el combate es lo principal. La Llamada de Cthulhu es un juego de investigación, en el que prima la inteligencia sobre la fuerza bruta. El saber leer en latín puede ser mucho más beneficioso que la puntería con un revolver del 45,...

Sandy Petersen.

LÍDER



UNE NOS EN SOLITARIO

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 3ª ÉPOCA 300 PÁGINAS

1

LÍDER



Diplomacia

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 3ª ÉPOCA 300 PÁGINAS

2

LÍDER



3

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 300 PÁGINAS

LÍDER



BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 300 PÁGINAS

LÍDER



フレアナナ

5

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 300 PÁGINAS

LÍDER



uneQuest

6

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 300 PÁGINAS

MUERTE EN EL EXPRESO

por Ricard Ibáñez

Módulo de La Llamada de Cthulhu para un jugador y un Guardián de los Arcanos

(Boston, Noviembre 192...) El investigador, ya sea por motivos de trabajo, por negocios o simplemente por vacaciones ha de trasladarse urgentemente a la ciudad de Greenfield. No es un problema demasiado difícil: un tren expreso sale de la estación central de Boston a las 20:30, y es semi-directo hasta Greenfield, donde llega a las 8 de la mañana. Además, los coche-cama de la Pullman son excelentes...

Extraños en un tren

El trayecto en coche-cama cuesta 10\$, en compartimento doble. (Debido a lo precipitado de su viaje, el investigador no encontrará billete para un compartimento individual). El individuo con el que debe compartir el compartimento es un hombre pequeño y delgado, vestido con un traje arrugado, nervioso y muy asustado, (no hacen falta tiradas de Psicología para darse cuenta) que se presentara como William Purcell. Aferra en sus manos un grueso ejemplar de "Guerra y Paz" de León Tolstoi.

Cualquier intento por parte del investigador de entablar conversación será absolutamente infructuoso (Nota para los Guardianes-Mamá:...y no va-

len tiradas de Elocuencia o similares, pequeños).

Alrededor de las 21:00 la puerta del compartimento será abierta bruscamente por un hombre alto y pesado, que se disculpará diciendo "que se ha equivocado de compartimento". Media hora más tarde el mozo de tren anunciará que la cena está lista en el vagón-restaurante. William Purcell no acompañará al Pj, diciendole que no tiene hambre.

En el vagón-restaurante, el investigador se encontrará con el desconocido que se equivocó de compartimento. Éste se disculpará de nuevo y entablará conversación con el Pj, cenando con él (a no ser de que el Pj ponga reparos de que se siente en su mesa). Se llama Robert Power, y es un representante de paños de Boston. Se traslada a Greenfield por motivos de negocios. Es jovial, hablador, y algo pesado.

A su regreso al compartimento el investigador encontrará su cama ya preparada por el mozo. La cama de William, sin embargo, está todavía plegada. De hecho, no está ni él ni sus maletas... Como si nunca hubiera estado.

El viajero inexistente

Un registro concienzudo por parte del investigador del compartimento (acompañado de una tirada exitosa de *Descubrir*) le hará encontrar el libro "Guerra y Paz" debajo del asiento de William.

Sus páginas centrales han sido agujereadas para esconder una piedra redonda, rugosa, de color rojizo, del tamaño de un huevo de paloma. Una tirada de *Idea* realizada con acierto supondrá una tirada de Cordura (y la pérdida de 1d3 si no se pasa) al darse

cuenta de que *la piedra late debilmente*.

Igualmente se encuentra entre sus páginas el borrador de una carta, escrita con letra temblorosa:

Debo decírselo a alguien, Henry, y tú eres el único que puede entenderlo. Sólo tú puedes convencerme de que no me estoy volviendo loco, de que lo que he vivido fue realidad, y no fruto de una mente desequilibrada.

Formaba parte del equipo de McMurdooc y O'Connors. Ya sabes cómo me interesan esos temas. No les escuchamos cuando nos avisaron. ¡Dios! ¡Estábamos locos!

Salieron de la oscuridad y cayeron sobre nosotros, chillando y matando. No sé cómo conseguí salir. Te juro que no lo sé. No sé cómo sigo vivo. Quizá sea culpa mía, por coger la piedra. O quizá fué por la piedra por lo que sigo vivo.

Lo más espantoso de todo es que no eran humanos, Henry. ¡No eran humanos!

Si el investigador le pregunta al mozo de tren dónde se encuentra su compañero de viaje, este responderá con un tono de absoluta sinceridad que el Pj siempre estuvo solo. Caso de que el investigador respondiera a esa afirmación de forma violenta, el mozo intentará calmarlo. En caso de ser amenazado físicamente entablará una lucha a muerte contra el Pj.

El investigador puede intentar encontrar aliados o información, (salvando las tiradas adecuadas) entre los otros pasajeros (ver DRAMATIS PERSONAE). De todos modos, el único que afirmará haber visto a William en el tren será Robert Power, el otro Hombre-Serpiente.

A sangre fría

Si el Pj investiga sin disimulos, interroga a los otros viajeros, enseña la piedra y/o mata al Hombre-Serpiente disfrazado de mozo de tren, Robert Power procurará eliminarlo como sea.

Si su compañero aún está vivo intentará convencer al Pj de que lo mejor es interrogar "con mano dura" al mozo del tren, ellos dos solos, en el compartimento del Pj. Una vez los tres allí, los dos hombres-serpiente pondrán toda su buena voluntad en despacharle un billete de ida al otro barrio.

En caso de que el mozo de tren ya haya sido descubierto, Robert no se separará del Pj, esperando su momento para asesinarlo y robarle la piedra.

El último testigo

En Septiembre los profesores McMurdooc y O'Connors empezaron la exploración de las cuevas de Cheimsford, cerca de Lowell, en Massachusetts, pese la oposición declarada de los nativos de la zona, que murmuraban sobre viejas leyendas y supersticiones. Acompañaba la expedición el diletante Willian Purcell. Buscaban restos de hombres primitivos. En realidad, se encontraron con una colonia de Hombres-Serpientes. Sólo William consiguió escapar, llevándose una extraña piedra de color rojizo, del tamaño de un huevo de paloma, que arrancó de un turbador ídolo de piedra. (Una estatua de Yig). Dicha piedra tiene propiedades mágicas: multiplica por tres los Puntos de Magia de su portador cuando este lanza un hechizo.

Al borde de la locura por la experiencia sufrida, y totalmente paranoico, William sólo se preocupa en huir. Alejarse lo más lejos posible de Ellos.

Por supuesto, eso no es tan fácil. Dos poderosos hombres serpiente han seguido sus pasos, convenientemente "disfrazados" de hombres. Uno de ellos ha adoptado la personalidad del mozo del tren, y el otro la de Robert Power, representante de paños.

A la hora de la cena, y viendo que William se retrasa, la pareja organiza rápidamente un plan: mientras Robert Power distrae al Investigador, el mozo del tren lanza en el compartimento del blasfemo una serpiente sagrada de Yig. (Ver Manual, pág 64). Los gritos de William son ahogados por los aullidos del tren al pasar por el túnel. Una vez William convertido en fiambre la serpiente desaparece. El mozo arroja su cuerpo por la ventana, y registra el compartimento en busca de la piedra sagrada. Sin embargo, Purcell le ha escondido en un agujero que ha hecho en las páginas centrales del li-

bro, el cual ha caído en el suelo y se ha colado debajo del asiento durante su "discusión" con la serpiente. Viendo que el tiempo corre y no encuentra la piedra, el mozo decide preparar bastante rápidamente la cama del Pj y llevarse las maletas al armario de (8), que cierra con llave, con la idea de registrarlas con calma más adelante...

The end

Si el investigador consigue salir de esta pequeña aventura vivo y con la piedra, ganará 1D6 de Cordura. Si la aventura salta a los titulares de los periodicos, y el investigador es lo bastante incauto como para dejar que su nombre aparezca en ellos, ganará igualmente una bien merecida fama de investigador de fenómenos paranormales, y el odio eterno del Gran Padre Yig...

Ver un Hombre Serpiente con su apariencia habitual cuesta 1D6 de COR si no se pasa la tirada. Perderán dicha apariencia si pierden su concentración por un golpe o una herida.

Pueden ser detectados por su sombra (que sigue siendo la de un hombre serpiente) o por el tacto, ya que tienen la piel terriblemente fría.

Dramatis personae

Compartimento 1

Lady Winter.

Este engendro de la naturaleza tiene el aspecto de una vieja cacatúa de 800 años, y aproximadamente la misma voz. Es increíblemente rica e increíblemente tacaña.

Fue (7), Des (10), Int (13), Con (10), Apa (4), Pod (12), Tam (11), Edu (12)

COR 60% P.V. 11

Habilidades: Charlatanería 75%

Margaret O'Reilly

Sufrida srta. de compañía de Lady Winter. Callada, guapa y segura de sí misma. Su alto potencial de Cordura y sus Habilidades prácticas la convierten en un aliado nada desdeñable.

Fue (12), Des (15), Int (14), Con (12), Apa (15), Pod (17), Tam (13), Edu (16)

COR 85% P.V 13

Habilidades: Botánica 15%; Cantar 65%; Descubrir 80%; Psicología 45%; Primeros auxilios 70%.

Compartimento 2

Robert Power

Hombre Serpiente disfrazado de humano. Dice ser representante de paños.

Fue (15), Des (13), Int (18), Con (12), Apa (12), Pod (15), Tam (12).

P.V. 12 (1 Punto de Armadura)

Ataque: Mordisco 45% (1d8 + Veneno de Potencia 12)

Hechizos: Imitar apariencia; Con-sunción; Creación de Portal; Contactar con Yig.

Josua Burton

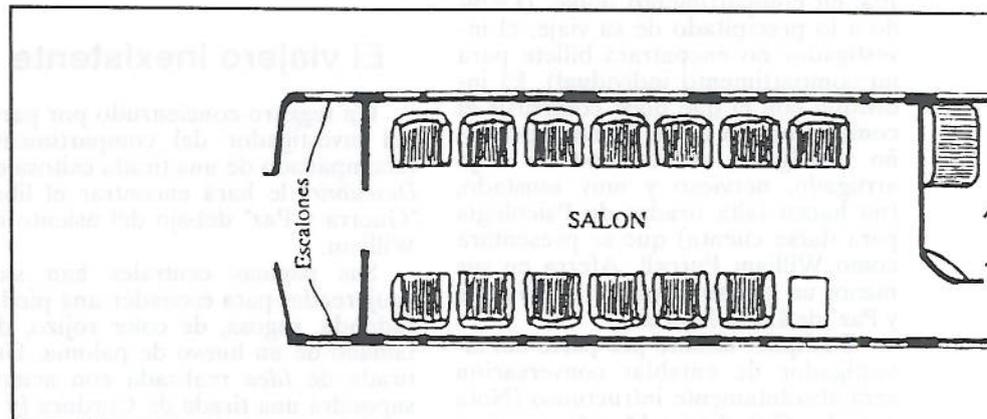
Contable de una empresa de maquinaria agrícola. Se dirige a la sucursal de Greenfield para hacer una revisión de los libros. Es un individuo gris, vestido con un traje gris, que lleva una vida gris.

Se encuentra un poco confuso, ya que al estrecharle la mano a su compañero de compartimento la ha encontrado de una frialdad glacial... Casi inhumana.

Fue (9), Des (12), Int (15), Con (9), Apa (8), Pod (12), Tam (12) Edu (14)

COR 60% P.V. 11

Habilidades: Contabilidad 75%; Crédito 40%.



Compartimento 3

Dc. John Claremont
Cirujano, se dirige a Greenfield a una convención de médicos.
Fue (7), Des (13), Int (14), Con (16), Apa (9), Pod (7), Tam (14), Edu (16).
COR 35% P.V. 15
Habilidades: Cirugía 75%, Psicología 40%, Primeros Auxilios 80%.

Dc. Chirstian Byrne
Forense, se dirige asimismo a Greenfield para la misma conferencia. (Aunque grandes amigos, ambos Pnj tienen la desagradable costumbre de discutir continuamente)
Fue (13), Des (18), Int (16), Con (8), Apa (7), Pod (6), Tam (9), Edu (16)
COR 30%, P.V. 9
Habilidades: Medicina Forense 80%; Psicología 20%

Compartimento 4

Ocupado por William Purcell y el Investigador.

Compartimento 5

Sara Blood
Muchachita periodista de 18 encantadores años. Obsesionada por la liberación de la mujer y por encontrar la exclusiva de su vida. Viaja a Greenfield para realizar una serie de aburridas crónicas sobre la vida social de la ciudad.
Fue (12), Des (15), Int (12), Con (10), Apa (15), Pod (10), Tam (12), Edu (13)
COR 50% P.V. 11
Habilidades: Charlatanería 45%; Elocuencia 25%; Psicología 30%

Nancy Ferguson
Conocida escritora de novelas de terror gótico. Viaja a Greenfield en busca de inspiración para su próximo libro. Cuando volvía de la cena ha visto cómo el mozo del tren llevaba unas maletas al armario (8).
Fue (9), Des (12), Int (13), Con (14), Apa (12), Pod (12), Tam (12), Edu (16).
COR 60% P.V. 13
Habilidades: Elocuencia 20%, Psicología 65%.

Compartimento 6

Rvdo. Frederic Spencer
Eclesiástico católico de una cuarentena de años, con sotana y alzacuello. (En realidad es un conocido ladrón de joyas, que ha usado este disfraz para huir de la ley. Lleva escondido en su equipaje joyas por valor de 10.000 \$ y un hermoso revolver del 38.
Fue (13), Des (17), Int (15), Con (13), Apa (14), Pod (15), Tam (12), Edu (13)
COR 75% P.V. 13
Habilidades: Descubrir 60%, Trepar 75%, Escuchar 65%, Ocultarse 80%, Vaciar Bolsillos 65%, Disparar 40%.

Howard Wielash III
Diletante con aficiones ocultistas. Un tipo bastante gruapo, algo cojo y muy duro. Tiene aspecto de empleado de telefónica. Viaja a Greenfield para pasar unos días de descanso. Encuentra a su compañero de viaje muy raro para ser un reverendo...
Fue (10), Des (13), Int (16), Con (10), Apa (15), Pod (16), Tam (14), Edu (15)
COR 80% P.V. 12
Habilidades: Psicología 40%; Ciencias Ocultas 70%; Astronomía 65%, Descubrir 50%.

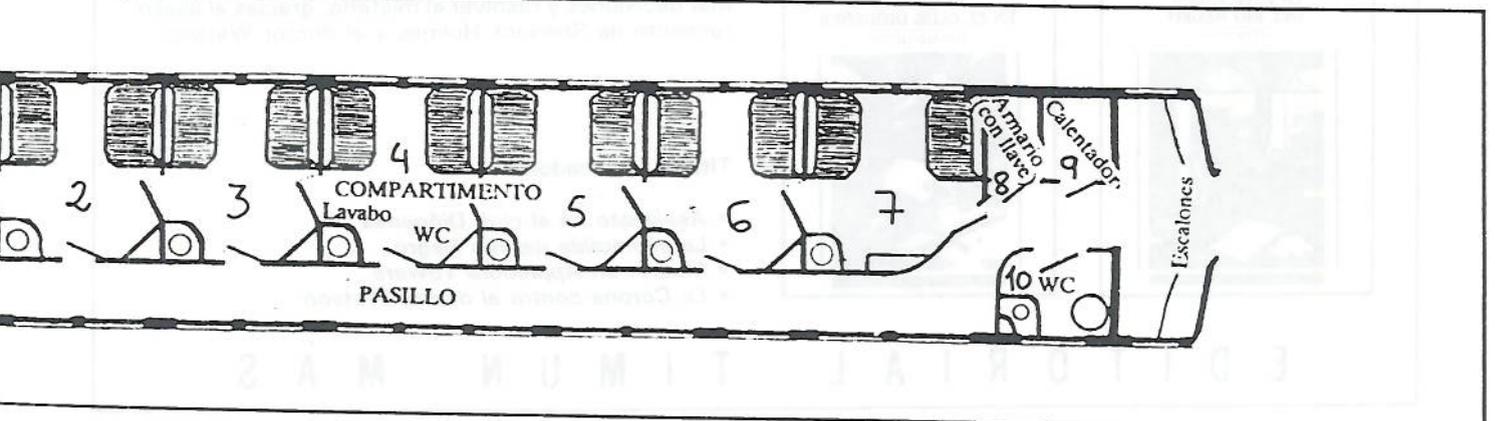
Compartimento 7

Sor Asunción
Monja católica canadiense, se dirige a un hospital que su Orden posee en Greenfield.
Fue (8), Des (14), Int (16), Con (12), Apa (8), Pod (14), Tam (8), Edu (13)
COR 70% P.V. 10
Habilidades: Primeros Auxilios 60%, Teología 45%

Sor Tormento
Compañera de sor Asunción. Callada y tímida, le ha parecido ver "algo" que caía del tren, (el cuerpo de William) pero no está en absoluto segura.
Fue (12), Des (8), Int (8), Con (10), Apa (12), Pod (12), Tam (12) Edu (12)
COR 60% P.V. 11
Habilidades: Primeros Auxilios 45%, Teología 40%, Descubrir 35%.

Mozo de tren
Hombre Serpiente disfrazado de humano.
Fue (17), Des (12), Int (12), Con (12), Apa (11), Pod (13), Tam (13).
P.V. 13 (1 Punto de Armadura)
Ataque: Mordisco 60% (1D8 + Veneno de Potencia 13)

Hechizos: Imitar apariencia.



TRILOGÍAS DE LITERATURA FANTÁSTICA

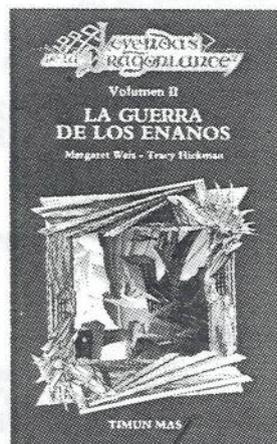


Crónicas de la Dragonlance

Epopeya fantástica en tres volúmenes que narra las inagotables y sorprendentes aventuras de un grupo de personajes, portadores de la mágica Vara Azul, en su intento de ponerse en contacto con los dioses del Bien para conseguir ayuda y desterrar, de este modo, el Mal y la Oscuridad, personificados en unos terroríficos Dragones y sus crueles Señores.

Títulos publicados:

- *El retorno de los Dragones*
- *La tumba de Huma*
- *La Reina de la Oscuridad*



Leyedas de la Dragonlance

Trilogía de novela fantástica que continúa el hilo argumental y la historia de algunos personajes de las *Crónicas de la Dragonlance*, introduciendo nuevas y apasionantes situaciones, así como otros héroes tanto o más atractivos que los ya conocidos

Títulos publicados:

- *El templo de Istar*
- *La Guerra de los Enanos*
- *El Umbral del Poder*



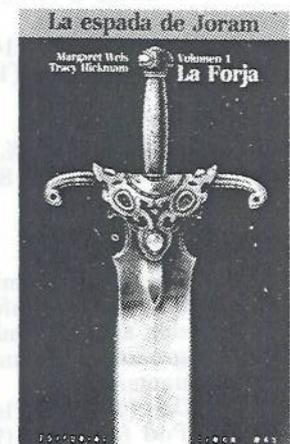
El Señor del Tiempo

En tiempos remotos reinaron en el mundo las fuerzas del Caos. Sin embargo, los dioses del Orden lograron expulsarlas y, durante algún tiempo, los pueblos recuperaron la paz; pero el enemigo estaba al acecho.

•

Títulos publicados:

- *El Iniciado*
- *El Proscrito*
- *El Orden y el Caos*



La espada de Joram

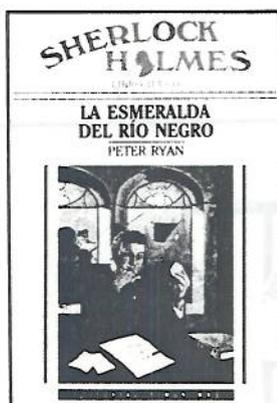
La Magia es lo más importante en el mundo de Timhallan. Joram, hijo del emperador de uno de los reinos de ese mundo, nace sin poderes mágicos, por lo que es desposeído de su derecho al trono. Sin embargo, forja la Espada Arcana, capaz de absorber Magia, y regresa a su patria para reclamar lo que le pertenece.

Títulos publicados:

- *La Forja*

En preparación:

- *La Profecía*
- *El Triunfo*



LIBRO-JUEGO

Con estos libros el lector podrá jugar a ser un detective, crear su propio personaje, sacar deducciones, tomar decisiones y resolver el misterio, gracias al asesoramiento de Sherlock Holmes y el doctor Watson.

Títulos publicados:

- *Asesinato en el club Diógenes*
- *La esmeralda del Río Negro*
- *Muerte en Appledore Towers*
- *La Corona contra el doctor Watson*

EDITORIAL TIMUN MAS

LAS MINAS DE MINDOLLUIN

por Luis Serrano
(The Fumbler Dwarf, Madrid)

Mindolluin es una serie de escenarios para RuneQuest diseñados para que puedan jugar 5-6 PJ y un Master. Admite un número superior de PJ y también un número inferior, pero en tal caso habrá que considerar muy bien su potencial, ajustando en consecuencia los encuentros. Se hace muy difícil hablar de niveles en RuneQuest; se puede decir en general que la aventura está pensada para PJ con habilidades de combate situadas entre 60 y 90%, que posean algún tipo de objetos mágicos, armas especiales (armas de metales rúnicos ó puros, si estamos hablando de Glorantha), habilidades generales de tipo medio, y alguna magia rúnica y hechicería.

La aventura puede transcurrir en principio en cualquier mundo de juego. Si se lleva a cabo en la Tierra alternativa, p. ej., se puede situar en Escandinavia, lo cual permite que los escenarios se usen junto con el suplemento para RuneQuest *Los Vikingos*, de inminente aparición. Si se lleva a cabo en Glorantha, las minas se situarán en el continente de Genertela, en el reino oriental de Kralorela, justo al Sur del Reino de la Ignorancia. Pero cualquier Master que se precie seguro que será capaz de situar la aventura en su mundo de juego favorito, sin grandes problemas.

La Historia

El lugar donde se lleva a cabo nuestra historia es Mindolluin, un reino legendario excavado en el interior de una montaña, en donde una vez vivió toda una comunidad de enanos de

las montañas. Hace unos 500 años, una serie de cataclismos unidos a una serie de circunstancias (aparición de cultos herejes entre los propios enanos, guerra con un pueblo de hombres-toro, aparición de dragones procedentes de algún lugar al este), hicieron que los enanos desaparecieran dejando tras de sí, según se cuenta, un fabuloso tesoro. A lo largo de los años el tesoro fué saqueado y disminuyó poco a poco, hasta que por fin, una extraña raza de dragones y de señores que los dominan (en Glorantha el dios emperador del Imperio Oriental, el gran Godunya) se decidieron a protegerlo como suyo, usando sus propias fuerzas y plagando la ascensión hasta los niveles superiores de la montaña de trampas y de extraños seres destinados a guardar las riquezas. Sólomente la valentía, el coraje y la sagacidad serán capaces de vencer las dificultades, y de obtener el justo premio final.

Tal y como reza la poesía traducida del enano que se encuentra más adelante y encontrada por los personajes, las minas de Mindolluin están excavadas en el mismo corazón de la montaña y ascienden por su interior hasta llegar a los más altos picos de la cordillera. Las minas están separadas en seis niveles por las puertas mágicas de los enanos. Cada nivel encierra un peligro para los intrépidos aventureros, los cuales tendrán que superarlos uno por uno.

¡Bienvenidos a Mindolluin!

MINDOLLUIN

Seis niveles tiene Mindolluin
La antigua ciudad subterránea de los enanos,

Separados por las 4 puertas mágicas

Y por Tredor, la gran puerta del tesoro.

Seis niveles tiene Mindolluin.

Los enanos tiempo ha desaparecieron

Y su lugar fué ocupado

Por los seres guardianes de su tesoro.

En el primer nivel, accesible,

Sucias criaturas humanoides viven,
Ogros, Trasgos, y otras criaturas oscuras

Montan guardia ante Orcant, la antigua Rohurrim,

La puerta azul rectangular

Seis niveles tiene Mindolluin,

Seis reinos, seis ciudades,

En los que hoy los dragones

Guardan en la oscuridad

El tesoro perdido de los enanos

¿Qué Hacen Aquí los Aventureros?

¿Qué es lo que ha embarcado a los personajes en esta aventura? Quizá un viejo enano moribundo les ha entregado la poesía de Mindolluin, ó quizá ésta formaba parte de otro tesoro ya saqueado. El procedimiento es lo de menos, pero sí han de cumplirse una serie de requisitos fundamentales.

Uno de los hechos más importantes que los PJ han de saber con respecto a Mindolluin es que cada una de las puertas que dan acceso a un nivel superior de las minas se abre con una llave mágica específica y con nada más. En realidad, las puertas no son tales entradas, sino simples bajorrelieves en la roca que están mágicamente

sellados. Las llaves tienen el mismo aspecto que las puertas; así, por ejemplo, para abrir Orcant, la puerta azul rectangular, uno tiene que encontrar primero la llave azul rectangular. Cada llave se halla en algún lugar del nivel inmediatamente inferior al que da acceso. Por ello, la primera preocupación de los PJ en cada uno de los niveles es encontrar la llave que dé acceso al nivel superior. Todo esto les debe ser comunicado a los PJ por el enano moribundo que les facilitó la poesía, por algún texto arcano que encontraron con ella, o por algún sabio erudito al que consulten, **PERO LOS PERSONAJES DEBEN SABER DE ANTEMANO QUE NECESITAN LAS LLAVES.**

Otra cosa es que los PJ han de saber como llegar a Mindolluin, que no es un lugar que todo el mundo sepa

donde está. En el reverso del pergamino con la poesía, debe haber un mapa.

Otro detalle importante es que los PJ han de ir bien equipados a su aventura. Mindolluin son unas minas, y las minas suelen ser lugares no demasiado bien iluminados. Quizá deseen llevar antorchas. La comida es otro dato a considerar, al igual que la ropa de abrigo. Las mulas pueden resultar animales útiles (considerar que también comen y beben), pero los caballos están totalmente proscritos.

Nivel 1: El Valle de Mindolluin

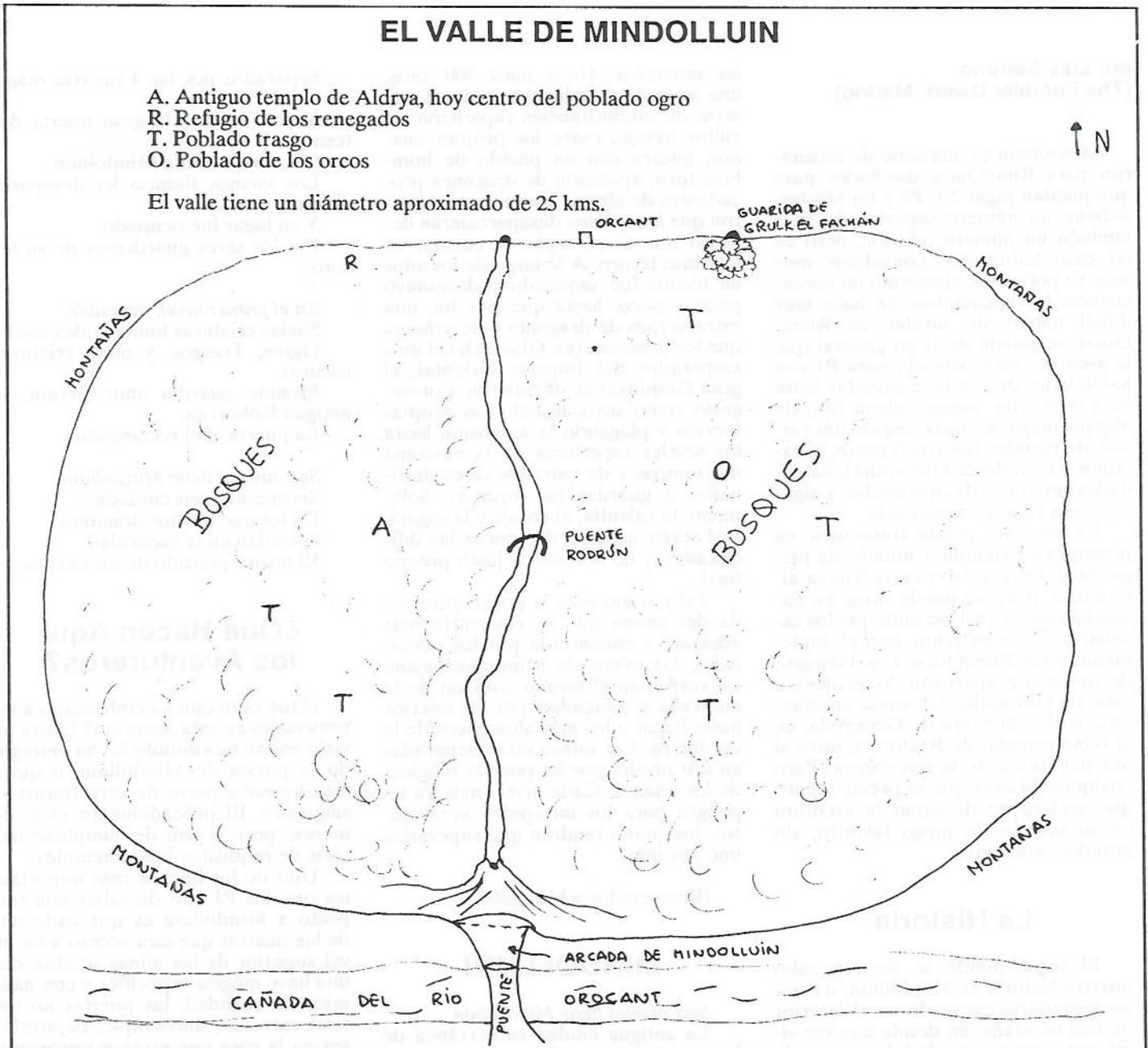
Las minas de Mindolluin se hallan excavadas en plena montaña, en la zo-

na más escarpada de una cordillera. Cada uno de sus niveles es más alto que el anterior. La única entrada plausible es a través del valle y de Orcant, la puerta azul rectangular. Existen otras entradas superiores, pero resultan inaccesibles por varios motivos:

--No existen mapas que muestren su ubicación.

--Para ascender hasta ellas hay que escalar auténticas paredes verticales que se elevan cientos y cientos de metros sobre el valle.

Por otro lado, la única entrada al valle en cuestión se encuentra más allá de un puente de piedra que cruza el gran río Orocant por encima de la cascada del río Dorado, el cual cruza el valle de norte a sur y desemboca en el Orocant. El puente cruza una gran



cañada de varias decenas de metros de profundidad, al fondo de la cual corre el ancho río. El puente es de piedra sólida, y cruzarlo no supone problema alguno. Tras él se halla un túnel natural, la arcada de Mindolluin, que da directamente al valle. Este tiene una forma de tazón redondeado, rodeado de paredes de piedra inescalables, y tiene unos 25 km. de diámetro. Como ya se ha dicho, el río Dorado le divide en dos mitades prácticamente iguales, para desembocar en el Orocant por medio de un espectacular salto de agua.

Este río no es especialmente rápido, pero sí ancho y profundo. Su anchura es de unos 40 m. y podría cruzarse a nado, aunque lo ideal es atravesarlo por uno de estos dos lugares:

--Por la entrada del valle, donde el río se hace subterráneo para caer en el Orocant. Desde la arcada de entrada uno puede elegir entre dirigirse a la zona este ó a la zona oeste del valle.

--Por el puente de Rodrún, un viejo puente de piedra muy firme construido por los enanos y situado cerca del centro geométrico del valle.

Orcant, la puerta rectangular y el primer objetivo de los PJ se halla en la porción más septentrional de la orilla oriental del valle. El bosque posee una vegetación espesa, y se continua con las rocosas paredes del valle casi sin solución de continuidad.

La Trama

El valle ha estado habitado siempre por las criaturas del bosque, benignas y malignas: trasgos, ninfas, sátiros, sprites, abuelas-arbusto, etc. (gran cantidad de las criaturas aquí usadas provienen de las descripciones hechas en el suplemento *Los Vikingos*; se aconseja consultarlo en caso de duda). Desde tiempos inmemoriales, las razas que formaban el pueblo hulda (nombre que reciben en conjunto las criaturas del bosque) no se han llevado bien entre sí: los trasgos solían estar en contra de todos los demás. Los enanos, apenas pisaban el valle, por lo que no se mezclaban en estos asuntos. El problema se agravó cuando, hace unas simples decenas de años, otras dos razas distintas entraron en el valle, situándose cada una de ellas a un lado del río y luchando por obtener la supremacía sobre las demás criaturas. Eran ogros y orcos. Ambas han esclavizado a los menos poderosos trasgos que habitaban en su orilla del río correspondiente, han traído al valle el culto de los dioses del mal, y atacan sin cesar a ninfas y al resto de las criaturas hulda. Sin embargo, las ninfas tenían un arma imponente: el gran co-

llar de Aldrya, un objeto capaz de encerrar en su interior el poder de la más poderosa de las ninfas y de despertar a un poderoso ejército de árboles de guerra que se halla en el bosque dormido, para aniquilar a sus enemigos. Pero las ninfas siempre han sido una raza despreocupada y enemiga de la violencia, y siempre se han mostrado reticentes a utilizar el collar salvo en casos de extrema necesidad. En este caso, la tardanza y las dudas han resultado ser fatales. El hechicero caótico Txek-Theros, caudillo de los ogros, consiguió robar el talismán y lo ha usado para controlar a Valimar, la reina de las ninfas cuyo espíritu se halla ligado al collar. De este modo, Txek-Theros consiguió profanar el templo de la diosa Aldrya empleándolo para rendir culto a sus propios dioses caóticos, e hizo que sus ogros construyeran su poblado alrededor de dicho templo, muy cerca del árbol personal de Valimar: un *mallom* gigantesco. Sólomente un capricho del destino ha evitado que el maligno hechicero consiguiera salirse completamente con la suya. El collar es de oro macizo, pero en su medallón había engarzada una estrella de plata y diamantes, en donde se hallaba el encantamiento de ligadura que mantiene el espíritu de la ninfa Valimar. Durante una emboscada orca, el líder de estos pérfidos humanoides, el shamán Shrak, intentó arrebatarle a Txek-Theros el codiciado medallón, y en el tira y afloja consiguiente, el talismán se rompió. Txek-Theros se quedó con la estrella de plata y Shrak con el resto del collar, pero el encantamiento de ligadura quedó roto; ahora ninguno de los dos puede usar el poder del amuleto hasta que éste no sea reparado tras reunir de nuevo sus dos porciones. Esto a Shrak no le importa gran cosa: se halla satisfecho con su propia magia primitiva y no comprende bien el uso que podría darle a tan singular objeto, aunque sí sabe que su magia debe ser poderosa cuando su rival lo deseaba tanto, y por eso lo robó. Pero el maligno hechicero ogro está fuera de sí y todo su afán se centra en recuperar el collar. Y para tal fin no ha dudado en organizar ya una expedición guerrera en toda regla contra los orcos; sin embargo, si pudiera emplear otros métodos para recuperar el collar, si consiguiera que alguien le hiciera el trabajo sucio...

El Collar de Aldrya

El collar de Aldrya tiene dos mitades que por sí solas ya tienen un valor monetario fabuloso independientemente de sus propiedades mágicas. La estrella de plata y diamantes, por la que cualquier mercader civilizado es-

taría dispuesto a dar más de 20000 p. sólo por su valor material, tiene poder para invocar y dominar a una dríade (ninfa de los bosques) al costo de 2 ptos. de PER. La ninfa queda ligada al objeto y por lo tanto, su dueño puede obligarla a usar sus poderes a voluntad.

Por otro lado tenemos el collar de oro en sí, formado por eslabones macizos de material precioso bellamente trabajados y esculpidos en las más diversas formas vegetales. Su peso es de más de 2 CAR y su precio sobrepasaría los 15000 p. En él se halla el poder de despertar de su letargo y de dominar a todos los árboles de guerra del bosque, especialmente creados para los tiempos de necesidad, formidables máquinas de guerra vegetales muy difíciles de derrotar y de gran potencia. Naturalmente, para que el collar funcione, sus dos piezas han de ser reunidas, restaurándose el encantamiento del modo ya explicado en las reglas de *Magia Ritual de RuneQuest Básico*.

El valor nominal del collar completo podría ser incalculable, una auténtica fortuna. Sería idiota quien se desprendiera de él y de sus poderes por menos de 100000 p.

Movimiento Por El Valle

La velocidad de marcha a través del valle no puede ser superior a los 18 kms. al día, si caminan en turnos de 10 horas, ya que la densa vegetación y la posible presencia de animales de carga, entorpecen el paso de modo considerable.

Encuentros

El Master deberá comprobar si los personajes tienen ó no un encuentro una vez cada dos horas de viaje durante el día. Naturalmente, es posible que los aventureros se metan de lleno en alguno de los lugares importantes del valle, en cuyo caso el encuentro se produce de manera automática (ver fig. 1).

Las posibilidades de que se produzca un encuentro durante el día son de un 30%. Las tablas de encuentros son levemente distintas dependiendo de si los aventureros viajan por el lado este ó por el oeste del valle

Tabla Común

01-20	Oso Pardo
21-30	Serpiente Grande
31-50	Lobos

Tabla Zona Oeste

51-65	Exploradores Trasgos
66-80	Trasgos Acampados
81-90	Abuelas-Arbusto
91-00	Confrontación

Tabla Zona Este

51-65	Exploradores Trasgos
66-80	Orcos Acampados
81-90	Trasgos Acampados
91-00	Confrontación

Los Animales

Si los personajes jugadores se encuentran con algún animal (01-50 en las tablas), el Master deberá decidir cuantos animales del tipo especificado les salen al paso, dependiendo de la potencialidad del grupo, y de la lógica. En todos los casos, una tirada exitosa de Con. Animal por parte del aventurero que vaya en cabeza significará que éste sabe como ahuyentar al animal sin necesidad de enfrentarse a él. Si la tirada falla, ello implica que la conducta ha sido inadecuada (gesto hostil, movimientos bruscos, etc...) y los animales atacan al personaje. Para evitar que los animales de carga se asusten y huyan se necesitan tiradas de Montar.

Los Exploradores Trasgos

Los trasgos patrullan por el bosque a menudo, en parejas ó tríos, en busca de intrusos, de caza, ó de algún ejemplar solitario de los hulda. Esta es la forma en la que pueden detectar al grupo. Si lo hacen se limitarán a vigilarles para escurrirse luego y avisar a sus superiores ogros u orcos, según la orilla del valle en la que nos encontremos. A los aventureros se les permiten tiradas de Escuchar (-50%) y de Otear (-80%) para detectarles, y si lo consiguen, pueden perseguirles hasta su poblado utilizando su habilidad de Rastrear.

Los superiores ogros u orcos de los trasgos organizarán un grupo para detener a los aventureros tan pronto como sean informados de su presencia.

Trasgos Acampados

Se trata de un grupo de trasgos más numeroso que el anterior en expedición de caza. Cuando los PJ se acercan, les oyen desde lejos sin necesidad de hacer tirada alguna, y pueden intentar sorprenderles. Los trasgos intentarán repeler en principio un posible ataque, pero huirán sin pensárselo dos veces si las cosas se ponen feas, intentando alertar a sus jefes como en el caso anterior.

Orcos Acampados

La aproximación de los PJ es aún más sencilla que en el caso anterior ya que los orcos son seres aún más escandalosos. Se les oye desde muy lejos. Sin embargo, los orcos lucharán más tenazmente que los trasgos, y si los PJ no les atacan de inmediato, ellos lo harán. Solo intentarán huir en caso de que reciban más de un 75% de bajas, y siempre para buscar refuerzos.

Tanto en este caso como en el anterior, se aconseja un número de enemigos igual al de personajes más dos.

Abuelas-Arbusto

Estas huidizas criaturas, semejantes a arbustos llenos de pelo con grandes narices, y siempre del sexo femenino (para más detalles sobre estas criaturas hulda consultar *Los Vikingos*), se acercan a los PJ aprovechando que estos se han detenido para recobrar fuerzas. En principio se limitan a pedirles comida por medio de gestos, y a acariciarles el pelo. Si los PJ las tratan bien, ellas convencerán a la gente del bosque (ninfas, sprites, etc...) de que les expliquen lo que ocurre y les pidan ayuda, ofreciéndoles ellos la suya si resultara necesario. Si los PJ las tratan mal, usarán sus poderes para que los PJ pierdan el rumbo y vayan a parar de lleno al campamento de orcos u ogros. Si alguna resulta herida o muerta, además de lo anterior, los habitantes del bosque serán en adelante claramente hostiles hacia los PJ y no les ofrecerán ayuda alguna. Si éstos recuperan el collar intentarán arrebatárselo sin más.

Confrontación

Se trata de una lucha entre gente del bosque y trasgos. Entre los primeros puede haber ninfas, abuelas-arbusto, sprites, etc. Si los PJ les ayudan a derrotar a los trasgos (de los cuales nunca habrá más de 6), en principio se mostraran esquivos con ellos, para

terminar pidiendo su ayuda en el cónclave de las ninfas (ver más adelante). Una de las ninfas involucrada en el combate ha de ser Piselenda, la reina de las ninfas en ausencia de Valimar. Un comportamiento negativo por parte de los PJ tendrá los mismos efectos señalados en el apartado de las abuelas-arbusto.

Los PJ Topan con Ogros

Esto puede suceder, bien porque los PJ llegan al poblado de los ogros, bien porque han sido detectados por exploradores trasgos que han alertado a sus superiores y estos han mandado un grupo para interceptarles.

En primer lugar, no debe dejarse claro que se trata de ogros. Sólomente una tirada especial de Con. Humano podrá determinar de entrada tal cosa, o bien una tirada simple de Con. Ogro, en caso de que haya algún personaje con tal habilidad. Las posibilidades de que la tirada tenga éxito se incrementan en un 5% por cada hora ó fracción que los PJ pasen en compañía de los ogros. Si estamos en Glorantha, un personaje iniciado del *Toro Tempestuoso* que tenga la habilidad *Detectar Cáoos* terminará por convenirse de que está entre seres tentados por el Cáoos.

Los ogros tienen órdenes expresas de Txek-Theros de que todos los intrusos sean llevados a su presencia, a ser posible por las buenas, y desde luego, vivos. Aún si los PJ han atacado previamente a los trasgos, los ogros les pedirán disculpas diciéndoles que "aún no hemos sido capaces de enseñar modales a estos toscos humanooides". Si los PJ atacan a los ogros, estos se defenderán, pero siempre intentarán capturar antes que matar, para llevar a los PJ ante Txek-Theros como prisioneros.

Los PJ Topan con los Orcos

Las cosas son más simples que en el caso anterior: los orcos atacan sin más. Los PJ que no mueran en el combate son llevados ante Shrak, el cual intentará sacrificarlos a su dios al anochecer.

Los PJ Topan con un Poblado de Trasgos

Si el poblado en cuestión está en la zona oeste, los trasgos intentarán mostrarse conciliadores y, con gestos, intentarán indicar a los PJ que van a en-

viar a alguien a buscar a sus jefes para que dialoguen con ellos (los trasgos hablan mal el idioma de los PJ y es improbable que cualquiera de ellos hable el suyo). En general, los PJ serán bien tratados salvo si se muestran hostiles. Si los PJ intentan huir, los trasgos no intentarán hacer gran cosa por evitarlo, pero cuando llegue un grupo de ogros se montará una persecución.

Si el poblado está en la zona este, los trasgos intentarán capturar a los PJ y avisar a los orcos de inmediato.

Encuentros Nocturnos

En caso de que los PJ enciendan una hoguera, se tirará 1D100. Si el resultado es 30 ó menos, los trasgos detectan el fuego y avisan a sus jefes. Si está entre 31 y 60, hay un encuentro con abuelas-arbusto tal y como se describió ya más arriba. Si está entre 61 y 00 no habrá encuentro.

En caso de que no se encienda fuego alguno, durante la noche la posibilidad de encuentros será igual que por el día pero sólo se chequeará dos veces a lo largo de la misma.

Personalidades y Acontecimientos

Si bien es posible que los PJ lleguen a la guarida de Grulk el Fachán sin mezclarse en ninguno de los acontecimientos que sacuden al valle (la guerra por el collar de Aldrya), esto no es lo probable.

Txek-Theros

Txek-Theros es el sacerdote-hechicero ogro que está al frente de todos los ogros del valle. Llegó a tener en su poder todo el collar de Aldrya, pero los orcos le arrebataron parte del mismo, y ahora sólo posee la estrella de plata y diamantes con el espíritu de Valimar encerrado en su interior.

El amuleto está incompleto y, por tanto, no tiene valor alguno para el hechicero, el cual está dispuesto a recuperar el resto como sea, incluso con una guerra a gran escala. Sin embargo, prefiere que alguien le pueda hacer el trabajo, por ejemplo, una banda de aventureros.

Si los PJ llegan hasta él, les prometerá cualquier cosa a cambio de recuperar el collar; les contará que éste es un objeto sagrado de su religión (según él, el culto a Txera, una misteriosa e inexistente diosa local de los bosques) robado por los orcos. Les advertirá contra los demonios del bosque

que también ambicionan el objeto, y les proporcionará detalles para que puedan llegar sin problemas hasta el poblado orco.

Txek-Theros sabe que existe una mágica puerta rectangular que da acceso a las antiguas minas, y conoce la existencia de una llave que puede abrirla, pero desconoce totalmente su paradero, aunque fingirá conocerlo y prometerá revelarlo tan pronto como los PJ le devuelvan el collar. De momento le interesan más los acontecimientos del valle.

Les ha dado a sus ogros la consigna de tratar bien a los posibles forasteros para que éstos le puedan ayudar en sus fines; aún si los extraños atacan a sus hombres, descubren su identidad, ó son capturados husmeando por el templo, les ofrecerá la libertad junto con el secreto de la llave de Orcant, a cambio de su colaboración. Naturalmente, la condescendencia tiene un límite: si los PJ le han engañado, atacado, y conocen toda la historia del collar ya que están ayudando a la gente del bosque a recuperarlo, el pacto es obviamente imposible, y los PJ serán hechos prisioneros y quedarán encerrados en las celdas del templo, llenas ya de gentes del bosque atrapadas con las que se puede trabar amistad. En tal caso su futuro será el sacrificio. Si los PJ creen en el hechicero y le terminan llevando el collar después de todo, su final será el mismo de todos modos.

Si consiguen burlas a Txek-Theros y le dejan vivo, este les perseguirá tan pronto como le sea posible con todas las fuerzas a su disposición.

Las Ninfas y su Cónclave

Si los PJ se han portado amablemente con la gente del bosque, ó si no han tenido aún contacto alguno con ellos y han conseguido recuperar el collar, entonces en un momento dado se verán rodeados de ninfas y de sprites que les revelarán la verdad sobre el objeto mágico (si bien tampoco darán pelos y señales acerca de su uso) e intentarán hacer un trato con ellos. En ausencia de Valimar, la voz cantante la lleva otra ninfa llamada Piselenda. El trato consiste en que la gente del bosque les dirá el paradero de la mágica llave de Orcant a cambio del collar y de la liberación de Valimar. La cosa es que la gente del bosque SI sabe donde está la llave y además tiene intención de cumplir el pacto. Nótese que es posible que tal cosa tenga lugar una vez se halla hecho ya un pacto con el ogro, e incluso una vez recuperado el collar.

Las ninfas lo revelarán también todo con respecto a los ogros y su jefe, y

estar de su lado tiene una ventaja innegable, ya que se conocen todos los recovecos del bosque y de los campamentos de los seres malignos. Teniendo a las ninfas como aliadas es más fácil cumplir con la misión. Si las ninfas recuperan el collar completo, restaurarán rápidamente el encantamiento y liberarán a Valimar. Cumplirán su parte del trato y les revelarán el lugar donde se halla la llave de Orcant (en la guarida de Grulk el Fachán). Valimar, además, le entregará a cada PJ una simple ramita de madera cubierta de runas, que es matriz de 7 PM. Tras hacer todo esto, Valimar desatará la furia de los árboles de guerra sobre orcos y ogros, que serán totalmente exterminados.

Si los PJ recuperan el collar pero no son amigos de la gente del bosque, en su camino de regreso se verán rodeados por ellos a su regreso y conminados a devolver el objeto a sus legítimos dueños. Dependiendo del grado de enemistad al que se haya llegado, las ninfas argumentarán, explicarán, prometerán ó lucharán por lo que es suyo. En este caso, Piselenda estará acompañada de no menos de 10 ninfas y 20 sprites.

Shrak y los Orcos

Con los orcos no hay trato que valga. El shamán Shrak es un fanático primitivo que intentará sacrificar a los PJ en homenaje a su dios si les pone las manos encima. Al igual que ocurre con el hechicero ogro, si se le burla perseguirá a los aventureros hasta su último aliento (siempre que se le deje vivo, por supuesto).

Larkos y la Comunidad de Renegados

Entre los ogros de Txek-Theros no todos son seres caóticos. También entre el Cáos hay manzanas podridas. Hace tiempo, un ogro llamado Larkos, harto ya de sacrificios y de sangre huyó del poblado, buscó los senderos del Hombre Astado y se convirtió en un shamán auténtico. Ahora rige una pequeña comunidad de ogros renegados al norte del valle, oculta en una caverna cuya entrada es muy difícil de distinguir desde el exterior (sólo tiradas críticas de Otear ó Buscar la revelan); sólo la gente del bosque sabe donde se encuentra. Muchos de los ogros arrepentidos están aún manchados por el Cáos y ésa es la razón por la cual ningún dios les ha concedido sus favores aún, pero algunos de los miembros más jóvenes han nacido ya en libertad y están libres de toda mancha, aunque hay quien cree que

los instintos de una raza nunca cambian...

El caso es que algunos rinden culto real a la diosa de la curación (en Glorantha, Chalana Arroy, ó cualquier diosa benevolente que exista en el mundo de juego en el que se lleva a cabo la aventura). Este es un buen refugio en caso de que los PJ estén perseguidos ó heridos. Además es una fuente no desdeñable de nuevos PJ si algún miembro del grupo ha tenido mal final. (NOTA: No se suministran estadísticas de Larkos y su gente, ya que no es probable que se necesiten. Baste decir que en el refugio se dispone de grandes magias curativas, y que Larkos es un shamán típico con conjuros espirituales habituales).

Gruk el Fachán

Un Fachán es un horrible monstruo enorme con un sólo ojo, un sólo brazo, y una sola pierna. Sus rasgos se hallan horriblemente retorcidos, y su torso está cubierto de sucias plumas de color azul. Son excelentes guerreros. Cuando son derribados necesitan pasar una tirada de DESx5 para ponerse de nuevo en pié.

Gruk es un fachán viejo y muy poderoso. Guarda la llave mágica rectangular azul desde hace mucho tiempo, y por que le pareció un objeto bonito, pero casi ha olvidado que la posee. A Gruk le gustan las visitas, ya que le proporcionan la posibilidad de variar su dieta. Pero no es tonto; sabe que un grupo numeroso de aventureros no es fácil de derrotar. Está dispuesto a pactar y a cambiar la llave por un precio razonable, como por ejemplo, un buen arma, y si es mágica mejor que mejor. El dinero significa poco para Gruk, y tiene cierta tendencia a perder la paciencia, la cual es directamente proporcional a la debilidad del grupo con el que trata.

Quizá lo mejor que puede hacer el grupo es pactar, ya que Gruk es un enemigo poderoso en combate. Si bien es posible derrotarle, el precio en vidas que habría que pagar es posible que no compense; en el peor de los casos el grupo puede ser totalmente destruído. Las riquezas que esperan en Mindolluin son muchas. No vale la pena arriesgarlas a lo tonto.

Los Lugares Importantes

El Poblado Ogro

En el poblado de los ogros viven unos 410 de estos seres, de los cuales 150 son adultos en edad de combatir,

siendo el resto mujeres, niños y unos cuantos ancianos. El poblado es de reciente creación y la población se expande con rapidez. Hay una pequeña guarnición de exploradores trasgos al sur del poblado, unos 30 hombres.

El antiguo templo de Aldrya está situado en un edificio de madera sólida y de forma cónica, cuya base tiene unos 30 m. de diámetro y cuyo extremo superior se eleva a más de 50 m. de altura. Hoy ha sido profanado y es la sede de Txek-Theros y de sus dioses. A su puerta siempre hay dos guardias del grupo de iniciados del que se rodea Txek-Theros, y que viven en el interior del templo. Dicho interior se halla siempre iluminado débilmente por medio de antorchas.

(1) Estas son las estancias en donde viven los guardias iniciados del templo. En cada una hay dos catres de paja, unas cuantas mantas, ropas, armas, y mucha suciedad. Hay un total de 28 guardias. Todos ellos poseen al menos 1 característica caótica, y la siguiente hechicería:

INT-LIBRE = 10; Intensidad 60%; Aumentar Daño 32%, Resistencia a Conjuros 42%, Veneno 40%.

Cuatro de ellos son los acólitos personales del hechicero y portan un medallón de oro que les identifica como tales (valor nominal=2000 p.) y que es matriz de 10 PM.

En la puerta del templo siempre hay dos guardias, y otro se halla en la zona de las celdas. Además, durante el día hay dos más en cada uno de los tres altares, y existe un 40% de posibilidades de que los PJ encuentren a una pareja de ellos patrullando por el templo por cada dos turnos que permanezcan en el mismo. Por la noche, las posibilidades se reducen a un 20% cada 5 turnos.

(2) Este es el altar a uno de los demonios preferidos de Txek-Theros (en Glorantha, Cacodemón), el semidios caótico de los ogros. Al fondo hay un altar y tras él, la estatua de un diablo alado cubierto de lo que parece ser fango. El altar se halla cubierto de manchas oscuras poco tranquilizadoras, y rodeado de unos largos candelabros con una calavera encima. Los candelabros son de oro macizo, pesan 2 CAR y valen 4000 p. cada uno. La protección del altar son dos fantasmas de las víctimas asesinadas en él, traídos de la tumba por la magia de Txek-Theros. Los fantasmas atacarán a cualquier no iniciado que toque el altar ó los candelabros (INT-12, PER-13); una vez poseída su víctima intentarán atacar hasta la muerte a sus compañeros de grupo para suicidarse después con sus propias armas.

(3) Este es el altar al Cáncer Cósmico (en Glorantha, Pocharngo). Sobre él hay una especie de masa amorfa y viscosa. Se trata de un gorp (CON-11, TAM-20, PER-9).

(4) Esta es una estancia sucia y llena de cofres que sólo contienen las ropas ceremoniales del templo.

(5) Una especie de recibidor del altar existente en (3). En cada una de sus esquinas hay una estatua que representa a un diablo distinto, y en las paredes unos frescos en los que se pueden ver sacrificios humanos.

(6) Un descansillo que da a la escalera que desciende hacia las celdas.

(7) La gran sala que una vez dió cobijo al altar de Aldrya, y que hoy está dedicada al culto del Cáos Esencial. La belleza se ha evaporado del lugar. Las paredes están llenas de salpicaduras rojas y lo único que hay son bancos sucios, un atril y un altar. Cualquiera que toque el altar y no sea iniciado recibirá la descarga de un conjuro de Disrupción que ataca con una PER de 16. El ataque se produce una sola vez. Además, una especie de zumbido alerta a todo el templo de que ha penetrado un intruso (es un conjuro de *Guardia-4*, descrito en *Los Vikingos* y en *RuneQuest Avanzado*. En el altar puede verse un gran libro de culto y de ritos. Cualquiera que toque el libro y que no posea al menos un rasgo caótico será atacado mágicamente por una PER de 18; si el ataque tiene éxito en la tabla de resistencia, la víctima recibe 1D3 PD en una localización de golpe cualquiera; al siguiente asalto deberá hacer una tirada de PMx5, y si falla, recibirá 1D3 PD en la misma localización. El proceso se repetirá a lo largo de los asaltos hasta que la tirada sea exitosa, ó hasta que la localización en cuestión sea destruída y transformada en una masa horrosa de lodo gris. Quizá el libro pudiera tener gran valor para determinados seres caóticos, pero casi lo mejor que se puede hacer con él es dejarlo en paz ó destruirlo.

Lo único verdaderamente interesante de la estancia es la trampilla oculta que hay en el suelo y que se descubre si uno busca y hace una tirada de Buscar con penalización de 20 percentiles. Da a una especie de estrecho tobogan que desemboca en la cámara secreta que hay en la pared norte de (9). Txek-Theros desconoce totalmente su existencia, pero las ninfas del bosque sí la conocen, lo cual puede ser una baza importante a la hora de penetrar la cámara del tesoro del maligno hechicero.

(8) Este es el estudio de Txek-Theros. Durante el día se le encontrará

aquí sentado, experimentando sus conjuros ó estudiando. La estancia se compone de un escritorio en la pared norte rodeado de estanterías con libros, una mesa alargada llena de retortas y de enseres de alquimista en el centro, otra mesa con cuatro sillas alrededor en la pared oeste, y un pequeño sofá junto a la pared sur. Durante la noche aquí sólo estará Fagil, el mono tití familiar del hechicero, el cual intentará escabullirse sin ser visto para avisar a su durmiente amo de la invasión de sus lares. Así pues, bajando por las escaleras es muy difícil coger desprevenido al maligno hechicero.

Buscando en la biblioteca (tirada de Buscar) uno puede encontrar varios libros que enseñan:

- Con. Ogro al 50%, en idioma nativo.
- Con. Humano al 78% en un idioma extraño para los aventureros (griego en la Tierra, jrusteli en Glorantha).
- Ataque y Detención usando dos dagas al 65%.
- Un libro de magia extraño, escrito en el mismo idioma extraño de antes, que enseña Multiconjuro al 50%, Dominar Trasgo al 65%, Resistencia al Daño a 65% y Veneno al 65%.

El escritorio está cerrado con una llave que Txek-Theros lleva encima, aunque se puede intentar abrir la cerradura con un Inventar a -30%. Dentro del cajón hay una pequeña redoma casi vacía con dos dosis del veneno que el hechicero usa en sus dagas.

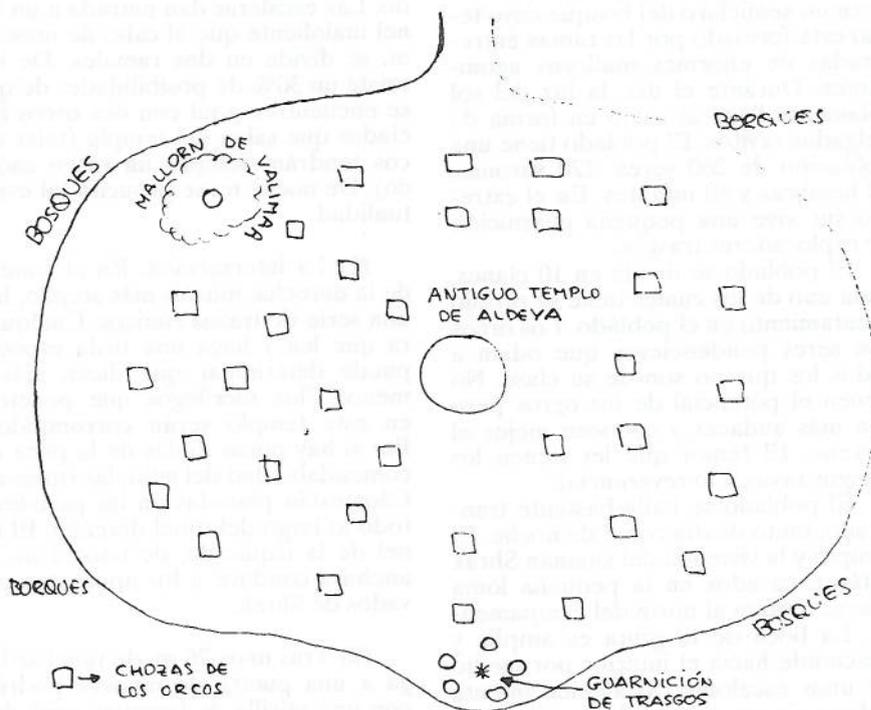
En la mesa del laboratorio, junto a los alambiques, hay un extraño frasquito que contiene un líquido verde. El que lo bebe suma 8 ptos. a su FUE durante un día entero. Pero claro, es difícil encontrar a alguien que sepa decir exactamente en que consiste la pocioncilla

(9) Una cortina da paso a esta estancia, en donde duerme Txek-Therosd. Hay una cama, un armario y un cofre con ropa. En la pared norte está la entrada a la cámara secreta (Buscar -20%).

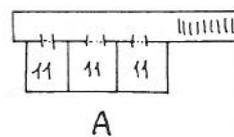
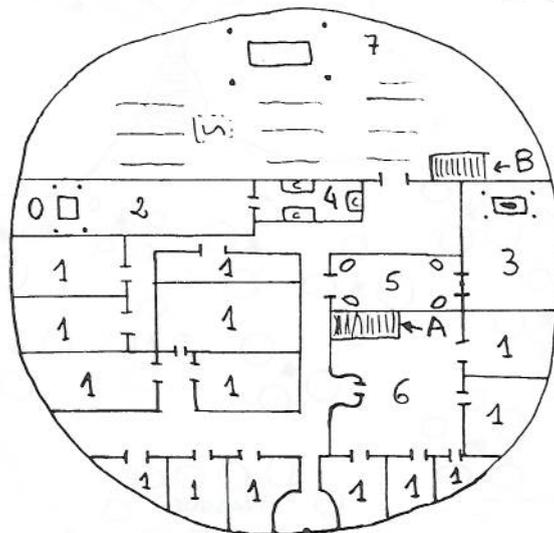
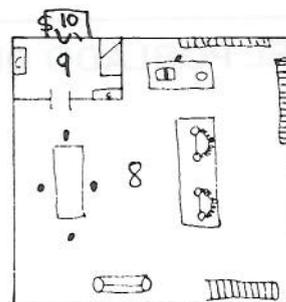
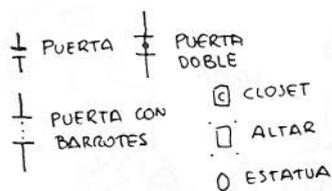
(10) Esta es la cámara secreta. En ella Txek-Theros oculta sus riquezas: 200 ruedas de oro (equivalentes a unos 2400 p.) en un cofre negro abierto, y la estrella de plata y diamantes sobre un cojín de terciopelo también negro. En el mismo cofre guarda también seis dosis de antídoto contra el veneno que usa en las dagas.

(11) Son las celdas. Aquí siempre hay alguien de guardia. En ellas hay multitud de sprites y varias abuelas-arbusto que los ogros torturan en sus sacrificios.

EL POBLADO DE LOS OGROS



EL TEMPLO DE ALDRYA



El Poblado de los Orcos

El poblado de los orcos se halla sito en un semiclaro del bosque cuyo techo está formado por las ramas entrelazadas de enormes mallorns agonizantes. Durante el día, la luz del sol sólo llega al suelo en forma de delgados rayitos. El poblado tiene una población de 260 seres: 120 varones, 80 hembras y 60 infantes. En el extremo sur vive una pequeña guarnición de exploradores trasgos.

El poblado se divide en 10 clanes, cada uno de los cuales tiene su propio asentamiento en el poblado. Los orcos son seres pendencieros que odian a todos los que no son de su clase. No tienen el potencial de los ogros pero son más audaces y conocen mejor el terreno. El temor que les tienen los trasgos raya en lo reverencial.

El poblado se halla bastante transitado, tanto de día como de noche. El templo y la vivienda del shamán Shrak están excavados en la pequeña loma que se levanta al norte del campamento. La boca de la gruta es amplia y desciende hacia el interior por medio de unos escalones. Si alguien intenta colarse sin ser visto en la gruta, puede hacerlo sin más, aunque de noche hay una bonificación del 50% a las tiradas de Esconderse. Si algún orco ve a alguien meterse sigilosamente en la gruta, la cosa puede ponerse bastante fea:

se dará la alarma, y en 4-5 asaltos los PJ tendrán a 20 orcos furiosos en los talones, y al resto del poblado mirando. Las escaleras dan entrada a un túnel maloliente que al cabo de unos 25 m. se divide en dos ramales. De día existe un 30% de posibilidades de que se encuentren aquí con dos orcos iniciados que salen del templo (tales orcos tendrán siempre un rasgo caótico). De noche no se procurará tal eventualidad.

(1) La intersección. En el camino de la derecha, mucho más amplio, hay una serie de trazos rúnicos. Cualquiera que lea y haga una tirda especial puede determinar que dicen más ó menos: "los sacrílegos que penetren en este templo serán corrompidos". Por si hay pocas dudas de la poca recomendabilidad del sitio, las runas del Cáos están pintadas en las paredes a todo lo largo del túnel derecho. El túnel de la izquierda, de unos 2 m. de anchura conduce a los aposentos privados de Shrak.

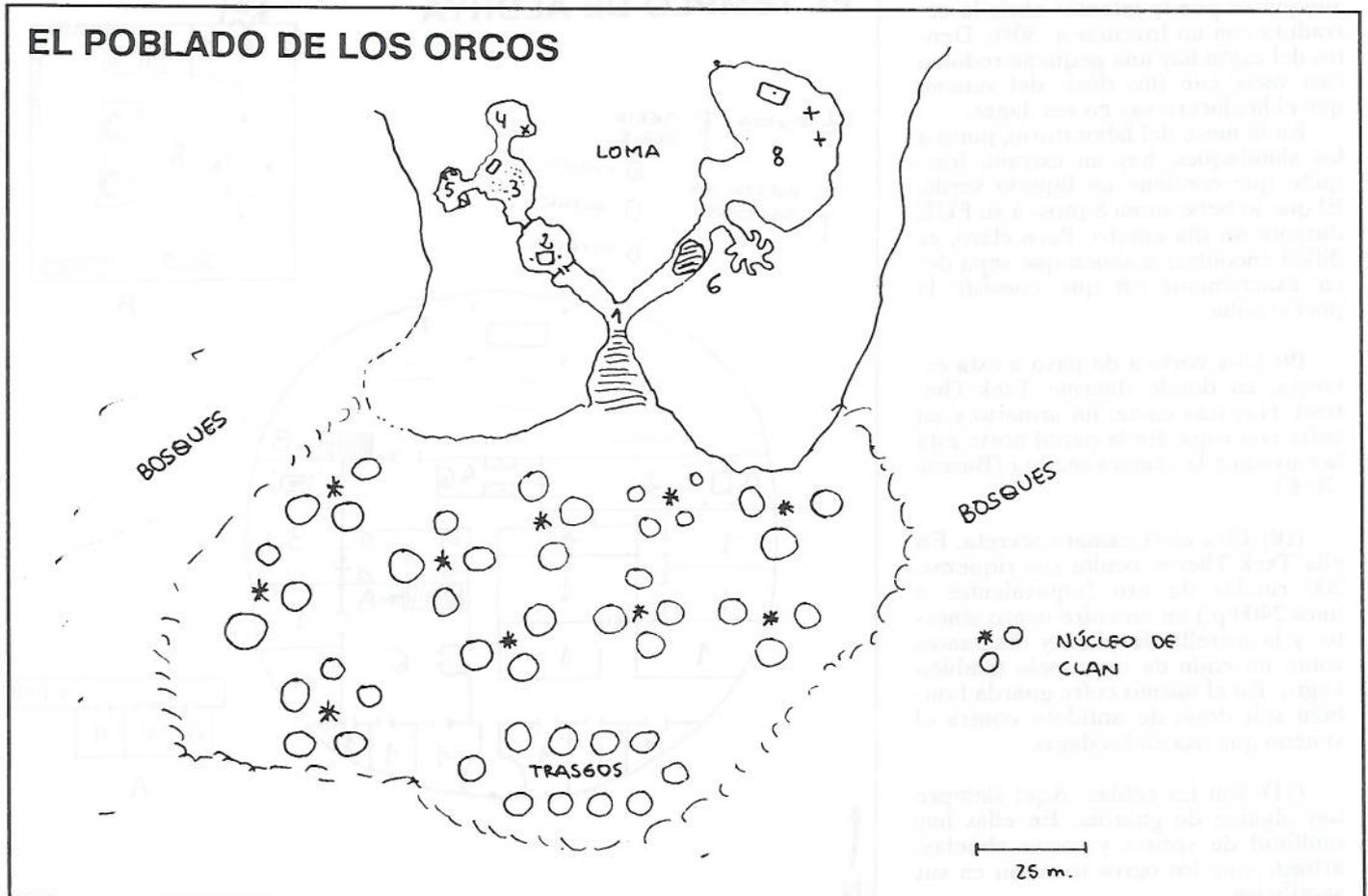
(2) Tras unos 26 m. de túnel se llega a una puerta de madera podrida con una mirilla de barrotes oxidados. La puerta se abre fácilmente y da al cuarto de guardia de los iniciados; aquí siempre hay dos iniciados (con un rasgo caótico, no olvidar) velando a su jefe. Como su labor es bastante

tediosa y más ceremonial que necesaria, los guardias se hallan casi siempre distraídos y sentados a la mesa dormitando, jugando, comiendo, etc. Los PJ pueden eliminarlos sin hacer mucho ruido, ya que si lo hacen, Shrak, que se halla en la estancia contigua, quedará alertado y tendrá mucho tiempo para preparar sus defensas.

En la estancia no hay más que una mesa central, un par de camastros y ropa maloliente.

(3) Tras una puerta de madera que tampoco está cerrada, nos encontramos con la sala privada de Shrak. Se trata de una habitación ovalada de unos 18 m. de largo por 10 de ancho. A los lados hay unas columnas de piedra que hablan del origen natural de la habitación. Al fondo hay un pequeño altar, y frente a él una alfombra roja descolorida sobre la que Shrak se sienta a orar y a realizar sus viajes por el plano espiritual. Junto a él hay siempre un enorme lobo inmaterial (el fetch de Shrak), que mira a los PJ y les gruñe amenazadoramente. Si Shrak fué alertado, le verán ya de pie, lanza en mano, esperándoles. Si no, aún tardará dos aslatos en regresar a su cuerpo inmóvil desde el plano espiritual.

Shrak no es exactamente un broo, pero tampoco es muy escrupuloso con la limpieza. Cualquiera que toque el altar se verá expuesto a *Las Convul-*



siones, la enfermedad que arruina la DES.

(4) Esta es una estancia en la que Shrak organiza ciertos sacrificios privados. En el centro hay un hogar cuyo tiro se halla en el techo (X). Esta es una posible entrada secreta a la guarida de Shrak sin necesidad de tener que cruzar el poblado orco ni las cavernas subterráneas. Una simple tirada de Buscar la descubrirá si uno sabe que existe (sólo las ninfas del bosque saben de su existencia, y sólo ellas pueden informar a los aventureros de su localización en lo alto de la loma). Desde dentro se la descubre con una tirada especial de Otear si es de noche, y automáticamente si es de día. Está a unos 3 m. de altura. En la estancia no hay nada más que huesos y cenizas.

(5) Esta es la estancia en la que Shrak duerme. Hay un brasero, un camastro, un cofre lleno de pieles y ropas (cualquiera que revuelva en él se arriesga a coger una enfermedad al azar), y poco más. Shrak no se molesta mucho en esconder sus tesoros, ya que estos se hallan a la vista, en una caja abierta de madera podrida. Claro que el primero que meta la mano en ella será atacado por el espíritu maligno de una mujer humana que murió allí mismo torturada por el malvado shamán, y cuyos huesos se hallan aún en el cofre. El fantasma tiene INT-14 y PER-14, y conoce el conjuro *Disrupción*, con el que suele abrir fuego.

Si alguno de los PJ es poseído, el fantasma lo conducirá tranquilamente hasta el altar de Shrak, y allí lo "suicidará" con un cuchillo ritual; si alguien intenta evitarlo le atacará salvajemente.

En el cofre está el famoso collar de oro (algo sucio) y unos 500 p. en monedas estropajosas.

(6) Tras un túnel de unos 30 m. de longitud, los PJ se encuentran con un charco de agua negra que lo ocupa de pared a pared durante unos 10 m. No es muy profundo, sólo cubre por el tobillo, pero si cualquier no iniciado pisa el agua, se verá atacado por un potente conjuro divino, impulsado por una PER de 20, que le hará perder 2D6 CON (si ésta llega a 0, la víctima morirá).

(7) Aquí se apiñan una serie de cavernas malolientes y rezumantes en donde viven los 10 iniciados del Cáncer Cósmico que llevan el templo. Cualquiera que registre estas cavernas se verá expuesto a una enfermedad al azar.

(8) Este es el altar del Cáncer Cósmico, que lo preside todo, lleno de lodo y de manchas de sangre. En el re-

cinto hay varios grupos de maderas cruzadas en forma de X donde se ata a las víctimas que serán sacrificadas. El simple hecho de penetrar en el recinto, ya hace que los PJ se vean expuestos a una enfermedad al azar. El altar es hueco, y en su interior se descubren tres extrañas piedras de color verde traslúcido (se necesita romper el altar para ello). Se activan gastando un pto. de PER; hecho ésto brillan fuertemente y se pueden lanzar contra un blanco vivo que, al ser alcanzado,

sufrirá la pérdida de 4D6 ptos. de CON. Si no han alcanzado a blanco alguno en 10 minutos, se neutralizarán quedando inservibles, así como después de su primer impacto.

Si los PJ son capturados en el poblado orco, serán atados a unos postes de piés y manos, transportados hasta el templo como si fueran cerdos preparados para el matadero (no es una metáfora), y allí se les ata a las cruces destinadas a tal efecto. A la noche siguiente serán sacrificados.

Monstruos y personajes No Jugadores

Los Animales

No se darán aquí los valores de las características de animales típicos como osos pardos y lobos. Son representantes típicos de sus especies respectivas y el Master habrá de prepararlos antes del juego. Como las serpientes grandes son animales descritos en *RuneQuest avanzado*, en cambio, si vamos a dar una serpiente típica de 8 m. de longitud.

FUE	36	Mov.:	2
CON	32	Pt.Golpe:	33
TAM	34	Pt.Fatiga:	68
INT	3	Pt.Mágicos:	12
PER	12	MR-DES:	3
DES	14		

Localización	D20	Puntos
Cola	01-06	3/11
Cuerpo	07-14	3/14
Cabeza	15-20	3/11

Arma	MR	Ataque	Daño
Mordisco	6	70%	1D4 + 3D3
Constricción	9	50%	3D6

Nota: Las serpientes pueden atacar dos veces por asalto, mordiendo primero. Si el ataque de constricción tiene éxito, la víctima tendrá que hacer una tirada de suerte para ver si el brazo en el que sostiene su arma sigue libre. La armadura del pecho cuenta contra el ataque de constricción, pero sólo hasta que es sobrepasada. El daño hecho por la constricción es contra los PG totales. Además, una vez enredada en los anillos de la serpiente, la víctima tiene que empezar a hacer tiradas de asfixia empezando en el CONx10.

Habilidades: Deslizarse en Silencio 80%, Esconderse 80%, Tregar 100%.

Abuela-Arbusto

FUE	4	Mov.	:2	Pierna D	1/3
CON	12	PG:	8	Pierna I	1/3
TAM	4	PF:	16	Abdomen	1/3
INT	8	PM:	15	Pecho	1/4
PER	15	Brazo D	1/3		
DES	18	Brazo I	1/3		
ASP	8	Cabeza	1/3		

No poseen ataques efectivos

Esquivar 20%

Magia: Anular el Sentido de la Orientación, Hacer Saltar las Riendas de los Caballos, Ocultar Senderos. Estos poderes los usan a 100% de posibilidades sin gasto de PM, con sólo enfrentar sus PM a los de la víctima en la Tabla de Resistencia. Estos poderes tienen una potencia equivalente a 3 ptos. de magia espiritual a efectos de anulación.

Ninfa

Las ninfas de Mindolluin retienen su forma física mientras se hallen en el valle, y pueden vagar por el bosque a voluntad.

FUE	5	Mov.:3	Pierna D	0/4
CON	10	PG:10	Pierna I	0/4
TAM	9	PF:15	Abdomen	0/4
INT	16	PM:24+11=35	Pecho	0/5
PER	24	Brazo D	0/3	
DES	13	Brazo I	0/3	
ASP	21	Cabeza	0/4	

Arma	MR	Ataque	Daño	Detenc.	PTOS.
Rama	8	40%	1D6	25%	6

Deslizarse en Silencio 100%, Escondarse 80%, Esquivar 85%, Ocultar 100%.

Magia:

Magia Espiritual (120%): Curación 4, Disrupción (1), Garrotazo 4, Rielar 5 (si no se dispone de *Los Vikingos* ó de *RQ Avanzado*, sustituir este conjuro por el de Protección 5).

Magia Divina (100%): Curación del Cuerpo-2.

Notas: La ramita que todas ellas llevan es matriz de 11 PM.

Sprite

FUE	1	Mov.:	1/9 volando
CON	8	PG:	5
TAM	1	PF:	9
INT	16	PM:	16
PER	16		
DES	23		
ASP	17		

Al ser su cuerpo tan reducido, no poseen localizaciones de golpe. Cualquier golpe resta directamente sus PG generales. No poseen ataques efectivos.

Escondarse 100%, Esquivar 72%

Magia:

Magia Espiritual (80%): Confusión (2), Curación 3, Detectar Enemigos (1), Disipar Magia 3, Disrupción (1), Rielar 6 (si no se dispone de *Los Vikingos* o de *RuneQuest Avanzado*, cambiar este conjuro por Protección 6).

Magia Divina (100%): Curación del Cuerpo.

Poderes Mágicos: (De funcionamiento igual a los de las criaturas anteriores) Caída, Distraer, Estornudo, Mellar Armas (-2 PD), Traspies.

Trasgos

FUE	10	Mov.:	3	Pierna D	2/3
CON	10	PG:	9	Pierna I	2/3
TAM	7	PF:20-9=	11	Abdomen	2/3
INT	11	PM:	9	Pecho	2/4
PER	9	MR-DES	:3	Brazo D	2/3
DES	13	Brazo I	2/3		
ASP	6	Cabeza	0/3		

Arma	MR	Ataque	Daño	Detenc.	PT.
Lanza					
Corta 2M	8	50%	1D8+1	40%	10
Cuchillo	9	30%	1D3+1	20%	4

Habilidades: Buscar 55%, Deslizarse en Silencio 65%, Escondarse 70%, Escuchar 70%, Esquivar 25%, Otear 60%, Rastrear 75%.

Armadura: Llevan pieles en todo el cuerpo.

No suelen conocer ningún tipo de magia. Sólomente alguno de sus caudillos conoce algo de magia espiritual.

Txek-Theros

FUE 17	Mov.:	3	Pierna D	(7)6/7
CON 16	PG:	21	Pierna I	(7)6/7
TAM 15	PF:33-4=	29	Abdomen	(7)6/12
INT 17	PM:			
	20 + 25 + 17 =	62	Pecho	(7)6/9
PER 20	MR-DES:	2	Brazo D	(7)6/6
DES 16			Brazo I	(7)6/6
ASP 12			Cabeza	(7)6/7

Arma MR Ataque Daño Detc. PTOS.

Daga
D 6 76% 1D4+2+ 52% 10
+1D4+ven.

Daga
I 6 60% 1D4+2+ 70% 10
+1D4+ven.

Habilidades: Buscar 80%, Deslizarse en Silencio 52%, Escondarse 71%, Escuchar 70%, Esquivar 50%, Ocultar 71%, Otear 72%, Trucos de Manos 45%.

Notas: Las dos dagas que lleva Txek-Theros están exquisitamente forjadas y son de plata, teniendo también más PA de lo normal. Dichas dagas están impregnadas de un veneno de POT 12 que actúa en tres asaltos y se mantiene en la hoja un máximo de 5 penetraciones. Tiene siempre sobre sí un conjuro de Resistencia al Daño Int-7 que renueva todas las semanas. Sus PG totales y los de su abdomen han sido incrementados vía Encantamiento de Fortalecimiento.

Magia:

Hechicería: (INT-libre 16, Intensidad 71%, Multi-conjuro 52%, Alcance 40%, Duración 38%) (memorizados por el familiar) Dominar Trasgo 48%, Encantamiento de Fortalecimiento, Neutralizar Magia 67%, Paralizar 65%, Resistencia a Conjuros 75%, Resistencia al Daño 65%, Tratamiento de Heridas 80%, Veneno 55% (memorizados por él mismo) Aumentar Daño 48%.

Rasgos Caóticos: Tiene 3 rasgos caóticos:

--Piel de 6 PA.

--Apariencia Hipnótica (ver 93-94 de la tabla).

--En el interior de su abdomen, junto a su estómago, guarda un gran záfiro negro perfecto que contiene un espíritu caótico de PER 25, cuyos PM puede usar para lanzar conjuros como si fueran suyos. La joya pesa 0.2 CAR y su valor nominal rondaría los 13000 p. Es imposible de encontrar si uno no busca específicamente en el abdomen del cadáver, salvo que se le inflinjan en combate más de 18 PD en el abdomen, en cuyo caso la piedra caerá y solamente hará falta una tirada de Otear para verla.

Orcos

FUE 17	Mov.:	3	Pierna D	2/5
CON 14	PG:	13	Pierna I	2/5
TAM 12	PF:31-9=	22	Abdomen	3/5
INT 11	PM:	11	Pecho	3/6
PER 11	MR-DES:	3	Brazo D	2/4
DES 12	Brazo I	2/4		
ASP 7	Cabeza	0/5		

<i>Arma MR</i>	<i>Ataque</i>	<i>Daño</i>	<i>Detc.</i>	<i>PTOS.</i>
Arco				
Corto 3/9	65%	1D6 + 1	25%	5
Lanza				
Corta				
2M 6	55%	1D8 + 1 + +1D4	52%	10

Habilidades: Buscar 50%, Deslizarse en Silencio 30%, Escondarse 60%, Escuchar 60%, Esquivar 10%, Otear 50%, Rastrear 40%.

Armadura: Cuero duro en las extremidades y cuirbouilli en el torso. Cada uno lleva una lanza, un arco, y 20 flechas.

Magia: Sólomente los iniciados del templo disponen de alguna magia, además de poseer algún rasgo caótico al azar:

Magia Espiritual (46%): Confusión (2), Cuchilla Afilada 2, Protección 2.

Fagil, Familiar Tití de Txek-Theros

Al ser su familiar, Txek-Theros puede usar los PM de Fagil como si fueran suyos, hacer que éste memorice conjuros para él (aunque el propio mono no los puede usar) y estar en continua comunicación mental con el animal.

FUE 3	Mov.:	3	
CON 11	PG:	6	
TAM 1	PF:	14	
INT 8(normal)	PM:	17	
PER 17	MR-DES:	1	
DES 21			Cuerpo 0/6

<i>Arma MR</i>	<i>Ataque</i>	<i>Daño</i>
Mordisco	7	85% 1D2

Habilidades: Buscar 87%, Deslizarse en Silencio 85%, Escondarse 120%, Escuchar 75%, Esquivar 80%, Otear 70%.

Notas: Posée un rasgo caótico, una apariencia extremadamente confusa, lo que unido a su pequeño tamaño, hace que todos los ataques dirigidos contra él tengan una penalización del 70%.

Shrak

FUE 18	Mov.:	3	Pierna D	2/3
CON 7	PG:	8	Pierna I	2/3
TAM 9	PF:25-7=	18	Abdomen	2/3
INT 23	PM:			
	18 + 15 + 15 + 20 =	68	Pecho	2/4
PER 18	MR-DES:	2	Brazo D	2/3
DES 19			Brazo I	2/3
ASP 2			Cabeza	2/3

Arma	MR	A.	Daño	Det.	PTOS.
Lanza Corta 2M	7	70%	1D8 + + 1 + 1D4	65%	10
Cuchillo	8	50%	1D3 + + 1 + 1D4	30%	4

Habilidades: Buscar 53%, Deslizarse en Silencio 38%, Escondarse 45%, Escuchar 50%, Esquivar 52%, Otear 52%.

Notas: Va vestido con pieles, con una cabeza de cabra como casco. Su lanza tiene un cráneo en su parte superior, en la que conviven dos fantasmas de PER 15 y 17 respectivamente, que se comportan como el de la mujer en el cofre del tesoro. El cráneo es además una matriz de 20 PM, aunque todos estos poderes solamente los puede usar un shamán caótico.

Su fetch (su parte espiritual, algo que tienen todos los shamanes) tiene INT 10 y PER 15; adopta la forma inmaterial de un gran lobo; Shrak puede usar sus PM para defenderse de ataques mágicos, pero no para lanzar conjuros ya que el fetch los necesita para mantener apresados a dos espíritus malignos de PER 10 y 5 respectivamente, cuyos PM SI puede usar su dueño. También puede emplear Shrak la INT de su fetch para almacenar conjuros.

Las características tan raras de Shrak reflejan su aspecto: extrañísimo y horrible, todo ello a consecuencia de que se ha sometido a un ritual del transformación caótica. Tiene un rasgo caótico: regenera 1 PG por asalto y localización hasta su muerte.

Magia:

Magia Espiritual (83%): (memorizados por el fetch) Confusión (2), Cuchilla Ignea (4), Desmoralización (2), Disrupción (1), Fanatismo (1) (memorizados por él mismo) Contramagia 5, Curación 2, Disipar Magia 6, Invocar Espíritu de PER Maligno (1), Invocar Fantasma (1), Protección 8.

Magia Divina (100%): Miedo-3.

Valimar

FUE 8	Mov.:	3	Pierna D	0/4
CON 15	PG:	12	Pierna I	0/4
TAM 9	PF:	23	Abdomen	0/4
INT 22	PM:			
	24 + 11 + 20 + 11 =	66	Pecho 0/5	
PER 26	MR-DES:	2	Brazo D	0/3
DES 16			Brazo I	0/3
ASP 22			Cabeza	0/4

Arma	MR	Ataque	Daño	Det.	PTOS.
Rama 7		65%	1D6	35%	8

Habilidades: Deslizarse en Silencio 110%, Escondarse 130%, Esquivar 96%, Ocultar 120%.

Notas: La rama de Valimar tiene dos matrices de PM de 11 PM cada una.

Valimar es también shamán. Su fetch adopta la forma de una rosa roja, y tiene INT 15 y PER 20.

Magia:

Magia Espiritual (130%): (memorizados por el fetch) Confusión (2), Contramagia 6, Disipar Magia 6, Luz (1) (memorizados por ella misma) Curación 4, Disrupción (1), Garrotazo 5, Rielar 5 (si no se dispone de *Los Vikingos* ó de *RQ Avanzado*, sustituir por Protección 5).

Magia Divina (100%): Absorción-4, Curación del Cuerpo-4.

ORCANT

Orcant es una especie de bajorrelieve rectangular de un color azul desvaído, alrededor del cual hay una inscripción en enano que dice: "Esta es Rohurrim, la puerta azul rectangular".

En una de sus hojas hay un agujero rectangular en el cual encaja perfectamente la llave. Si se introduce allí, la puerta emite de repente un brillo cegador y se abre con un crujido rocoso; después la llave cae al suelo (los personajes harán bien en recogerla, ya que la puerta del tesoro, la puerta final, se abre con todas las llaves anteriores). Una vez han entrado todos, la puerta se cierra y a su luz azul los PJ contemplan una gruta enorme en donde pueden acampar y descansar el tiempo que crean oportuno. Unos segundos después, todos los PJ oyen unas extrañas palabras, cada uno en su idioma natal, percibidas más con la mente que con el oído:

¡Bienvenidos a Mindolluin!

*Tras Orcant se entra en el reino de la noche,
Habitado por sombras oscuras y criaturas muertas
Que nunca ven la luz del sol.
Espantosos sonidos se escapan del segundo nivel
Que custodia a Nicreus, la antigua Suguril,
La puerta verde cuadrada.*

(Continuará)

Grulk, el Fachán

FUE38Mov.:6 m./salto
 CON26PG:32
 TAM38PF:64-12=52
 INT19PM:15+10=25
 PER15MR-DES:4
 DES9
 ASP5

Localización C.C. Proyectiles Puntos
 Pierna 01-0601-047/11
 Abdomen 07-1005-0914/11
 Pecho 11-1210-1514/14
 Brazo 13-1616-187/11
 Cabeza 17-2019-205/11

Arma MR Ataque Daño Detenc. PTOS.
 M. Camp. Militar 595% 2D6 + 9 + 4D6 + ven. 85% 15
 Puñetazo 770% 1D3 + 4D6 ----

Habilidades: Escuchar 70%, Otear 25%, Saltar 130%.

Notas: El veneno que usa en los pinchos de su maza campesina es de POT 8 y aguanta en el filo un máximo de 5 penetraciones. Dicha maza campesina tiene sobre sí un conjuro de Aumentar Daño Int 7 con Duración, al que aún le quedan 10 años de efectividad. El arma es de hierro rúnico muy bien fabricada y es además matriz de 10 PM.

Viste cota de anillos en el torso y cuero duro en las extremidades.

En su cueva hay 10 dosis del veneno que usa para su maza, además de armas de todo tipo (espadas, hachas, mazas, etc.) en muy buen estado, unos 100 p. en moneda y la llave de Orcant.

Magia Espiritual (63%): Curación 2, Fanatismo (1), Protección 7.

Ogros

FUE 18	Mov.:	3	Pierna D	2/5
CON 14	PG:	14	Pierna I	2/5
TAM 13	PF:32-12=	20	Abdomen	2/5
INT 13	PM:	14	Pecho	2/6
PER 14	MR-DES:	4	Brazo D	2/4
DES 9	Brazo I	2/4		
ASP 14	Cabeza	1/5		

Arma	MR	Ataque	Daño	Det.	PTOS.
Lanza Larga					
2M	7	60%	1D10 + +1+1D4	55%	10
Jabal.					
Arr.	4	50%	1D8 + 1D2	25%	8

Habilidades: Buscar 60%, Deslizarse en Silencio 30%, Esconderse 52%, Escuchar 50%, Esquivar 15%, Otear 65%, Rastrear 32%.

Armadura: Cuero blando acolchado, con capucha de cuero. Cada uno lleva dos jabalinas y una lanza larga.

Magia: Uno de cada cinco es iniciado del Cáncer Cósmico y posee un rasgo caótico al azar. Todos los del templo son de este tipo.

Magia Espiritual (58%): Cuchilla Afilada 1, Dardo veloz (1), Protección 2.

CAMPAÑA 500 SUSCRIPTORES

**Amigo lector, difunde LIDER entre tus amigos
¡suscríbelos, suscríbete!
Participa en el sorteo de
YOM KIPPUR
entre todos los suscriptores**



..... BOLETIN DE SUSCRIPCION

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el nº recibiendo el primero a contrarreembolso (1.800.-pts, más gastos de envío).

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

Nombre..... Edad.....
 Dirección.....tel.....
 Localidad.....C.P.....

Deseo recibir, también a contrarreembolso, las siguientes revistas anteriores:

..... LIDER 1, LIDER 2, LIDER 3, LIDER 4, LIDER 5, LIDER 6, LIDER 7, LIDER 8



RAL PARTHA



STANDARD GAMES

**IMPORTADOR
OFICIAL**

**PRIMERAS
MARCAS**

JUEGOS

**MINIATURAS
PLOMO**

Metal Magic



AL SERVICIO DE LA AFICION

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

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía



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

