LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

•

27

REGLAS RENACIMIENTO

Plomo en las Mesas

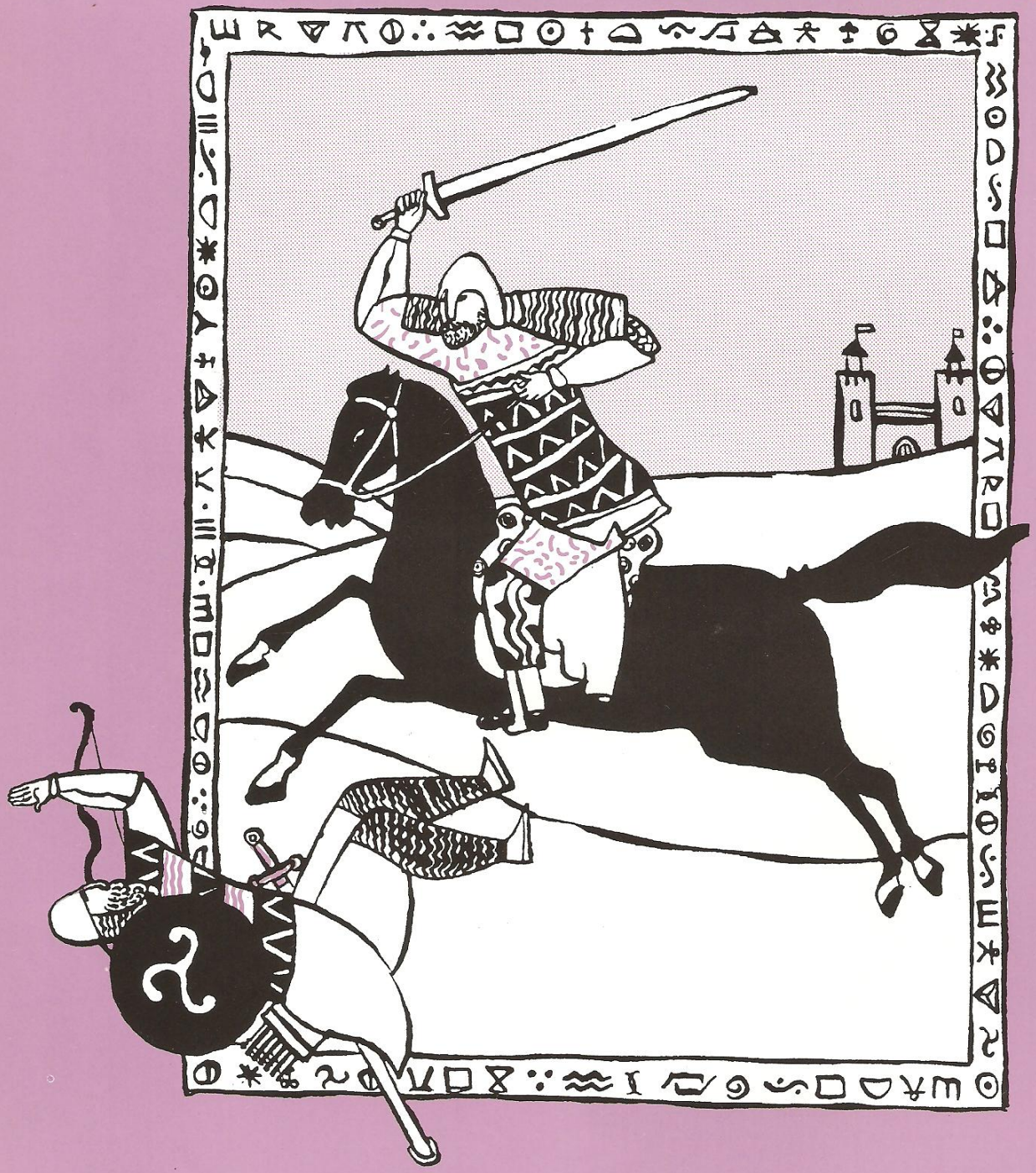
Módulo Paranoia: Golpe en la pequeña URS

Erratas Mutantes en la sombra

BIMESTRAL • 400 Pta.

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

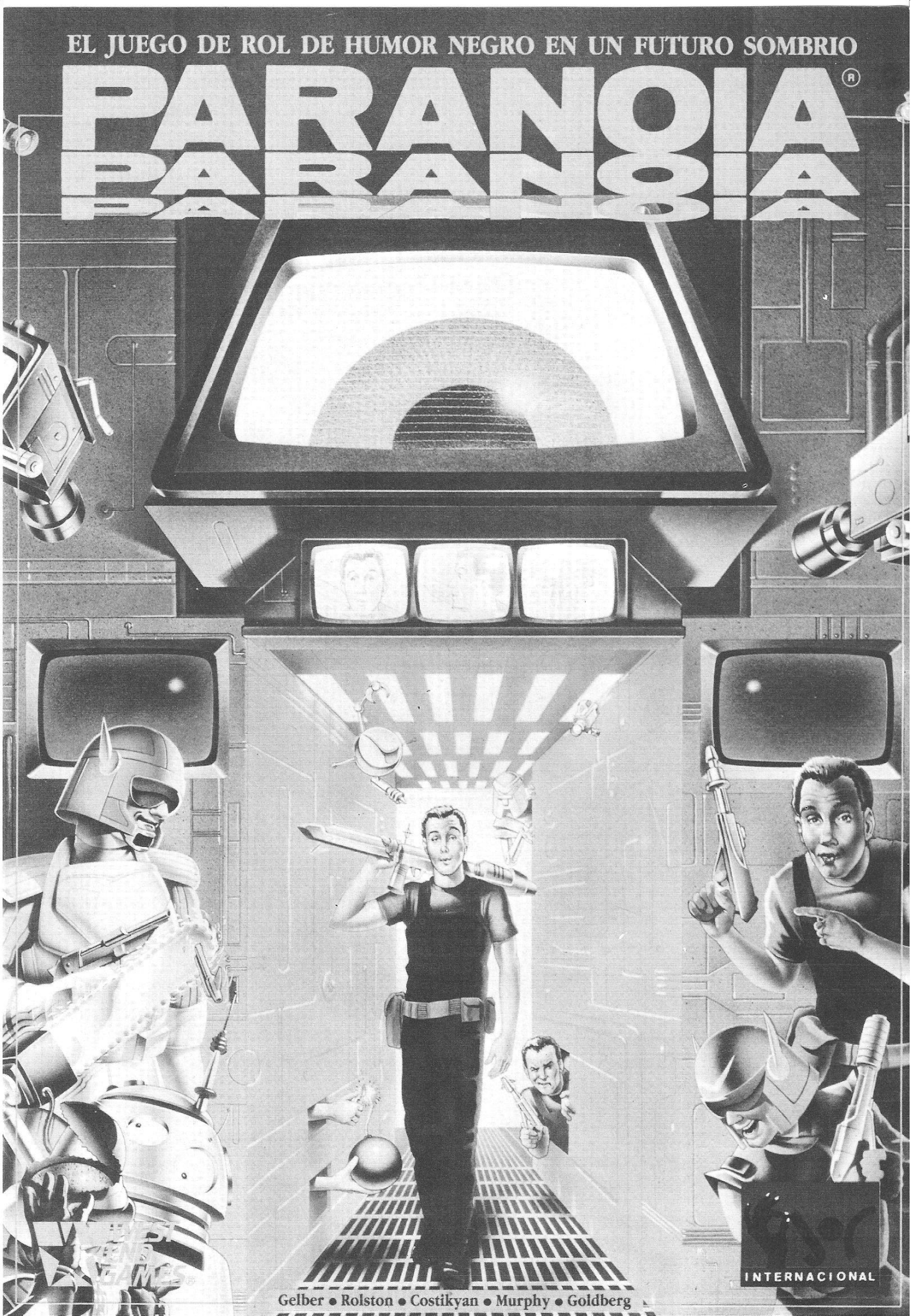


Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frio acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En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

INTERNACIONAL

EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA®

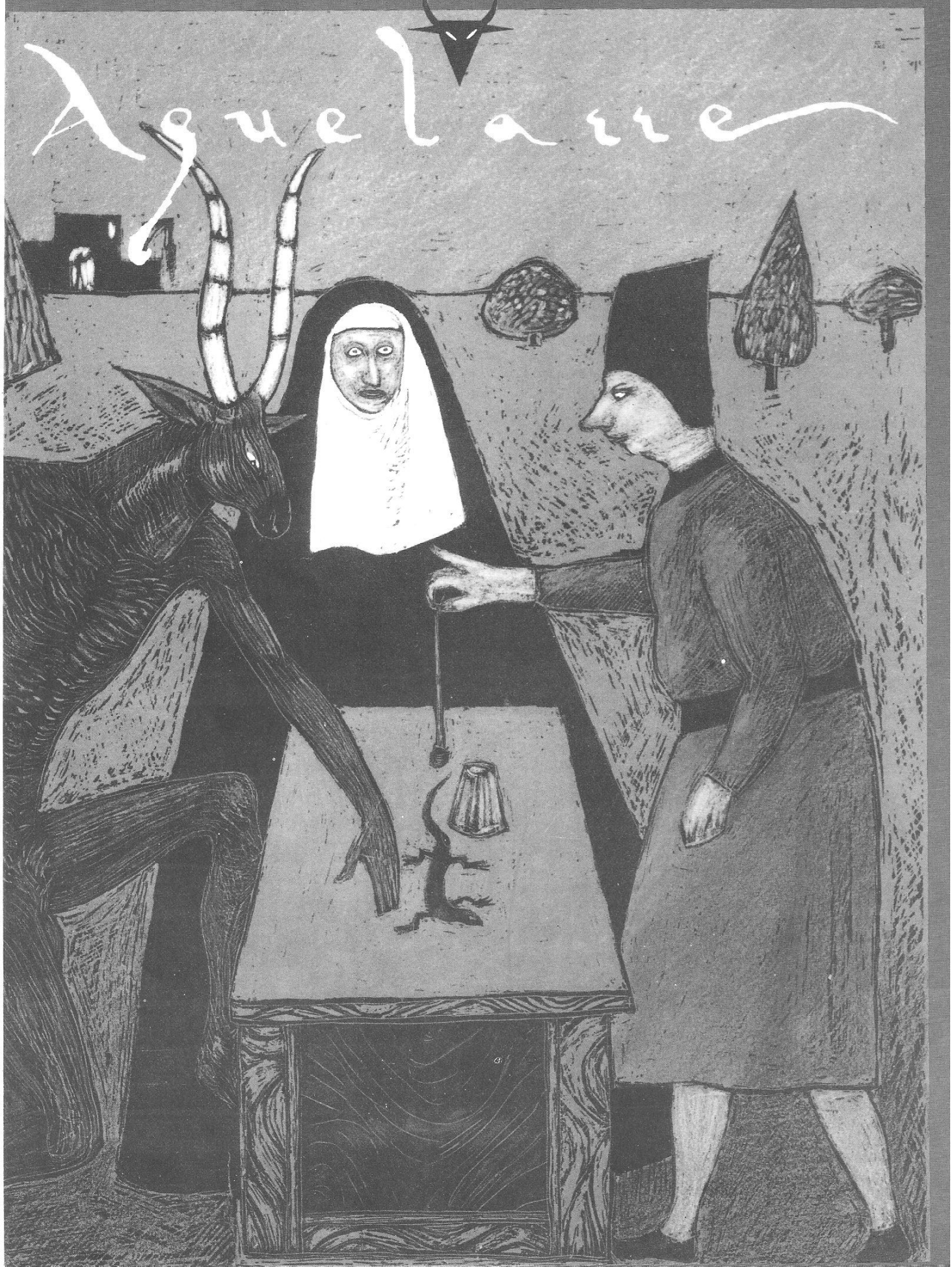


INTERNACIONAL

Gelber • Rolston • Costikyan • Murphy • Goldberg

JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



SUMARIO

Lider 27
Febrero 1991

El Estado de la Afición 6
- Clubs 6
- Comunikado 7
- Novedades 8
- Mercadillo y Desafíos 9
- Actividades 12
- Comic 13
- CON'91 14
- Ranking 15

La biblioteca de Ankh-Morpork 16

El Consultorio del Orco Francis 18
- Orco 18
- Los Secretos del Diablo 19

Silencio, se juega 20
- Algo nuevo en M.B.T. 20

Plomo en las mesas 22
- Espadas y Pólvora 22
- La Batalla de Rocroy 25

Dossier 27
- Aquelarre en Euzkadi 28
- Conjuros, mitos y leyendas del País Vasco 29
- Bestiario 33
- Mari o la Dama de Amboto 38
- Módulo 40

La voz de su máster 46
- Pscología de Cthulhu (II) 46
- Fuerza Delta 54
- Fe de Erratas de Mutantes en la Sombra 57

Módulos 58
- Paranoia 58

Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Portada:
Eduardo García Segura
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex Fernández
Colaboradores:
Jesús Mª. Cortés Meoqui, Ricard Ibánez, Fernando Cartón, Alfredo Zurdo, David Revetllat i Barba y Alejo Cuervo
Edita:
EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–.
Composición y maqueta:
Edilínia, S.L.
Sant Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Ll.
Publicidad:
Joaquima Díaz
Suscripciones:
Xènia Capilla
Imprime:
Hurope, S.A.
Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-33.472-1991
Tirada:
6.000 ejemplares
Nº. de suscriptores:
1400

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

EL ESTADO DE LA AFICION

Los Cultos Inconfesables de Marbella

Con un título y un logotipo tan claramente Cthulhuniano, estaba claro que éste tenía que ser uno de los juegos favoritos de *Cultos Inconfesables*, un nuevo club de rol de Marbella, aunque no el único ya que también le dan al *RQ, 007, Star Wars, Siege y Citytech*. Está formado por cinco amigos dispuestos a admitir a nuevos miembros. Si estás interesado escribe a: c/ Torrevigía Ed. Son Soles I 3º D, Marbella.

Covenants de Badalona

Club de reciente creación pero que viene con verdadera fuerza. Entre sus proyectos está el organizar un Rol en vivo que se situaría dentro del siguiente *Badajoc*, jornadas de entretenimiento que organiza periódicamente el ayuntamiento de esta ciudad catalana. Los juegos que practican son *M.E.R.P., Start Trek y RQ*, pero sienten una tremenda curiosidad por todo lo relacionado con *Ars Magica y Role Master*. Si estás interesado en darles más información sobre este juego, hacer alguna partida o cualquier otra cosa, puedes ponerte en contacto con ellos en la siguiente dirección, que es la de su local: c/ Doctor Robert 167, o llamando al (93) 3830502 y preguntando por Carles.

Club Thor de Alicante

Es imperdonable que nunca hayamos tenido noticia de este veterano club alicantino (cinco años a sus espaldas) pero más lo es que se hayan quedado sin local por culpa de un despiadado ayuntamiento. Da lo mismo, los integrantes del club se las han ingeniado para poder trasladar sus actividades a los bajos de la Escuela de Magisterio "un auténtico *dungeon* de aulas abandonadas y oscuras dispuestas en laberintos" como explican en su carta. Hay que agradecer también la buena colaboración que han encontrado en el director de la escuela. Si quieres ponerte en contacto con ellos puedes escribir a: Juan Lillo Simón, c/ Maestro Gaztambide 27, 4º izq. 03004 Alicante.

¿Podemos con ellos?

Con este incontestable nombre surge en Vilanova i la Geltrú un nuevo club dedicado a eso que llaman Rol. La asociación está integrada por 30 miembros, pero no les importaría llegar a los 50 si no fuera por razones de espacio físico. Mientras buscan un "hogar propio", a poder ser más grande, los puedes encontrar en el Centro Cívico Sant Joan, Jardines Francesc Macià s/n. Si prefieres contactar por carta o teléfono: *Asociación Juvenil ¿Podemos con ellos?*, c/ Economía 5. Vilanova i la Geltrú 08800 (Barcelona).

The Last Warriors de Ferrol

Antes de nada me gustaría haceros un ruego. Nos encanta que nos enviéis vuestro logo o mascota, pero como supondréis el espacio de esta sección es limitado y no podemos publicar todos los dibujos que nos hacéis llegar, sería dejar fuera a otros clubs, algo que ya ocurre a causa del la gran cantidad de cartas que nos llegan. Paciencia, intentaremos hacer sitio para todos. Aclarado el asunto vamos con este nuevo club, que es lo que nos interesa. *The Last Warriors* es una asociación dedicada al Rol, en especial a *RQ, Traveller y Star Wars*, aunque también disponen de *Paranoia, Aquelarre, La Llamada de Cthulhu y Stormbringer*. Sus señas son: José A. Solla Merlán, c/ Castilla 209, 7º der. El Ferrol 15404 (La Coruña).

Power & Gold

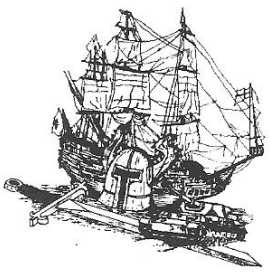
Este club de Jaén nace de la unión de otros dos que operaban en la capital jienense. Formado por gente que oscila entre los 16 y los 26 años, juegan a todo lo jugable, aunque confiesan que desde que les cayó en las manos *Killer*, han conseguido un reputado prestigio en el arte de matar. Les gustaría ponerse en contacto con otros clubs de España para intercambiar ideas, módulos, etc, así que ya sabes: Francisco Javier Contreras Garrido, Av. Andalucía 35, 2º B. 23006 y José Santiago Aguilar Sutil, c/ Hurtado 2B, 2º izq. 23001 Jaén.

O.C.P. en Zaragoza

Estas crípticas siglas no son otras que las de *La Orden del Crepúsculo de Plata*, un club de la capital aragonesa que tiene su base de operaciones en el Centro Cívico Delicias, Av. Navarra s/n, lugar donde se celebraron las CON'91. Les gustaría recibir correspondencia de otros clubs de España para cambiar material y desafiarse. Podéis escribir al Centro Delicias o a: Juan José Pérez-Pons, Pº Fernando El Católico 5, 4º izq. 50006 Zaragoza. Tel: (976) 568269.

Club de Rol, Maquetismo y Simulación de Puerto Real

Esta asociación gaditana une a su pasión por el Rol y la Simulación la de las maquetas, llevando a cabo un taller de miniaturismo y pintura. También se distinguen por su pasión por el clásico *D&D* (al que llevan dedicados un lustro), *M.E.R.P., y Star Wars*. Mientras extienden sus tentáculos por el Rol en vivo, y la Simulación militar, proyectan adentrarse en el mundo de los campeonatos y los fanzines. C/ de la Plaza 58. 11510 Puerto Real (Cádiz)



El Sàtir de Girona

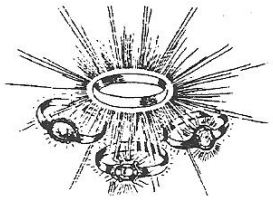
Este club tiene su sede en el Centre Cívic de Sant Narcís, plaza Assumpció 6 de Girona, y puedes pasarte por allí cualquier viernes y sabado, ya sea mañana o tarde. El club está formado por unas 80 personas, y su misión no sólo es fomentar el Rol, sino todos los juegos. Para cualquier contacto llamad a Amando Surinach, tel: (972) 214315.

¡¡¡Que Rol-llazo de vida!!!

Estos 7 roleros son unos apasionados de *D&D, Stormbringer, Señor de los Anillos, RQ, Paranoia, Cthulhu, Traveller, Star Wars, Car Wars y James Bond* (por ahora). Su problema es la falta de espacio, que les obliga a no poder admitir nuevos miembros, pero sí desean ponerse en contacto con el resto de aficionados para intercambiar información y material. Escribid a: c/ Abejeras 1, 12ª A. 31007 Pamplona. Tel: (948) 233465 (Gabriel); fax: (948) 274239.

Dwarfs Warriors de Madrid

Nuevo club en Getafe con una extensa variedad de juegos y abierto a nuevas incorporaciones, para lo que tan sólo tienes que aportar 50 pesetas semanales y 100 al entrar a formar parte del club (en sellos). Su dirección provisional es: c/ Strauss 22. Madrid, Getafe sector III. También puedes llamar al (91) 6825308 y preguntar por Miguel.



La Comunidad del Anillo de Lugo

Este club formado por cuatro jóvenes se autoproclama el primero fundado en esta ciudad gallega, y se dedica a jugar a todo lo publicado en castellano. Su dirección es: c/ 18 de Julio 3, 2º. 27004 Lugo. Tel: (982) 241260 (preguntad por Alejo). Y por cierto, un nuevo ruego (que pesado estoy hoy). Vigilad un poco la originalidad de vuestros dibujos y nombres, podrían causar algún que otro problema.

La Paranoia del Master

Con este bonito nombre que tanto gustará a los másters de cualquier juego, ha nacido un nuevo club en Tarragona. Este grupo lo conforma la parte más viciosa del *Club Escacs Tarragona*, una asociación dedicada al ajedrez. El club está a la busca de nuevos compañeros y compañeras, y, si su deseo de ampliar pantilla se cumple, prometen plantearse seriamente la organización de unos campeonatos en Tarragona. Otro de sus proyectos inmediatos es la creación de dos juegos de Rol ambientados en un lugar y tiempo todavía intacto para el Rol (no os perdonaremos nunca si no nos hacéis llegar un ejemplar de cada uno ya mismo), así como editar un fanzine (exactamente lo mismo). Sus señas son: Jordi Orte del Molino, c/ Sevilla 2, 2º 1ª. 43001 Tarragona; y *Club Escacs Tarragona (Sección de juegos de mesa)*, c/ Cristòfor Colom 2. 43001 Tarragona.

COMUNIKADO 27

1992. Ante la avalancha de celebraciones olímpicas y culturales, de "Expo" y Quinto Centenario, parece que responden las perspectivas en el mundo del juego.

Este año vendrá marcado por el centenario del nacimiento de J.R.R Tolkien. De la mano de esta celebración, que será tratada como la ocasión se merece en nuestro próximo LIDER 28, se presenta el que puede ser el juego revelación de la temporada: *El Señor de los Anillos, juego de aventuras básico*. Pero no lo va a tener fácil, ya que esta vez los rumores parecen ser más fuertes que nunca cuando anuncian el inminente lanzamiento al mercado de la última versión del mítico y veterano Dungeons & Dragons, así como la traducción al castellano de sus reglas avanzadas. ¿Se acabarán concretando estos rumores? Prometemos teneros bien informados en todo momento. Respecto a lo de la subida de precio, ¿qué queréis que os diga? Sin que sirva de mucho, recordad que el número 1 de noviembre de 1987, ya valía 300 ptas.

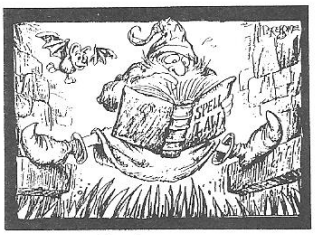
En esta primera entrega del año, quiero hacer un llamamiento para que entre vosotros y nosotros hagamos suficiente ruido como para que se oiga hablar más de Gandalf que de Carl Lewis. Lo vamos a conseguir.

Feliz año a todos.

La Redacción

Club Kritic de Barcelona

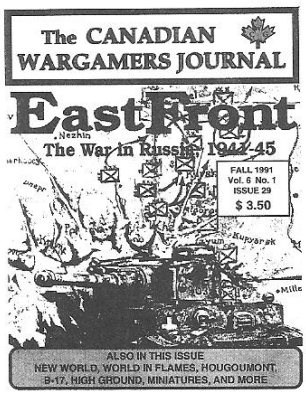
Este nuevo club de Rol barcelonés tiene su local en el *Casal de Joves Les Corts*, c/ Masferrer 33-35. 08028 Barcelona, tel: (93) 4111074. Si quieres comprobar por ti mismo las actividades que la asociación lleva a cabo, no tienes más que pasarte cualquier sábado por el local entre las 6 y las 10 de la tarde. Si por el contrario prefieres ponerte en contacto por carta o teléfono, la dirección es la que aparece arriba.



NOVEDADES

The Canadian Wargamers Journal

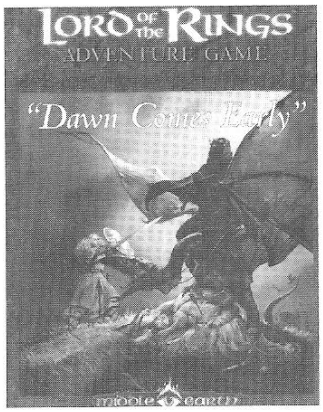
Siempre es interesante observar el trabajo que se hace por ahí fuera, y esta vez tenemos una buena oportunidad ya que hasta nuestra redacción ha llegado el número de otoño de *The Canadian Wargamers Journal*, una publicación que como su nombre indica se dedica al mundo del wargame en aquel país norteamericano. Dejando de lado la presentación bastante pobre (no nos engañemos, es un fanzine) y que, como es lógico, es exclusivo de wargameros, los contenidos son más que interesantes. El número de otoño desarrolla de forma exhaustiva el tema del Frente Este, con un repaso a los diferentes escenarios que *Columbia Games* tiene de este conflicto. Otros juegos que aparecen tratados en la publicación canadiense son *New World de Avalon Hill*, centrado en la lucha de las potencias europeas para repartirse América; *Hougoumont*, un napoleónico, y *High Ground*, un juego perteneciente a una pequeña compañía llamada *Crown Tactics Inc.*, y que es toda una novedad. Para completar la revista hay un artículo sobre el Tiempo Atmosférico en *World in Flames* y otro de juego con figuras. Por supuesto el inglés es el idioma utilizado en todo el fanzine.



Todo sobre Joc Internacional

Muchas son las novedades que esta marca barcelonesa prepara para el principio de año. De entrada el mes de febrero nos traerá un nuevo módulo de *El Señor de los Anillos* titulado *Las bocas de Entaguas*, otro libro de *Stormbringer*, *Demonios y Magia*, y dos novedades en *Aquelarre*; por un lado la 2ª impresión del libro con el valor añadido de una nueva aventura, y por otro el *Rerum Demoni*. Pero sin lugar a dudas la gran novedad será la llegada de *Los Cazafantasmas* en forma de juego de Rol, con una traducción que parte de la 2ª edición estadounidense e ilustraciones de la serie de televisión que pronto emitirán las cadenas autonómicas (promete ser una verdadera "cazafantasmasmanía"). Este juego de *West End Games* que *Joc Internacional* traduce, está catalogado como divertido, y no puede ser para menos sabiendo como nació. En uno de los más conocidos encuentros que se realizan en los USA se dieron cita varios de los más afamados diseñadores de juegos americanos. Como parece que, más que compañeros de trabajo, son buenos amigos, surgió la idea de hacer un juego con el background de la película *Los Cazafantasmas*. El fruto de esta unión muy pronto lo podrás tener en tus manos. Está previsto que al libro de reglas le siga la edición de seis módulos, con una periodicidad mensual.

Esto no es más que el principio, porque marzo nos traerá uno de los juegos más ansiados, *El Señor de los Anillos: Juego de aventuras básico*, una de las mejores maneras de introducirte en el mundo de Tolkien. El juego tiene unas reglas sencillas que pueden ser rápidamente asimiladas, y permiten ponerse a jugar casi desde el momento en que abres el libro. Además viene con la garantía de haber vendido alrededor de 300.000 ejemplares en Estados Unidos. En esta edición española acompañando al libro de reglas, tienes una aventura completa (*El amanecer llega temprano*), un mapa en color del noroeste de la Tierra Media, diferentes planos y

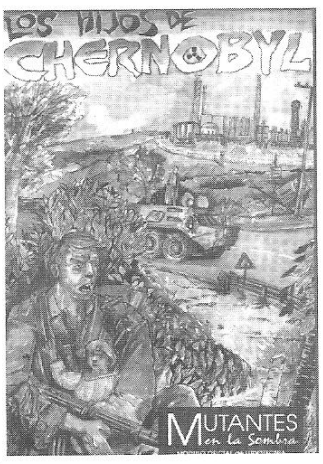


mapas de la aventura y fichas de los personajes que aparecen. Ya está esperando su momento el primer suplemento de la serie, *Más oscuro que la oscuridad*, dos nuevas aventuras continuación de la que el libro de reglas trae.

También para marzo está señalada la fecha de aparición de un nuevo módulo de *M.E.R.P.* titulado *Erech*. Otras novedades son *El libro de los Trolls*, aventuras y ambientación en *Runequest*; *Guía 1: Una nueva esperanza*, de *Star Wars*; *Violencia en Muskogee de Car Wars;* y el tan esperado y deseado primer suplemento de *Paranoia* que se llamará *Paranoia Aguda*.

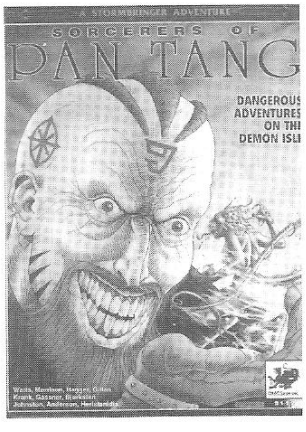
Los Hijos de Chernobyl

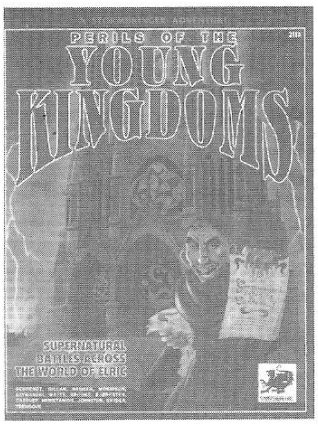
Ya está por fin en la calle *Los Hijos de Chernobyl*, la primera campaña que complementa al libro de reglas de *Mutantes en la Sombra*, y abre paso a la edición de futuros módulos y ayudas. La acción te llevará de un lado a otro del planeta, desarrollándose en escenarios como la U.R.S.S., Cuba y Australia y, como ya te adelantamos en el número anterior, la trama de fondo consiste en rescatar a cinco niños ucranianos, que han desarrollado una mutación de efectos imprevisibles tras el desastre de la central nuclear de Chernobyl, de las garras de los servicios M. Poco más podemos decirte por miedo a revelarte detalles que los jugadores no deben saber, sólo que la campaña promete ser interesante y digna de ser jugada.



Apuesta por los Reinos Jóvenes

Si bien hace unos años nos temíamos lo peor, parece claro que *Chaosium* ha vuelto a apostar fuerte por *Stormbringer*. Prueba de ello es que en apenas dos meses han lanzado al mercado un par de nuevas referencias, que además se perfilan como verdaderas delicias. La primera de ellas agrupa bajo el sugerente título de *Sorcerers of Pan Tang* una muy interesante recopilación de información y cinco escalofriantes escenarios. En cuanto al background, encontramos la descripción de la isla, de Hwamgaarl, la capital, y de sus habitantes (humanos y "no tan humanos"), así como de sus costumbres sociales. También describe la Iglesia del Caos, y se añade el que ahora es el Capítulo 5 del Libro de Reglas, como detalle hacia los jugadores que poseen anteriores ediciones del juego. Los módulos harán descargar adrenalina a los jugadores ya que, a pesar de toda la descripción que se da de la isla y sus habitantes, no está previsto que los jueguen PJs pan tangianos, por lo que es fácil de imaginar las perrerías a las que serán sometidos en un país tan cruel y particularmente hostil hacia el extranjero. Sirvan como ejemplo títulos como *Visita Hwamgaarl y muere*, *Esclavos de la Isla Demonio o Caos Exultante*. El segundo volumen, *Perils of the Young Kingdoms*, como su nombre indica recoge cinco aventuras que se desarrollan en el mundo de Elric. Los Pjs recorrerán en ellas desde el Océano del Este hasta el Mar Pálido, se verán transportados al tiempo de la guerra entre Melniboné y los Dharzi y deberán ascender a los nidos de las gentes de Myrrhyn. Sin querer entrar más en detalles que traicionen su contenido (de hecho pretendo poder jugar yo también alguno de ellos), comentar el detalle de que en el





último, *El hombre que vende dioses*, que conecta con el Mundo de los Quince Planos descrito por Moorcock en la saga de Corum, necesitaban ilustrar una "extraña catedral"; las torres del dibujo reproducen con exactitud ¡las de la Sagrada Familia de Barcelona! Prometemos hacer presión para que entren cuanto antes en el programa de traducción de la colección. Se lo merecen.

Billetes, por favor

Otra de las suculentas producciones de *Chaosium* es *Horror on the Orient Express*, campaña para *La Llamada de Cthulhu*. Presentada en forma de caja del tamaño de un libro, contiene además de días de misterio, horror y aventuras, todo aquello con lo que un DJ podría llegar a soñar para conseguir la ideal y necesaria ambientación: reproducciones (desde un cartel publicitario de la época a color, hasta los billetes del tren), detallados planos de todo el convoy... un verdadero reto pasa su editor en castellano. ¡Esperemos no encontrar nada a faltar cuando le llegue la hora!

Wargames

La *Serie Europa* ya tiene en las tiendas la nueva edición, *Collector Series*, de *Poland, First to Fight*. Esta nueva edición añade a su presentación más cuidada, el orden de batalla alemán del 39 al completo, algo que no pasará por alto a los jugadores adictos a este com-

flicto. *3W* también hace su aportación al panorama de wargames con *Raid on Richmond* y *Royalist & Roundheads*. El primero nos transporta al conflicto interno de los Estados Unidos, en concreto a la ciudad de Richmond. En el segundo caso también se trata una guerra civil, pero esta vez es la inglesa. *Royalist & Roundheads* contiene 4 batallas (*Marston Moor, Naseby, Justice Mills y Kilsyth*), cada una jugable en un lapso que va de una hora y media a tres, por lo que aparece como una buena opción para cuando no hay demasiado tiempo. Además tiene la ventaja de ser enteramente jugable en solitario. Para el final hemos dejado *The Sands of Wars* de *GDW*, un wargame de los que se pueden catalogar de completos. El juego incluye 30 escenarios comprendidos entre el 1941 y el 1991, con el denominador común de su localización en las arenas del desierto. Los conflictos entre árabes e israelís, Irán-Irak, y la reciente Guerra del Golfo tienen cabida en los 16 mapas que incluye *The Sands of Wars*.

Novedades de importación

Muchas son las novedades foráneas que abren el nuevo año. De *Avalon Hill* ya está en la calle *Advanced Civilization*, y por venir *Advanced Third Reich*. Otro de los recién llegados a nuestro país, también de esta marca, es *Attack Sub*, un juego en solitario centrado en la lucha submarina con la última tecnología en armamentos a tu disposición. *West End Games* también aporta nuevas ayudas para *Star Wars*, concretamente *Star Wars Miniature Battles, Death Star Terminal Companion, y New Game Master Kit*. *White Wolf* tiene por fin en la calle su *Medieval Bestiary*, un suplemento que

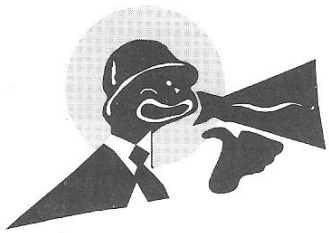
DESAFIOS

Si eres de Madrid y tienes ganas de formar un club de Rol ponte en contacto con Raúl Cabos Campillo, c/ Infantas 23. Madrid 28004

Busco compañeros en Las Palmas para jugar al *Señor de los Anillos*. También estoy abierto a otros juegos, ya sean de Rol, Temáticos o Wargames. Hay posibilidad de formar un club. Tel: (928) 248439, preguntad por Jonay.

El club *Los orcos de Yuggoth* organiza una serie de partidas de *Traveller* por correo. Si quieres participar envía una carta con dos sellos de 25 pesetas (sin usar) a: Virgilio Gómez Rubio, c/ Muñoz Seca 2, 1º A. 02002 Albacete.

Somos un grupo de aficionados al Rol de Murcia capital que buscamos nuevos jugadores. Disponemos de local y solemos jugar a *Runequest, M.E.R.P.* y *La Llamada de Cthulhu*. Llamad al teléfono (968) 299495, preguntad por Javier.



MERCADILLO

Cambio los juegos *Squad Leader, Panzer Leader* y *Third Reich* de Avalon Hill por juegos de la Serie Europa o por *Central America, 7th Fleet, 5th Fleet, 6th Fleet* o por un precio a convenir. Tel: (96) 3550678, preguntad por Ovinio; c/ Los Leones 48 p6. 46022 Valencia.

Vendo o cambio por juegos *AH* y *VG* juegos NAC y *Hitler's War*. Llamad al (98) 588303 preguntando por Miguel o escribid a Miguel Cabo Villaverde, c/ Gómez Ulla 1, 1º. 15702 Santiago (La Coruña).

Vendo juegos *Serie Europa, SPI-TSR, Victory Games, Avalon Hill* incluyendo el *ASL* (Serie Nueva) y GDW. Precio a convenir. Llamad noches a Christian al (91) 7664392.

Vendo o cambio los wargames *Squad Leader* y *Flight Leader* (sin estrenar), *Air Force, Dauntless*, de TYR *La Guerra de la Independencia* (sin estrenar), *Estrategia* y *Diplomacia*, y varios juegos NAC. Tel: (93) 8937060, preguntad por Alberto.

Vendemos *Star Wars* en perfectas condiciones. Además compramos *Third Reich*. Tel: (91) 6825308, preguntad por Miguel.

Vendo *Star Trek* versión original (ya sea en Canarias o Península). Llamad al (928) 248439, Jonay; o al (928) 370942, Angel.

LÍDER

Mallorca, 339, 3º 2ª – Tel. (93) 345 85 65 – Fax (93) 346 53 62 – 08037 BARCELONA

ENCUESTA

Nombre ..... Edad.....
Dirección ..... Club.....
Profesión.....
Tus juegos favoritos.....
.....
Otros hobbies .....
.....
¿Lees LIDER habitualmente?..... ¿Lees alguna otra revista dedicada al juego? .....
¿Cuál? .....
.....
Señala cuál ha sido el artículo que más te ha gustado aparecido en LIDER (en general) y el que más te ha gustado entre los aparecidos desde el nº. 19 .....
.....
.....
Mejor sección de LIDER.....
Mejor artículo del LIDER 25.....
Mejor artículo del LIDER 26.....
Sugerencias para mejorar la revista (Secciones, Temas, Colaboradores) .....
.....
.....
.....

ACTUALIZACIÓN CENSO DE CLUBS

Nombre del Club.....
Dirección del Local .....
Cuota Mensual.....
Nombre y dirección del responsable .....
.....
Nombre y dirección de otros, no menos responsables.....
.....

Franja de edad de la mayoría
- ☐ Jovenzuelos (menos de 17)
- ☐ Veteranillos (de 17 a 20)
- ☐ En plenitud (de 20 a 25)
- ☐ Resistentes (más de 25)

¿Estáis abiertos a gente nueva?
- ☐ Sí, a todos los que quieran
- ☐ No cabemos, lo siento
- ☐ Depende, sí pero no

¿Hay mujeres en vuestro grupo?
- ☐ Nada, ni una
- ☐ Está "ella"
- ☐ Llegan a un 20%
- ☐ Más todavía

Describid vuestras actividades (una o varias)
- ☐ Rol
- ☐ Roles en vivo
- ☐ Wargames
- ☐ Jornadas más o menos periódicas
- ☐ Temáticas
- ☐ La Oca
- ☐ Fanzine (nombre)

Juego "Nº 1" del Club .....
.....
Otros juegos y sugerencias .....
.....
.....
.....
.....

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

ALL STARS

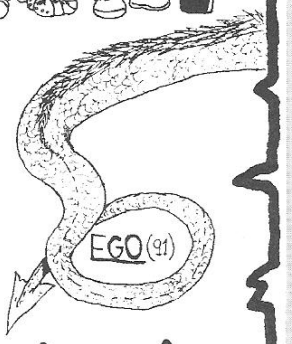
TE PROPORCIONA TODO SOBRE
ROL Y ESTRATEGIA

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

PEDIDOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
(TIERRAS MEDIAS INCLUIDAS)

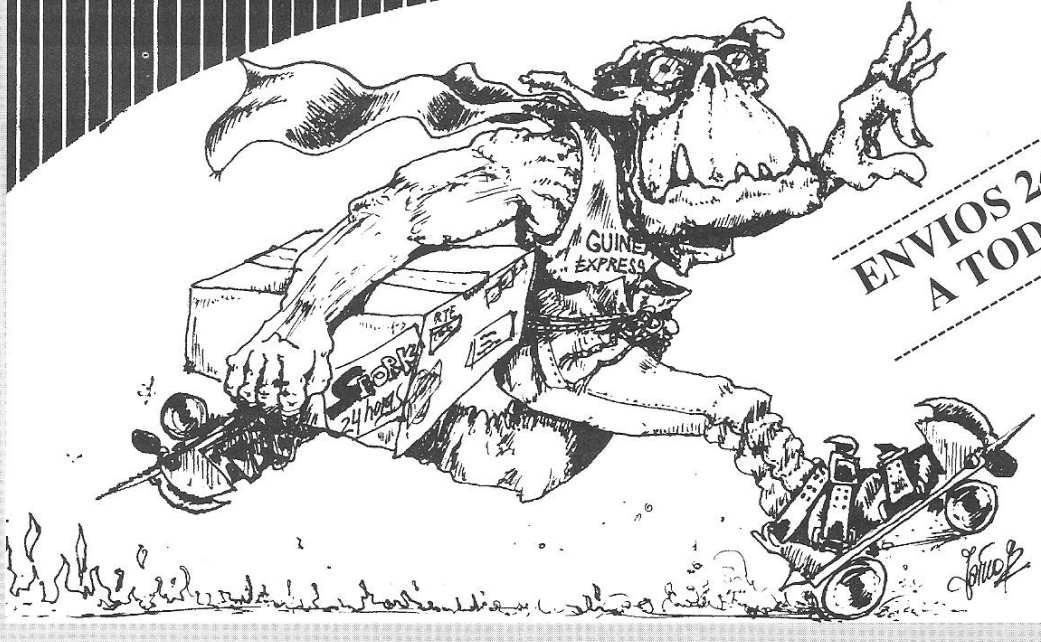
ALL STARS
Plaza España, 12 / Ctro. Com. Princesa-Local B-7
28911 LEGANES (Madrid) – Tel. (91) 693 83 91

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



GUINEA HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64 - 48990 ALGORTA (Vizcaya) - Tel. (94) 469 16 45



ENVIOS 24-48 HORAS
A TODA ESPAÑA

JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FIGURAS DE FANTASIA
INSIGNIAS MILITARES
VIDEO JUEGOS P.C.
ESMALTES
ACRILICOS
KITS PLASTICO
SOLDADOS DE PLOMO
PEANAS MADERA
MATERIALES DECOR.

ya te anunciábamos en nuestro número anterior. Por desgracia sale en blanco y negro, y no en color como anunciamos, pero su contenido no puede defraudar a nadie. Alrededor de 100 criaturas mitológicas y animales puedes encontrar en sus páginas, con algunas ideas sobre cada una que pueden dar pie a desarrollar una nueva aventura. La marca americana también ha sacado a la venta dos nuevos complementos de *Vampire*, un juego que parece estar funcionando bien en los USA, *The Player Guide*, una ampliación de reglas en la que aparecen nuevos clanes y equipo; y *The Succubus Club*, un módulo centrado en la ciudad de Chicago del que ya te hablamos anteriormente.

GDW lanza *New Orleans*, un suplemento para *Dark Conspiracy* (que por si no lo sabías está más o menos en la onda *Cyberpunk*) en el que se explica con detenimiento todo lo que necesitas saber sobre la ciudad sureña. *Hard Times*, también de *GDW*, es un libro de background para *Megatraveller* en el que puedes encontrar una detallada exposición de como están las cosas en el Imperio después de la rebelión. La última novedad de *GDW* es *Gazetter*, ambientado en *Merc-2000*. El libro trata de como han evolucionado las cosas en el mundo al llegar a la mítica cifra del 2000. En el se desarrollan conflictos de todo tipo, desde la evolución del problema terrorista en el País Vasco, hasta la segunda guerra civil nigeriana o las disputas entre la República Rusa y Japón. Una excelente fuente de ideas.

Y por último, en el apartado de figuras, *TSR* lanza cuatro cajas dentro del segmento de wargame fantástico: *Bilidûm and his Ogre Manauders of Spiderhaunt*, un jinete y 12 ogros con armadura; *The Grey Blossom Regiment*; un comandante a caballo, un Sohei, 12 guerreros con armadura y 12 guerreros sin armadura; *The Horde Yaemun's Hoeckun Clan Warriors*, un lider a caballo, 6 jinetes con armadura y 12 jinetes sin armadura; y *Hang Skullsmasher and his Gnoll Raiders*, un comandante, un chamán y 15 guerreros.

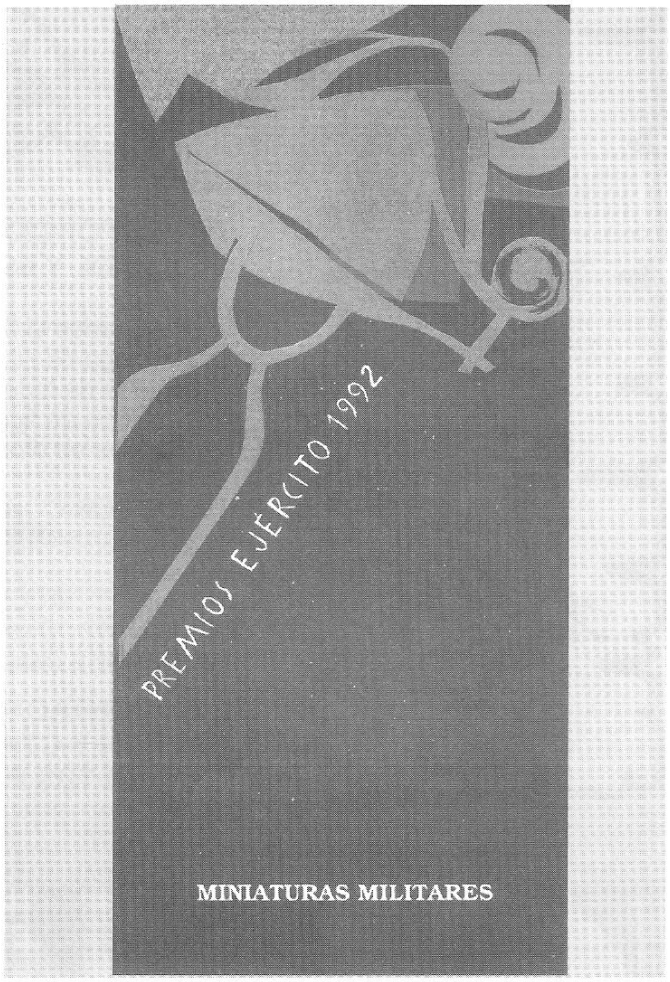
ACTIVIDADES

Killler en Córdoba

Poco a poco *Killer* se está convirtiendo en imprescindible para todos aquellos clubs de Rol interesados en sacar sus actividades fuera del ámbito de su local. Esto es lo que ha ocurrido exactamente con la *Asociación de Clubs de Rol y Simulacion de Córdoba*, que ha incluido entre las actividades de esta temporada la realización de un Campeonato de *Killer*. La partida tenía un carácter experimental (era uno de los primeros Roles en vivo realizados en esta ciudad andaluza), pero a pesar de esto los resultados fueron muy buenos, dejando un magnífico sabor de boca entre todos los que tuvieron algo que ver con la actividad. El argumento era una delirante historia de espias en que las Brigadas Molotov y la CIA se enfrentaban abiertamente para conseguir atrapar a un agente desconocido que tenía en su poder información de vital importancia. El escenario de este sangriento enfrentamiento eran las calles de Córdoba, ciudad donde se había resguardado el agente en busca de protección. Como ya te hemos dicho, los resultados han sido tan buenos que la organización ha decidido embarcarse en un nuevo proyecto, de mayor embergadura tanto en el número de participantes como en la complejidad. Esperamos noticias.

Premios 1992 de Miniaturas Militares

Un año más se convocan estos premios patrocinados por el Ejército y dotados con 600.000 pesetas (400.000 para el primer clasificado y 200.000 para el segundo), así como dos trofeos. Los trabajos deben centrarse todos en el ámbito de la tradición militar española. Si deseas mayor información dirígete a: Oficina de Comunicación Pública del Cuartel General del Ejército, c/ Prim 10, principal. 28071 Madrid. Tel: (91) 5327571.



Nace una Liga de Blood Bowl en Valladolid

Gracias a los esfuerzos del *Club La Casa del Hobbit* nace en la capital castellana la primera liga de este peligroso y espectacular deporte. Las partidas tendrán lugar en los locales del club, en la antigua Prisión Provincial, c/ Madre de Dios s/n. Mucho nos tememos que nuestra información no llegue a tiempo para que puedas inscribirte, pero vale la pena intentarlo, o infórmarte para conocer las próximas actividades del club.

Sintonízate

Supongo que hacia mediados de enero, la mayoría de los clubs de Barcelona ciudad habréis recibido una carta de Joan Carles Cortés. En ella se presentaba a quien todavía no se hubiera enterado el programa *Héroes de Papel*, que se emite cada sábado en *Radio 5*, de 14:05 a 14:30. Es un programa dedicado al cómic y al rol, que te mantendrá al día, informando de las actividades que les hacen llegar los clubs, ofreciendo charlas con invitados, algunos de los cuales son viejos conocidos para vosotros (Ricard Ibáñez, autor de *Aquelarre*, o Eduard García, director de *LIDER*), y que además organiza interesantes concursos que, con suerte, te pueden hacer incrementar el fondo de tu ludoteca. No lo olvidéis, para los que estáis "a tiro" de la onda media de la Ciudad Condal, *R5* está en los 576 Khz. Deseamos que cunda el ejemplo en otras emisoras locales o, por qué no, de mayor alcance todavía.

la SAGA de TRASGO

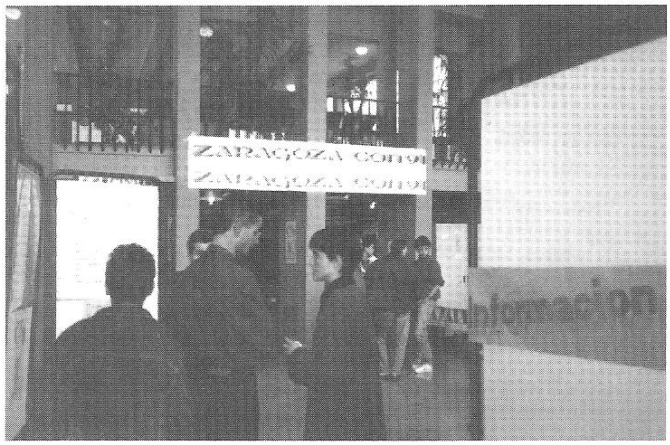
ESTO LO HIZO → ALBERT MONTEYS

Resumen:
¿Porqué no te compras los LIDER que te faltan y así nos saltamos lo del resumen?

Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol, CON'91

Más vale tarde que nunca. Por supuesto que no nos habíamos olvidado de las CON'91, sencillamente nos hemos encontrado con el problema de no haber podido incluir la información sobre las jornadas en el anterior número. Ahora, con la ventaja que da la distancia, te ofrecemos una valoración sobre lo que ocurrió el pasado noviembre en la capital aragonesa

Muchos de vosotros habréis oído hablar de las *CON'91*, e incluso algunos habréis estado disfrutando de este punto de encuentro del mundo del juego. El pasado mes de noviembre, concretamente los días 1, 2 y 3 de aquel mes, se celebraron en los locales del *Centro Cultural Delicias* de Zaragoza las segundas *Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol, CON'91*. Como era de suponer, hasta allí se acercó un miembro de nuestra redacción, su misión era "tomarle la temperatura" a la afición maña, y contemplar la respuesta que recibía la convocatoria. El resultado fue poco más o menos el esperado, en la línea de claro aumento de asistentes que se registra últimamente en todos los encuentros, pero además con la agradable sorpresa que nos deparó la organización. Un sobresaliente para ellos.



La entrada del C.C. Delícias, antes de la avalancha

Delante, Fernando-Paranoia; al fondo Igor-MUTANTE

Una larga tradición

Nadie puede negar que todo lo referente a nuestro hobby está sufriendo una rápida transformación, saliendo del anonimato en el que se encontraba y buscando su lugar como una actividad con vocación multitudinaria. Todo esto es cierto, pero también lo es que la cosa sigue casi, casi en pañales, centrándose en las grandes ciudades. O eso es lo que queremos creer tanto madrileños como barceloneses, empeñados en seguir mirándonos el ombligo. No habría demasiadas discusiones a la hora de afirmar que las *JESYR* son, hoy por hoy, el primer escaparate del juego español, pero más difícil se pone el conceder la segunda posición en este particular ranking. Para mí la plata es para las *CON*.

AZARES, Asociación Zaragozana de Rol y Estrategia, los organizadores de las Jornadas, han retomado una larga tradición para llevar a cabo las *CON'91*. Una tradición que les relaciona con el *Club Palafox* de Zaragoza, uno de los cuatro primeros, si no el primero, que se formaron en España hacia el año 84, o la organización de encuentros (en el recuerdo están aquellos tiempos en los que casi todo giraba en torno al wargame) en Zaragoza, ciudad pionera, que demuestra lo vivo que está el juego por aquellos pagos. Esto unido a una buena organización no podía dar más resultado que el éxito. Daba gusto pasearse por el *Centro Cultural Delicias* contemplando como la gente disfrutaba con los torneos o las partidas abiertas, con las proyecciones de cine, con el taller de pintado de figuras, las charlas, o sencillamente curioseando. De entrada la elección del local fue un acierto, con una zona central dedicada al juego y dos anillos que rodeaban a ésta en los que se encontraban los stands, las aulas utilizadas para charlas y concursos (ideal el poder estar aislado y centrarse en la partida) y el bar que, por supuesto, acabó siendo la redacción de *LIDER*.

Organización impecable

Pero por una vez no vamos a explicarte como se sucedieron las partidas. Nos parece más interesante hablar del capítulo organizativo de las CON'91, verdadero ejemplo para todo aquél interesado en preparar un encuentro, y motivo por el cual conversamos largo y tendido con Oscar Lafuente, Coordinador General de las Jornadas y miembro de AZARES. Oscar nos explicó como surgió la idea de hacer esta segunda edición. *"El año pasado las organizó el club Jolly Roger de Zaragoza. Cuando se hicieron las CON'90 en abril no existía AZARES, las organizó Jolly y los demás clubs colaboraron. En septiembre del 90 alguien propuso hacer una reunión de todos los clubs y de allí salió AZARES. La gente se animó y desde el principio se habló de montar las CON"*.

Lo que más sorprende de *AZARES* es que en seguida tienes la sensación de que toda la gente perteneciente al juego en Zaragoza está representada dentro de la asociación, algo que hace que las cosas funcionen bien. Lo mismo ocurría en las *CON'91*, tal vez con la excepción del capítulo de las firmas de juegos. Tan sólo nos encontramos con la gente de *LUDOTECNIA*. *"En principio las jornadas las planteamos de una forma local, y si venía gente de fuera de maravilla. A la hora de buscar patrocinadores se habló sólo con gente de la zona. Además no teníamos contactos muy serios como para encontrar gente de fuera"*.

Todo esto no ha sido inconveniente para que las alrededor de 150 personas que, de uno u otro modo, participaban en la organización consiguieran que las actividades se realizaran con total satisfacción. En este punto tenemos otro pequeño palo que dar respecto a los módulos. Llegaron demasiado tarde como para ser probados a fondo antes de empezar las Jornadas. Pero como estamos diciendo una y otra vez, estos detalles no empañaron el acontecimiento. Igor Irriola de *LUDOTECNIA* compartía nuestra opinión. *"La organización desde un principio se lo ha tomado muy en serio. Cuando contactamos nos dimos cuenta de que lo que decían lo cumplían. Todo esto ha quedado corroborado al llegar aquí"*.

En definitiva, las CON'91 han

contentado a todos, y la organización consiguió cosechar muchos piropos, algo no muy normal para el principal chivo expiatorio de cualquier encuentro. Pero no quería acabar sin citar la recuperación del histórico fanzine *Sir Roger* que sacaba a la calle el club *Jolly Roger*. La revista estuvo casi un año sin publicarse, pero la intervención de *AZARES* le ha permitido resucitar.

No podíamos dejar escapar la oportunidad brindada por las *CON'91* de curiosear un poco sobre *Mutantes en la Sombra*. La gente de *LUDOTECNIA* aprovechó la ocasión para poner a prueba su nuevo módulo, *El hogar de los valientes*, uno de los programados para aparecer en este año, y nosotros para hablar un poco con Igor Irriola y J.F. Garzón.

– LIDER: ¿Cómo va el juego?

– Igor: Creemos que está funcionando, pero no podemos compararnos al resto de publicaciones sencillamente porque estamos abriéndonos camino por nuestro propio nombre. Hemos notado que el público español lo está aceptando de buen gusto, y les está gustando la idea de que empieza a haber rol español. Hasta ahora parecía que para ser un diseñador de juegos tenías que haber nacido en Estados Unidos o Inglaterra, y eso creemos que es absolutamente falso. *Aquelarre* es una demostración de que se puede hacer rol diseñado en España y perfectamente válido.

– L: ¿Qué hay de aquel proyecto de suplemento informático?

– I: El proyecto está preparándose, se llamará *Sistema de Apoyo Informático*. Es algo lento porque tiene que salir sin ningún fallo. Es un sistema novedoso en el que ha de haber un control de calidad absoluto...

– L: ¿Qué es esto de un proyecto de revista para *Mutantes*?

– J.F. Garzón: Bueno, la idea no es muy original. Se trata de hacer una revista que desarrolle el background, donde la gente aporte cosas para sus campañas que luego se convertirán en background general del juego. Sería hacer una cosa sencilla que desarrollase la evolución del mundo del juego.

– L: ¿Siguiendo los dictados de los jugadores, no ofreciendo vosotros cosas nuevas?

– J.F.: No es tanto ser la revista oficial, porque tampoco está el mercado español para hacer este tipo de cosas, sino a pequeña escala. Nosotros hemos hecho un juego de ambientación contemporánea, y el mundo contemporáneo no hay nadie que lo conozca. ●

RANKING

RANKING

Este ranking corresponde al mes de enero de 1992.

JUEGOS DE ROL

Juegos puntuados 61

1	El Señor de los Anillos	2.548	=
2	Rolemaster	1.733	+
3	Runequest	1.320	+
4	Star Wars	1.264	–
5	Advanced D& D	877	–
6	La Llamada de Cthulhu	742	+
7	D & &	372	+
8	Paranoia	366	–
9	Ars Magica	329	+
10	Stormbringer	196	–
11	Aliens RPG	185	+
12	Twilight 2.000	182	+
13	Aquelarre	170	–
14	Megatraveller	161	+
15	James Bond 007	116	+
16	Killer	92	=
17	Mutantes en la Sombra	88	–
18	Warhammer RPG	60	–
19	GURPS	45	+
20	Cyberpunk	42	+

JUEGOS TEMÁTICOS

Juegos puntuados 59

1	Advanced Heroquest	560	+
2	Heroquest	534	+
3	Civilization	209	+
4	Talisman	200	+
5	Junta	179	+
6	Blood Bowl	177	–
7	Warhammer 40.000	172	–
8	Kremlin	112	+
9	Space Hulk	109	–
10	Robin Hood	97	+
11	Kingmaker	90	+
12	Fantasy Warriors	87	–
13	Wizards Quest	83	+
14	Car Wars	71	–
15	Cruzada Estelar	65	–
16	Blackbeard	61	–
17	Circus Maximus	54	–
18	New World	50	+
19	Diplomacy	44	+
20	Empire in Arms	40	–

WARGAMES

Juegos puntuados 78

1	Third Reich	430	+
2	Squad Leader	421	+
3	Russian Campaign	398	+
4	Omaha (Tactical Combat Serie)	375	+
5	Hornet Leader	312	+
6	Ligny (Serie Batailles)	303	–
7	Air Superiority	293	+
8	B–17	270	+
9	House Divided	211	+
10	Operation Crusader	192	+
11	First to Fight (S. Europa)	173	–
12	ASL	128	+
13	World in Flames	97	–
14	Great Battles of Alexander	89	–
15	Harpoon	74	–
16	RAF	67	+
17	Civil War	62	+
18	Battlefield Europa	55	–
19	Command Decision	51	–
20	Carrier	49	+

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

Una de Space-Opera

A vuestro bibliotecario favorito, por si aún no lo habíais notado, le encanta ir contra corriente. ¿Que a la gente le tira mucho más la fantasía que la ciencia ficción? Pues nada, tranquilos, hoy vamos a dedicar estas líneas al space-opera. ¿Que la mayoría de roleros preferís ir de elfos (preferentemente silvanos) que de correosos marines espaciales? Perfecto: hoy daremos consuelo a todos los jugadores de Traveller que no tienen un mal módulo que echarse a los ojos...

por Alejo Cuervo

Porque, hoy por hoy, las pobres almas en pena que quieran jugar una partida del decano de los juegos de rol de SF, tienen básicamente dos opciones: un curso acelerado de inglés y pasarse al *Megatraveller*, o empezar a diseñar módulos propios como locos. Y aunque ya sabemos que en realidad es una excusa para justificar la existencia de esta página, siempre está aquello de leer una buena novela en busca de inspiración...

Como por ejemplo *Hyperion*, de Dan Simmons (Ediciones B). O, mejor dicho, *Hyperion* y *La caída de Hyperion*, que en realidad es un novelón partido en dos cachos, más o menos, que hace un total de unas 1.000 páginas (por la friolera de 2.700 + 2.900 ptas). El primer volumen ganó la casi totalidad de los premios de género americanos (*Hugo* y *Nebula* incluidos) tal que antes de ayer. Pero no hay de qué preocuparse, que a pesar de ello la novela es espléndida...

Hyperion narra el encuentro de un grupo de peregrinos (un sacerdote, un soldado, un poeta, un profesor, un detective, un cónsul y el navegante, para más señas) cuya misión es descubrir los secretos de las Tumbas del Tiempo y el Alcaudón antes de que caigan en manos de los éxters, pues ello supondría un dramático final de la Hegemonía (humana, claro). ¿Suena familiar, tópico? Lo es, y mucho. Pero Simmons no abusa de los rollos típicos de alienígenas malos que subestiman a humanos buenos y, en su lugar, ofrece –en el primer tomo– seis relatos de otros tantos peregrinos que van construyendo un fresco *galástico* con un virtusiosismo envidiable. En el segundo tomo, y después de conseguir que el misterio del Alcaudón le preocupe tanto al lector como a los protagonistas, revela por fin qué es lo que se oculta tras las puertas de marras...

Lo que hace distinta la novela de Simmons de los centenares de *space-operas* que pululan por ahí es que él es un escritor *completo*: sabe construir historias sólidas, da vida a personajes creíbles, mezcla con soltura elementos trascendentes en la trama, es capaz de construir escenarios majestuosos y, por si fuera poco, escribe con tanta fluidez como elegancia. Es decir: *Hyperion* es pirotecnia pura ejecutada con brillantez.

Y si en yankilandia tenemos novedad que redime las insensateces al uso de los/as Brin, Cherryh, Bujold y compañía, los ingleses no podían ser menos. Apuntaros otro nombre en la misma lista: Iain Banks. (A todo esto, "Iain" es lo mismo que "Ian", pero en versión irlandesa, y ambos se pronuncian *ian*, tal como suena, y no *aian*, que tenderíamos a decir por estos pagos. De nada.) Vale todo lo dicho para Simmons, salvo quizá que éste deja de lado ciertos excesos estilísticos y va directo al grano: tomate puro desde la primera página. Ah, y pinceladas de un humor delicioso aquí y allí como condimento.

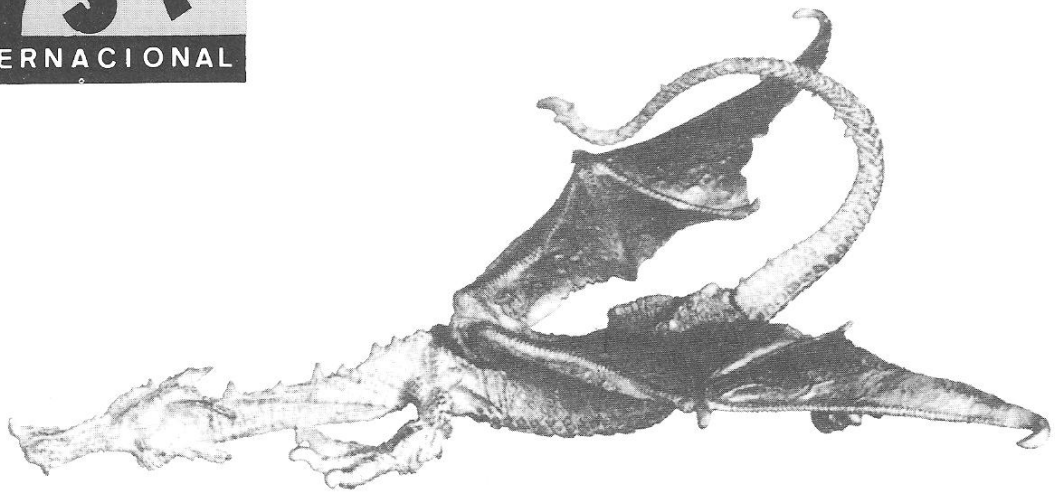
En este caso hago referencia a *Pensad en Flebas* (Martínez Roca, 2.200 ptas. del ala), primera novela de un ciclo de escenario común conocido como serie de la Cultura. Aquí tenemos otro conflicto *galástico* de fondo: la Cultura (de humanoides, inteligencias artificiales y simpatizantes) y los Iridianos (alienígenas y simpatizantes), pero con una diferencia: ambos bandos están igual de sonados y ambos se creen en posesión de la verdad. Vamos, que se llevan a parir sin remedio y van dejando planetas y culturas enteras por el camino. Como adelanto diré que es el primer *space-opera* en el que la protagonista se queda preñada y luego, encima... No, mejor no doy detalles, que *aluego* dicen que explico los finales. Eso sí, adelanto para los impacientes que las dos siguientes de la serie saldrán este año.

Hay que reconocer, claro, que ambas novelas, de haber sido publicadas en otra época, tendrían unas cuantas páginas menos. Cosas del mercado: no se puede tener todo. O quizá sí... No estaría de más comparar con otra señora novela publicada originalmente en el año 53 y que ha sido rescatada de un olvido inmerecido por los muchachos de Miraguano: *El síndico*, de C.M. Kornbluth (1.400 ptas.).

Kornbluth es mayormente conocido por *Mercaderes del espacio* (Minotauro), escrita en colaboración con Frederick Pohl y uno de los clásicos de la SF clásica. Su obra en solitario –espléndidamente representada por *El síndico*– recurría igualmente a una mezcla de la aventura con el contenido social, desarrollada con todo el encanto y la economía de medios de la SF de aquella época. Todo lo contrario a las dos tochanas anteriores y un contraste más que aconsejable, insisto. ●

JOC INTERNACIONAL

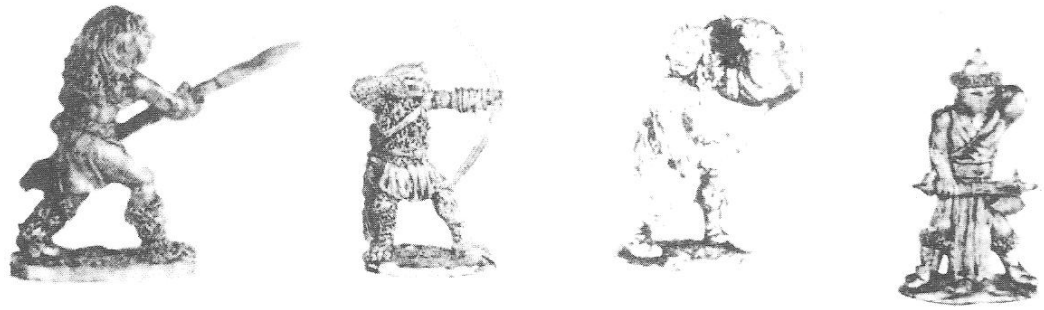
RAL PARTHA



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO

MetalMagic



Información y Catálogo:

c/. Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona

EL CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS

Vamos a por ello

Bueno, bueno, queridos pigmeos, un año más. Y una vez más el recién llegado ha traído bajo el brazo, como todos, un montón de buenas intenciones, claros objetivos, metas trazadas ... Por esto, hoy no voy a ilustraros sobre los grandes temas que hacen girar al mundo del rol, si no que intentaremos contaros algo de lo que pretendemos para este tan sobado 92. El riesgo de mostrar las cartas es que luego se te cae el pelo si no puedes jugarlas, pero nos arriesgamos.

Al empezar el año pasado, el equipo de redacción teníamos como principal objetivo el conseguir que el trabajo y responsabilidad de llevar esto adelante no se nos comiera y el consolidar la nueva imagen gráfica que le queríamos dar a la revista. Como siempre con cosas más acertadas que otras, ahí están estos seis números para que los juzguéis.

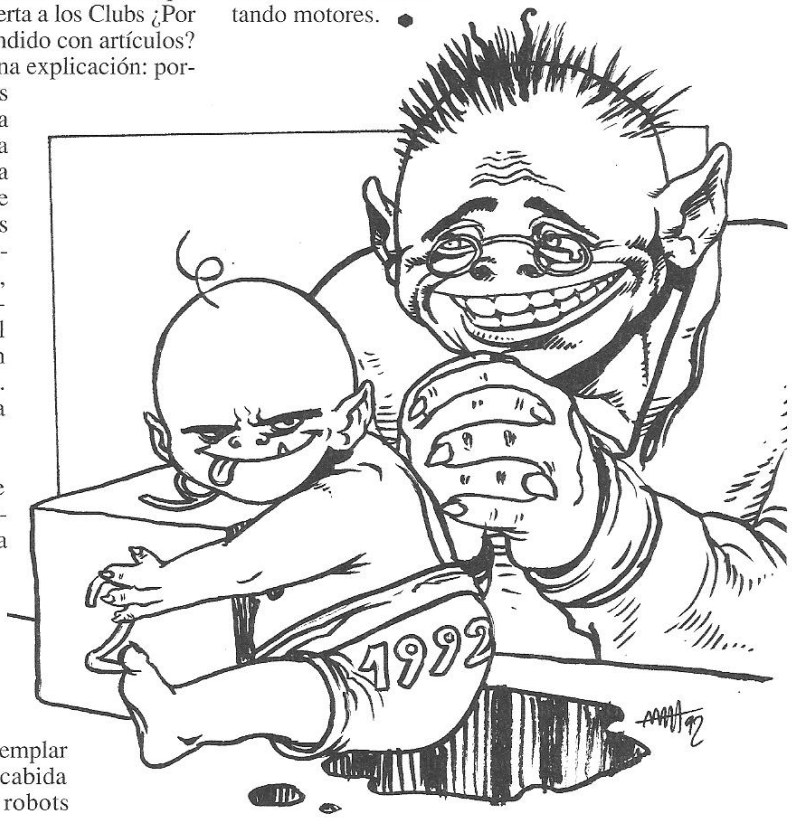
Nosotros también lo hemos estado haciendo, y hemos sacado nuestras conclusiones al respecto. ¡Eh! ¡Espera, no cambies de hoja! Tranquilo, no te vamos a atosigar con nuestras autocríticas y autoalabanzas, pero hemos llegado a la conclusión de que debemos plantearnos para este año el intentar cumplir con ciertos compromisos en los que, una vez más, va a ser imprescindible vuestra colaboración. Sin que el orden implique jerarquía, serían estos:

1º) No sé si habéis podido caer en ello, pero la gran mayoría de la gente que colabora con LIDER son de Barcelona ciudad ¿Por qué? Estamos orgullosos de saber que la revista llega y se lee por toda la península (incluso en unos pocos casos más lejos todavía); es un hecho que queda patente en nuestra ventana abierta a los Clubs ¿Por qué entonces esto no se ve correspondido con artículos? Sólo estamos dispuestos a aceptar una explicación: porque estáis más lejos y no os podemos estar tirando de las orejas cada semana. Pues aquí va nuestra primera buena intención del año: vamos a estar allí donde os mováis, donde organicéis jornadas, donde arméis ruido. Avisadnos con tiempo y contad con nosotros. Pero cuidado, entonces os conoceremos personalmente y empezará la presión moral para que os lancéis de una vez sin miedo a hacer más vuestra la revista. (Por cierto ¿se dará por aludida la gente de Zaragoza?).

2º) Vamos a conseguir hacer que cada número de LIDER os sea interesante a todos. Esto significa que, a pesar de la presión que ejercen las nuevas hordas de aficionados a los juegos de rol, no vamos a abandonar a los amantes del tablero y del plomo. Y dentro del rol, vamos a intentar hacer rodar todos los juegos disponibles en castellano, intentando que en cada ejemplar (salvo posibles especiales) tengan cabida tanto espadas como coches, tanto robots como demonios. Habrá una excepción en esta "democracia lúdica": Aquelarre. Desde el primer momento hemos hecho nuestra su causa y se le dará tribuna en la revista, sea con módulos, consultas o ayudas. El juego y Ricard se lo merecen.

3º y último) Vamos a intentar que nuestros más fieles lectores, los suscriptores, resulten premiados por su soporte y constancia. La verdad, no tenemos claro todavía como vamos a concretar el tema de ofreceros "algo más", pero lo vamos a hacer. Y acabaremos el año sin que llegue ni un ejemplar arrugado por correo, sin que nadie vea la revista en la tienda antes que en su hogar, y provocando que la gente se arrepienta de no haber cambiado esa triste cena (que luego se le repitió toda la noche), esos tres cubatas (que al final le hicieron estar más torpe cuando más control necesitaba), o ese día en el parque de atracciones (que al final llovió) ... por la suscripción a un año (¡todo un año!) de nuestra revista.

En fin, que vamos a por ello. Al menos con más vocación de honradez que muchos de estos políticos que están ahora calentando motores.



Los Secretos del Diablo

Sigue siendo increíble el número de cartas que llegan hasta LIDER pidiendo consulta sobre una u otra cuestión de Aquelarre. Qué pasa, ¿es qué no os lo habéis leído? A este paso vamos a tener que ponerle a Ricard un mostrador de información con azafatas.

por Ricard Ibáñez,
guardián místico del Braguero de Plata

¿Qué hay de nuevo, viejos? Espero que cuando se publiquen estas líneas los Demonios del Tercer Abismo (azuzados por mi buen Sarcoy) hayan tenido a bien publicar de una puñetera vez el suplemento **Rerum Demoni**, para que así pueda volver a poder salir a la calle sin tener que disfrazarme de lagarterana con bigote, por miedo a que me degüellen las hordas de fans que se amontonan en la puerta del piso. ¡Un retrasillo de unos meses lo tiene cualquiera, caramba!

Bueno. Y sin más preámbulos paso a ilustrar los puntos oscuros que según vuestras cartas tenéis sobre el preclaro texto de Aquelarre:

¿Se puede esquivar a más de un enemigo en una misma acción de combate?

Tal y como dice claramente en la pág. 25 del manual, con una acción de esquiva se evitan **todos** los golpes que pudiéramos recibir durante ese asalto de **un** solo enemigo, sean uno o ciento uno. Se supone que uno centra su atención en el tipo, y empieza a esquivar todos los golpes que le caen encima.

Ahora, si el tipo que esquivamos tiene un compañero que también nos arrea... pues mala suerte.

¿Qué efectos tiene pifiar un ataque?

Pues tal y como dice en la pág 21 del manual, que nos pase lo peor que nos podría suceder. El resto queda para la calenturienta mente del Dj: ¿Qué salga volando la hoja de la espada, quedándonos solamente con la empuñadura? ¿Qué el cinturón de los calzones elija este momento preciso para romperse, haciendo que nuestros pantalones bajen a manera de improvisado telón? ¿Qué la cuerda de la ballesta se rompa y, encima, nos dé en el ojo? Las posibilidades, como podeís ver, son infinitas...

¿Se pueden parar ataques de animales con armas y los animales parar ataques de armas?

Humm, humm. Buena pregunta. No está previsto en las reglas, así que tendrá que dejarse en manos de la lógica de cada Dj. Yo propondría que los bichos que carecen de una potente armadura natural intentasen esquivar los golpes en lugar de querer pararlos (a no ser que sean subnormales profundos) ya que es evidente que si intentas parar una espada con la pata desnuda vas a sufrir una herida. Respecto a si se puede parar un ataque de bicho (una mordedura, por ejemplo) poniendo el filo de un hacha por delante... en un principio sí, siempre que el bicho no sea lo bastante mal *parit* de colocarse previamente en ataque de melé. (Solamente como experimento, reto a los Djs a que enfrenten a los Pjs contra un grupo de osos asturianos, y que estos intenten entrar en Melé: ¡Es una carnicería!)

¿Se puede atacar a caballo con armas de tipo 3?

¡Hombre! Te recuerdo que las armas tipo 3 son las armas que se manejan a dos manos. Así que si las manejas no puedes sujetarte de las riendas, y te aguantas solamente con los estribos. Y encima, al ser armas largas y pesadas, al golpear con ellas te desequilibras con una facilidad realmente increíble... Yo te diría que no, aunque si me sacas un 01 en cabalgar y ese día me pillas de buenas, te prometo que me lo pensaré.

Una carga o embestida, ¿se para o se esquiva?

Las dos cosas. Ya sé que queda muy peliculero parar con una espada corta la carga de un lancero a caballo, pero alguna fantasmada le teníamos que meter al juego ¿o no? Si no estás conforme siempre puedes decir que, pese a haber desviado el arma con la parada, el pobre Pj es arrollado por la fuerza del empuje del caballo y su jinete. En ese caso te aconsejo que repases el daño que hacen los cascos de un caballo.

¿Se puede fallar una acción con un 100% o más?

Bueno, es difícil tener, en Aquelarre, más del 100% en algo, pero en un principio sí. El 00% se considera siempre pifia.

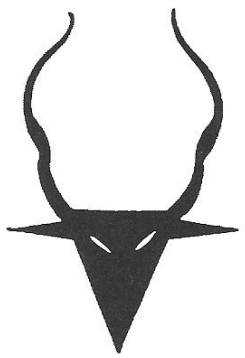
Los malus y bonus al ataque de la página 27, ¿son también a la parada?

Sí. Admito que fue una pequeña cagada mía, a la hora de redactar el texto definitivo. Bajo el apartado *Modificadores al combate* enumeré los diferentes bonus y malus "al ataque", cuando tendría que haber dicho "al ataque y parada". Prometo chafármela tres veces bajo una piedra de molino como penitencia, por mucho que proteste mi novia.

...Y por esta vez ya terminó.

Saludos a Eduardo Villalobos y Luis González, que han fundado la *Alta Orden de los Reales Jugdores de Rol Agaliaretph* en Valladolid (vuestro módulo es pequeño, pero admito que es simpático y con sustancia. Ya veremos qué hacemos).

Saludos asimismo a Daniel Zapater (al final tu módulo se publicó con tu primer seudónimo, sorry, fue un error de bulto por mi parte) y a Juan Miguel Machendo (¡a ver cuando me envías esa campaña de tres aventuras que estás haciendo sobre Aquelarre!) Respecto a lo de enviar a los Pjs a Africa, no tienes por qué inventarte ninguna cultura: existían en la época algunos imperios centroafricanos realmente prósperos, y la gente de la península tenía contacto con ellos: si consultas los libros, descubrirás que había un floreciente comercio entre Sevilla y Tombouctou. Las reglas de navegación... ¡Chico, me pones en un aprieto! No dudes que serán publicadas por aquí. De hecho, con un par más como tú, creo que voy a tener que dejar esto y dedicarme al cultivo de la patata.



Algo nuevo en M.B.T.

Mientras los aficionados a este juego esperan las novedades que se avecinan en M.B.T., el autor del artículo nos brinda la oportunidad de añadir dos nuevos blindados soviéticos a las filas de nuestros ejércitos.

por Andrés Asenjo

Era lógico suponer que *Avalon Hill* no daría de lado a este juego, y así ha sido. Ya empiezan a verse en el horizonte una serie de nuevos escenarios, ayudas e incluso juegos enteros que nos traerán el sabor táctico de la guerra moderna. Este es el caso de *I.D.F. (Israeli Defence Forces)* en el que se nos muestra una visión de los enfrentamientos entre árabes y judios en los últimos años. Este suplemento nos permite manejar estadísticas de los *Super Centurions, Super Sherman, transportes M3, T-62A, JS-III, Su-100,* etc, además de nuevos tableros, cuatro en total, cubriendo zonas de desierto y montaña.

Todo esto está muy bien pero como por desgracia aún falta algo de tiempo para que lo podamos disfrutar, trataremos de abrir boca con dos nuevas unidades de tanques para el ejército soviético: el *T-62E* y el *T-55M1*. A continuación te mostramos el orden de batalla de un par de batallones en los que aparecen representados estos dos carros de combate.

H.Q. del Batallón Acorazado

El CO se encuentra en el tanque. El XO se halla en el BDRM-2.

g. 1XT-62E (USSR-13A), 1XBDRM-2 (USSR-5B), 1X ACRV (USSR-6B/2). 151Cr-126Av-101Pr. Sin doctrina.

h. 1XT-55M1 (USSR-13B), 1XBDRM-2 (USSR-5B), 1X ACRV (USSR-6B/2). 146Cr-122Av-98Pr. Sin doctrina.

H.Q. de la Compañía

g. 1XT-62E, 73Cr-61Av-49Pr. Sin doctrina.
h. 1XT-55M1, 68 Cr-57Av-46Pr.

Pelotón (en un Regimiento Acorazado)

El CO se encuentra en uno de los tanques.
m. 3XT-62E, con doctrina. 165Cr-137Av-110Pr.
n. 3XT-55M1, con doctrina. 154Cr-128Av-103Pr.

Pelotón (en un Regimiento de Infantería Motorizada)

El CO se encuentra en uno de los tanques.
m. 4XT-62E, con doctrina. 220Cr-183Av-146Pr.
n. 4XT-55M1, con doctrina. 205Cr-171Av-137Pr.

USSR-13A T-62E

Peso: 41,1 tons.

Dotación: Cuatro; comandante, conductor, artillero y cargador.

Armamento principal: 2A20 U-5TS 115 mm. de ánima lisa.

Munición: 40-APFSDS, HEAT, HE.

Armamento secundario: 7,62 mm. coaxial, 12,7 mm. en la torreta.

Visores: Ruby laser.

Visores nocturnos: Intensificador de imáganes, lámpara IR/WL.

Motor: Diesel 12 cilindros, 580 caballos.

Velocidad máxima en carretera: 50 kph.

Equipo epecial: Blindaje espaciado en torreta, VIRSS, generador de humos por escape, lanzador de humo.

Esta es la última versión del carro T-62, que hizo su primera aparición en 1965. En la actualidad sólo forma parte de las divisiones tipo B y C. Su cañón de 115 mm. es capaz de lidiar con algunos de sus contemporáneos como el M60A3 y el Leopard 1. También incluye un refuerzo en la parte delantera/lateral de la cúpula en forma de herradura que le proporciona mayor defensa contra las armas CE. Este modelo ha sido actualizado y posee visores láser y equipo pasivo de combate nocturno.

USSR-13B T-55M1

Peso: 37 tons.

Dotación: Cuatro; comandante, conductor, artillero y cargador.

Armamento principal: D-10T 100 mm.

Munición: 43-HVAP, APC, HEAT, HE.

Armamento secundario: 7,62 mm. coaxial, 12,7 AAA.

Visores: Ruby laser.

Visores nocturnos: Intensificador de imágenes, lámpara IR/WL.

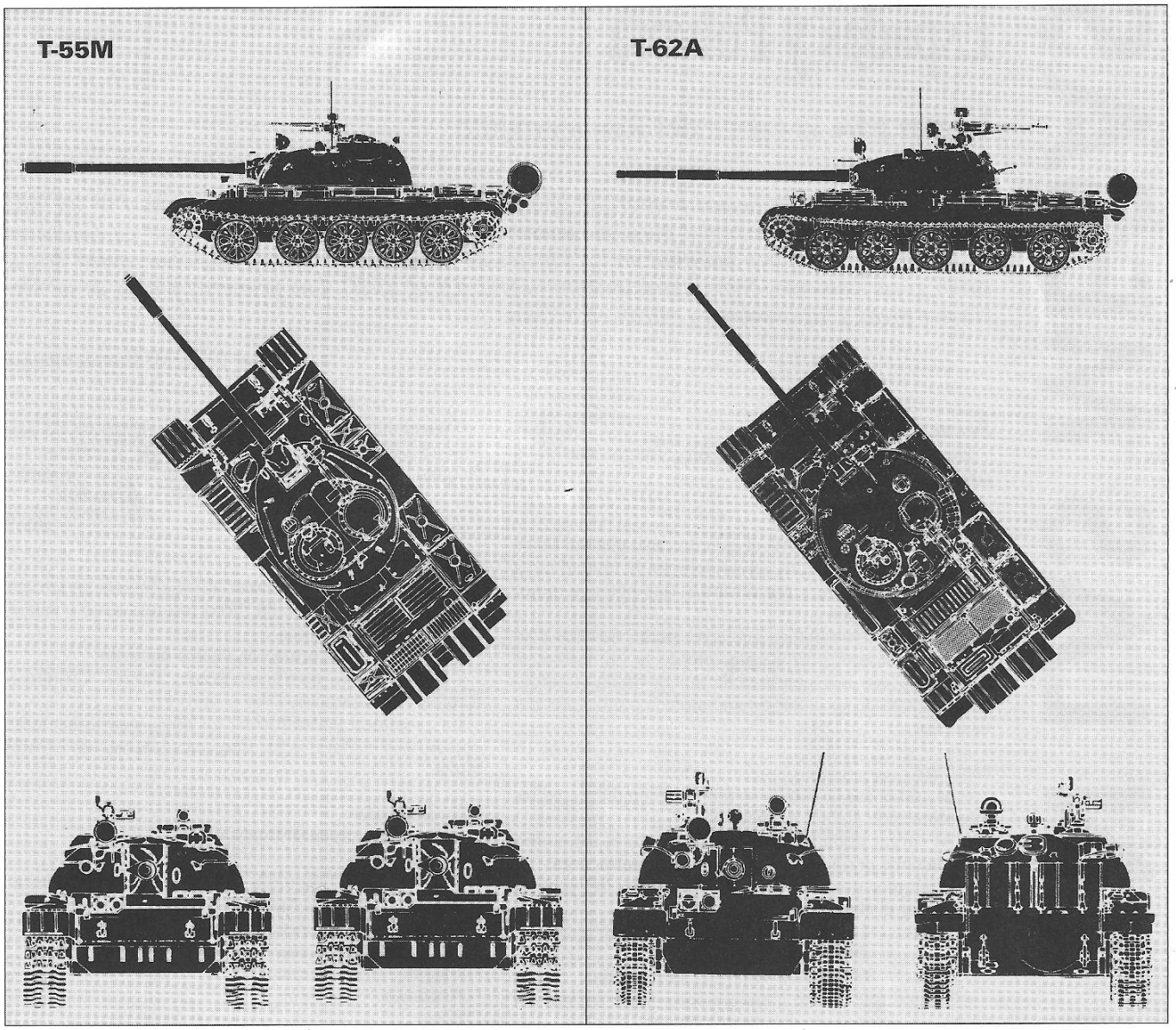
Motor: Diesel 12 cilindros, 580 caballos.

Velocidad máxima en carretera: 50 kph.

Equipo especial: Blindaje espaciado en torreta, VIRSS, generador de humo por escape, lanzadores de humos.

Esta es la última versión del T-55, e hizo su aparición en 1961. Es usado por las divisiones tipo B y C y, como el T-62, ya no es considerado un tanque de primera línea. Posee también nuevos tipos de armadura en la torreta. Los T-54/55 son los tanques más exportados por la Unión Soviética, y ahora se pueden encontrar en los ejércitos de más o menos 40 naciones.

Espero que estas estadísticas os mantengan entretenidos hasta que tengamos más datos y nuevos escenarios en los que probar las tácticas del combate moderno. ●



Club Europa - España

En U.S.A. The Europa Association
En AUSTRALIA Pacific Players
En GRAN BRETAÑA Europa Associations of the UK.
En CANADA Europa Associations of Canada

Cuando queremos, estamos en primera línia.

AHORA EN ESPAÑA, "CLUB EUROPA - ESPAÑA" (C.E.E.)
CENTRAL DE JOCS, c/. PROVENÇA, 85 - 08029 BARCELONA

Espadas y Pólvora

Reglas para la época del Renacimiento

En este número os hemos preparado una ración doble digna del mejor menú. Por un lado tenemos un conjunto de reglas para que rememores las batallas que tuvieron lugar en esa franja de la historia, tan poco habitual en los tapetes de juego, que podemos englobar, quizá demasiado genéricamente, como Renacimiento (siglos XII al XVII). Las primeras piezas de artillería, las picas y los arcabuces entran en acción.

por Jesús Mª Cortés Meoqui

Secuencia de turno

Desafíos, ordenes, movimiento, fuego, cuerpo a cuerpo, test moral.

Iniciativa y desafío

– La iniciativa la ostenta el ejército cuyo general tenga una puntuación más alta, en su defecto, la unidad cuya dificultad sea menor y por último el que obtenga mejor puntuación en 1d6.

– El general con menor iniciativa podrá desafiar a su oponente, si aquél no acepta, pierde la iniciativa; si acepta, láncese 1d6 siendo el de menor tirada el perdedor, y restará de su factor de iniciativa la puntuación del vencedor.

Ordenes

– Al comenzar la batalla se dibuja en un diagrama las direcciones de ataque y objetivos.

– Al cargar debe indicarse el objetivo; la infantería atacada debe permanecer; la caballería contracarga.

– Cualquier mensaje posterior que salga del general debe pasar el siguiente test:

Destino A	15 cm.: 10 %	Resultado igual o
	30 cm.: 30 %	superior, la orden
	60 cm.: 60 %	es recibida.

- General que se une a una unidad: -0,5% a todas las tablas, en el resultado que ha de obtener.
- Persecución y overlape:

Tras el cuerpo a cuerpo, la unidad victoriosa no perseguirá a la derrotada, o podrá overlapar si obtiene:

% igual o superior:	caballería 80%	-0,5% General
	infantería 50%	-0,5% Elite
		+0,5% Fanáticos

Formaciones

Infantería española e imperialista combate en tercios. Inglesa y sueca en batalla. Sólo los coraceros y roiters pueden usar la columna.

- El cambiar de formación cuesta un turno.
- Formaciones posibles: Erizo, Tercio, Columna, Batalla y Escaramuza. (Ver cuadro 1).

La caballería podrá formar en línea o columna (sólo coraceros y roiters) y los dragones además en escaramuza.

Movimiento

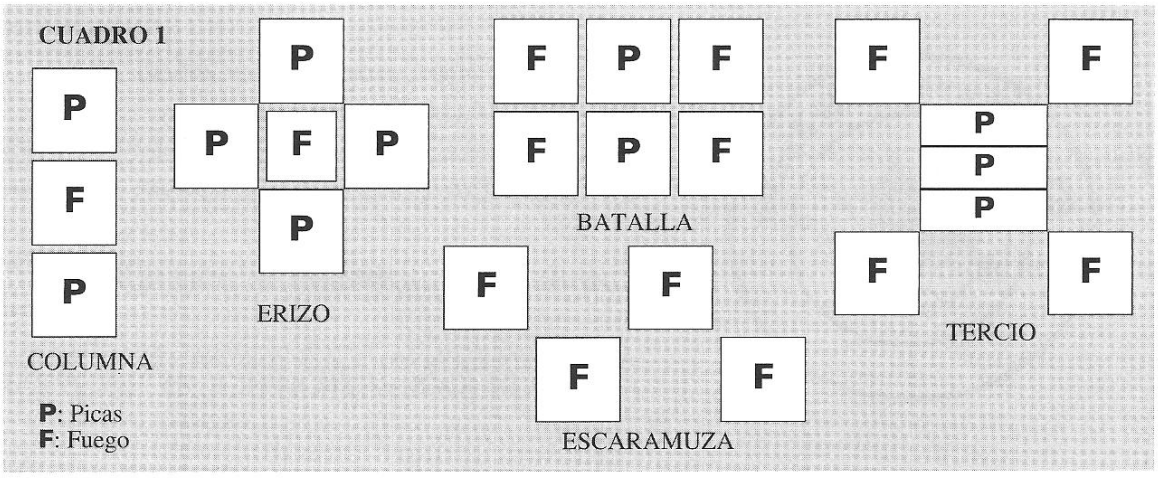
El movimiento es simultáneo.

– Distancias:

	Infantería		Caballería
Tercio	10 cm.	Columna	18 cm.
Columna	10 cm.	Linea	20 cm.
Escaramuza	15 cm.	Escaramuza	23 cm.
Batalla	12 cm.		
Artillería	10 cm.		
Erizo	3 cm.		

– Mover y disparar:

CUADRO 1



La artillería no puede mover y disparar el mismo turno. El resto de unidades pierden la mitad de su capacidad de movimiento.

– Movimiento en obstáculos y retroceso dando la cara:

Pierden la mitad de su capacidad; la caballería no puede atravesar obstáculos mayores (muros...), ni cargar a través de terreno difícil (bosque, edificios).

Desorden

Causas:

- Unidad atacada por fuego o cuerpo a cuerpo al cambiar de formación.
- Unidad atacada por fuego o cuerpo a cuerpo por flanco o retaguardia.
- Unidad atravesada por otra, que no sea en formación de escaramuza.
- Unidad que huye.

Efectos:

- La unidad desordenada sufre un punto de desgaste (PD).
- No puede atacar ni disparar.
- Si es atacada por fuego o cuerpo a cuerpo, láncese 1d6:

Test de Reacción

1 y 2 Huida (1 PD)
3 y 4 Retroceso
5 y 6 Sin efectos.

Huida:

La unidad retrocede en el turno siguiente dando la espalda al enemigo y en desorden. La artillería abandona los cañones. Sufren 1 PD. La distancia será la de movimiento en columna.

Cada turno que la unidad continúe huyendo, márquese 1 PD en su casillero. Test para detener la huida: al terminar el turno debe superar 50% o igualar ese resultado. El turno siguiente permanecerá detenida, pero organizada, pudiendo adoptar cualquier formación y defenderse cuerpo a cuerpo.

Retroceso:

La unidad en el turno siguiente mueve hacia atrás toda su capacidad en orden y se detiene, pudiendo al siguiente mover y combatir de nuevo. El retroceso es dando la cara al enemigo.

Eliminación de unidades

Al comenzar a cada unidad se le atribuye un nº de casillas (5 normal, 6 élite) que marcan su capacidad de desgaste, cada vez que sufre 1 PD se tacha una casilla. Cuando todas han sido tachadas, la unidad es eliminada.

Disparos

Prioridades:

- Si el general está con la unidad: cualquier enemigo, que esté a su alcance en primera línea.
- Unidad más próxima.
- Ángulo: 45º, midiendo desde el centro de la unidad que dispara a la base más próxima del blanco.

Alcance

	Largo	Corto
Mosquete, Ballesta	20 cm.	10 cm.
Arcabuz, Arco Corto	15 cm.	8 cm.
Arco Largo	25 cm.	10 cm.
Pistola, Jabalina	5 cm.	3 cm.
Cañón	30 cm.	10 cm.

Combate

Se produce por fuego o cuerpo a cuerpo. La unidad debe igualar o superar el porcentaje señalado en la tabla, de lo contrario, la unidad sufre 1 PD automáticamente, y debe hacer el test de reacción (si el resultado de éste es huida, se marcará otro PD).

– Ver tablas. La unidad de la izquierda debe superar o igualar el porcentaje indicado, cuando combate o sufre fuego en la unidad superior.

Test moral

Cuando una unidad ve a menos de 5 cm. a otra que huye, debe superar el siguiente test:

- Resultado igual o superior a 50% continúa sin problemas.
- Resultado inferior: 1 PD y hace test de reacción.
- Factores: - 0,5% ... General, élite, fanáticos
  + 0,5 % ... Mercenarios, unidad con tres PD.

Factores de combate

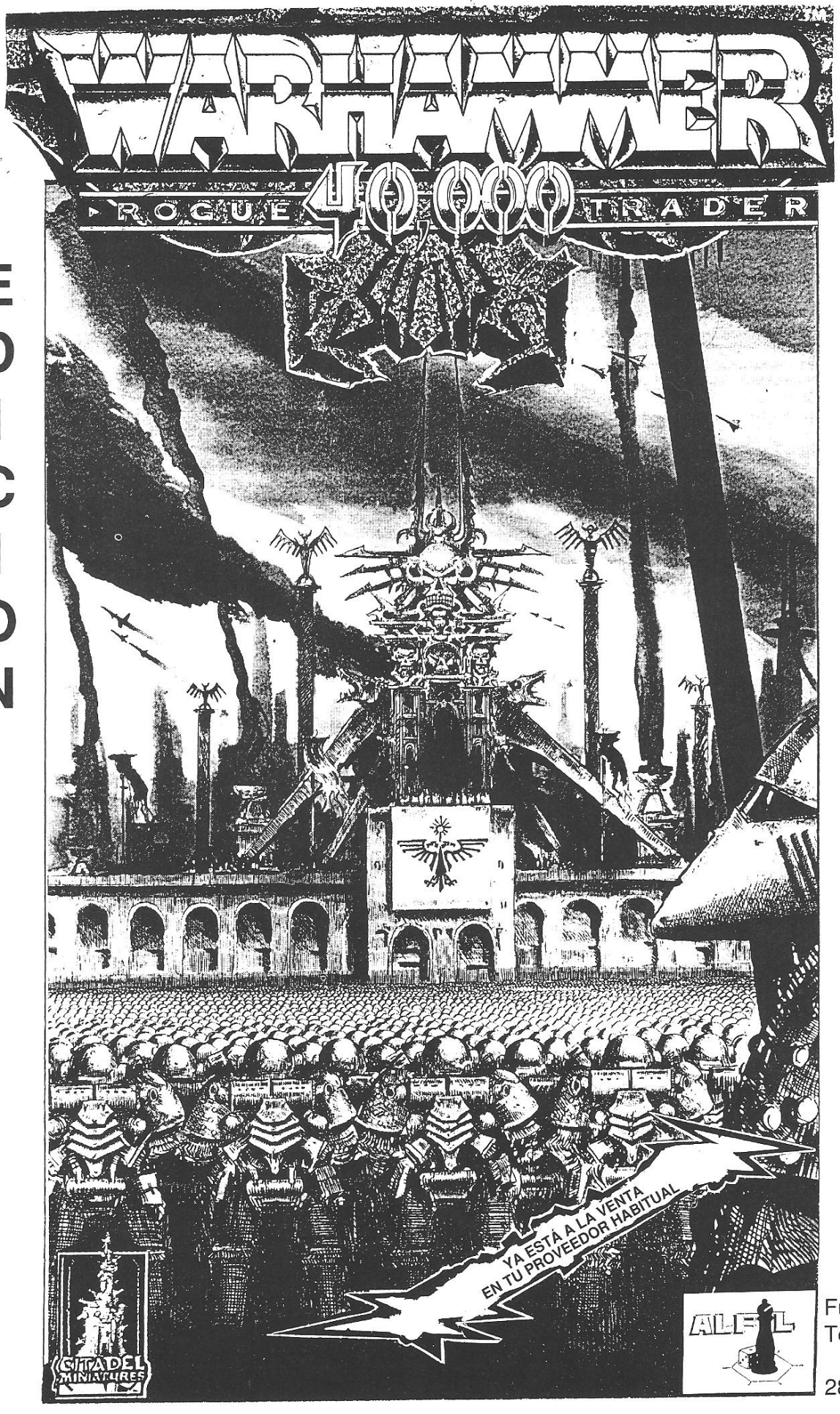
-0,5%: Elite, General
+0,5%: Mercedarios, Inferior Número
+0,10%: Caballería Enzarzada C.A.C. ●

Tabla de combate

		E	T	C	ES	B	PD	PT	CC	CL	A
E Erizo	Fuego d. l.*	20	25	20	20	40	25	35	30	40	35
	d. c.**	30	35	30	30	50	35	45	35	45	45
	Cuerpo a c.	50	70	80	45	70	80	90	25	10	x
T Tercio		20	25	20	25	35	25	30	20	25	30
		30	35	30	30	40	30	35	25	30	35
		30	50	45	30	40	65	80	45	40	20
C Columna		20	25	20	25	35	30	35	20	25	35
		30	35	30	35	45	35	40	25	30	40
		20	55	50	10	30	60	70	55	45	20
ES Escaramuza		10	15	10	15	30	15	15	10	20	10
		20	20	20	20	35	20	20	15	25	15
		55	70	90	50	75	70	85	80	75	20
B Batalla		15	20	15	25	25	25	30	10	20	25
		20	25	20	30	35	30	35	15	25	30
		30	60	70	25	50	75	80	65	55	20
PD Protección Débil		15	15	15	15	20	15	20	10	15	15
		20	20	20	20	25	20	25	15	20	20
		20	35	40	30	25	50	55	15	10	x
PT Protección Total		10	10	10	10	15	10	10	x	x	10
		15	15	15	15	20	15	15	x	x	15
		10	20	30	15	20	45	50	x	x	x
CC Caballería Columna		20	25	20	25	40	25	35	20	35	35
		30	35	30	30	50	35	40	25	40	40
		75	55	45	50	35	85	x	50	60	10
CL Caballería Línea***		15	20	15	20	35	35	40	15	30	15
		20	25	20	25	45	40	45	20	35	30
		90	60	55	25	45	90	x	40	50	20
A Artillería		10	15	10	15	10	20	25	15	30	25
		15	20	15	20	15	25	20	20	35	30
		x	80	80	80	80	x	x	90	80	50

* d. l.: Distancia larga. ** d. c.: Distacia corta.
*** % igual o superior: Contraria % inferior: +1PD y Test de Reacción

EDICION



EN CASTELLANO

Fundadores, 9
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

La Batalla de Rocroy

Los últimos coletazos de la guerra de los Treinta Años mantenían un combate desesperado entre Francia y España; los tercios descendieron desde Flandes para apoyar la causa de la nobleza gala, celosa de su autonomía y que había visto como Richelieu iba mermando sus privilegios y tesorería en favor de un poder monárquico absoluto y centralista. Al joven Duque de Enghien (posteriormente más conocido por Conde) le correspondió acudir en auxilio de la plaza fuerte de Rocroy, sitiada por las fuerzas españolas.

por Jesús M.ª Cortés Meoqui

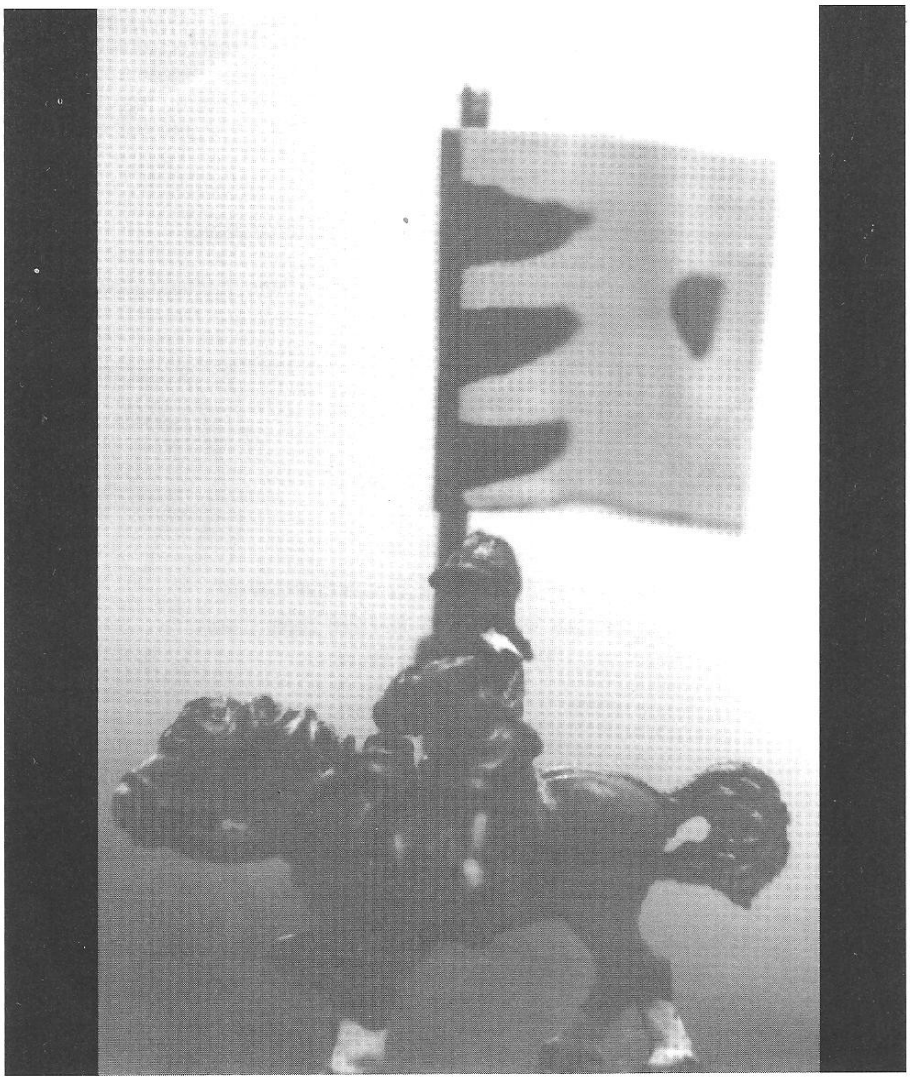
El reglamento de 1536, redactado por el propio Carlos V, había sufrido una evolución dictada por más de un siglo de continuo batallar. La filosofía manaba de las antiguas falanges de Alejandro Magno, al contrario que la táctica más flexible de Gustavo Adolfo de Suecia, inspirado en las cohortes romanas.

Cada Tercio estaba formado por quince compañías de entre 200 y 300 hombres cada una, dando así un teórico de 4.000 hombres que en la realidad oscilaban de 1.000 a 2.500.

Tres armas se utilizaban en el Tercio: arcabuces, mosquetes y picas; de estas últimas se daban dos clases: las "picas secas", sin armadura de protección corporal, y los corseletes que ocupaban las primeras líneas, cubiertos de coraza y por ello percibían un sueldo superior. La proporción aproximada era: 2/4 partes de piqueros, la mitad de los cuales eran "picas secas", 1/4 de mosqueteros y otra parte de arcabuceros. Las armas de fuego se desplegaban en las esquinas del cuadro de piqueros, similares a las torres de un castillo.

Al mando de cada Tercio se hallaba un Maestre de Campo, del cual tomaba el nombre, salvo algunos Tercios que se conocían por su vestimenta (Los "Monaguillos" iban de morado), su plaza de origen ("Sicilia") etc. Los soldados que se encuadraban en esas unidades pertenecían a todas las naciones del imperio (italianos, valones, germanos...), aunque los veteranos españoles (cada vez menos en número) constituyeron siempre el corazón del ejército.

La uniformidad en campaña casi no existía y se diferenciaban los contendientes por contraseñas e insignias que lucían en sus ropas. Cada compañía se distinguía por los colores de su bandera, sobre la cual destacaba la cruz roja de Borgoña. El guión o bandera real del Tercio era rojo y ostentaba el escudo del rey o alguna imagen religiosa.



Rocroy

Hemos dejado a los españoles a las puertas de Rocroy, bajo el mando de Francisco de Melo; pronto se supo en el campamento sitiador la proximidad de las tropas francesas, por lo que Melo tuvo que suspender el ataque a la plaza y volver el frente para presentarlo a los recién llegados. Condé disponía de 23.000 infantes apoyados por 12 cañones y 7.000 jinetes. Los españoles eran 26.000, 16 piezas de artillería y similar número en caballería.

Los franceses dispusieron el orden de batalla en dos filas de centro, que mandaba Espernau, flanqueadas por dos alas de caballería. Tras el centro se formó una tercera línea de reserva de cuerpos alternos de caballería e infantería mandada por el Barón

de Sirot; el frente cubría dos kilómetros y medio.

Los españoles siguiendo la táctica tradicional formaron un grueso núcleo en el centro con los Tercios, distribuídos en 4 filas, de tal modo que ocupaban sólo 800 metros; los flancos quedaban igualmente cubiertos por la caballería. Bajo Melo estaban Fontaine, al mando del centro, Alburquerque con el ala izquierda e Isemburg con los escuadrones del ala derecha.

La batalla

El primer ataque francés, hecho por la caballería de las dos alas, fue rechazado pero los coraceros galos se reagruparon realizando una segunda carga. Esta tampoco tuvo mejor fortuna y debieron retroceder abandonando algunas piezas de artillería. Los franceses, tras los fracasos sufridos, comenzaban a desbandarse cuando el propio Condé, al mando de la reserva de caballería, atacó al abrigo de un bosquecillo que le ocultaba de la vista enemiga la retaguardia de Alburquerque, quien sorprendido en pleno recuento del botín halló la salvación en la fuga. Sólo el fuego artillero español logró estabilizar la posición original tras un duro trabajo. Esta maniobra dió respiro al centro francés que, apoyado por las reservas, arremetío contra la derecha española con éxito, poniendo también en fuga a la infame caballería.

Atrapados en la tenaza, los infantes españoles soportaron tres ataques sin retrocesos, siendo aniquilados.

La batalla, iniciada al clarear el día, concluyó a las 10 de la mañana. El último ejército veterano español había sufrido 7.000 muertos, 5.000 prisioneros y la captura de 200 banderas y todos los cañones. Los muertos franceses eran 4.000. Como muestra del valor desplegado señalemos que un francés interrogó a un moribundo soldado español sobre cuántos hombres tenía el ejército derrotado, a lo que éste respondió "contad los muertos".

Rocroy en Wargame

Terreno: es llano, limitado al norte por la ciudad asediada de Rocroy y al sur y este por colinas boscosas, que limitan el movimiento pero no desordenan ni impiden cargar a través de ellas, tal y como lo hizo la caballería francesa. Al oeste unas marismas hacen la zona prácticamente infranqueable.

Tropas: La Caballería Imperial (coraceros, escopeteros y "caballos corazas") es de muy baja calidad, con tendencia a la indisciplina (así pudo ser aniquilada el ala izquierda), frente a los excelentes jinetes franceses (el jugador puede desplegar al principio una unidad de caballería oculta en el bosque de la ladera, para representar la carga de Condé que salvó el día) que gozaron de mayor disciplina y facilidad para reagruparse a pesar de ser rechazados hasta tres veces.

Dentro de la infantería dividiremos los Tercios en españoles –aproximadamente la mitad– veteranos y resistentes, y extranjeros (calificados a efectos del test de moral como mercenarios, bien entrenados pero de escaso entusiasmo). Los infantes franceses tendrán una calidad media, bien entrenados y con moral normal. Tal vez sea conveniente primar la moral francesa de la reserva compuesta por la nobleza, y hacer un test de moral a los Tercios extranjeros cuando la caballería imperial sufra su primer descalabro.

Mandos: Las cualidades de Condé son superiores en carisma y habilidad táctica a Melo, por lo que tendrá más facilidad a la hora de enviar órdenes y de que éstas sean aceptadas por el destinatario; así como un plus cuando encabece personalmente algún ataque.

Condiciones de victoria:

Franceses: desalojar a los imperiales de las inmediaciones de Rocroy destruyendo su caballería.

Imperial: Causar más de 4.000 bajas a los franceses y mantener el asedio.

Reglas, escalas y figuras:

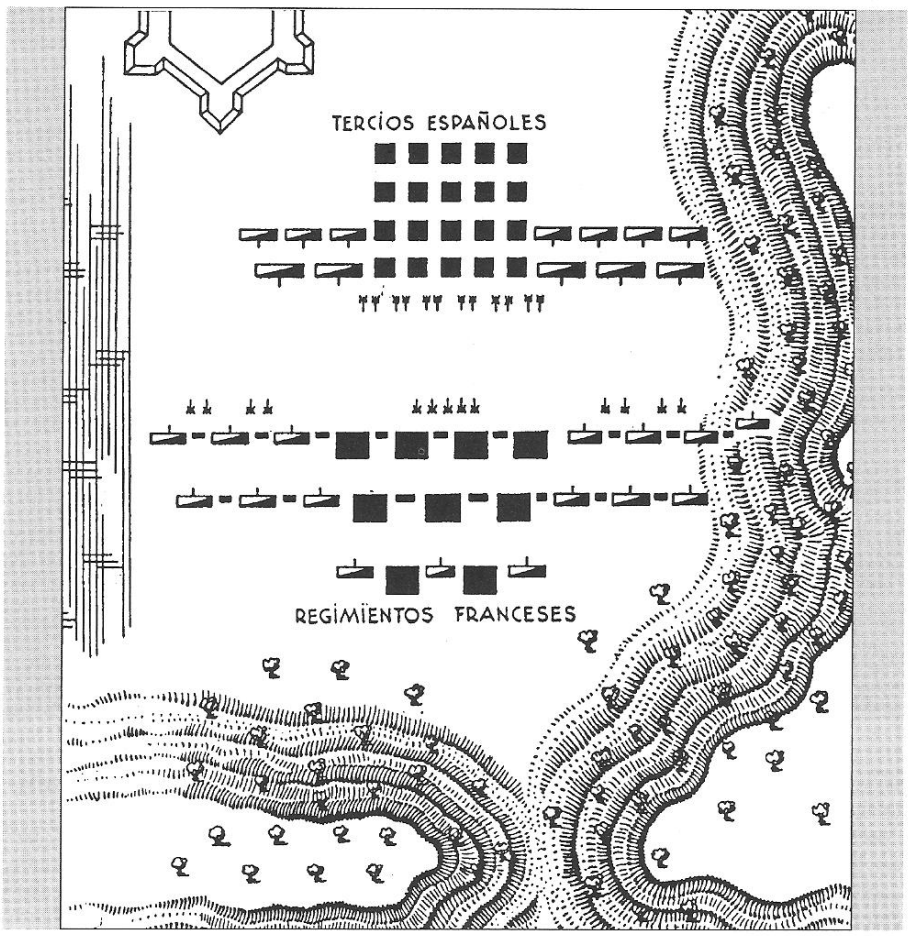
Además de las reglas que aquí publicamos, en castellano, Ediciones 3D distribuye "Lasquenete". Si dominas el inglés son también recomendables las del WRG; Tabletop Games editó "Tercio", que particularmente considero complicadas y lentas.

La escala recomendada es de 1:100, pues sinó será muy difícil reunir el número de figuras requerido.

En 5 mm. Heroics & Ros tiene figuras de metal, en 15 y 25 mm. Minifigs y Essex cubren perfectamente todas las necesidades. En plástico Revel está ampliando su excelente serie de la Guerra de los Treinta Años, que encajan a las mil maravillas.

Bibliografía:

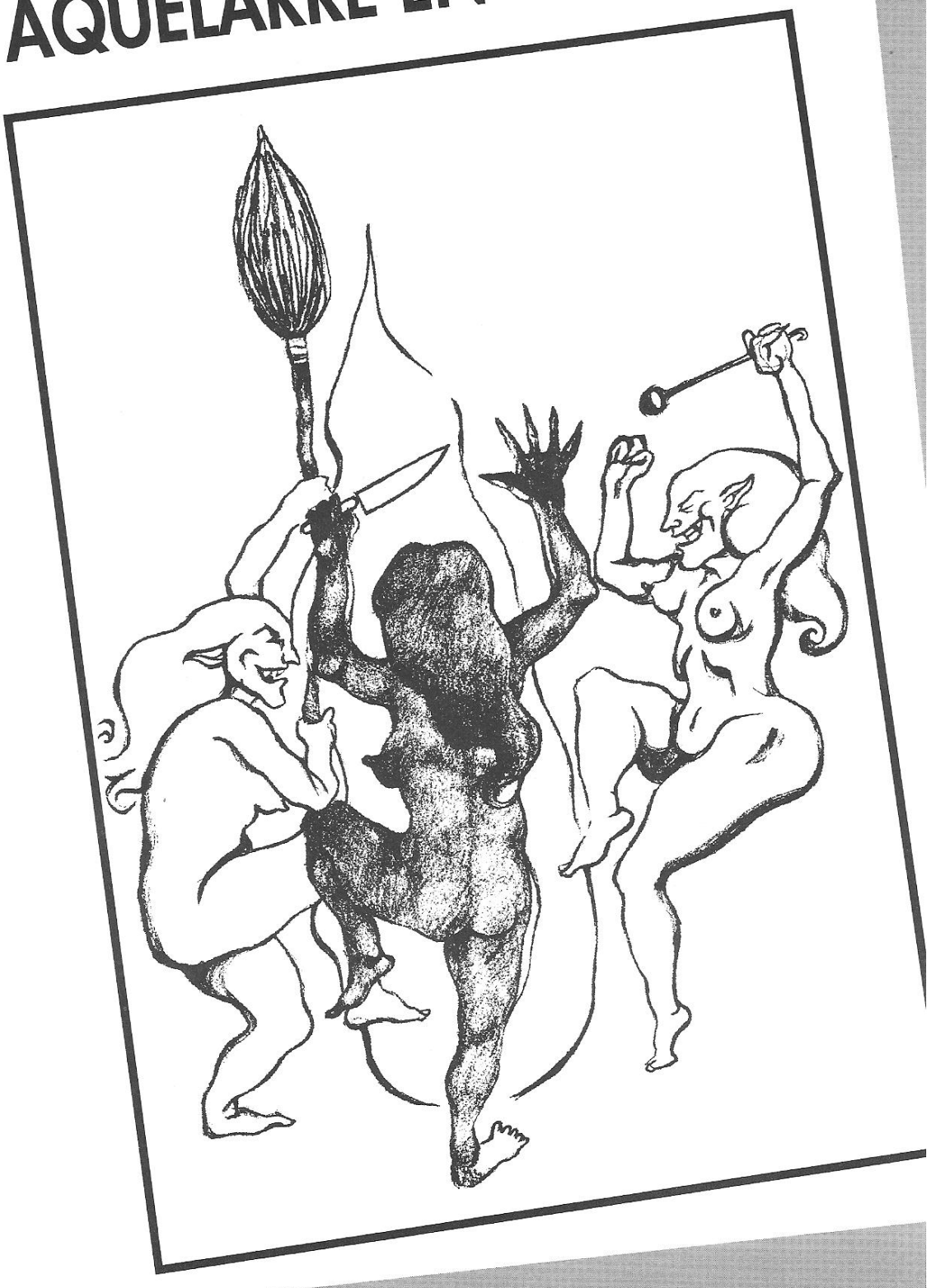
Los Tercios: Quatrefarges.
The Army of Flanders: Parker.



Disposición de las tropas españolas y francesas al comenzar la batalla de Rocroy.

dossier

AQUELARRE EN EUZKADI



DOSSIER

Akelarre en Euzkadi

Desde mi punto de vista si hay un juego que realmente nos transporta a un mundo fantástico pero a la vez cercano, es Aquelarre. Pocas veces un juego permite mejor el escarbar dentro de nuestro propio pasado mitológico, y encontrar joyas que hacen las delicias de cualquier jugador, o curioso. Con la intención de desarrollar en esa dirección el juego se ha realizado este Aquelarre vasco, como inestimable ayuda para todos los que quieran profundizar en el mundo mitológico hispano buscando detalles que den más «realismo» al juego. No creemos que éste sea el único dossier de este tipo que aparezca en nuestras páginas.

por Ricard Ibáñez

Mi difunto padre, que en algunas cosas era bastante sabio, solía repetirme de tanto en tanto: "Ricard, nunca asomes demasiado la cabeza, porque te la pueden cortar"... Bueno, en realidad no hacía referencia a la cabeza sino a otro apéndice del cuerpo masculino, más carnoso y más... bueno, dejémoslo.

Esto viene a cuento que, cuando mi buen amigo Cels Piñol me dijo en Sitges, el septiembre pasado, que le habían comentado que yo no tenía ni idea de Mitología Euskera, cuando me escriben lectores de Aragón diciendo que apenas nombro su tierra, o cuando en la Facultad me acusan de cometer errores históricos flagrantes... lo único que puedo hacer es agachar la cabeza con la mayor humildad y admitir que tienen razón. Y reconocer que soy culpable del Pecado de la Ignorancia.

Gracias a Dios, hay tipos que te salvan el pellejo de tanto en tanto, ya que saben más que tú. Y una buena prueba de ello lo tienes en estas páginas. A Fernando Cartón y sus amigos les gustó Aquelarre (gracias a Dios) pero encontraban que ciertos aspectos del mundo mágico vasco se habían tratado de una manera muy superficial, o no se habían tratado en absoluto. Y, tras enviarnos unas cartas, empezaron a trabajar. No está dicho todo lo que se podría decir sobre el País Vasco, pero hay más de lo que se había dicho hasta ahora desde las páginas del manual. Y nadie dice que tengamos que detenernos aquí.

Cuando escribo estas líneas son las 5:45 h. de la madrugada del día 12 de Enero. *Danza Macabra* está casi terminado; sólo me faltan darle unos retoques al último módulo, y trabajar un poco con el equipo de *playtesters* para pulir los detalles finales. Y con él termina la programación que en su día le entregué a Francesc Matas, mi muy apreciado editor. ¿Ahora qué? El futuro de Aquelarre está en vuestras manos. ¿Hacia dónde queréis que vaya Aquelarre? ¿Os gustaría que empezaran a salir suplementos de cada región de nuestra geografía? ¿O sería mejor empezar a hablar de Africa, Europa, Asia? ¿Unas reglas para jugar Aquelarre en los siglos XVI y XVII, con la Inquisición de por medio? ¿Y por qué no Aquelarre en el Nuevo Mundo? ¿O en el año Mil, con la psicosis colectiva del Fin del Mundo? ¿Hablamos de Al-Andalus? ¿O mejor publicar mapas y documentación seria de ciudades de la época, como Barcelona y Toledo?

Está en vuestras manos. Escribidme, por favor. Al fin y al cabo, Aquelarre dejó de ser mi juego cuando lo entregué a la imprenta. Ahora es el juego de todos los que lo juegan. Ahora es **vuestro** juego.

Ya me diréis qué diablos hacemos. ●

naipe

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

ESPECIALISTAS
JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMÁTICOS
EXCLUSIVOS
PUZZLES DE MADERA
Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

Conjuros, Mitos y Leyendas del País Vasco

Dejémonos de presentaciones y vayamos al grano. Aquí tienes algunos de los más destacados mitos del pueblo vasco para que a partir de ahora vivan en tus aventuras.

por Fernando, Dm de los "Siete Magníficos Donostiarras"

En este primer informe se presentan una serie de mitos y leyendas del País Vasco, junto con dos conjuros basados en usos y costumbres de la gente que poblaba esa zona durante la Edad Media. La información ha sido recogida del Diccionario Ilustrado de Mitología Vasca, de D.J.Mª Barandiarán, todo ello retocado, permitiéndonos alguna licencia poética y añadiendo alguna que otra pincelada de nuestra propia cosecha.

Conjuros

Invocar a Aidegaxto: (Hechizo de nivel 5)

Tipo: invocación.

Componentes:hierba *Rumex Crispus* (comúnmente conocida como acedera), cuatro velas, hueso de Mairu en polvo.

Caducidad: no aplicable.

Duración: no más de 1d4 horas.

Descripción: Aidegaxto es el genio de las tormentas y de las tempestades; él las dirige y las forma. Se le supone cierta relación con Frimost, aunque goza de un amplio margen de acción siempre que en su obrar no perjudique los intereses de éste.

La invocación se realizará siempre de noche y al aire libre. El procedimiento es el siguiente: el mago debe encender las velas y con parte de la cera de una de ellas trazar en el suelo un círculo, lo suficientemente amplio para contener al mago; colocando después cada vela en un punto cardinal y espolvoreando una pizca de polvo del hueso de Mairu en la llama de cada una de las velas. Durante todo el proceso debe recitar una letanía prescrita para este conjuro.

Finalizado el proceso anterior en pocos minutos se presentará Aidegaxto. El mago podrá conseguir de él todo aquello que competa al poder del genio, destacando estos tres favores:

- Tormenta común: Produce la típica tormenta invernal con fuertes vientos (55-72 millas hora), granizo y lluvia. Arruinan campos y cosechas pudiendo causar alguna que otra desgracia personal.
- Tormenta con aparato eléctrico: Bajo estas tormentas existe la posibilidad de que los Pjs sean alcanzados por un rayo. El mago puede designar una persona como blanco del rayo y sólo una por tormenta, teniendo el resto de los Pjs el 05% de ser alcanzados (aumentado hasta 25% en el caso de que lleven objetos metálicos). El que es alcanzado tiene derecho a una tirada de RESx1. Si la saca sufre 1d8 e inconsciencia durante tres horas. Sino muere.
- Niebla mortal: Espesa niebla que surge del mar y que tiene la facultad de contagiar la peste dentro de su radio de acción. Ocupa un volumen variable; desde un pequeño bosquecillo (300m x300m) hasta una gran ciudad como Barcelona en la época. La niebla se desplaza a 3m por asalto, aunque el invocador puede mantenerla estacionaria en un lugar mientras no haya nada que lo impida, fuertes vientos por ejemplo.

En todos los casos el mago debe portar en la mano un manojo de *Rumex Crispus* con el que indicará a la tormenta o a la niebla la dirección que quiere que tome. Si el mago es interrumpido en su labor el hechizo se pierde, en cambio si el hechizo ya estuviese activado el mago perdería el control sobre la tormenta, de todas maneras la tormenta o la niebla permanecen durante 1d20+5 asaltos. La tormenta se desplaza también desde los 3 m por asalto hasta 72 millas por hora, aunque puede permanecer estacionaria durante su duración.

Aidegaxto aparece en forma de una gran nube negra y tormentosa que habla con voz grave y atronadora. Puede estar cuatro horas en la tierra o abandonarla antes si ya no lo necesitan. Existe un 10% de posibilidad de que Aidegaxto no acepte los ruegos del mago, reaccionando de malos modos (al gusto del DJ).

Protección contra rayos: (Hechizo de nivel 2)

Tipo: Talismán.

Componentes: Hacha o manojo de ustaibelar (hierba del arco iris)

Caducidad: hacha- no aplicable

ustaibelar - el tiempo que tarda en secarse (2 días)

Duración: la misma que la tormenta.

Descripción: Sirve para proteger una casa o persona de la furia de una tormenta, principalmente de las convocadas por Aidegaxto. El hacha ha de ser colocada en la puerta principal de la casa, o si la rodea un cercado o muro en la puerta de los mismos, con el filo hacia arriba a la vez que se recita una letanía en Euskera. Hecho esto basta con dejarla con el filo hacia arriba y la casa queda protegida contra rayos. En el caso de que la protegida sea una persona la hierba ha de ser atada en un manojo a la cintura de la persona que se quiere proteger a la vez que se recita la ya mencionada letanía.

Mitos y Leyendas

Idinarru

Se trata del pellejo de buey que en forma de saco es utilizado como medida de cereal y como sitio propicio para guardar monedas y tesoros. Es un mito muy difundido entre la gente corriente, que conoce los lugares por los que se cree andan repartidos, pero que aunque han sido afanosamente buscados nadie ha podido conseguir ni una mísera moneda (aunque no pienso que él que lo haya hecho lo vaya por ahí divulgando; la Edad Media es una época muy insegura).

Normalmente suelen estar guardados por genios o entidades sobrenaturales (ánimas errantes y gnomos), además de las trampas dejadas por el dueño.

Lugares en los que se cree que hay ocultos idinarruak son caseríos, cuevas, dólmenes... e incluso enterrados bajo peñas. Pueblos del País Vasco cuyos alrededores pueden albergar grandes tesoros de este tipo podemos citar Aizpitarte (Rentería), Atxubi, Igozmendi, Auza...

Una buena base para una posible aventura.

Itzularri

Mito íntimamente ligado con el de Idinarru. Son grandes piedras de vuelcos, e incluso dólmenes en las que es fama que existen inscripciones que excitaron la codicia de la gente. Algunas, la mayoría dejan entrever que bajo ellas se puede hallar un gran tesoro (normalmente un idinarru),

otras son una mala jugada del destino, que más servirá para despistar a los Pjs que para ayudarles.

No sé sabe quien es el autor de las inscripciones, ni si son muy antiguas o aparecen al azar. El Dj las puede utilizar para confundir a los Pjs o ayudarlos a descifrar algún punto clave del módulo que están jugando.

Mairu

Así se denomina a los hombres paganos y niños sin bautizar. Los huesos del brazo de un Mairu son utilizados como antorchas para alumbrar ritos nocturnos en brujería. Se cree que tienen propiedades misteriosas, como la de adormecer a los habitantes de una casa en la que se haya encendido uno de ellos. Los que estén en la casa deben hacer una tirada de RESx3 con un malus de -15 sólo si el hueso ha sido encendido entre el atardecer y el amanecer. Aquellos que no superen la tirada caerán en un profundo sopor (lleno de pesadillas si es de noche) del que no saldrán antes de doce horas. Si un Inguma los usa en conjunción con su poder para provocar pesadillas todo aquél que respire el humo que produce el hueso (colocado en la habitación de la persona que el Inguma esté intentando volver loca), soñará lo mismo que la víctima del Inguma.

El humo se extiende a razón de tres metros cúbicos cada 2 asaltos, y permanece por regla general 1d20 minutos de tiempo de juego después de que haya sido consumido todo el hueso, a no ser que se airee la habitación, que lo hará desaparecer en 1 asalto. Los huesos de Mairu solo pueden encontrarse en cementerios paganos, como los de los gentiles (explicados de forma detallada en el informe segundo). Dar con uno de estos cementerios es algo muy difícil, una aventura por sí misma. En el otro informe se especificarán los posibles asentamientos de gentiles, lo que dará a los Pjs un lugar donde comenzar a buscar.

El Cazador Errante

La leyenda del cazador, que por diferentes razones se ve obligado a perseguir eternamente a su presa, es un mito muy difundido en casi todas las culturas, por lo que no es privativo de País Vasco, sino que puede aparecer en cualquier lugar de España aunque con algún rasgo en especial.

En Euzkadi se le conoce con diferentes nombres: Martín-Abade, Juanito-Txixtularia, Errege-Salomón, Mateo-Txistu.

Es destacable entre todos Mateo-Txistu.

Mateo-Txistu

Se cuenta que en Ataún había un sacerdote muy aficionado a la caza. Estando celebrando misa, se apercibió de que había una liebre. Dejando la misa sin terminar, soltando los perros corrió tras ella.

Como castigo nunca más volvió, pero se asegura que muchos han visto su sombra a la luz de la luna, y oyen los ladridos de los perros que persiguen sin descanso a la liebre, por toda la eternidad.

Su zona de aparición es el valle de Ataún y su momento son las noches de luna llena, noches en las que en Ataún a nadie se le ocurriría salir de casa. El cazador errante no tiene características y los rasgos físicos que en él se pueden adivinar son los de una sombra humana, acompañada por una jauría de sombras perrunas que no cesan de aullar y ladrar.

Todo aquél que esté en un radio de 9 m del lugar en que aparezca Mateo-Txistu y pueda verlo, oírlo o ambas cosas, está sujeto a una tirada de RR. Si no lo supera el Pj se verá impelido por una fuerza extraña a seguir al fantasma, incapaz de ver, oír o sentir algo que no sea él corriendo hasta caer extenuado (ver más adelante), hasta que algún obstáculo lo detenga (ver más adelante) o hasta que muera de puro cansancio (existen un 10% de posibilidades de que así suceda; esta tirada de comproba-

ción se realizará en el momento en que el Pj caiga extenuado).

Los métodos para escapar al encantamiento del cazador errante son evidentes: no permanecer en el círculo de influencia de Mateo-Txistu, (si se ha sacado la tirada de RR se disponen de 2 asaltos hasta verse obligado de nuevo a tirar por RR), o cerrar los ojos y bloquear los oídos de cualquier manera. Es importante recordar que sólo está obligado a tirar por RR aquél que se encuentra en el área de influencia y puede ver u oír la aparición.

El resto de las leyendas sobre el cazador errante en la base son casi lo mismo, por lo que las características y modo de actuar en estos casos es similar, aunque puede que existan rasgos especiales en cada personaje. Esos quedan dentro de la capacidad de desarrollo del Dj.

Más arriba, al citar las consecuencias de un encuentro muy próximo con Mateo-Txistu, se han dejado dos cosas sin desarrollar que explicamos ahora:

Extenuación

Como ya se ha visto un Pj que cae bajo el influjo del Cazador Errante se pone a correr como loco en pos de él, a la máxima velocidad que le permitan sus piernas (unos 12 m por asalto). Consecuencia lógica de esto es que, de no ser que medie algún obstáculo (humano o no) que le impida seguir, llegará un momento en que el Pj se canse, e incluso pueda morir de un infarto. Esto se puede controlar de la siguiente manera: después de correr tantos asaltos como el valor de su RES el Pj deberá hacer una tirada contra su RESx3. Cada vez que falle se le restará uno a su RES (de manera no permanente). Cuando la RES llegue a cero caerá extenuado e inconsciente (o muerto si al tirar el % sale 10 o menos) y se recuperará en 1d3 horas, libre ya del influjo del Cazador Errante.

Obstáculos

Como antes se ha dicho, aquél que persigue a Mateo-Txistu ni ve ni oye otra cosa que no sea al Cazador Errante y su jauría. Esto conlleva grandes peligros. Los choques contra objetos que se interpongan entre el Pj y su perseguido, debido a la velocidad del Pj y su estado (¿os habéis lanzado alguna vez, contra una pared con la velocidad del sprint final de una carrera?, no os lo recomiendo), le causaran 1d3 puntos de daño, con un 50 % de conmoción (se despertará tras 1d3 horas). Las caídas sólo producirán 1 punto de daño, aunque con caídas me refiero a aquellas llamadas de tropezón, no a las caídas desde alturas considerables (2m o superiores), que vienen explicadas en el manual en la página 63.

Tanto si el Pj se cae, como si tropieza levantarse le llevará 2 asaltos, lo que posiblemente será su salvación, ya que (todo hay que decirlo) el cazador "carece de inteligencia". El no encanta a las personas por diversión, sino que ocurre así y punto. Su caminar es totalmente aleatorio (algún que otro Dj se frotará las manos al leer esto), así que ya sabéis, nada de perseguir a los Pjs sin tregua.

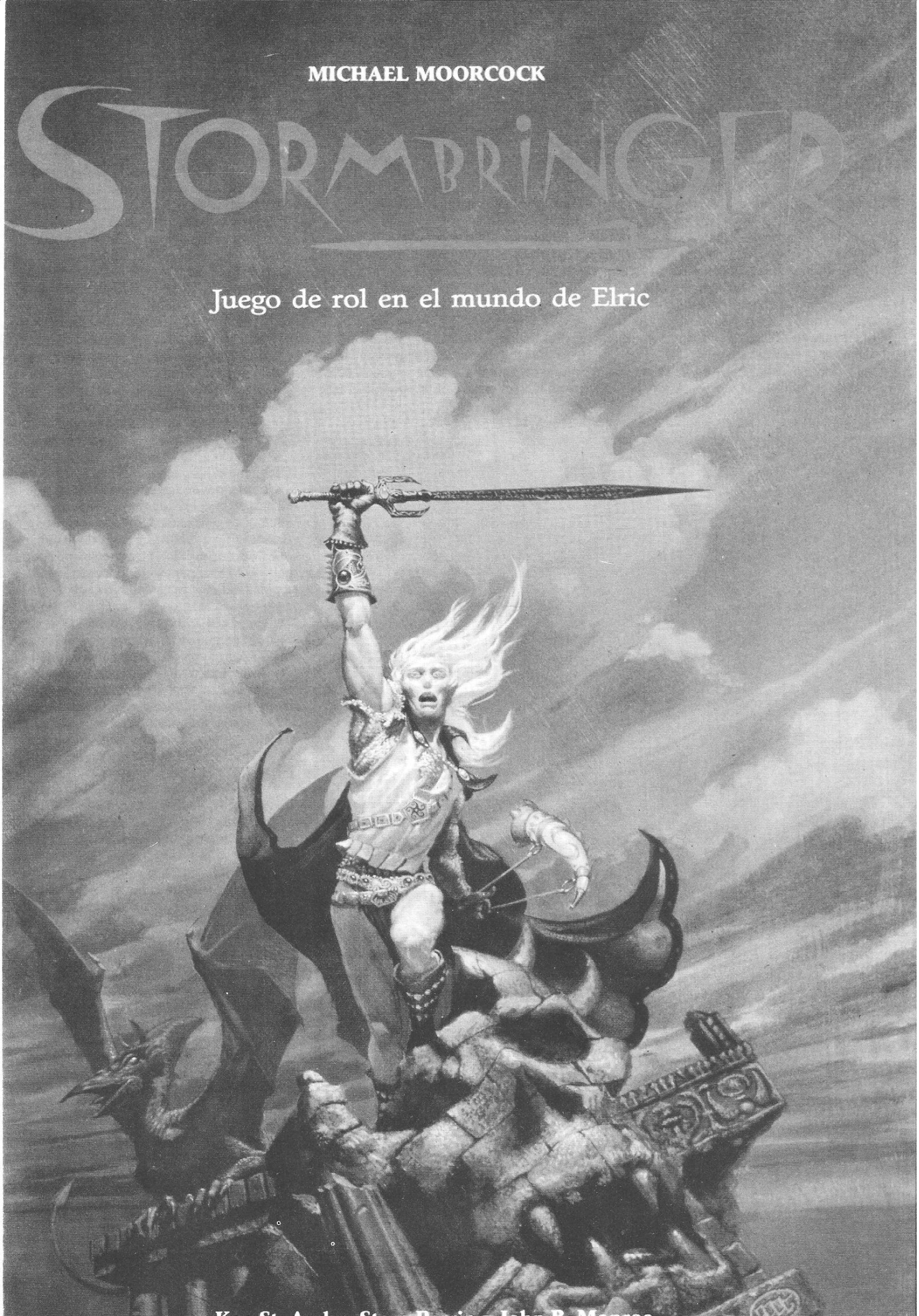
Ya para finalizar deciros que yo catalogaría al Cazador Errante dentro de lo que llamo "bichos-indestructibles-y-que-sólo-traen-desgracias" (desde el punto de vista del Pj), ya que (para gozo de un Dj y desesperación de muchos Js) Mateo-Txistu es intocable, lo único que se puede hacer contra él es defenderse o huir (lo más sensato).

Este personaje es altamente recomendable para un Dj cuando trata de complicar la trama de un módulo, o para reavivar el interés en caso de que la partida sea aburrida. Mi experiencia como Dm me ha enseñado que el reto de mantenerse vivos es el mejor aliciente para un grupo de jugadores aburridos. ●

MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



Bestiario

Este capítulo esta dedicado a la auténtica selva de cualquier juego, los seres fantásticos y monstruos que dan ese toque especial a las aventuras.

por Fernando Cartón

Es verdad que con humanos y sólo con humanos se pueden hacer (y de hecho se hacen) aventuras insuperables. Pero ese saborcillo especial que dan al juego las criaturas, llamémosles fantásticas, es algo que aportan escasas secciones de un manual (la de conjuros, por citar una). Por eso, y para ampliar el Bestiario ya existente, vamos a añadir algún que otro ser más. Esperamos que os gusten.

Genios

Basajaun

El nombre de este genio traducido al castellano significa "Señor de los bosques", apelativo que lo caracteriza de manera muy acertada.

Su apariencia quizás imponga ya que, con sus dos a tres metros de estatura, su cuerpo cubierto de pelo hasta las rodillas y su corpulenta constitución, se presenta como posible terrible enemigo.

Pero todo este aspecto fiero se queda en eso, en aspecto. Se le considera benéfico ya que avisa a los pastores si se acerca una tempestad y protege a los rebaños de los lobos y otros depredadores.

A él se debe la introducción de la agricultura y conocimientos a cerca de la soldadura de los metales, fabricación de utensilios varios, etc., aunque algunos dicen que fue un hombre él que robó estos secretos que Basajaun guardaba celosamente.

Como su nombre indica vive en lo profundo de los bosques de Ataún o en una cueva del mismo término. Junto con él se dice que vive Basandere, su mujer, genio femenino de iguales poderes. En algunos lugares se dice que Basajaun es un genio maligno, pero son los menos.

Tiene gran amistad con hadas y duendes que acudirán gustosos en su ayuda.

CARACTERISTICAS:

FUE 40	Altura 2.50 m	Peso 150 kg
AGI 30	RR 0%	IRR 350 %
HAB 45	RES 30	

ARMADURA NATURAL 10 Puntos

PER 25	COM 12	CUL 40

ARMAS: BASTÓN 85 % (grupo A) Daño 1d4+1

COMPETENCIAS: Alquimia 85%, Astrología 80%, Conocimiento animal 125%, Conocimiento plantas 125%, Conocimiento mineral 80 %, Conocimiento mágico 99%, Esquivar 90%, Lanzar 85%, Medicina 110%, Leyendas 75%, Esconderse 110/45%.

HECHIZOS: Corrosión del metal, Detección de venenos, Resistencia al frío/calor, Detección de Caín, Memoria, Suerte, Curación de enfermedades, Anulación de maldición, Curación de heridas graves, Arma invencible, Protección de montura, Exorcismo, Protección mágica, Inmovilización, Teletransporte.

PODERES ESPECIALES

Controlar animales

Es una habilidad innata a Basajaun. Cualquier criatura del bosque (animales), está bajo el poder del genio. Con el mero hecho de convocarlos de viva voz (y por supuesto en euskera) los animales acudirán al lugar donde se halle, no tardando más de 1d3 minutos (si ya no se encuentra en el lugar en el que los convocó éstos seguirán el rastro de Basajaun hasta 1d12+12 horas después de hecha la convocatoria y si no le encuentran se irán) y en el siguiente orden de preferencia.

- **Enjambre de abejas**: Nube de 10x10x2 m

Ataque: enjambre daño 2p. con ropa normal/asalto.

1p. con armadura completa/2 asalto.

Armadura natural: sólo son dañadas por el fuego. El humo las hace huir.

RES 10 MOV 12m/asalto.

- **Perro salvaje** (1d10 ejemplares)
- **Lobo** (1d6 ejemplares)
- **Aguila** (1d3 ejemplares)
- **Jabalí** (1d2 ejemplares)
- **Buitre** (1d2 ejemplares)
- **Oso** (1 ejemplar)

Los animales obedecerán a Basajaun mansamente y en caso de lucha defenderán al genio hasta que mueran la mitad o más de los defensores, momento en el que huirán. Si no les dejan (los malos, no Basajaun pues a él ni se le ocurriría) huir, atacarán para abrirse una vía de escape de la manera más feroz posible (se dobla temporalmente el daño que hacen, así como su RES, pero no distinguen entre amigos y enemigos, y pierden la esquiva), ya no retroceden ante nada. Basajaun se puede comunicar fácilmente con los animales pues conoce sus lenguajes.

Controlar plantas

Gracias a este poder toda clase de plantas (árboles, arbustos, enredaderas) quedan supeditadas a su control. Basajaun las puede hacer crecer de manera exorbitada, transformar un tranquilo bosque en una selva o convertir un árbol en una trampa mortal (provocando la aparición de nuevas raíces que zancadilleen a los Pjs, golpeándolos con las ramas, agarrándolos con lianas y enredaderas...). Las características de las plantas y árboles son como las de la mandrágora (pág 54 manual), y la única manera de parar sus ataques o crecimiento (a parte de matando a Basajaun) es quemándolas, el resto de los ataques son inútiles.

El crecimiento de las plantas se desarrolla de la siguiente manera:

1º asalto - Comienzan a crecer. Cualquiera que intente atravesarlas verá su movimiento reducido a la mitad.

2ª asalto - Las plantas ya tienen doblado su tamaño normal. El movimiento se reduce a la sexta parte.

3º asalto - Las plantas paran de crecer alcanzando un tamaño el cuádruple del normal. Un Pj se mueve a 1m por asalto y con

la ayuda de algo que le limpie el camino de plantas.

El Dj es libre de que las plantas hagan cualquier otra cosa que se le ocurra, dentro de lo ya indicado antes (y por favor, un poco de lógica, no me imagino un Pj asesinado por una margarita o aplastado por un abedul al que le ha dado por pasarse por ahí).

Seres mitológicos

Inguma

Genios maléficos menores que aprovechan la noche, cuando todos duermen, para apretar la garganta de la víctima, dificultándole la respiración e incluso llegando a matarla. Su apariencia es maliciosa, siendo su cara lo único que se puede decir que tenga forma cuasi-física. Suele trabajar a las órdenes de algún genio mayor o de algún mago que lo ha recibido de éste o de Silcharde. Se le acusa de producir sonambulismo, así como enfermedades cuyas causas se desconocen y de inducir en la mente de las personas terribles pesadillas.

CARACTERÍSTICAS

FUE 15	ALTURA 1.80 m (especie de genio de la lámpara de Aladino) Peso no aplicable.	
AGI 20	RR 0%	IRR 150 %
HAB 15	RES 20	

ARMADURA NATURAL sólo puede ser dañado por armas encantadas (con un conjuro de "Arma invencible").

ARMAS: Asfixia Daño: ver Abajo.

COMPETENCIAS: Esquivar 75%, Conocimiento mágico 85%

HECHIZOS: Carece de ellos.

PODERES ESPECIALES

Asfixia

Es el ataque más peligroso del Inguma. Puede asfixiar a tantas personas como quiera siempre que la suma de las RES de todas ellas no sea mayor que 1d8x10+20 (esta tirada se ha de hacer cada vez que usa esta habilidad). Teniendo en cuenta que éstas estén dentro de un círculo de 6 m de radio. Una vez que se ha activado este poder se debe limitar a las personas que se están asfixiando, sin poder usarlo de nuevo hasta que no deje voluntariamente a todos los sujetos que están siendo objeto de su poder o hasta que no los mate.

El Inguma puede parar el proceso de asfixia en cualquier persona y en cualquier momento si así lo desea o se lo ordenan.

Toda persona tiene derecho a una tirada de RR. Si la pasa no se verá afectada por dicho ataque y podrá alejarse del área de influencia de Inguma con toda tranquilidad, aunque ataques posteriores (siguiendo lo indicado arriba) si pueden afectarlo.

Los Pjs que no han pasado la tirada podrán intentar salir por su propio pie del área de influencia tirando RESx5, teniendo en cuenta que cada asalto que pasa pierden 2 puntos de RES. Si saca la tirada en un par de asaltos estará libre, corre el rumor, que todo buen Pj deberá conocer, que la mejor arma contra un Inguma es correr hasta perderlo de vista. La asfixia funciona según lo explicado en el manual (pág 63).

Sonambulismo

Un Inguma puede hacer que una persona que esté dormida (sino la habilidad no funciona) actúe de la misma manera que si estuviera sonámbula, con los riesgos que esto conlleva, caer por unas escaleras, pozo, barranco, ser despertado bruscamente... El Pj tiene derecho a una tirada de RR. Si la saca el Inguma no podrá encantarlo hasta la noche siguiente, pues esa fallará. Un Pj que sea tratado de la manera adecuada podrá ser llevado de nuevo a su lecho del que no se volverá a levantar hasta que no se despierte.

Pesadillas

Por medio de este poder Inguma introduce imágenes y sensaciones terroríficas en la mente de las personas mientras están durmiendo, despertándolas bruscamente e impidiéndoles descansar bien. Suele tomar como base de sus pesadillas los miedos ocultos de cada persona. Consecuencias de la acumulación de varias noches sufriendo estas pesadillas es la falta de concentración y el cansancio mental (reflejos lentos) y en último término la locura.

Cada noche que el Pj tenga pesadillas debe hacer una tirada de RR. Si falla se le restará un punto de RES, entendiendo ésta como cordura o salud mental (poder especial dedicado a todos aquellos que pensasen que jugando a Akelarre se iban a salvar de volverse majaras). Que el Pj llegue a 0 no significa que esté muerto sino que está loco (debido al desdoblamiento de la RES en aguante físico y aguante psíquico). Después de la quinta noche con pesadillas, se hayan perdido o no puntos de RES, el Pj comenzará a tener un malus de 5% acumulativo por cada noche posterior (con o sin perdida de RES) en la PER, COM, HAB, AGI y en todas las habilidades relacionadas con ellas.

El poder sólo se podrá usar con una persona a la vez. El afectado debe permanecer como mucho a 5 Km de distancia del Inguma para que éste pueda hacer uso de su poder. Si en algún momento el Pj traspasa este límite el maléfico se desvanece, recuperando toda la RES perdida (los malus se van todos en una noche de reposo sin pesadillas). Si el Inguma vuelve a afectar al Pj con el maleficio (por afectar se entiende la primera tirada de RR fallida) y el Pj se vuelve a librar repitiéndose esta situación con frecuencia, más de doce veces en un año, el Pj pierde 1 punto de RES permanentemente a partir de la decimosegunda vez que sea atacado con las pesadillas.

Ej. Patxi, que tiene RES 10, está en esa situación. Es encantado por el Inguma de nuevo y su RES se queda en 9. Consigue escapar de su influencia, pero su RES en la vertiente psíquica no puede ser jamas 10 de nuevo.

La única manera de librar totalmente al Pj del encantamiento es matar al Inguma.

Herensuge

Se trata de un genio maléfico que aparece siempre en forma de dragón de siete cabezas, una de ellas incrustada en lo que sería el pecho. Es malévolo e inteligente y se dedica a devorar rebaños enteros de ovejas, a las que atrae con su aliento (si esto es verdad o no, nadie lo sabe), aunque también suele alimentarse de carne humana que considera un bocado excelente. De vez en cuando sale de su caverna para aterrorizar a los seres humanos, volando sobre zonas habitadas y dedicándose a destruir pueblos enteros con su aliento flamígero. Existe la posibilidad de que trabaje en conjunto con un mago poderoso o bajo la dirección de algún genio como Gaueko o Mari.

Se dice que habita en varias simas y cuevas del País Vasco, todas ellas supuestamente repletas de tesoros de toda clase. Lo más seguro es que se trate de una antigua subrraza de dragones casi extinguida (en el País Vasco no habrá mas de tres ejemplares), a la que la gente en su ignorancia atribuye los poderes de un genio.

CARACTERISTICAS

FUE 50	ALTURA 4 m x 12 m de largo PESO unas 10 Tm	
AGI 15	R 0%	IRR 250 %
HAB 5	RES 50	
COM 12	CUL 30	

ARMADURA NATURAL 12 puntos de piel.

ARMAS mordisco 50 % daño 3d6
garras 45 % daño 2d6+5
cola 35 % daño 1d6.

COMPETENCIAS: Conocimiento mágico 85%, Conocimiento animal 90 %, Conocimiento de plantas 90 %, Leyendas 110 %, Rastrear 80 %, Escuchar 75 %, Otear 60 %.

HECHIZOS: Todos menos aquellos en los que su constitución física le impida desenvolverse con facilidad.

PODERES ESPECIALES

Aliento de dragón: Chorro de fuego exhalado por cualquiera de las cabezas de Herensuge, pero sólo una cabeza cada vez.

Tiene forma de cono de 1,5 m de radio por 6m de largo. Produce 2d6 puntos de daño.

Vuelo: Igual que el conjuro de mismo nombre (en lo relacionado con velocidad y movilidad).

Tártalo

Genio maligno de un solo ojo, y de costumbres antropófagas; lo que se conoce comúnmente por un cíclope. Es conocido también con el nombre de Torto. Se dice de él que secuestra a los jóvenes que se ponen a su alcance devorándolos. Es creencia popular que Tártalo vive en la cueva de Musika en el término de Ataún. Tártalo no es el único cíclope del País Vasco, ya que se cuentan historias de seres parecidos en por lo menos cuatro sitios más, todos ellos genios enormes muy fuertes y no muy inteligentes.

CARACTERISTICAS:
FUE 40/45 ALTURA 3- 4 m
PESO 250-300 kg
AGI 13 RR 0% IRR 110 %
HAB 7 RES 35
ARMADURA NATURAL: 2 ptos de piel.
PER 12 CUL 11 COM 5

ARMAS: Garrote 75% Daño 1d4+1

COMPETENCIAS: Esquivar 75 %, Leyendas 45%, Lanzar 100 %.

HECHIZOS: No posee.

PODERES ESPECIALES: No posee.

Gentil

Este nombre es sinónimo de hombre fuerte pero pagano, y que vivía normalmente en paz con sus vecinos. Va unido a innumerables leyendas anteriores al comienzo de nuestra era: Construcción de dólmenes, habitáculos en cuevas y toda suerte de construcciones megalíticas. Pero este nombre no se daba tan sólo con carácter particular a aquellas personas que fuesen paganas, sino también a un grupo concreto de individuos que pertenecían a una misma raza: los gentiles.

Los gentiles constituyeron antaño un floreciente colectivo social, que algunos relacionaron, debido a la coincidencia de cultos, con los celtas. Poseían grandes conocimientos de alquimia, matemática, astrología y magia, para la cual estaban excepcionalmente dotados, era para ellos algo natural, como para el resto de las criaturas mágicas que habitaban el mundo. Pero al irse racionalizando el mundo la gente dejó de creer en lo sobrenatural y se fue produciendo un desdoblamiento de la realidad, originándose así el mundo de lo mágico y el mundo de lo humano. Para evitar la total separación, que hubiese traído consecuencias fatales para ambas realidades, los gentiles por medio de su magia crearon portales por todo el mundo, que comunicasen las dos realidades. Estos portales (dólmenes, alineamientos, cuevas...) sólo se pueden atravesar si se posee una IRR de 100 o más, aunque si un gentil le franquea a uno esta entrada, éste podrá atravesarlo aunque no tenga una IRR de 100. Su idioma era el euskera, que transmitieron a las gentes vecinas y dentro de sus creencias estaba el culto a la madre tierra, representada por Mari. Debido a esto entre ellos había gran cantidad de druidas, algunos verdaderamente poderosos.

En la actualidad el número de gentiles diseminados por todo el mundo (mágico y humano) no sobrepasará el medio millón. Su filosofía de la vida es "vive y deja vivir", es por eso que no se preocupan demasiado por el mundo humano aunque, como en toda sociedad, siempre hay sujetos ambiciosos.

Lugares donde se cree que habitaron se pueden destacar:

– Jentilbartza, en Ataún. Muchos dicen haber visto en este lugar a algunos de ellos conversando o enterrando a algún compañero. Jentilbartza es conocido también por el nombre de "cementerio de gentiles" debido a la gran cantidad de restos óseos humanos encontrados allí. Lugar idóneo para encontrar huesos de Mairu.

– Jentileio en la peña de Bayene Urdiain.

– Jentiletxe, en Motrico. Es una pequeña cueva que se dice habitada por gentiles.

CARACTERISTICAS:

La única importante para éstos es la fuerza, que es un poco superior a la media

humana; las demás características son similares a las de los humanos.

FUE 20/25

RR 00% IRR 100%

ARMAS: Cualquiera, pero prefieren usar su poder telequinésico.

COMPETENCIAS: Alquimia 50%, Con. plantas 75%, Con. animales 85%, Medicina 30% (éstas corresponden a un gentil estándar pero pueden ser mayores).

HECHIZOS: Todos menos los de Goecia.

PODERES ESPECIALES:

- **Telequinesia**: Esta es una habilidad innata en la raza gentil, que no de aquellas personas no bautizadas. Gracias a ella construyeron grandes obras megalíticas y es la base de la leyenda sobre su gran fuerza.

Este poder varía en intensidad según sujetos y está ligado directamente al porcentaje de IRR que posea el gentil.

Esta facultad funciona de la siguiente manera:

- El porcentaje de IRR es la base del éxito para realizar cualquier tarea, con este poder, que se graduará según la tabla de dificultad manual pág 22.
- Se pueden levantar 10 Kg por cada percentil de IRR, por ejemplo (75%= 750kg).
- El objeto se ha de poder ver en todo momento para ser controlado, pero no funciona a más de 1 Km.
- El gentil puede moverse con toda libertad, pero no correr o realizar tareas que exijan concentración, p.e. podrá comer algo mientras levanta una piedra, pero en cambio no podrá enhebrar un hilo en una aguja.

Usos de esta facultad son:

a) Empujón:

La misma palabra lo dice. Es un golpe fuerte dado a una persona. La distancia y el daño que hacen varía según el porcentaje de IRR:

Porcentaje	Distancia (m)	Daño
75%	1d4	1d2P
95%	1d6	1d3P
100%	1d8	1d4P
125%	1d12+3	1d4+2P
150%	1d12+8	1d6+2

El Pj empujado vuela literalmente a ras de suelo. El choque con algún objeto, interpuesto en el vuelo del Pj se trata como una caída, pero dividiendo el daño por 2. El caer al final del vuelo no produce daño. El Dj diabólico siempre se puede sacar de la manga una tirada de saltar para evitar caer mal y hacerse daño, pero eso ya es pasarse.

b)Pedrada:

Consiste en lanzar hasta 6 piedras por asalto, contra un Pj. La distancia a la que pueden ser lanzadas varía según un porcentaje, así como el número de piedras: 3m+3 por cada nivel de habilidad /1 proyectil, 75% primer nivel, 95 % segundo nivel...

El daño depende del tamaño de la piedra, que no pueden ser más grandes que una pelota de tenis, ni más pequeña que una de ping-pong, por lo que puede variar entre 1d2 /1d4 +1 por proyectil.

c)Defensa: Funciona igual que la parada en todos los aspectos y se puede usar en conjunción con ésta, es decir, además de las posibles paradas con un arma. Sólo es útil contra ataques de proyectil y (piedras de catapulta no) el porcentaje de éxito es él de la IRR del gentil. ●

KILLER®

Juego de rol en vivo

INTERNACIONAL

Con autorización de STEVE JACKSON GAMES

Mari o La Dama de Amboto

Este multiforme y peculiar genio femenino vasco ya ha sido presentado en el manual, amoldándolo a las características de lo que pretende, no ser un exhaustivo grimorio mitológico, sino simplemente un libro de lectura y comprensión sencilla y más o menos rápida, que nos deja a los aficionados un gran margen de acción parar adaptar los seres a nuestras necesidades y gustos y para, como en este caso, desempolvar muestras máquinas de escribir y hacer más reales nuestra habilidad de buscar libros, echando así una mano a los que les gusta saber de todo (pero sólo un poco más). Nuestra intención no es atenernos fielmente a la realidad, sino ofreceros otro posible punto de vista, esperamos que os guste.

por Fernando Cartón

Mari es un numen (deidad pagana) de sexo femenino, que ocupa moradas subterráneas, dotada de funciones peculiares, tanto propias como de otros personajes del País Vasco. Se la considera jefe de los demás genios subterráneos y su reino se halla en las profundidades de la tierra.

A Mari se la conoce por cientos de nombres y de formas, cada una propia de una región, e incluso de un pueblo, pero para no aburriros con una interminable lista de apelativos sólo citaremos unos cuantos:

- Señora o Dama de Amboto en Zarauz, Aretxabaleta, Durango y en Aya.
- Gaizto en Oñate.
- Dama de Aralar en Amezqueta.
- Bruja de Aketegui en Cegama.
- Andre Mari en Oyarzun y Arano.

En lo referente a representaciones se puede decir lo mismo que antes, hay tantas como la imaginación popular pueda crear. De todas las representaciones que se pueden citar caben destacar:

- Dama elegantemente ataviada, sosteniendo un palacio de oro en las manos o sin él.
- Otra forma más discreta y menos elaborada de representación es la de una hoz; suele estar presente en la entrada de las cuevas o simas que ocupa Mari de modo regular.

Formas

La capacidad de transformación de Mari, tanto en otros seres como objetos, es amplísima. Junto a la facultad, ya citada en el manual de convertirse en buitre de fuego se pueden citar:

- Toda clase de animales, aunque no todos, principalmente caballo, macho cabrío, novilla roja, cuervo, toro, serpiente... formas que toma cuando está en su reino subterráneo.
- Figuras relacionadas con el fuego, como hoz de fuego, esfera ardiente, árbol cuya mitad superior es una mujer y que va despidiendo llamas... aparece de esta manera siempre que atraviesa el firmamento.
- Fenómenos de la naturaleza, como una gran nube, una ráfaga de viento o el arco iris, aunque estas formas son más representaciones de Mari o poderes atribuidos por la gente del pueblo, tomándolos de otros genios importantes, pero que realmente no pertenecen a Mari.
- Por último, la forma más común y más normal es la de una bella mujer; ésta es la apariencia que toma siempre que está sobre la tierra.

En todas estas representaciones Mari está sujeta a una serie de condicionantes:

- Las trasformaciones se realizan siempre en un asalto. Cualquier clase de ataque durante ese asalto resultará fallido.
- En todos los casos, a excepción de los referidos a figuras relacionadas con el fuego, Mari adopta las características del ser que se transforma, manteniendo intactas su RR/IRR, PER y CUL. El daño que se le haga en cualquiera de sus formas se restará de la RES del ser en cuestión, y cuando ésta llegue a 0 Mari recuperará su forma humana en medio de una nube de humo, acompañada del estruendo de un trueno, quedándose atontada durante unos asaltos (tirar 1d4 para saber cuantos).

Este atontamiento supone: Malus de

- 50% al ataque y a la defensa.
- Perdida de iniciativa.
- Malus de -25% a todas las habilidades dependientes de la PER y de la HAB.
- Las formas que Mari tome se adecuarán al lugar en el que esté, según lo indicado anteriormente.

Dentro del campo de esta habilidad es importante fijarse en las características que adopta Mari cuando se transforma en alguna de las figuras relacionadas con el fuego. Repasémoslas una a una:

a) Hoz de Fuego: Tiene una longitud de 15 m, de la punta al mango, dejando tras de sí una estela de unos 3 m de largo. Es invulnerable a cualquier tipo de arma, mas no a los conjuros ni al agua, que le causa 1d4 puntos de daño (siempre en cantidades superiores a dos litros). Su RES en esta forma es igual a la de su forma humana.

b) Esfera Ardiente: Su diámetro es de 3m, y deja tras de sí una estela de unos 6m de largo en su extremo. Esta estela tiene forma de cono, con la punta en el extremo. En lo referente a vulnerabilidad tratar como en el caso anterior. En estas dos formas Mari sólo puede atacar con lo que es, lanzándose sobre la víctima y envolviéndola en un abrazo de fuego que produce 3d6 puntos de daño en heridas.

c) Árbol: No es una forma muy común, por lo que preferimos no tratarla. De todas formas si alguien le parece útil en lo que se refiere a características se pueden coger los de la mandrágora pág 54 manual.

Moradas

La morada ordinaria de Mari son las regiones situadas en el interior de la tierra, que comunican con la superficie terrestre por diversos conductos, que son las cuevas y simas, como las de Amboto, Atxorrotx (Escoriaza), Aketegi, Murumendi (Beasain) y Akelarre (Zugarramurdi) por citar algunas.

Se cree que, en general, las habitaciones de Mari se hallan ricamente adornadas, y que en ellas abundan el oro y las piedras preciosas. Mari no está siempre guardándolas, pues no le hace falta, ya que todo aquél que saque algo de las cuevas sin permiso se encontrará con que al salir sólo lleva un montón de madera podrida. De todas formas Mari suele regalar algunos de sus objetos preciosos, en calidad de premios, a aquéllos que ella considera que se

lo merecen. Mari cambia de morada cada siete años. Este tránsito recibe el nombre de "mañaria".

En muchos mitos vascos se considera a Mari como jefe o reina de todos los númenes o genios que pueblan el mundo subterráneo.

Se cree que Mari tiene un marido, Maju, genio o divinidad menor que recibe también el nombre de Sugaar, del cual no se sabe apenas nada. Así mismo se habla de Mari como madre de dos niños humanos educados en todas las artes de lo oculto y lo mundano, llamados Atarrabi y Mikelats, que representan la eterna lucha del bien y el mal. El primero es la figura del bien, en cambio el segundo es la del mal. De esta descendencia humana se afirma que proceden los señores de Vizcaya.

Atributos y Facultades de Mari

Se puede hablar de tres principales facultades atribuibles a Mari:

La primera es la capacidad que tiene para convocar tormentas y cualquier otro fenómeno atmosférico. Sus poderes dentro de este ámbito son iguales que los de Aidegaxto, y todo lo referente a características de juego se desarrolla de la manera ya citada en el conjuro "Invocar a Aidegaxto".

Hay que remarcar la idea de que los poderes de los que Mari dispone funcionan de forma acorde con la naturaleza, no comenzará sin más sino que seguirá un proceso, inusual en algunos casos, hasta que se produzca el efecto. Si invoca un viento fuerte éste no lo será al instante, sino que el ambiente poco a poco comenzará a ser más frío y ráfagas de viento cada vez más fuerte soplarán sobre el lugar, no durando el proceso más de 1d4 minutos de tiempo de juego.

Otro poder que posee este genio femenino está relacionado con la multitud de caminos y rutas que recorren sus dominios en las entrañas de la tierra. Si quiere puede transportar instantáneamente a cualquier sitio a las personas que crean en ella y así se lo pidan. Este creer está relacionado con el culto a Mari del que más tarde hablaremos. El que también lleve a otras personas que no crean en ella depende de la fe de aquél que se lo pide y sobre todo, mal que les pese a los Pjs, de lo que el Dj decida. Por último es también importante la función que desarrolla Mari como oráculo y consejera. Las preguntas que se le hacen, si se la encuentra y el Pj o Pnj es creyente, nunca dejan de ser respondidas con infalible precisión, pero éstas han de ser lógicas, no imbecilidades del estilo de cuando voy a morir, por que el Dj puede hacer cumplir el oráculo.

Culto y Relaciones con Mari

Para tener propicio a este genio existen un gran número de oraciones y ritos. Dentro de los más importantes cabe citar el hacer un obsequio anual a Mari, a poder ser un carnero. Es el mejor regalo que se le puede hacer. También es muy practicado el rito de echar piedras o monedas, a la vez que se recita una frase hecha al efecto de tal costumbre, en simas, cuevas, dólmenes y charcas o lagunas, para pedir alguna merced o gracia especial.

Lo mismo que cristianos, árabes y judíos, aquéllos que creen en Mari pueden ponerse bajo su advocación simplemente repitiendo tres veces en voz alta la siguiente invocación ¡Aketegiko dama!, (¡Dama de Aketegi!), lo cual producirá el mismo efecto que el descrito en el apartado de "Rezos y Milagros" pág 42 manual. Hay que tener en cuenta que sólo aquéllos que crean en Mari podrán llevar a cabo estas advocaciones, aunque también aquéllos que se comporten de acuerdo al "programa de vida" de Mari pueden ser ayudadas.

Por "programa de vida" se entiende la moral o la ética de este numen. Sus prescripciones tratan sobre la asistencia mutua y el cumplimiento de la palabra empeñada. Condena la jactancia, el robo, el orgullo, la mentira y los condena de diferentes maneras, haciendo que la cosa robada pase a sus dominios, enviando pedrisco a algún poblado infiel...

En lo referente a las relaciones con Mari las personas nunca deben penetrar en la cueva albergue de ésta sin su permiso o invitación, ni tampoco llevarse nada. Quien va a visitar a Mari a su albergue no debe sentarse nunca; aún cuando ella le invite a hacerlo, bajo pena de quedarse como cautivo del numen hasta que se le antoje ponerla en libertad.

Para salir de la cueva se tiene que proceder de la misma manera que al introducirse en ella, es decir si entró mirando hacia dentro debe salirse de igual modo. Uno se debe conducir siempre de la misma manera que lo haría aquél al que se le aparece un difunto, es decir, tener a éste siempre delante.

Mari viene a ser el punto convergente de diversos temas míticos, y se le atribuyen toda clase de poderes de otros genios, y hay quien la relaciona con el mal, aunque también se la relaciona con el bien, siendo éste el vínculo más frecuente y común, aunque también hay que destacar su neutralidad surgida de su gran justicia. Cada uno es libre de usarla como quiera, que para esto tenemos la imaginación, pero teniendo en cuenta que se está tratando con una semidiosa del pueblo vasco. ⬢

Los sueños de Ekaitz

Para que este dossiersea lo más exhaustivo posible teníamos que incluir un buen módulo, y aquí lo tienes. En Los sueños de Ekaitz puedes poner en práctica algunos de los nuevos conocimientos aparecidos en Aquelarre en el País Vasco, tratando con gentiles servidores de Mari y de Aidegaxto.

por Fernando Cartón

Este escenario se va a desarrollar (si los jugadores no lo impiden) por completo en la provincia de Guipuzcoa, en los términos municipales de Tolosa y Ataún, en el invierno de 1348.

Es recomendable que los Pjs conozcan el Euskera, ya que sino se verán obligados a hablar a lo indio o, a veces, a no hablar; pero siempre pueden tener la suerte de conocer o encontrarse con alguien que conozca ambas lenguas. También sería ideal que no hubiese Pjs nobles, sino que todos fuesen burgueses, villanos o campesinos.

Al calor del hogar

Es de noche, los Pjs (por que están de paso, se han reunido para tratar de algo o simplemente por costumbre) se encuentran en una de las tabernas más importantes de Tolosa, al abrigo de las inclemencias del duro invierno.

El ambiente está cargado y un trovador intenta relatar una historia, medio sofocado por las risas y conversaciones de los que abarrotan la estancia. Los Pjs se hallan sentados en una mesa a la izquierda de la puerta de entrada, a escasos metros de la misma, y de no ser por las corrientes del gélido aire invernal que les molesta cada vez que se abre la puerta no tienen nada por que quejarse. Cuando al fin el trovador consigue captar la atención de los clientes de la taberna y la algarabía en la estancia tiende a disminuir, la puerta de entrada se abre repentinamente, y deja pasar una fría ráfaga de viento, a la vez que se dibuja bajo el dintel la silueta de un ser humano, no muy corpulento y cubierto por una capa con capuchón, que tras tres o cuatro pasos tambaleantes se derrumba en medio de la estancia, junto al trovador.

En este momento varias personas se levantarán a auxiliar al recién llegado. (Es conveniente que alguno de los Pjs esté entre ellos). Después de incorporarlo, sentarlo y darle un caldo caliente para que se recupere, el extraño comenzará a hablar.

Se llama Ekaitz, y es natural de un pueblecito al pie del monte Saastarri, en el término municipal de Ataún. Hace unos días que partió en busca de unas hierbas medicinales muy abundantes en la región de Andoain, que su padre necesita con urgencia, ya que sino morirá a causa de las fiebres que ha contraído (hacer una tirada de psicología +25; si se saca el Pj se dará cuenta de que Ekaitz titubea un poco al decir esto). Cuando ya volvía hacia su región, pues su búsqueda lo había llevado hasta Andoain, tuvo la mala fortuna de toparse con unos bandidos que intentaban violar a una mujer. Estos se dieron cuenta de su presencia y salieron en su persecución para matarlo y evitar así que los delatase, pero en su huida tropezó y cayó por un terraplén quedando tendido inconsciente en el lecho de un río que por allí atravesaba. Los bandidos lo dieron por muerto y le dejaron en paz. Pero la suerte le volvió a jugar otra pasada, por que después de recuperarse y volver a su camino entró a una posada que había en él, unas leguas antes de Asteasu, donde se hallaban bebiendo los bandidos. Desde ese momento le han perseguido, y ahora se encuentran, según Ekaitz, en Tolosa o en sus alrededores esperando a que salga, para en el camino emboscarlo y matarlo. Por eso ruega a cualquiera que se apiade de él que lo proteja hasta su pueblo, o su padre morirá.

Antes de que los clientes de la taberna y Pjs comiencen a hacerle preguntas (que el Dj deberá responder en base al siguiente apartado) insistirá en que alguien le acompañe con urgencia.

La verdad de la mentira

Como dice el refrán "No es oro todo lo que reluce" y la narración de Ekaitz tan sólo tiene color dorado. Nuestro infortunado aldeano no es lo que parece. Es verdad que se llama Ekaitz, que las hierbas que lleva en su macuto son para salvarle la vida a alguien y que un grupo de mercenarios le persigue pero no el resto de la historia. Ekaitz no es un humano común, es un gentil que vive en un bosque cercano a Jentilbartza, en Ataún. Su verdadera historia es la siguiente:

Hace unos días salió de su pueblo porque en calidad de aprendiz de druida debía buscar unas hierbas para su maestro Aritz, que había sido, y es todavía, víctima de la envidia de un colega llamado Gaizto, en forma de veneno. Sólo su pericia como druida le consiguió salvar de la muerte, pero todavía no está fuera de riesgo, ya que sólo consiguió retardar por unos días la acción del veneno. Así que dio instrucciones a su pupilo, Ekaitz, para que le trajese unas hierbas de la zona de Andoain, que preparadas adecuadamente le curarán del todo.

Pero Gaizto, que no se resigna a ver a Aritz, ha enviado a su discípulo Arri tras las huellas del discípulo de su antagonista con orden de impedir como sea que Ekaitz vuelva con las hierbas.

Cuando Ekaitz volvía con las hierbas, se encontró con Arri. Ambos lucharon al borde de un pequeño precipicio, cayendo Ekaitz por él, no sin antes arrancar un botón de la capa de su enemigo grabado con el signo de su maestro, objeto que certifica su condición de aprendiz y que lo distingue de las demás personas. Es algo que cualquier aprendiz luciría con orgullo, por lo que su perdida se entiende como algo desastroso. Viendo que Ekaitz yacía en el fondo del pequeño desnivel lo dio por muerto, y sin advertir la perdida de su botón volvió con su maestro.

Tras despertar, Ekaitz se encontró con que su mente era una pizarra en blanco. No sabía ni quien era, ni donde estaba, ni que hacía con un botón, grabado con una nube y un rayo, fuertemente agarrado en su mano derecha. Estaba amnésico. Después de levantarse, todavía atontado, deambuló sin rumbo fijo, hasta legar a Andoin, donde, en una taberna, al verse acosado por unos mozos con ganas de juerga, usó en un arrebato de furia su poder telequinético, matando a uno de ellos y huyendo después. Daba la casualidad (llamadlo así Dj o lo que queráis) de que en esa misma taberna, en ese mismo momento se encontraba un miembro de la Fraternitas Vera Lucis por motivos laborales (quería capturar a una

bruja famosa de la zona de Andoain). Al momento dejó su anterior misión y contrató a ocho mercenarios, que son los que Ekaitz identifica como bandidos en su relato, que le han perseguido hasta Tolosa con intención de atraparlo (la Fraternitas Vera Lucis lo quiere vivo con el fin de sonsacarle), sin saber contra lo que se enfrentan, aunque por dinero sacarían brillo a los mismísimos cuernos de Lucifer. Estos mercenarios le perdieron entre el gentío de Tolosa, pero saben que tendrá que salir y tienen vigiladas todas las salidas de la villa, para adelantársele y tenderle una emboscada.

Hará unos cinco días que Ekaitz perdió la memoria y algo, aunque en esporádicos "flash backs", va recuperando, por lo que se siente impelido a viajar hacia Jentilbartza, lugar que le viene a la mente, y que recuerda muy bien donde está, cada vez que mira el botón con el signo de la nube y el rayo. Es más, tiene la seguridad de que las hierbas son para alguien que está en inminente peligro.

En marcha

Si los Pjs han aceptado acompañarle, Ekaitz les rogará que se pongan en marcha cuanto antes, a ser posible a la mañana del día siguiente. Si los Pjs intentan saber más acerca de Ekaitz el Dj deberá improvisar cualquier mentira coherente que sirva para encubrir su estado amnésico.

Cada vez que Ekaitz diga una mentira los Pjs tienen derecho a una tirada de psicología y además, si en cualquier momento de la aventura que estén tratando o observando a Ekaitz, sacan una tirada de Suerte, tendrán derecho a una tirada de memoria. La tirada exitosa de Psicología revelará que Ekaitz miente e incitará a la sospecha a los Pjs y la tirada de memoria exitosa supondrá que el afortunado conoció en su juventud a alguien amnésico, por lo que sabrá lo que le pasa a Ekaitz y quizás conozca el método para volverlo en sí.

Una vez que salgan de Tolosa en dirección a Ataun, los mercenarios, que estarán al acecho les seguirán de cerca. Si el grupo de Pjs sigue la ruta normalmente transitada (ver mapa adjunto), los mercenarios se darán cuenta y se adelantarán para tenderles una emboscada. En cualquier otro caso, si van por ejemplo campo a través, esperarán el mejor momento para atacarlos, eso queda en manos del Dj. Los Pjs pueden descubrir que les siguen si sacan una tirada de PERx2.

Antes de ponerse en marcha da a los jugadores el mapa de la región para que elijan el camino, y pide que te lo marquen por completo, así como las posibles correcciones que hagan en el transcurso de la aventura.

La emboscada

Si los jugadores eligen uno de los caminos normalmente transitados (señalados en el mapa), se encontrarán con el siguiente problema:

Después de caminar o cabalgar durante un tiempo por una senda embarrada y llena de charcos los Pjs se topan con una carreta que les bloquea el camino. Las ruedas se han atascado en el barro y los pobres bueyes no pueden sacarla, por lo que su dueño desesperado hará señas para que le ayuden.

Todo esto es una trampa; a ambos lados del camino, y abarcando un área de 6 m de largo, se hallan escondidos los mercenarios, tres en cada orilla entre los matorrales y dos debajo de los helechos que transporta el carro. Los del carro portan ballestas listas para disparar, así como dos en las orillas (a elección del Dj). El dueño del carro ha sido obligado a mentir, por lo que una exitosa tirada de Psicología+25, le descubrirá. Su intención es acabar con los Pjs y atrapar a Ekaitz. Si la lucha se pone difícil (3 o + mercenarios muertos) los mercenarios huirán cada uno por su lado, desistiendo para siempre de su tarea. Si hay mucho peligro Ekaitz se defenderá con su poder telequinético. Suponiendo que los Pjs venzan y consigan coger vivo a alguno de los mercenarios, en un interrogatorio sólo reconocerá ser un bandido. Si se le tortura contará que un hombre les contrató para atrapar a Ekaitz y les dijo que lo llevasen a Donostia, a la zona del puerto y a poder ser de noche, pero no les descubrió nada más, pagaba bien y aceptaron.

El Dj deberá evitar que los Pjs vayan a Donostia para ver quien es esa persona, haciendo que Ekaitz insista en la necesidad de estar cuanto antes en su pueblo para evitar la muerte de su padre. Si de todas maneras deciden ir ya sabes ¡¡improvisación!!

Si por incongruencias los Pjs descubren que Ekaitz no es quien dice ser, éste les contará su historia (ver apartado "La verdad de la mentira") y si los Pjs aceptan seguir con él, ya que piensa que acechan más peligros, les dará las gracias y...

Poltergeist

Resuelto el problema de la emboscada se encontrarán con el camino libre para proseguir su viaje, aunque, si han descubierto que Ekaitz les mentía o han observado sus poderes telequinéticos tendrán más de una pregunta que hacerle. Ekaitz insistirá en que no se acuerda de los ocurrido antes del golpe, que sólo se ve asaltado por confusos "flash backs" en los que recuerda una lucha, en la que consiguió el botón que mostrará a los Pjs (si consiguen una tirada de Conocimiento mágico se podrá relacionar el símbolo de él grabado con los que representan al genio Aidegaxto y el botón con el hecho de ser discípulo de un druida. La misma tirada se puede hacer en lo que respecta a Ekaitz, en cualquier momento de la aventura, ya que él también porta un botón con el símbolo de una hoz, que se relaciona con Mari). Que recuerda el lugar de donde salió, el bosque cercano a Jentilbartza, en la falda de Saastarri, y que algo le empuja a volver a ese lugar con urgencia. Este hecho lo relaciona con las hierbas que porta. Hagan lo que hagan los Pjs, Ekaitz, después de observarlos por un breve instante en busca de una respuesta, se marchará en dirección a Jentilbartza.

Si los Pjs siguen con Ekaitz tras un tiempo llegarán al linde de un bosque. El ambiente es de lo más fantasmagórico. Según en que momento lleguen el panorama que se les presenta es el siguiente:

– De día: El cielo cubierto de nubes plomizas que amenazan tormenta y las ráfagas intermitentes de frío viento del norte que congela hasta la médula, le llenan a uno de malos presagios.

– De noche: La luna llena produce sombras amenazadoras y cambiantes, que junto a los cientos de jirones de niebla que se deslizan por la espesura y el ulular de los búhos despiertan una honda inquietud en quien lo observa. Si todavía los Pjs no sospechan nada de Ekaitz o no lo tienen muy claro, la visión del bosque les hará cuestionarse que han ido a hacer allí. Si alguno de los Pjs saca una tirada de leyendas reconocerá la zona cercana como Jentilbartza y su relación con los gentiles. Una tirada de conocimiento mágico le permitirá conocer más información acerca de éstos.

Si después de todo quieren entrar y

¡DOS TIENDAS!

Soler Barcelona

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

BULEVARD ROSA

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

BILLARES SOLER

JOCS I COSES

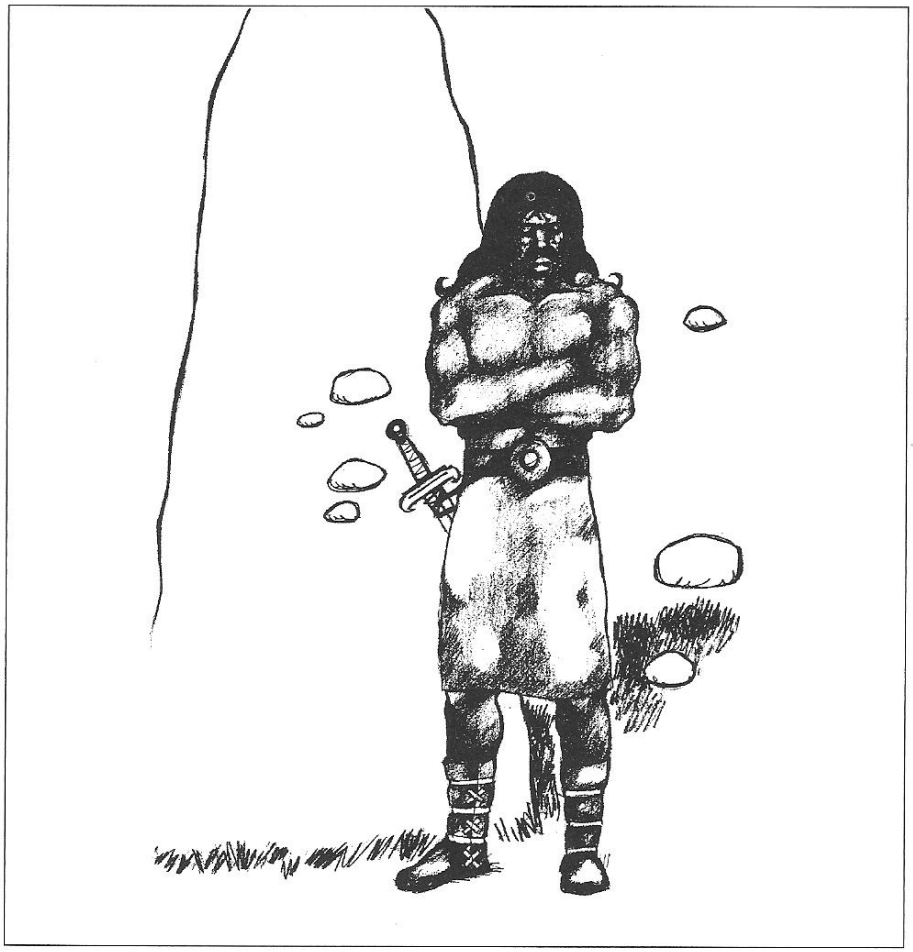
acompañar a Ekaitz vete preparando ataudes... digo, que permíteles un +15 en todas las tiradas de Percepción dentro del bosque, debido a que un sitio así hace que se les agudicen los sentidos. A los pocos minutos de entrar en el bosque encontrarán un sendero que va a parar a un pequeño claro (no más de 5x5 de área) en el medio del cual hay un dolmen. Una tirada de suerte les puede poner a los Pjs sobreaviso frente a una trampa. Arri y un par de gentiles más están ocultos tras la espesura esperando a que aparezca Ekaitz para acabar con él de una vez por todas. A Arri la pérdida de su botón le pasó desapercibida en un principio, pero luego, tras darse cuenta de su falta, volvió al lugar de su lucha con Ekaitz, encontrándose con que ni el cuerpo del supuesto muerto ni su botón estaban allí. La única opción que le quedaba era volver cuanto antes al lugar por el que Ekaitz se vería obligado a pasar para volver a su pueblo y esperar allí. Y su espera ha dado resultado.

En cuanto Ekaitz llegue al dolmen se verá totalmente rodeado por una tormenta de objetos al más puro estilo poltergeist. Este se defenderá como pueda con su poder telequinético e intentará llegar al dolmen, que es donde se disocian mundo mágico y humano, y gritará a los Pjs que le sigan. Si Ekaitz y los Pjs llegan al dolmen y Ekaitz grita:¡Ireki! habrán conseguido entrar en el pueblo gentil. Ekaitz, que habrá recuperado el sentido de la realidad, se dirigirá rápidamente a casa de su maestro al que salvará de la muerte. Si Arri vive y los Pjs lo han atrapado, Ekaitz en los días siguientes promoverá un juicio contra él y su maestro, Gaizto, que por supuesto ganará, cosa que ocurrirá con más dificultades si está muerto Arri, ya que necesitará a los Pjs como testigos.

El pueblo gentil, aunque sorprendido, se comportará con neutralidad ante la irrupción de los Pjs en su mundo, pero tras aclararse todo agradecerán la colaboración de los Pjs, y Ekaitz y su maestro les recompensarán con un talismán o poción a cada uno (a elección del Dj, que no sobrepase el nivel 4 de Hechizos) además de su amistad y la promesa de ayudarles cuando lo necesiten, con sólo ir al dolmen y gritar su nombre.

Tras unos días de estancia en el pueblo gentil se les dejará ir con la promesa de que nunca revelen su existencia (algo que por propia lógica no haría nadie, ya que en la época locura y herejía tenían solución sencilla: la hoguera, amén de toda serie de métodos similares).

Si alguien quiere quedarse y aprender magia o hacerse druida no hay ningún problema. Si los Pjs se comportan bruscamente serán expulsados inmediatamente.



Conclusión

En todo lo referente al viaje recomiendo que se lea la revista "Muy Interesante Especial Edad Media", que contiene un artículo muy interesante, valga la redundancia, sobre la forma y los peligros del viaje.

El resto de la aventura se puede llevar con facilidad después de haberse leído todo lo referente a los gentiles y su mundo en un artículo precedente.

Esperando que lo disfrutéis y salgáis vivos : El Dj.

Dramatis Personae

Ekaitz

CARACTERISTICAS:
FUE 20 ALTURA 1.75 m
PESO 80 kg
AGI 15 RR 0% IRR 150 %
HAB 15 RES 10
ARMADURA NATURAL: 1 Punto de ropa
PER 15 COM 10 CUL 15
ARMAS: Telequinesia 150 %

COMPETENCIAS: Alquimia 65%, Astrología 70%, Conocimiento animal 70%, Conocimiento plantas 70%, Conocimiento mineral 60 %, Conocimiento mágico 80%, Esquivar 50%, Medicina 50%, Leyendas 75%, Esconderse 45%.

HECHIZOS: Detección de venenos, Resistencia al frío/calor, Detección de Caín, Memoria, Suerte, Curación de heridas, Protección de montura.

Arri

CARACTERISTICAS:
FUE 20 ALTURA 1.60 m
PESO 80 kg
AGI 15 RR 0% IRR 125 %
HAB 20 RES 10
ARMADURA NATURAL: 1 Punto de ropa
PER 15 COM 5 CUL 15
ARMAS: Telequinesia 125 %

COMPETENCIAS: Alquimia 50%, Astrología 40%, Conocimiento animal 75%, Conocimiento plantas 70%, Conocimiento mineral 80 %, Conocimiento mágico 80%, Esquivar 60%, Medicina 50%, Leyendas 70%, Esconderse 60%.

HECHIZOS: Detección de venenos, Resistencia al frío/calor, Detección de Caín, Memoria, Suerte, Curación de heridas, Protección de montura, Arma invencible.

Gentil estándar

CARACTERISTICAS:
FUE 20 ALTURA 1.75 m
PESO 80 kg
AGI 15 RR 0% IRR 100 %
HAB 20 RES 15
ARMADURA NATURAL: 1 Punto de ropa
PER 10 COM 10 CUL 10
ARMAS: Telequinesia 100 %
COMPETENCIAS: Conocimiento animal 70%, Conocimiento plantas 70%, Conocimiento mineral 60 %, Esquivar 50%, Leyendas 75%, Esconderse 45%.

Mercenarios tipo

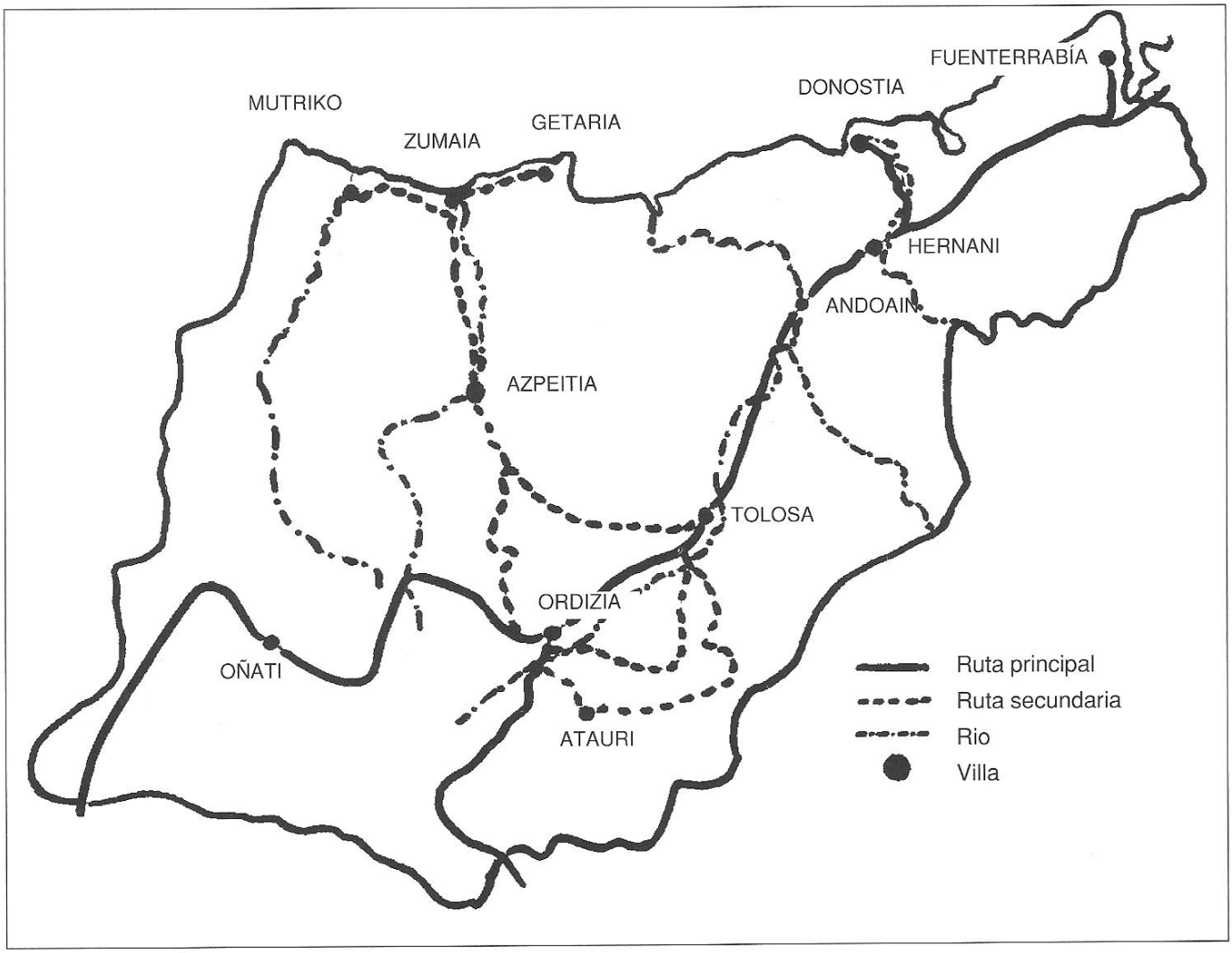
CARACTERISTICAS:
FUE 20 ALTURA 1.75 m
PESO 80 kg
AGI 15 RR 50% IRR 50 %
HAB 15 RES 10
ARMADURA: 5 Puntos
PER 15 COM 10 CUL 15
ARMAS: 1 Grupo 2, 1 grupo 3, más 4 ballestas (los porcentajes quedan en manos del Dj)
COMPETENCIAS: Astrología 70%, Conocimiento animal 70%, Conocimiento plantas 70%, Conocimiento mineral 60 %, Esquivar 50%, Medicina 50%, Esconderse 45%, Rastrear 45%, Tortura 65%, Montar 70%.

(Dejamos las características para que las personalice el Dj, éstas las incluimos a título indicativo). ●

FE DE ERRATAS D26

Lo sentimos mucho de nuevo, pero se nos volvió a ir el santo al cielo en el dossier del anterior número, concretamente en el apartado de direcciones de las revistas. Por un lamentable descuido dejamos por incluir a los distribuidores españoles de tres de las publicaciones citadas.

COMMAND.
CENTRAL DE JOCS.
c/ Numancia 112-116.
08028 Barcelona.
CHALLENGE.
CENTRAL DE JOCS.
c/ Numancia 112-116.
08028 Barcelona.
WHITE DWARF. ALFIL.
c/ Fundadores 9. 28028 Madrid.



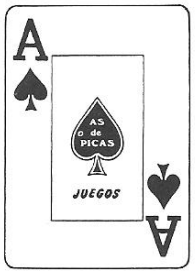
GRUPO DE ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos

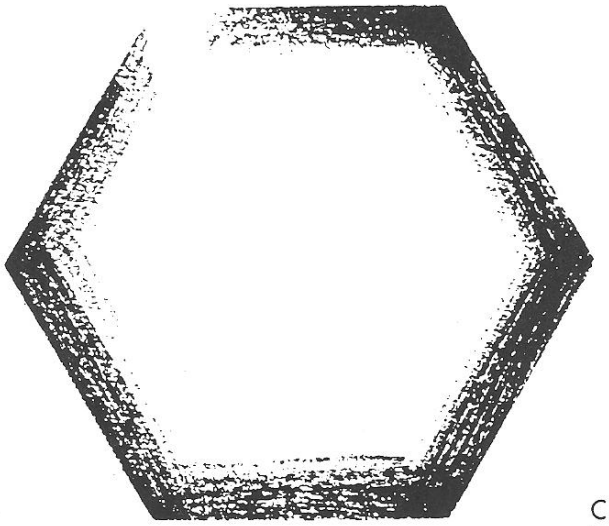
Castellón, 13
T: 96.341 52 64
46004 **Valencia**

Ludo JUEGOS

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



Bolivia, 1
T: 91.457 19 41
28016 **Madrid**



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
T: 93.439 58 53
08029 **Barcelona**

INTERNACIONAL
Tiendas asociadas

CENTRAL DE JOCS

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

JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES · ESTRATEGIA · ROL

Información y venta por correspondencia
a todas las poblaciones

Psicología en La Llamada de Cthulhu (II)

Ya tienes ante tus ojos la segunda y última parte de esta reflexión sobre la Psicología en la Llamada de Cthulhu. Más escuelas, ampliaciones de reglas sobre la locura y un PJ nuevo, el Psicólogo, completan este interesante artículo que te empezamos a ofrecer en el número anterior.

por David Revetllat i Barba

Hojeando la primera parte de este artículo, me he preguntado cuánta gente se lo habría leído...¡Qué espeso! ¿no? Realmente se me fue la mano...Intentaré amenizarlo más esta vez, con más anécdotas y reglas concretas que parrafadas, aunque seguirán presentándose, eso es inevitable (no os escaparéis tan fácilmente). Además, para más inri, hubieron algunos errores de los cuales soy el único culpable. Sólo citaré los tres más importantes para no perder excesivo tiempo. Al principio de la segunda columna de la primera página, se hacía referencia al "posible origen del juego de rol hace más de 45 años", ¡no al de la Psicología obviamente!. El segundo tiene menos importancia: en la última columna del artículo se hace referencia a la Presidencia de Stalin en el partido comunista, quien no llegaría a ocupar la secretaría general hasta 1922. Tercero y último, en el módulo que acompañaba al artículo, aparece una carta de la víctima. En ella debería mencionarse a un Psicólogo llamado Jules George, y no "Thomas Blasc". Trilapsus del autor, lo siento.

El estigma de la locura

Bien, antes de seguir con las explicaciones sobre las diversas escuelas, nos ocuparemos de uno de los temas más importantes, o por lo menos más investigados en esta disciplina: las fobias. Efectivamente, una fobia se puede adquirir, tal como queda suficientemente reflejado en el libro de reglas a efectos de juego, sólo que la Psicología se ha preocupado no sólo de cómo se adquieren y en qué consisten, sino también de cómo conseguir eliminarlas. Es lógico suponer que si nuestro cerebro es como un cajón en el que podemos introducir algo, también podamos luego extraerlo si poseemos la llave adecuada del cajón. Esto ya quedaba perfectamente planteado en el tema de los puntos de Cordura; un PJ podía perderlos a base de sustos, pero también podía recuperarlos por los caminos adecuados (autorrealización, psicólogos,...). Parece irracional pues que si el autor del juego admite esto, decida dividir entre "puntos de cordura" y "fobias" como dos cosas distintas, de hecho dos manifestaciones distintas del mismo problema con el mismo origen (al menos en el juego), y sin embargo sólo una de ellas curable. Han aparecido posteriormente nuevas listas de fobias, pero nadie se ha preocupado de algo más importante, eliminarlas. En teoría cabe la posibilidad de conseguir llevar a un desgraciado PJ a la normalidad. Incluso tenemos en los años 20 a Watson, quien se preocupó mucho por el tema. En el libro de reglas nos encontramos en la sección de "cómo curar la locura" con dos párrafos encabezados por el título "Psicoanálisis". Previamente se nos había definido la "locura temporal" como un ataque pasajero (de histeria, desmayos,...) que sólo puede durar como mucho algunos días, es decir, que se puede curar solo como si se tratara de un simple arañazo de gato. En el primer párrafo se nos explica cómo recuperar puntos de cordura en pocas semanas, mientras que en el segundo se nos describe la forma de curar en 1D6 meses la locura temporal, pero nada sin embargo en lo referente a locura indefinida. ¿La Locura Temporal como mucho dura 1D10 días y se le aplica una terapia de 1D6 meses? La traducción de nuestro amigo Jordi Zamarreño es completamente correcta, el fallo no viene por aquí. La solución es muy sencilla, en el segundo párrafo se sustituye "locura temporal" por "locura indefinida". De esta manera al sacar la tirada en la habilidad psicológica correspondiente, tras los 1D6 meses, se puede curar la locura indefinida. Si hay varias, se cura la que aparezca en primera posición en la tabla. En el caso de que hayan varias fobias (aunque hayan sido contraídas por la misma experiencia) sólo se curará una al azar. Un personaje que en un ataque de locura indefinida sólo adquiera fobias, podrá seguir como investigador tras la fase crítica (de 1D10 días) durante la cual necesitará reposo y no podrá hacer nada relacionado con los Mitos, aunque actuando en consecuencia con sus fobias. Una situación típica con la que me he encontrado muchas veces como Guardián consiste en la decisión de un PJ de abofetear a otro PJ histérico. Sin duda Raymond Chandler estaría de acuerdo con dicho sistema, pero el problema viene a la hora de aplicarlo al juego. Pongamos que si el abofeteador saca su POD contra el POD de la víctima en la Tabla de Resistencia, podrá eliminarse el ataque de histerismo de Locura Temporal; eso sí, haciendo 1D2 puntos de daño (sin ser obligatorio aplicar el bonus de fuerza).

Bajo cero

En el sistema de juego creado se presupone que cuando un personaje llega a 0 puntos de Cordura acaba de volverse completamente majara. Sin embargo hay varios significados para el término "loco", y el autor hace uso indiscriminado de él sin diferenciarlos nunca. El autor hizo una separación entre "locura indefinida" y "personaje que llega a 0 puntos". La explicación más razonable (¡y espero que no sea una racionalización!) sería atribuir a la locura de puntos de Cordura negativos el calificativo de "locura social", es decir, el personaje con puntos de Cordura negativos se ha metido tanto en los Mitos, sin perder en absoluto ni su Inteligencia ni su Sabiduría, y sin cargar con ninguna "locura indefinida" (que podríamos catalogar de "psicopatología") que ha acabado por adoptar una conducta socialmente inacep-

table, aceptando una nueva filosofía de vida totalmente basada en los Mitos (dando por supuesto que la causa de su enorme pérdida de Cordura se encuentra en los mitos). En ese momento un PJ debe ser retirado y convertido en PNJ, que no tiene por qué ser malvado ni en absoluto estúpido, aunque sí es muy posible que lo encierren en los años 20. Sería la aplicación a los Mitos del (y perdón por la redundancia) Mito de Edipo, no referente al freudiano, sino al tipo de conocimiento que hace desgraciado al hombre, como también pasa en la mitología bíblica respecto a Adán y Eva en el árbol de la Sabiduría. Esta explicación daría algo de sentido al sistema de juego, si queremos evitar el tener que hacer una remodelación total. En términos de juego más concretos y esquemáticos, podríamos seguir la siguiente regla: Las patologías tienen unas su origen en los Mitos y otras en circunstancias más "normales" (ver como muere tu mejor amigo,...). Las referentes a los Mitos tendrían dos variedades. Las primeras incapacitan al sujeto (estupefacción,...) o le crean problemas para desarrollarse normalmente en su ambiente (fobias). Las segundas, que pueden coexistir con algunas de las primeras, son de carácter más bien social: la inteligencia y la sabiduría (Educación) siguen funcionando correctamente, pero la cordura ha llegado a 0. Son sujetos que no paran de hablar de monstruos y llegan a adoptar unos nuevos comportamientos adecuados a la existencia de tales seres. Son unos inadaptados a la sociedad (por lo menos a la Occidental). Que un Personaje (jugador o no) llegue a 0 no puede relacionarse completamente con una pérdida total de equilibrio y capacidad de decisión, pues nos encontramos con que los "malvados" tienen la Cordura a tal nivel, pudiendo aparecer perfectamente equilibrados, y los Pj que llegan a 0 no acaban necesariamente siendo "malos"; los "malvados" en todo caso podrán disimular, aunque bajo el examen de un Psiquiatra serían internados inmediatamente. La solución final que propongo es la siguiente: un PJ/PNJ que ha llegado a 0 puntos (siempre hablando de pérdidas por causa de los Mitos) ha llegado a acumular más conocimientos y/o experiencias al respecto de lo que podría haber soportado (nótese que no es necesario tener una habilidad de Mitos alta). Frente a esta situación sólo le quedan dos salidas:

a) Decide que la única forma de sobrevivir es unirse a los seres de los Mitos y trabajar para/con ellos o decide utilizarlos para sus propósitos invocándolos, con lo que en el fondo los está favoreciendo. Esto permite recuperar cierta estabilidad, que es la que observamos en los "malvados".

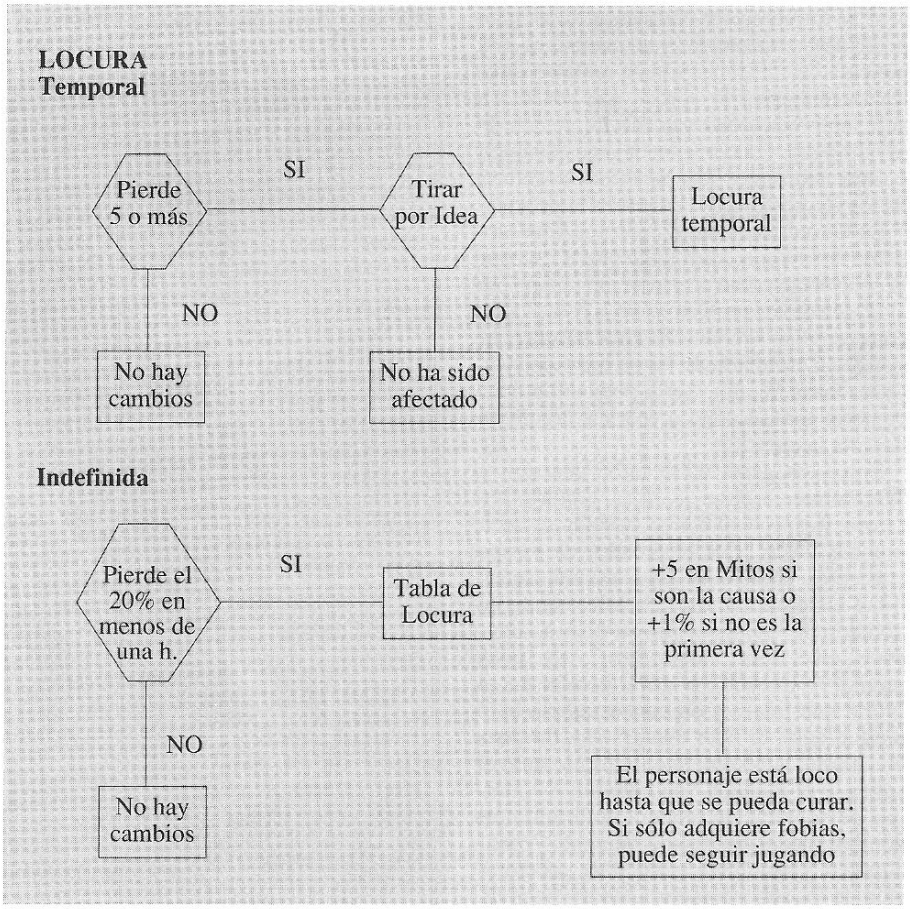
b) El saber le ha hecho desgraciado. La vida se convierte en una congoja constante. No hay nada que pueda hacerse contra *ellos*, son innumerables e inmortales, y algún día lo destruirán todo para hacerse con el mundo. Incluso es posible que el personaje se suicide.

Cuando un personaje llegue a 0, el máster puede tirar los dados para saber a qué salida se acoge. Puede dar un 50% a cada una o aplicar modificadores, a su gusto. Además, en la solución b, habría que tirar 1D10. Con un resultado de 1 o 2, el personaje se suicida; de lo contrario lo más probable es que pase el resto de sus días en un manicomio. En éste último caso, el Personaje tendrá derecho a tirar 1D100 cada medio año. Si consigue sacar un 01, habrá recuperado cierta estabilidad (y perdido 1D20+10 puntos de Conocimiento en la habilidad de Mitos de Cthulhu). Saldrá con una Cordura de 1, por lo que necesitará tratamiento inmediato. Se lo podrán administrar en el mismo manicomio si es de calidad, aunque sería preferible acudir a un psicólogo privado. Respecto a los sanatorios de la época, cabe citar la anécdota de que mu-chos de sus internos hospitalizados presentaban síntomas de delirio, confusión, desorien-tación, períodos depresivos, y parloteos descontrolados. Todo esto era debido a la enfermedad denominada Pelagra, que más tarde se descubrió que tenía su origen en la carencia de vitamina B.

El autor del presente artículo ha hecho todo lo posible para alterar en lo mínimo el reglamento original. Ideas como la posibilidad de poder llevar a un PJ con Cordura bajo cero propuestas por otros colaboradores de Líder (en concreto por uno cuyas iniciales son LL.S.) se han tenido en cuenta y podrían ser aceptadas por algunos Guardianes aunque sin embargo el autor ha preferido no incluirlas, ya que el cambio de reglamento sería demasiado brutal. Los jugadores ya no tendrían que preocuparse de perder sus puntos de Cordura, sólo tendrían que vigilar sus puntos de vida. Esto cambiaría más que considerablemente el significado dado originalmente a los puntos de Cordura, y en consecuencia habría que revisarlo todo nuevamente. Es más sencillo pues seguir con el reglamento original, añadiendo las pequeñas modificaciones del artículo.

Más escuelas

A continuación seguimos dando referencias de las escuelas de mayor fama durante los años 20:



Gestalt. Esta escuela tuvo su asentamiento en la Europa Central. Para los gestaltistas la conducta debe analizarse en su totalidad y su interrelacionalidad, nunca dividiéndola en partes, ya que el todo no es igual a la suma de sus partes. Los estímulos son además relativos, dependiendo en la estructura de los hechos que se encuentran contiguos a éste. Como se nos dice en el Lindzey, "Una persona de estatura normal parece baja cuando juega a baloncesto con un equipo de primera división, pero parece un gigante si está entre Pigmeos". Como el Estructuralismo, escogió la experiencia subjetiva y la indagación en lo profundo de la conciencia, pero no mediante sujetos entrenados, y con experiencias que ocurrían fuera del laboratorio (consideradas más reales). A esto se le llamó el método fenomenológico.

De hecho, se dice que la metodología usada no era ni inductiva ni deductiva, sino "fenomenológico-descriptiva". Un ejemplo de esta diferencia entre el todo y sus partes lo encontramos en el fenómeno Phi descrito por Max Wertheimer, o "movimiento aparente" que vendría a ser la percepción por parte de un sujeto de un movimiento que realmente no existe. Estos trabajos experimentales fueron posibles gracias a los adelantos tecnológicos del momento, y la aparición del cinematógrafo. Un objeto real al moverse va ocupando diferentes posiciones continuadas y en cambio en una película las imágenes son en realidad diferentes imágenes "a saltos", que pasadas a suficiente velocidad dan una impresión de movimiento. Esta imagen deja de existir en cuanto analizamos separadamente cada uno de los elementos que componen la película.

La Gestalt se levantó contra el Conductismo americano, afirmando que el escoger la conciencia como objeto de estudio no era el origen de los problemas de la Psicología, como argüían aquellos. El error habría consistido en estudiarla de forma introspectiva, como haría Wundt. Sería pues en la concepción metodológica-teórica donde se hallaría la cuestión.

Entre los gestaltistas cabe destacar a Wertheimer, Köhler, Koffka, Goldstein y Lewin. Respecto al último, podríamos decir muchas cosas. Fue el creador de varios conceptos, como el de espacio vital, causalidad sistemática, etc. Es interesante su división de líderes según su distinta conducta, en el líder "laissez faire", cuya poca iniciativa provoca poca cohesión en el grupo que lidera y en consecuencia bajo rendimiento, el líder autocrático, de cariz dictatorial, agresivo, que lo decide todo él solito, y el llamado "democrático" (aunque personalmente hubiera preferido otro nombre menos politizado tal como "participativo") con quien el nivel de colaboración de los subordinados encontraría niveles óptimos. Es de hecho el más idealizado. Todo esto podría servir para diferentes tipos de líderes PNJ en el juego.

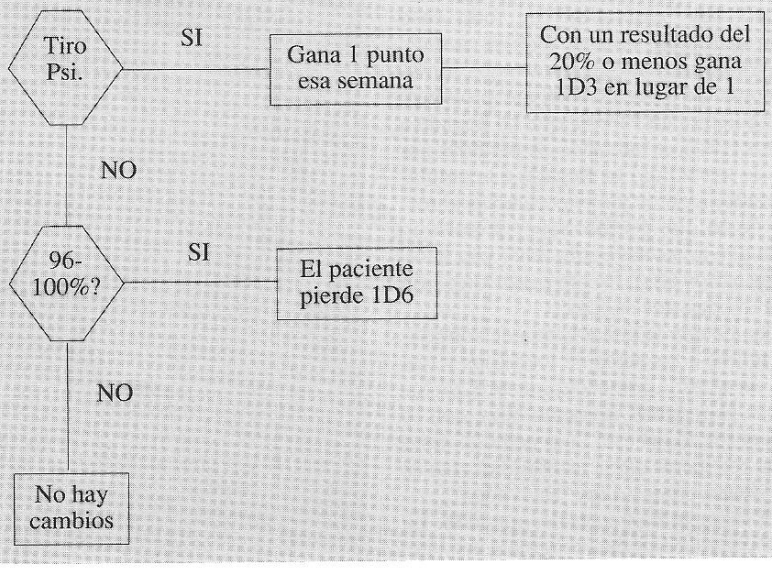
La caída de la Gestalt llegó fundamentalmente debido al cada vez más reducido apoyo que le prestaban las universidades, especialmente a partir de la segunda década del presente siglo, y a la llegada del Nacionalsocialismo.

La falta de rigor científico y de experimentación controlada de los psicólogos de la Gestalt hacía ver a estos desde el punto de vista de los psicólogos americanos, obstinados en lo práctico y en lo experimentalmente demostrable, como una especie de filósofos. Para ellos los europeos estaban demasiado arraigados en antiguas tradiciones filosóficas, de las que no lograban nunca desprenderse, aunque en realidad no era tan exagerado. Esta habilidad aparecerá en cualquier gestaltista, pero no servirá como terapia para la curación de personajes. El primer libro sobre Terapia Gestalt no se publicaría hasta los años 40.

Francia. No nos extenderemos demasiado al respecto de esta escuela, nos centraremos en lo más básico y relacionado con el juego. A principios de siglo, en Francia teníamos lo que se llamaba la Escuela Ecléctica, fundada sobre los cimientos del racionalismo espiritualista y el materialismo ilustrado. Francia y el resto de países de habla francesa fueron pioneros en lo referente a psicopatología, psicología evolutiva, educacional y social. Theodore Ribot (1839-1916), fue uno de los Psicólogos más influyentes de la época. En su punto de mira estaba el separar la Psicología de la Filosofía y de la Fisiología. Se interesó bastante por la afectividad, y fue un detractor de la Psicología Experimental alemana. Consideraba que un Psicólogo debía de estar formado tanto en Medicina como en Filosofía. Fue el introductor del método patológico, también llamado científico o mórbido, consistente básicamente en una observación prolongada de los procesos mentales de cada sujeto, para llegar a conocer así el funcionamiento normal. Jean Martin Charcot (1825-1893) fue el otro gran personaje francés de estos tiempos. Médico neuropatólogo, utilizó el método hipnótico (Freud aprendió de él), en el cual el sujeto era más bien pasivo y era el hipnotizador quien adquiría el papel activo (con Freud el paciente ganaría más participación). Trató histéricos, amnésicos y enfermedades de comportamiento en general y sin base orgánica aparente. Muchos de sus pacientes demostraron tener problemas sexuales en el fondo. Ambos personajes tendrían una gran influencia en la formación de la Escuela de París, la corriente francesa con que realmente nos hubiéramos topado en los

RECUPERACIÓN DE CORDURA

– El tope lo marcan sus Mitos de Cthulhu.
– El personaje llega al 90% en una habilidad: +2D6.
– El personaje derrota a sus enemigos.
– Psicoterapia. Nunca pasará de su PODx5 con ESTE método.
Al cabo de cada semana su terapeuta tirará por su habilidad (según su escuela):



años 20. Su máximo representante sería A. Binet, profundamente antiwundtiano, ya que consideraba que los trabajos de la psicología Experimental eran artificiales, y no estudiaban los procesos superiores, base de la inteligencia, que tendrían que ser el máximo interés de un Psicólogo. Binet y Theodore Simon crearon la primera escala de inteligencia. El principal objeto de estudio serían las psicopatologías (así que los PJ ricos y con problemas ya saben donde pueden ir de viaje). Uno de los discípulos de Charcot fue un tal Ignacio Morgano, de oscuros orígenes españoles. Fue un personaje curioso, de cuerpo casi esquelético, una grande y espesa barba y costumbres de tímido ratoncillo de biblioteca. Morgano nunca quiso que su nombre constara en ningún informe, entre los que figuraban Freud y otros durante su aprendizaje junto al gran maestro, pero es localizable mediante las listas de alumnos de aquel entonces.

Lo que nadie sabía era que el tal Morgano era en realidad un sacerdote del antiguo Egipto que fue expulsado hace cerca de 4000 años. Morgano era el principal responsable del embalsamamiento de los cuerpos de los faraones, y su prestigio era inmenso. Sin embargo, se descubrieron terribles experimentos que había llevado a cabo con los cuerpos de esclavos para transformarlos en muy diversos animales. Su hechicería fue repudiada, y se le condenó al destierro. Supuso un mínimo inconveniente para él. Morgano había descubierto en las antiguas escrituras de sus predecesores el don de la inmortalidad ocupando un mismo cuerpo, portando un collar mágico del que no podría desprenderse más de tres horas so pena de que su cuerpo se convirtiera en polvo. Se perdió su pista durante siglos y sólo se halló una pequeña referencia a un tal Ignatius de Morganus, abad de un perdido monasterio en Castilla durante la Edad Media. En su estancia en dicho templo, escribió un libro, *El regreso de los Malditos* (+8% a Mitos, en Latín, multiplicador de hechizos x3, pérdida de 2D2 puntos de Cordura, y el hechizo Resurrección), donde tras una profecía de su venganza a toda la estirpe de Egipto en siglos venideros, relata diversos experimentos con humanos y animales y combinaciones entre estos, aparte de algunos datos generales sobre los Mitos. En algunas notas del maestro Charcot pudo hallarse alguna referencia a lo que denominó su "interesante pero extraño alumno", en las que afirmaba que poseía fascinantes conocimientos sobre biología humana de los que ni tan sólo conocía de su descubrimiento. Desgraciadamente, se le perdió la pista, y en la actualidad nadie sabe dónde puede parar este curioso personaje. Se sospecha que actualmente se encontrará en algún centro de estudios sobre biología o Psicología. Puede que en Estados Unidos, junto a Watson y el Conductismo, o tal vez en la misma Barcelona, ¡quien sabe!

Psicoanálisis. Buena parte de lo referente al Psicoanálisis ya lo explicamos en la parte anterior. El Psicoanálisis pasaba a ser sólo una de las posibles psicoterapias utilizables para el saneamiento de las cabezas de los personajes. Nos centraremos más aquí en la figura de Sigmund Freud.

Las principales influencias que recibió el padre del Psicoanálisis le vinieron de la escue-la fisiológica por una parte, apoyada por sus estudios en neurología, y de la teoría de la herencia Darwiniana por otra. Sus tesis principales las desarrolló entre 1900 y 1920, preo-cupándose a partir de esta fecha de problemas más generales. Son preocupaciones típicas de sus estudios el origen sexual de las patologías, el desarrollo de la infancia, las represiones sociales y los "instintos" humanos. Como ya dijimos los métodos que utiliza son la hipnosis catártica (derivada de la Escuela de París), la interpretación de los sueños y el método de asociación libre. Se distinguen varias fases en el desarrollo sexual humano (por lo demás autoexplicativas), la etapa oral durante el primer año, la anal de los 2 a los 3 años, la fálica hasta los 5, la de latencia (durante la cual la zona erógena pasa desapercibida, entre los 5 y los 13 años) y la de pubertad, tras la cual vendrá la madurez. Freud crea también algunos conceptos en relación con su doctrina, que llegarían a tener una gran difusión:

Formación reactiva: el sujeto acaba sintiendo un deseo completamente opuesto al original, que ha resultado irrealizable.

Racionalización: se busca una explicación racional a algo completamente irracional. Hay que tener en cuenta que en el Psicoanálisis cabe lo irracional, al contrario de otras escuelas como el Conductismo.

Proyección: se ve en otras personas lo que uno mismo posee o sufre sin querer aceptarlo.

Sustitución: a falta del elemento necesario, se busca un sucedáneo.

Represión: aquello que es desagradable o que por alguna razón no queremos recordar es reprimido hacia el inconsciente.

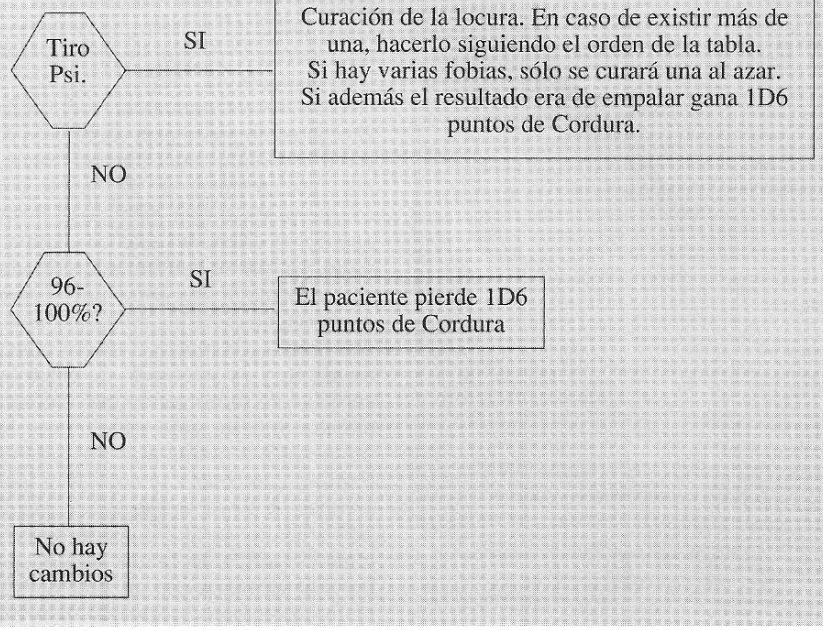
Negación: se rehuye de una verdad desagradable.

De entre las diversas críticas hechas al Psicoanálisis, podemos extraer principalmente las dudas sobre su efectividad en psicoterapia, errores metodológicos, dificultad en la verificación empírica, etc.

Hay que recordar que aunque a nivel popular el Psicoanálisis estaba muy extendido (como sucede actualmente) el predominio en la Psicología oficial era del Conductismo en los USA, o de otras escuelas en otros continentes. Además, la Psicología en

ELIMINACIÓN DE LOCURA INDEFINIDA/FOBIAS

– 1D6 meses de contacto permanente con el Psicoterapeuta.

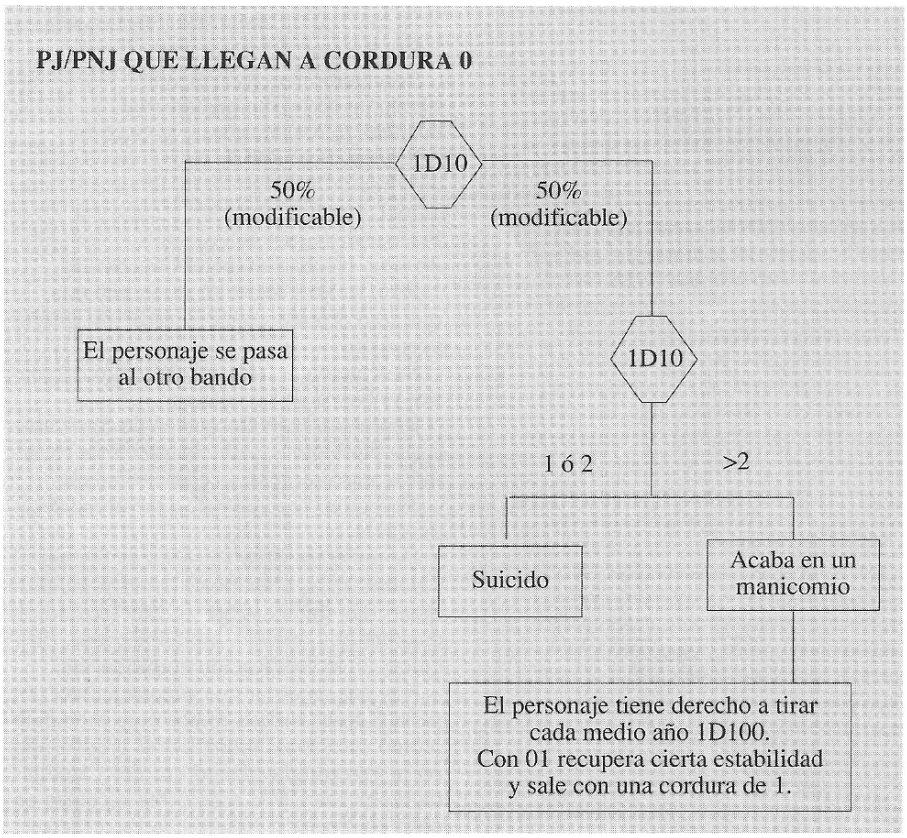


sí se ocupa del estudio del comportamiento normal y de sus claves, no de sus trastornos. De ellos se ocupa sólo una parte de la Psicología, y dentro de esa parte una de las tendencias es el Psicoanálisis (confundido comúnmente con Psicoterapia, cuando es sólo una de las psicoterapias existentes).

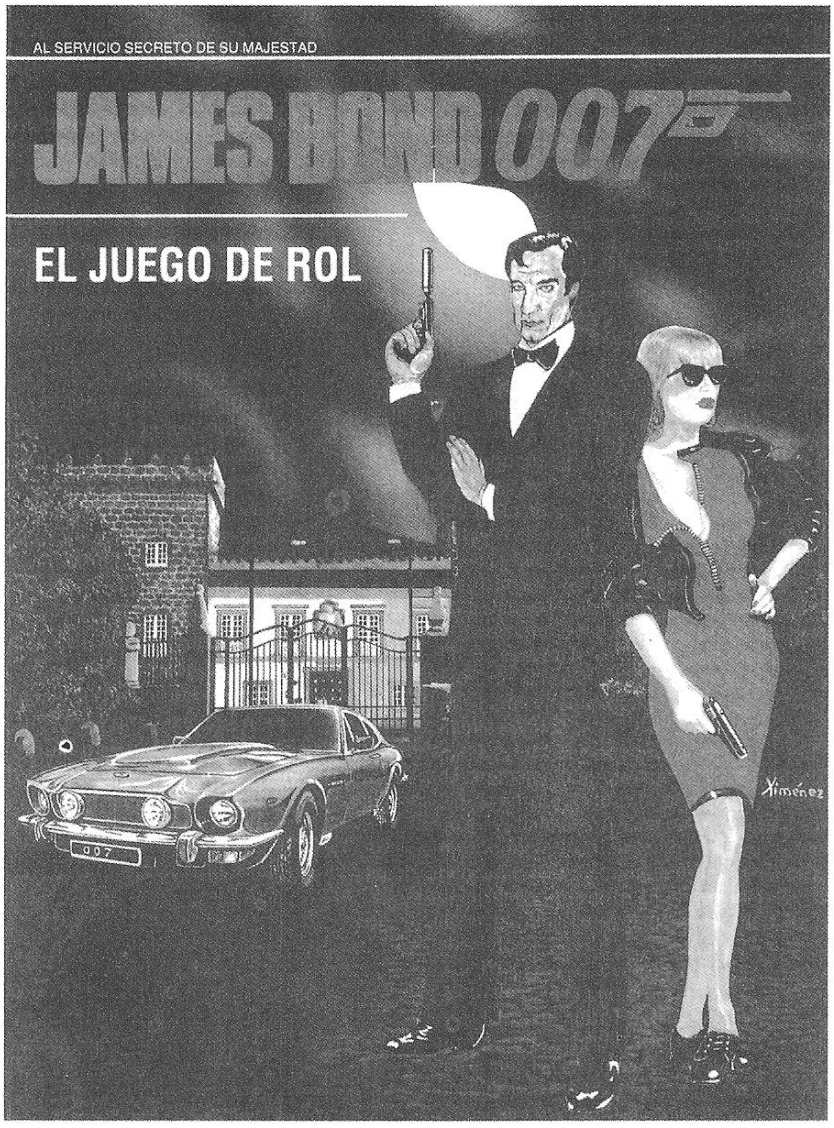
¡Ahá! muy interesante, sí, claro...Pero no nos engañemos, lo que a vosotros os gustaría conocer realmente es la historia negra del Psicoanálisis, ¿verdad? Sí, es cierto, en la época Freud era considerado un pervertido sexual y tal,...¡Pero era algo mucho peor! ¿Nunca os habéis preguntado cómo pudo desarrollar todas esas teorías sobre el inconsciente? ¿De qué forma llegó a acumular y describir todos esos conocimientos sobre los seres humanos? ¡Querréis conocer sin duda todo aquello que nunca salió en ningún libro, cosas de las cuales ni tan sólo los Psicoanalistas más famosos llegaron a tener noticia! ¡Aaaaaah, demasiado poco me pagan por esto..! En fin, os las relataré tal y como llegaron a mis oídos en un oscuro cementerio hace ya varios años. Segis topó allá por los años 10 con un extraño manuscrito en alemán, en un pueblecito austriaco cercano a la frontera con Hungría. Se dice que en dicho libro, a parte de muy detalladas explicaciones sobre casi todos los seres de los Mitos, habían ciertos conjuros con los cuales un ser vivo inteligente (es decir: ¡no tenía por qué ser humano!) podría hacer una introspección tal que llegaría a lo más profundo de sí mismo. Una a una iría atravesando en sentido inverso cada una de las etapas filogenéticas de su especie. Si no se detenía, podría llegar incluso al principio de la vida, en el momento en que aparecería la primera célula viva. Se decía en el conjuro que este era un momento sumamente peligroso para el sujeto, ya que el más allá consiste únicamente de materia sin vida. El viajante casi con seguridad no podría volver de una situación así. Otro de los conjuros del libro era algo similar, y consistía en viajar hacia el pasado, aunque no filogenéticamente, sino históricamente, a través de los diversos evos. Hubiera sido un viaje muy interesante para un historiador o un arqueólogo, pero no tanto para un Psicólogo como lo era el anterior, así que Freud optó por el primero. De modo que, encerrado en una sala de su casa, inició el conjuro. Empezó a atravesar las primeras etapas, en que la corteza cerebral se había ido formando. Después, fue retrocediendo más y más. Las sensaciones y las visiones que tuvo sólo las podría narrar alguien que hubiera pasado por la experiencia, y lo único que se sabe es que escapan a la imaginación del más ingenioso. Sin embargo, lo que sí se sabe es que en su entusiasmo Sigmund no se dio cuenta de que estaba demasiado cerca ya del proceso durante el cual nació la primera célula, y lo atravesó...La leyenda cuenta que en aquellos momentos se oyeron fuertes gritos inhumanos que provenían de la sala en que se había encerrado. Tuvieron que forzar la puerta, para encontrarse con un Freud desmayado, con terribles muecas de terror y espasmos. El famoso Psicólogo sólo contó lo relatado a uno de sus más íntimos amigos, y tanto su identidad como los hechos fueron ocultados todo lo posible. De hecho, se dice que hubiera sido necesario hablar con el cadáver de uno de los dos para conocerlo...Pero siguiendo con lo que nos ocupaba, aunque Freud juró y perjuró que no recordaba absolutamente nada de lo que le había pasado en la habitación, fue a partir de entonces cuando comenzó a formular sus primeras teorías sobre el inconsciente...

Funcionalismo. Bajo la influencia de la Psicología Experimental alemana de Wilhem Wundt de una parte, y del evolucionismo británico de la mano de Sir Francis Galton de otra, se experimentará un cambio importante en las tendencias psicológicas en América del Norte. Este nuevo enfoque será mucho más práctico y experimentalista, dejando de lado los antiguos trabajos especulativos y teóricos, de cariz simplemente intuitivo.

El Funcionalismo será la primera corriente psicológica puramente americana. Se opondrá totalmente a los reducidos métodos y temas propuestos por el Estructuralismo. Intenta ir más allá de la simple descripción de los hechos, buscando en todos ellos una causa y una finalidad. Se preocupa asimismo de descubrir la forma en que la mente guía los procesos de adaptación del organismo al ambiente. En definitiva, se intenta elaborar una Psicología útil, aplicada, donde puedan investigarse gran número de temas (recordemos que el Estructuralismo se reducía a humanos adultos). Su objeto de estudio serán la conducta y la conciencia. Según William James (1842-1910), Conciencia es el medio que el organismo posee para sobrevivir. Es personal (diferente para cada individuo), cambia constantemente sin duplicarse jamás un mismo proceso (por ejemplo el mismo recuerdo en diferentes días es siempre diferente, ya que se han ido adquiriendo nuevas informaciones entre uno y otro). Es continua, no divisible en partes, aunque se dan grados (de mayor o menor conciencia de algo), y es selectiva: de entre la gran cantidad de información que recibimos de nuestro medio, sólo escogemos la más importante o la que más nos interesa. El término conciencia se considera ambiguo y capaz de llevar a equívocos, por lo que más adelante sería eliminado de la Psicología científica, en la que sólo pueden sobrevivir términos con un sólo significado, no interpretables de diversas maneras.



JAMES BOND 007
EL JUEGO DE ROL



INTERNACIONAL

007 tiene la peligrosa misión "Operación rol" consiste en introducirse en un nuevo mundo lúdico. La reunión con M, es en...

Conductismo. El Funcionalismo y sus miras pragmáticas típicamente americanas de una parte, y los estudios de Psicología Comparada, son las dos tendencias que más influyen durante el nacimiento del Conductismo. Se desprecia el uso de términos como "conciencia" y el método introspectivo. El primero, y todos sus derivados mentalistas (como "mente", "psiquismo", etc.), sólo puede conducir a confusiones en las investigaciones dada su ambigüedad. El segundo, es un método subjetivo que no lleva a ningún lugar, mientras que la Psicología debe basarse en fenómenos observables como en cualquier otra ciencia, por medio de instrumentos como en ellas. Su fundador, John Broadus Watson, recibió también influencias de la Reflexología Rusa al modelarlo, especialmente en la creencia de la necesidad de métodos científicos y rechazo de terminologías ambivalentes, y en su metodología. De hecho, el Conductismo y la Reflexología Rusa son llamadas ambas como las Psicologías Objetivas o de la Conducta. Las bases del Conductismo son el Determinismo, en el que todo efecto tiene su causa. El Empirismo, según el cual a partir de cierta cantidad de datos recopilados se llega a una conclusión de forma inductiva. El reduccionismo, pues Watson escogió como objeto de estudio todo lo observable y cuantificable de alguna forma (la salivación de un perro ante un estímulo puede cuantificarse en gotas, milímetros cúbicos, etc.) y el Ambien-talismo, se tienen en consideración las variables ambientales que pueden producir diferentes tipos de conductas. Hay una anécdota sobre Watson que no se por qué por regla general hay un cierto recelo a hablar de ella, sin embargo, yo, ruin y vil renegado, os la contaré, aunque esto va a parecer la prensa del "corazón". Watson tuvo que dejar la Psicología y pasó a dedicarse al mundo de la propaganda (donde le fue muy bien por cierto). La causa fue muy sencilla, se separó de su mujer y se lió con la hermana de ésta. La cosa no fue muy bien vista, y por allá 1930 se invitó a Watson a que presentara su dimisión (curioso, ¿no?).

Muy famosos son los trabajos de Watson en creación y eliminación de fobias, pero menos otros experimentos similares llevados a cabo por un grupo de conductistas de la época, que se autodenominaron los "neoexperimentalistas". Formaban una escuela invisible, sólo localizable observando cierto número de trabajos en los cuales los nombres de cinco personajes aparecían constantemente relacionados: John Feynman, de origen australiano, Xabier Asonef, ucraniano, Sílvia Azogaraz, de origen hispano, y Charles Abyssand y Sebastian Blacksmith, ambos estadounidenses. Como decíamos, estos cinco individuos montaron su propio laboratorio en Boston, a orillas del mar. Sus trabajos se basaron también en la creación y eliminación de fobias y su relación con el alcoholismo usando un método totalmente científico. Sin embargo, los resultados obtenidos no fueron tan buenos como hubieran deseado. Básicamente los experimentos consistían en seleccionar voluntarios para la investigación, es decir, uno cogía y se dirigía hacia barrios pobres de la ciudad, buscaba unos cuantos borrachos y se los llevaba al laboratorio con la promesa de un buen trago de vino. Una vez allí, se les encerraba en celdas aisladas, y se procedía a convocar a un ser de los mitos en dicha habitación, usando asimismo el hechizo de atar para que no le infringiera ningún daño físico (tal hecho hubiera supuesto una variable extraña y era necesario controlarla). Una vez el ser era desconvocado, se entraba en la habitación y comenzaba el proceso de eliminación de las posibles patologías derivadas en el encuentro. Los resultados no fueron exactamente los deseados decíamos, ya que si bien en el 80% de los casos los pacientes abandonaron por completo el alcohol, nunca llegaron a curar ninguna de las fobias ni psicopatologías que aparecieron en su lugar. Xabier Asonef, el líder del grupo, afirmó que los resultados fueron enormemente satisfactorios, y que el problema de las psicopatologías era una menudencia para la cual ya existían las soluciones adecuadas de electroshock.

El Psicólogo como PJ

Dicho esto, el artículo nos daría la impresión de inacabado si no os efreciéramos la descripción del Psicólogo para ser jugado como PJ. Aquí la tenéis.

Una habilidad que el autor ha creído interesante incluir es la de Grafología. Comenzando con un porcentaje a 00, serviría cono todos sabemos para apreciar diferencias en los diversos tipos de escritura, para saber si pertenecen a alguien o no, e incluso para conocer algo precariamente su estado de ánimo al escribir.

Asimismo añadimos una nueva regla de obtención de conocimientos. Es una buena idea que al leer un libro relacionado con los Mitos, al acabar ganemos unos cuantos dados de conocimiento en porcentaje al respecto. Sin embargo, esta regla no vemos por qué no puede generalizarse a todos los libros, es decir, suponiendo que un personaje se compre un vulgar libro de Historia y se lo lea (en los meses que hagan falta, al igual que con los libros de los mitos), tire finalmente su porcentaje de leer en el idioma del libro, y, si lo consigue, gane algunos conocimientos en Historia. El árbitro debe establecer la cantidad de conocimientos mínimo y máximo en porcentaje que se puede ganar, y en principio cada libro pertenecerá a un campo (o sea habilidad) único.

En lo concerniente a las diversas escuelas, este es un problema que afecta a otras áreas a parte de la que nos ocupaba en el artículo, y queda abierto así un camino para que personajes con otras profesiones puedan presentar diferentes tendencias, e incluso estar peleadas entre sí. Por ello, podría crearse la habilidad "Escuela", con un 00% inicial, pudiendo concretar luego de qué escuela se trata (ya en Psicología u otros campos de estudio) de forma similar a como sucede con los "Leer-Escribir" o "Hablar" (y esto sí que es de LL.S.).

Como nota final, recordaremos que sólo podrán utilizarse para intentar curar a un paciente las habilidades de escuelas (quedan excluidas las habilidades de Psicología e Intuición, que tienen otras aplicaciones) y que en total son: Psicoanálisis, Reflexología, Conductismo, Escuela de París, y dado su interés por crear una Psicología aplicada, podemos incluir también al Funcionalismo.

Puede que a más de uno el tema tratado le haya parecido largo y tedioso, lo cual es perfectamente comprensible. Este artículo ha sido dedicado a aquellos Guardianes (más que a los jugadores) que deseen ampliar y dar más color al mundo de sus partidas. Las partes más duras en lo concerniente a Psicología en sí han sido suavizadas tanto como se ha podido, eliminando tecnicismos y complicaciones, sin embargo a partir de cierto nivel no se puede rebajar más o dejaría de ser Psicología. Aunque en opinión de algunos, debería bajarse el nivel para acceder a todos los públicos, en opinión de otros (entre quienes figura Emerby Revetzk, una afamada exploradora del Exterior Solomani) es al público a quien hay que procurar aumentar de nivel, opinión que comparto. ●

Personaje Psicólogo

Antropología
Buscar Libros
Discusión
Una Escuela
Fisiología
Grafología
Intuición
Leer/Escribir 1 idioma
Psicología
Cualquier otra habilidad como especialidad personal.

Sueldo: igual al de un profesor de universidad.

CAR WARS

Juego de duelos motorizados

Con autorización de STEVE JACKSON GAMES

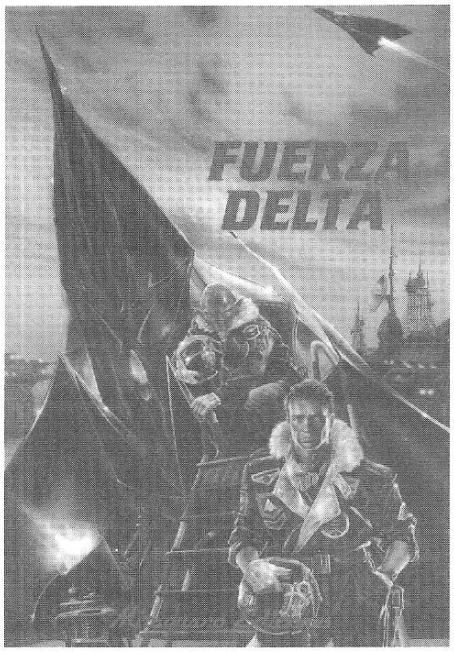
INTERNACIONAL

Fuerza Delta, un nuevo juego de Rol

No todos los días tenemos la oportunidad de presentar un nuevo juego de rol, y muchos menos uno de producción española. Fuerza Delta es otro paso más en el camino de conseguir hacer la pasión por jugar más nuestra, y una demostración del interés que hay por parte de todos en dejar de mirar hacia fuera y desarrollar nuestras propias ideas. Desde estas páginas vamos a comentar Fuerza Delta con la simple intención de presentarlo a los que no lo conocen. Espero que cualquier valoración sea entendida como lo que es, simplemente nuestra opinión.

por el Capitán Damm y sus tripulantes

No es nada fácil hablar de un juego que acaba de nacer, hay que guiarse por la primera impresión y eso puede llevar a peligrosas afirmaciones. ¡Pero, qué demonios! Vamos a hacerlo. *Fuerza Delta* es un exponente de las ganas que está poniendo la gente del País Vasco en el desarrollo del rol, pero a diferencia de *Mutantes en la Sombra*, *Svengali Fantasy Games*, así se llama el grupo de creativos que ha desarrollado el juego, han tenido que ir hasta Madrid para que *Miraguano Ediciones* hiciera realidad el proyecto. No sabemos si es por tratarse de algo que se sale de su trabajo habitual, *Miraguano Ediciones* se mueve en el mundo de los libros, o por cuestiones de presupuesto, pero la presentación del juego nos parece francamente mejorable. La maquetación es muy básica, con una elaboración de tablas, cartas y hojas resumen que no pueden gustar a nadie. En el capítulo de las ilustraciones se puede decir que hay de todo. La portada, de Luis Royo, es lo mejor, aunque puede que no transmita del todo la ambientación y filosofía del juego. El interior es irregular, Alberto Arraiza se luce en algunas, mientras que en otras su trabajo no está tan acertado, y el resto de ilustradores, que complementan su trabajo, no aprueban con nota.



Ambientación futurista

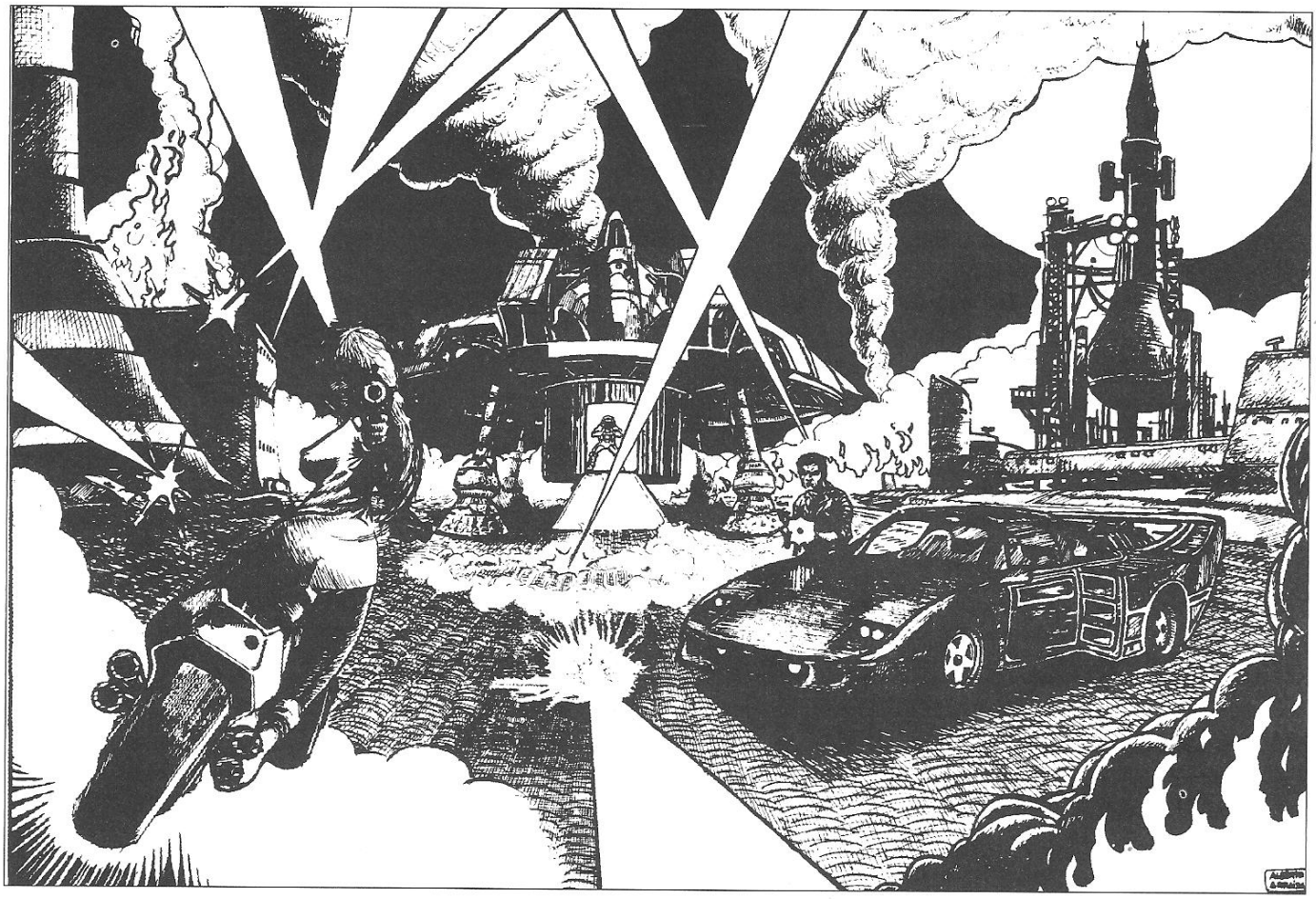
Pero dejemos ya de hablar de la presentación y entremos en materia, en el juego en sí. Aquí sí que nos empezamos a llevar alegrías. *Fuerza Delta* está ambientado en un futuro no demasiado lejano, el año 2081. Los viajes espaciales se han convertido en algo corriente y, poco a poco, los habitantes de distintos mundos han ido conociéndose. Cinco razas distintas compiten por el control del universo, creando constantes situaciones de peligro que son atajadas por la intervención de la *Fuerza Delta*, una organización secreta compuesta por miembros de las cinco razas que vela por la paz.

De entrada, la ambientación da pie a que tu PJ pueda ser un alienígena, con ciertas características propias de su raza, algo atractivo sin lugar a dudas. Las singularidades que se han buscado para cada raza, al igual que cierto equilibrio en sus características para que no haya una que destaque sobre las demás, es algo que nos gusta. También es verdad que habríamos quedado más satisfechos si se hubiera dedicado más espacio a las descripciones de las razas. Por otro lado, hemos echado en falta unos cuantos datos más sobre el mundo donde se desarrolla la acción, aunque tanto esto como lo anterior se puede solucionar con nuevos libros. Lo que si merece mención a parte es la historia del universo que aparece en el capítulo 6; muy buena. El background se completa con una explicación de la organización interna de *Fuerza Delta* e información del equipo.

Las reglas del juego

Este es sin duda el fuerte del libro. Puede que al equipo de creadores no les importe dejar la ambientación en manos del DJ, pero si está claro que las reglas corren de su parte. La creación del personaje tiene dos vías posibles, buscando la suerte con los dados o repartiendo unos puntos (depende de la raza) entre las distintas características. Es interesante como aportación el dar un perfil psicológico al PJ. En resumen se ha encontrado un buen sistema para crear PJs.

Pero donde realmente se encuentra lo mejor del juego es en la mecánica de éste. *Fuerza Delta* es un juego que busca el realismo, y esto se plasma en cosas como: diferenciar en el daño entre puntos de Shock (que al agotarse dejan sin sentido al



PJ) y las heridas, el Stress (un sistema para medir como influye en el personaje las constantes presiones a las que es sometido), la posibilidad de declarar acciones en secreto que sorprendan al máster, o el detalle con que se tratan las persecuciones en vehículos. Las fichas de los diferentes vehículos no son un alarde estético pero sí muy completas. Aceleración, sobreaceleración, frenada, derrapaje, trompo, zig-zag, embestida, salto, dos ruedas, esquivar y fuera de control, por poner el ejemplo de los automóviles, son detallados en la ficha.

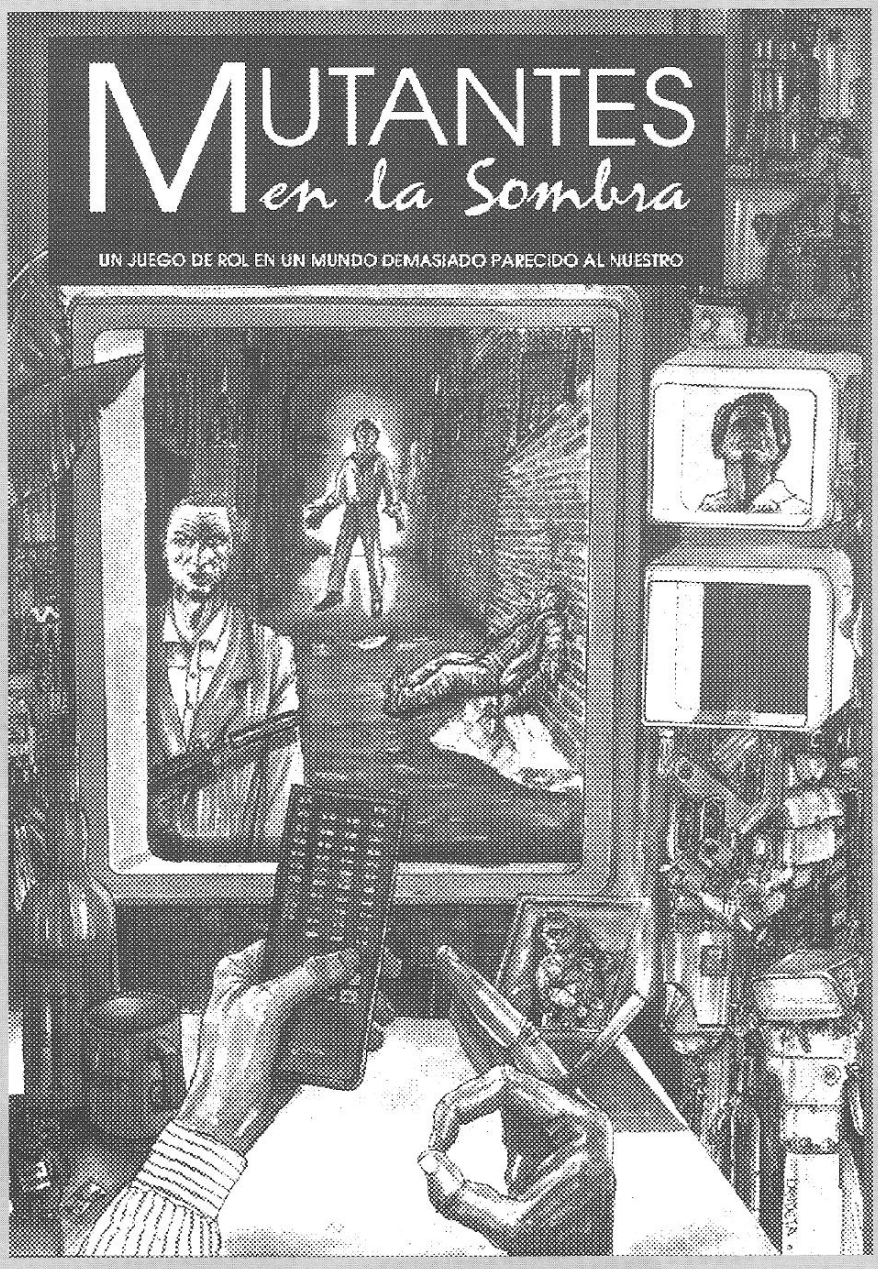
El juego es realista pero, muy inteligentemente, contempla la posibilidad de llevar a cabo verdaderas proezas. Esto se consigue gracias al sistema de dados (las tiradas se hacen con tres dados de seis, pudiéndose repetir la tirada con todos los dados que marquen seis tantas veces como esto suceda) usado para comprobar si se ha realizado con éxito una acción (dicha acción se evalúa por medio de niveles de dificultad), y también con los puntos de Fuerza (permiten repetir una tirada de dados). Por último otra particularidad del juego que no es nueva, pero sí inhabitual, son las cartas de acción que permiten modificar el curso de la partida con acontecimientos inesperados. Una manera de joro-bar al máster como otra cualquiera con la que soñamos todos cuando nos hacen pasar por el tubo.

En el libro se ha incluido un módulo para poder empezar a jugar de inmediato y dominar las reglas. Puede que sea por esto por lo que *Cacería en Nueva York* tiene una estructura bastante sencilla y no una aventura con trama intrincada, como prometen en la contraportada que serán las partidas de *Fuerza Delta*. No hay porqué sorprenderse de nada, sería estúpido empezar el juego con algo demasiado pretencioso y conseguir que el jugador navegue por completo. Esperamos que más adelante podamos ir viendo como crece el juego y disfrutar de él. ●

FICHA TÉCNICA

Título:	Fuerza Delta
Editorial:	Miraguano Editores
Creado por:	Svengali Fantasy Games
Autor:	Jorge Barquín
Ilustraciones:	Alberto Arraiza, César Heppe, Manuel López, Patxi y Carlos Monzón
Portada:	(a color) Luis Royo
Formato:	21,5 x 30,5 cm. / 144 páginas
P.V.P.:	1.900 pts.
Contenido:	Libro del Jugador, Libro del Director de Juego, Módulo de Juego y Materiales de Juego

DESCUBRE EL JUEGO DEL QUE TODOS HABLAN



LUDOTECNIA

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

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

Erratas de Mutantes en la Sombra

Es muy difícil, por no decir imposible, acertarla a la primera. Nadie es perfecto, si bien en este caso tampoco se puede decir que Murphy se haya cebado con ellos. Directamente desde Bilbao, para redondear este número de importante aportación vasca, nos llega la Fe de Erratas de Mutantes en la Sombra, un juego en un mundo demasiado parecido al nuestro. Y con ellas noticias frescas de LUDOTECNIA, y promesas de que pronto nos enviarán material de primera para todos vosotros. De momento tomad nota.

Cuando estaba a punto de terminar la producción de *Mutantes en la Sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro*, LUDOTECNIA fue víctima de un sabotaje. El C.D.F.C., en un intento desesperado, introdujo en la maquetación del libro ciertos errores. Afortunadamente, el agente infiltrado ha sido eliminado (con la inestimable ayuda de Heracles), y el propio Kaufmann nos ha enviado las correcciones oportunas.

En esta fe de erratas sólo hemos incluido aquellas que afectan al desarrollo del juego; no los problemas tipográficos (véase página 18, por supuesto que se dice desoxirribonucléico). Así entre nosotros y que no se entere nadie, para eso necesitaríamos un par de páginas de la revista y tampoco es plan...

Capítulo 6: Poderes Mutantes

La teleportación y la invisibilidad afectan a objetos tales como marcapasos o empastes, así como el contenido del estómago del M, por ejemplo. Digamos que el poder actúa "de piel para adentro". Si un M traga algo para poder llevárselo con él, deberá gastar 3 puntos más de bioenergía, restándose un punto de esos tres por cada 2 horas que hayan pasado de la ingestión del objeto en cuestión.

Capítulo 8: Combates en la Sombra

Escopetas: En lugares cerrados (por ejemplo interiores de casas) reciben una bonificación de +1 en su MAN, +2 en lugares verdaderamente cerrados (alcantarillas, pasillos estrechos).

En cuando a la penalización por cambio de blanco en un mismo asalto, las escopetas sólo sufren un -3 en el disparo inmediatamente posterior al cambio de blanco, y 0 si se cambia de blanco inmediatamente antes de hacer el primer disparo de ese mismo asalto.

En la página 75 faltan las características de un arma exótica; la honda. Es como sigue:

Bocajarro 1 m. D. Corta 2/20 m. D. Media 20/40 m. D. Larga 40/60 m. Iniciativa -5, Potencia 15.

Capítulo 10: Persecuciones

Página 81, último párrafo. Donde dice "Importante: La aceleración nunca deberá ser inferior a 0" debe decir "Importante: La aceleración nunca podrá ser inferior a 1".

Frenadas bruscas:

Los vehículos de hasta 6 de aceleración perderán en una frenada brusca 20 P.V. Los que tengan una aceleración mayor de 6, perderán otros 4 P.V. por cada punto más de aceleración que tengan. Por ejemplo, con aceleración 7 perderían 24, con aceleración 8, 28, etc.

Todo-terrenos:

Doblarán sus P.Ve, de seguridad en los caminos de cabras, pero los verán reducidos en -2 en cualquier otro tipo de carretera. ●

PARANOIA

Golpe en la pequeña URS

Los forofos de este kafkiano juego estáis de suerte, hasta nuestras páginas llega hoy un módulo con todos los ingredientes necesarios para pasar una tarde de lo más paranoico. Comunistas, robofregonas locas y malos de película se unen en esta aventura para tormento de los esclarecedores.

por Alfredo Zurdo

Golpe en la pequeña URS es un módulo para Paranoia, donde pueden jugar unos cuatro a seis PJ's de CS Rojo o Naranja (preferiblemente no más). La dificultad, se puede calificar de media (?!), aunque si crees que con tres o cuatro clones por cabeza no basta, puedes subir el nivel de dificultad aumentando el número de encuentros y el poder de los PNJ's.

Han habido ya varias muertes de ciudadanos en el conflictivo y sospechoso sector URS. Se trata del envenenamiento de las unidades de Ganchitos Crujientes de Algas que abastecen a los ciudadanos desde esas dichosas máquinas de echar un plasticrédito. El cerebro de toda la operación es Lexl-U-Tor (el mismo que intentó acabar con Super-M-Ann), miembro honorífico de la Sociedad Los Purgadores. Sin embargo, tiene a un ciudadano traidor en plantilla que hace el trabajo sucio por él, se llama Mas-M-Alo, el cual será descubierto rápidamente por los esclarecedores. El propósito es estudiar la reacción de los ciudadanos y del mismo Ordenador ante los sucesos, y averiguar si es posible crear un ambiente hostil contra el Ordenador mediante estos actos de terrorismo, y así intentar povocar su fin. (Ver rumores para purgadores).

Alerta Misión

Los esclarecedores recibirán el siguiente mensaje a través del minialtavoz de su comunicador de pulsera:

Alerta misión – Alerta misión

Atención!, esclarecedor, tus servicios son requeridos por el ordenador, presta atención...

Código de misión: 2P2+K2YA+A2.

Nombre clave: Ganchi-Puaj.

Objetivo: Investigar las misteriosas muertes de varios ciudadanos en el sector URS.

Preséntate sonriente en la sala de instrucción número "Donce" del sector URS, allí serás informado de más detalles por el Oficial de Instrucción Ivano-V-Ich.

Se da por supuesta tu asistencia en menos de cinco minutos. El Ordenador es tu amigo, ayúdale si te lo pide!

Espero un desenlace rápido y discreto, confio en la profesionalidad del Oficial Ivano-V-Ich.

Suerte!

Como verás amigo Máster, el número de la sala de instrucción es "polivalente" (debes pronunciar "Donce" con naturalidad y seriedad) pudiendo ser, a los oídos de tus jugadores, el once o quizás el doce... deberían limpiar un poco el minialtavoz de su comunicador para la próxima vez, no crees?

Rumores...

1. Sólo para Purgadores: Nuestros colegas intentan crear el Caos dentro del complejo, crear un sentimiento ofensivo en los ciudadanos contra el Ordenador. Para ello estamos saboteando Ganchitos Crujientes de Algas, los ciudadanos pronto creerán que el Ordenador los quiere eliminar... ¡¡¡Ayuda a nuestra gente, apoya a Max-M y Lexl-U!!!

2. Sólo para Comunistas: "Camarrada, nuestrros voluntarrios intentan volarr el SubSectorr UVI, este maldito sectorr está lleno de malditos capitalistas Ultrravioletas. Sabemos que te han asignado a URS, donde no muy lejos está UVI. Si te encuentrras con tus camarradas, ayúdalos!!! De paso, difunde porr ahí un poco de nuestrras doctrrinas comunistas ..."

3. Sólo para Club Sierra: Hola! me alegra informarte de que has sido elegido temporalmente "Protector Oficial" de la (escasa) fauna y flora del sector URS. Tendrás que sustituir a nuestro colega Ico-N-Nah, el cual, tuvo un tonto accidente mientras daba de comer a las ratitas del alcantarillado. Mientras le curan las insignificantes heridas que le produjo una ratita, tú deberás ocupar su puesto.

4. Se dice por ahí que en el sector ICH hay un gran número de Comunistas traidores...

5. Se comenta que el Ordenador ha decidido eliminar a todos los ciudadanos del sospechoso sector URS, ya que cree que todos son Traidores Comunistas...

6. Se especula sobre la posibilidad de aprobar una nueva ley por la cual se ejecutará Sumarísimamente (e inmediatamente) a todo ciudadano que se encuentre en un lugar de CS superior al suyo, sin poder defenderse ante un tribunal ni nada parecido...

Sesión inicial de información

Los esclarecedores llegan sin ningún tipo de problema al sector URS, ya que los robotransportes son muy eficientes en el complejo, también casualmente se encuen-

tran todos juntos en un pasillo de CS Rojo, que parece ser el pasillo de Salas de Información, donde hay doce puertas Verdes, seis a cada lado, y numeradas claramente. Los esclarecedores no sabrán si entrar en el número once o la doce, pero les dará lo mismo, ya que se equivocarán de todos modos.

No hay guardias en el pasillo, y las puertas numeradas del uno al diez están cerradas con plastillave. Nada les impide entrar en las restantes. Si llaman (en la once o la doce), abrirán desde dentro y verán a un grupito de cinco Oficiales de CS Verde echando unas manitas de plasticartas (¿será traición?), también habrá dos guardias de CS Amarillo, que se cabrearán bastante si los PJ's pasan dentro... Les echarán una buena bronca y quizás les pongan una multilla por obstaculizar a un superior en pleno "tiempo de descanso y ocio".

La próxima puerta es la correcta. Tras llamar, les darán paso a una sala cuadrada, donde hay una mesa de despacho en la que está Ivano-V, también hay un guardia de CS Indigo, que les pedirá el código de misión y el nombre clave de la misión (¿se lo sabrán?) así como sus tatuajes linguales. Ivano-V se levantará y les saludará, tras ello, les empezará a hablar:

"Queridos amigos, a mi pesar, tengo que informaros que tenemos el récord de Mortalidad EEC (En Extrañas Circunstancias) de todo el complejo, sospechamos que las últimas muertes han sido debidas a las acciones de una Sociedad Secreta terrorista. Amigos, quiero que investiguéis y averigüéis todo lo posible. Si es necesario, os daré licencia para liquidar a los traidores. ¡Quiero un informe completo tras la misión! ¡Quiero que acabéis con el problema! ¿Alguna pregunta?"

Respuesta: *"Esa información no está disponible para tu CS, amigo!"*

"Bien amigos míos, necesitaré un Jefe de Grupo." Elegirá al mayor CS o al azar, luego le pedirá que seleccione un Oficial de Lealtad.

"En los almacenes del SPL de este mismo sector, os espera un colega que os suministrará vuestro Equipo Asignado. Al salir, dirigíos al SID, creo que os tienen preparados unos regalitos."

En el SPL

Este almacén es enorme, es un rectángulo en cuya diagonal se encuentra un largo mostrador, a un lado están los PJ's, al otro unos cuantos ciudadanos y tres Robomecánicos; todo está lleno de estanterías donde hay cientos de cajas. Les atenderá Tolove-N-Doh, el cual, antes de nada pedirá una mano inocente que firme los papeles de responsabilidad. Tras ello, ordenará a los Robomecánicos que busquen unas referencias y que las lleven al mostrador. Después de desempaquetar (o leyendo el documento) sabrán cual es su equipo. Esta es la lista:

Dos Riflelásers.
Tres Granadas.
Dos Cargas láser CS Amarillo.
Seis Cargas láser CS Naranja.
Dos Tirabalas.
Cinco Balas D-D.
Cinco Proyectiles de Napalm.
Un Cañón Gauss.
Diez unidades de Ganchitos Crujientes de Algas*.
Una Multigrabadora Modelo I.
Un Programa Análisis Toxicológico.

* Efectivamente amigo Máster, por supuesto están envenenados, si alguien pica, haz una TA Resistencia (difícil), un fallo provocará un daño de la columna diez de la tabla, un fallo crítico produce la muerte instantánea. Si tienen éxito, su organismo resistirá el veneno.

Tras dejar el SPL, tendrán que dirigirse al SID de este mismo sector (URS).

En el SID

Extrañamente, en este sector, los laboratorios del SID están tranquilos, todo parece normal. Dentro, podrán observar como unos siete científicos no paran de escribir mientras andan en el círculo dando vueltas a un extraño artefacto. De repente empieza a pitar *"pi...pi...pi..pi..pi.pi.pipipipipipipi" "BOOOOOOMMM"* explotó!, los siete científicos han desaparecido (un daño en la columna tres para los PJ's por los efectos de onda expansiva), en su puesto, sólo queda un cráter en el suelo de unos cinco metros de diámetro. En la confusión, otro científico da voces *¿Qué pasa? ¿Falló El Megaprotonium?"*. Se fijará en los PJ's. *"Hola!, menos mal que no os acercasteis mucho! Soy Einste-I-Nnn, ¿qué queréis?"*.

Tras decirle el código de misión, Einste-I, dirá *"Ah!, sí!, los del regalito! Tenemos*

Tabla de encuentros en los pasillos de URS

Encuentro	Probabilidad
Máquina Abastecedora Ganchitos	10/20
Cabina de Confesión	5/20
Terminal de Ordenador	7/20
Monitor de Video y Altavoz	14/20
Cámara Oculta o Micrófono Oculto	9/20
Robodoctor o Robofregona	8/20
1D4 Guardias del SSI	5/20
Roboguardián Cabreado	6/20
Otros Ciudadanos	7/20.

Modificadores
x4 Si necesitas el encuentro inmediatamente.
x2 Si tienes muchas ganas de que aparezca.
x1 En circunstancias normales.
/2 Si no te conviene o no te da la gana.

Esta tabla debe usarla el Máster cuando crea oportuno un encuentro. Se tira el dado (modificando según se indica en la tabla) y si el resultado es menor o igual a la Probabilidad, habrá encuentro.

Ejemplo: Los esclarecedores están buscando máquinas abastecedoras de Ganchitos por un pasillo del sector URS. Tira el dado para saber si hay una máquina en ese pasillo. Si la hay, los esclarecedores la abrirán (con ayuda de Erredos-000) para inspeccionarla. Y entonces deberías tirar en la tabla para ver si, por casualidad, pasaban por ahí unos guardias del SSI, puede que crean que los PJ's están saboteando una máquina y entonces decidirán abrir fuego... (por supuesto una tiradita para ver si hay cámaras ocultas en el pasillo no vendría mal!!!) Si un PJ resultase herido, podrías tirar de nuevo en la tabla para saber si hay un Robodoctor cerca. Pero si sobreviven, también podrían (casualmente pasar por ahí unos Roboguardianes que...

cinco prototipos que deberéis probar y luego hacer un informe sobre los resultados..."

Los esclarecedores deberían pegarse por probar los inventos... si no, algo puede ir mal...

1. Botas Turbospeed. Dotan al PJ con la posibilidad de correr a la velocidad del ZOOM. La maniobrabilidad es difícil, para hacer un giro es necesaria una TA Agilidad (difícil). Pero bueno, total es un golpe insignificante (columna tres en la tabla de accidentes). Para activarlas sólo habrá que ponérselas.

2. Cataplasma regenerante. Es una especie de trapo impregnado de una maloliente disolución (ácido sulfhídrico y amoniaco rebajado) ¡muy desinfectante! Sólo se puede usar en las heridas. Se hace una TA Resistencia (difícil); si el PJ aguanta, se cura, pero si falla, caerá incapacitado. ¡Ah! sólo se puede utilizar tres veces.

3. Bote de cápsulas ultrafelicidad. Probablemente el alucinógeno más poderoso del complejo. El PJ que ose probarlas (sin saber lo que ocurrirá al no usar Bioquimioterapia) cae durante 1D20 turnos incapacitado, pero no desfallecido (descríbele bonitas luces, bellos parajes cósmicos, música celestial...) tras ello, puedes (si lo deseas) practicar una tiradita de Salud Mental con el PJ...

4. Poción de invisibilidad. Encontrada en el sector DND. ¡¡¡Es realmente eficaz!!! Deja ciego al consumidor durante cinco minutos, y el resto del día con las habilidades de Percepción a menos cuatro (-4). ¡Esto sí que funciona!

5. Armadura Kevlar Light. Esta maravillosa armadura Kevlar es tan ligera y tan fina que no sólo se puede utilizar en conjunto con la réflec, sino que además no protege nada y reduce la protección de la réflec en L2. ¡Es una maravilla!.

Cada voluntario irá firmando sus papeles de responsabilidad según vaya cogiendo su mercancía. Tras esto, Einste-I-Nnn se despedirá de los PJ's deseándoles suerte y poco sufrimiento (¡una muerte rápida!).

Calentando motores

Ya tenemos a todo el equipo bien armado y dispuesto por los pasillos de URS. Procura que llegue pronto la hora de comer (y de palmar!), de ese modo podrán ir sacando conclusiones, si no por ellos mismos, tal vez con ayuda del Ordenador (Análisis de Datos).

Si todavía parecen no sospechar de los ganchitos, pues que se encuentren por los pasillos con un Infrarrojo con una bolsa de ganchitos en la mano y la boca llena. a escasos segundos, el Infrarrojo se caerá, pataleará, balbuceará y luego morirá.

Si todavía no se han dado cuenta, porque son unos torpes de campeonato, el Ordenador hablará a través de los altavoces diciendo: *¡Ciudadanos, queda prohibido el consumo de Ganchitos Crujientes de Algas, el SSI ha descubierto agentes tóxicos en las unidades de este sector, no os preocupéis, en estos momentos unos eficientes esclarecedores investigan el caso, gracias por su atención, a tu servicio!"*.

Pero si tus esclarecedores son realmente unos inútiles y no deducen nada, sus comunicadores pitarán, es un mensaje de Ivano-V: *"Amigos, ya sabemos como actúan los terroristas, infectan con toxinas las unidades de ganchitos. Vuestra misión se ve ampliada, debéis encontrar al/los traidor/es y además ir revisando máquinas abastecedoras de ganchitos, os enviaremos un Robomecánico para que os ayude, buena suerte..."*

De una manera u otra, el mensaje de Ivano-V tendrá que llegar a los esclarecedores para avisarles sobre los nuevos refuerzos.

Refuerzos

Pues al grupito se pega un nuevo fichaje, Erredos-000, un simpático robot con los circuitos Asimov un poco tocados (¡a lo mejor resulta ser un Franky!).

Mientras van revisando maquinitas abastecedoras de echar un plasticrédito, pueden,

mediante una TA Percepción, ver que alguien está merodeando por ahí, vigilándoles. ¡Es por supuesto Max-M!.

Una cosa muy importante es que Max-M sobreviva, para que puedan interrogarlo y llegar hasta Lexl-U. Por ello y por si las moscas, Max-M tiene Regeneración y un Atributo en PM buenecillo.

Va acompañado de dos gorilones Purgadores que van delante. Cuando los esclarecedores "pasaporteen" a éstos, Max-M pedirá clemencia (adulará) para que le dejen vivo, tirará su pistoláser y se dejará coger. Cantará mejor que los gorriones...

"¡No!, por favor, pero si sólo soy un "mandao", él, a él tenéis que coger, Lexl-U-Tor, él es el malo... ¡no me matéis! ¡me he entregado! que el Ordenador juzgue..."

Y al oír esto, el Ordenador juzgará, a través de los altavoces, Max-M-Alo-6 será condenado a Muerte sumarísima... ¡que disfruten tus esclarecedores!

Buscando a Lexl-U

Ahora, sólo queda encontrar a Lexl-U, estos son los caminos más obvios a seguir:

1. Contactando con la SS y gastando un PF.

2. Preguntando al Ordenador. Respuesta: *"Lo siento ciudadano, esa información no está disponible para tu CS. A tu servicio"*.

3. Quizás sacando un crítico en Búsqueda de Datos...

4. Si hay algún Pirata Informático, que use Programación y Seguridad Informática para obtener información del Ordenador.

5. Comprando la información en el Mercado Negro (unos 125 créditos).

Al final encontrarán lo siguiente: *"Lexl-U-Tor es buscado por traidor, aunque debido a su alta acreditación no se le ha podido enganchar (ha modificado partes del programa del Ordenador). Vive en el sector residencial UVI, en una de las habitaciones-mansión para ultravioletas"*.

Con un poco más de esfuerzo (pagando más créditos al camello, gastando otro PF, o volviendo a superar la tirada) deberían hallar también: *"Su ex-compinche Max-M entraba en el sector a través del alcantarillado, y sabía en que casa entrar gracias a una gran X roja que hay en la tapa de la alcantarilla del sótano de Lexl-U. Además se dice que quiere provocar la destrucción del Ordenador, alterando y asustando a los ciudadanos mediante el terrorismo, sus progresos constan en un bloc que guarda bajo un sistema de seguridad excelente en su mansión."*

Y después, Ivano-V se pondrá en contacto con ellos a través de sus comunicadores: *"Amigos, no sé que estáis tramando, pero el Ordenador está un poco mosqueado; podéis confiar en mí, ¿qué habéis descubierto?"* Si se lo cuentan, no pasará nada: *"Está bien, buen trabajo. Eliminad a ese Lexl-U, y encontrad ese maldito bloc de notas; no digáis nada al Ordenador, parece que Lexl-U, tiene inmunidad para no ser ejecutado. Yo intentaré hablar con el Ordenador. Mientras, ¡¡¡procurad no fallar!!! Ah, cuando estéis en UVI, procurad no hablar más de la cuenta, puede que alguien esté escuchando..."*

Más tarde, los comunicadores volverán a pitar, es el Ordenador: *"¿Cómo va todo? Y por cierto, ¿qué era eso que he oído antes a través de los comunicadores sobre ir a por un Ultravioleta?"* Si no cuentan nada, todo irá bien, si le dicen al Ordenador lo del Ultravioleta, se ganarán unos cuantos PT (o una ejecución).

Solos en la oscuridad

En realidad UVI es un subsector residencial dentro de URS, allí hay seis habitaciones-mansión (de cuatro niveles y lujo asombroso) donde viven los altos programadores del sector.

La entrada a UVI está vigilada por dos guardias de CS Ultravioleta y cuatro Robosoldados armados hasta las tuercas. Estos guardianes no dejan pasar nada más que a los residentes Ultravioletas. (Nota: Son invencibles, superpoderosos, y no hay más que hablar).

Un éxito en una TH Ingeniería de Sistemas, permitirá a los esclarecedores encontrar una entrada próxima a las alcantarillas (ver mapa uno). Si no consiguen la TH deberás darles otra oportunidad, una TA Percepción (difícil) para localizar una tapadera de alcantarilla. Y si fallan de nuevo, a lo mejor con una TA Suerte (PM) verán casualmente la dichosa tapa de alcantarilla. Si no consiguen pasar, puedes ejecutarlos a todos por Idiotez en Primer Grado.

Dentro les pueden acechar numerosos peligros: Tira 1D20 cuando lo creas "inoportuno"...

16-20: 1D4 Ratas mutantes (¡¡¡no gigantes, pero sí hermosotas!!!).

11-15: Tres sectarios Comunistas intentando poner una bomba en el sector residencial. Muy peligrosos.

6-10: Una Robofregona con los circuitos estropeados a causa de la humedad del alcantarillado.

1-5: No hay encuentros.

Procura que no salgan nunca más de dos Robofregonas (no sería muy normal). Pero si hace falta, puedes sacar una buena manada de Ratas y Comunistas.

Se supone que tarde o temprano encontrarán la "X" Roja, que es la entrada a la mansión. Tras levantar la tapadera, y asomarse el primer esclarecedor, verá que un cañón de gran calibre, procedente de un Roboguardián, apunta a su cabeza. Pero parece que el robot está desconectado.

Si los esclarecedores entran por otra tapadera de alcantarilla que no tenga la "X", te los cargas por listos. (Utiliza Guardias Ultravioletas invencibles).

La llamada de Lexl-U

(Procura que esta parte no se parezca mucho a una aventura de Cthulhu!).

(La referencia para mirar el mapa está escrita del siguiente modo: "yz", donde "y" es el número de nivel en la mansión y "z" es la letra correspondiente a la habitación de ese nivel. Ver mapa dos).

El interior de la mansión es algo extraño para los esclarecedores, todas las paredes, suelo y techo son blancos. ¡Ah!, por cierto, el Ordenador estará a la escucha a través de los comunicadores. Los pinchará aleatoriamente (a tu discreción, Máster).

Si algún PJ dice algo que pueda ser interpretado como la profanación de una habitación-mansión de UVI, todos serán ejecutados sumarísimamente por traidores.

1A. Es un sótano. Al entrar todos los esclarecedores podrán observar que hay un total de tres Roboguardianes (con sensores auditivos). Que hagan todos una TH Sigilo, si uno falla, los robots se pondrán en marcha y habrá una pequeña fiesta. Hay una escalera que va hacia arriba.

2A. Es el laboratorio. Hay numeroso equipo biológico y químico. Con una TA Percepción, verán algo que destaca: es un gran tubo de ensayo (de cinco litros) con un líquido azul (algáceo) fluorescente (con una TH Bioquimioterapia) descubrirán que es veneno). Hay una puerta y una escalera de mano que va hacia arriba.

2B. Es una gran despensa llena de estanterías. En ellas hay aproximadamente ochocientos kilos de ganchitos (envenenados). También hay otra puerta.

2C. Parece una sala de máquinas. Tiene un generador y una especie de lavadora, una TA Talento les permitirá deducir que es una máquina de hacer ganchitos (¡no ganchillo!).

3A. Es una cocina. Normal (ultramoderna por supuesto!). A parte de la escalera de mano que va hacia abajo, hay una puerta.

3B. En los pasillos de este nivel hay un total de cinco puertas, también una escalera de caracol que va hacia arriba.

3C. Una despensa con muchas unidades de Barritas Energéticas Felicidad, y Brebaje Espumoso Refrescante (sin veneno).

3D. Es un comedor muy simple: una mesa y cuatro sillas, todo de plástico.

3E. Han llegado al W.C. Procura que los PJ's no le den importancia *"Tranquilos, sólo hay una taza, una ducha y un lavabo, es sólo un water..."* Pero en realidad, Lexl-U, mientras hacía "sus necesidades", leía sus notas en un bloc de apuntes, y casualmente se le olvidó al lado de la taza, en el suelo (je! je! je!...). Si insisten, o si pasan por segunda vez, una TA Percepción bastará para que se den cuenta (Qué despiste ¿no?).

3F. Es el hall, nada en especial... salvo dos gorilas de CS Verde (iguales a los que acompañaban a Max-M), que esperan visita. Hay tres puertas, una de ellas cerrada con plastitarjeta (la salida).

3G. Un salón normal. Varios butacones comodísimos y un monitor de video. Con una TA Percepción (difícil), averiguarán que alguien se dejó una Video-Tarjeta metida en la ranura del monitor. En ella, si los PJ encienden el monitor, se verá todo el proceso de Contaminación de Ganchitos, con unos buenos primeros planos de Lexl-U en su laboratorio... (Esto denota lo despistado que es nuestro amigo Lexl-U).

3H. Un armario, hay un traje térmico y dos ambientales.

4A. Es un descansillo donde se ubica la escalera. Da a dos puertas.

4B. Gran salón, espectacular, efectos láser (inofensivos), múltiples monitores de video, sillones ultracómodos y dos puertas.

4C. Otro armario, éste con ropas de lujo para ultravioletas.

4D. El dormitorio de Lexl-U. Estará durmiendo en su cama (tiene un sueño muy profundo); todo el que pase, que haga una TH Sigilio, si falla uno, se despertará, ¡¡y tiene su neurolátigo siempre a mano!!! A parte, sólo una mesilla y una lámpara. ¡Ah!, por si se acercan, en la mesilla hay una plastitarjeta.

4E. Es un despacho, con una gran mesa y una confortable silla. Hay además un archivo. Una TA Percepción (difícil) bastará para darse cuenta de que el archivo es falso y que en realidad es una entrada secreta.

4F. Es la habitación secreta. En el centro hay unos rayos azules que van desde el techo hasta el suelo, y a un lado hay una ranura para insertar una plastitarjeta. Al insertar la plastitarjeta (la de la mesilla), los barrotes eléctricos desaparecerán, dando paso a una salita poco iluminada donde hay una mesa. En ella, hay una caja en la que hay escrito un letrero: *"Aquí está mi bloc de notas"* (¡realmente nuestro amigo es muy despistado!), que por supuesto está vacía.

Supongo que tus jugadores querrán salir por la tapadera de alcantarilla, aunque también pueden salir por la puerta principal (en *3F* usando la plastitarjeta, lo que conllevaría a la aniquilación total de los PJ's por parte de estos Guardias Ultravioletas y sus Robots...

Informe Final

Una vez eliminado Lexl-U, (o no eliminado) y con el bloc de notas (o sin él), los esclarecedores se tendrán que dirigir a la Sala de Información y contar todo lo que ha pasado a Ivano-V y al Ordenador.

Primero las malas noticias: multas por no haber traído los informes para el SID,... multas por pérdida de material, embarazosas preguntas sobre cómo lo han logrado sin infringir las leyes, alguna ejecución allí mismo... PT por doquier.

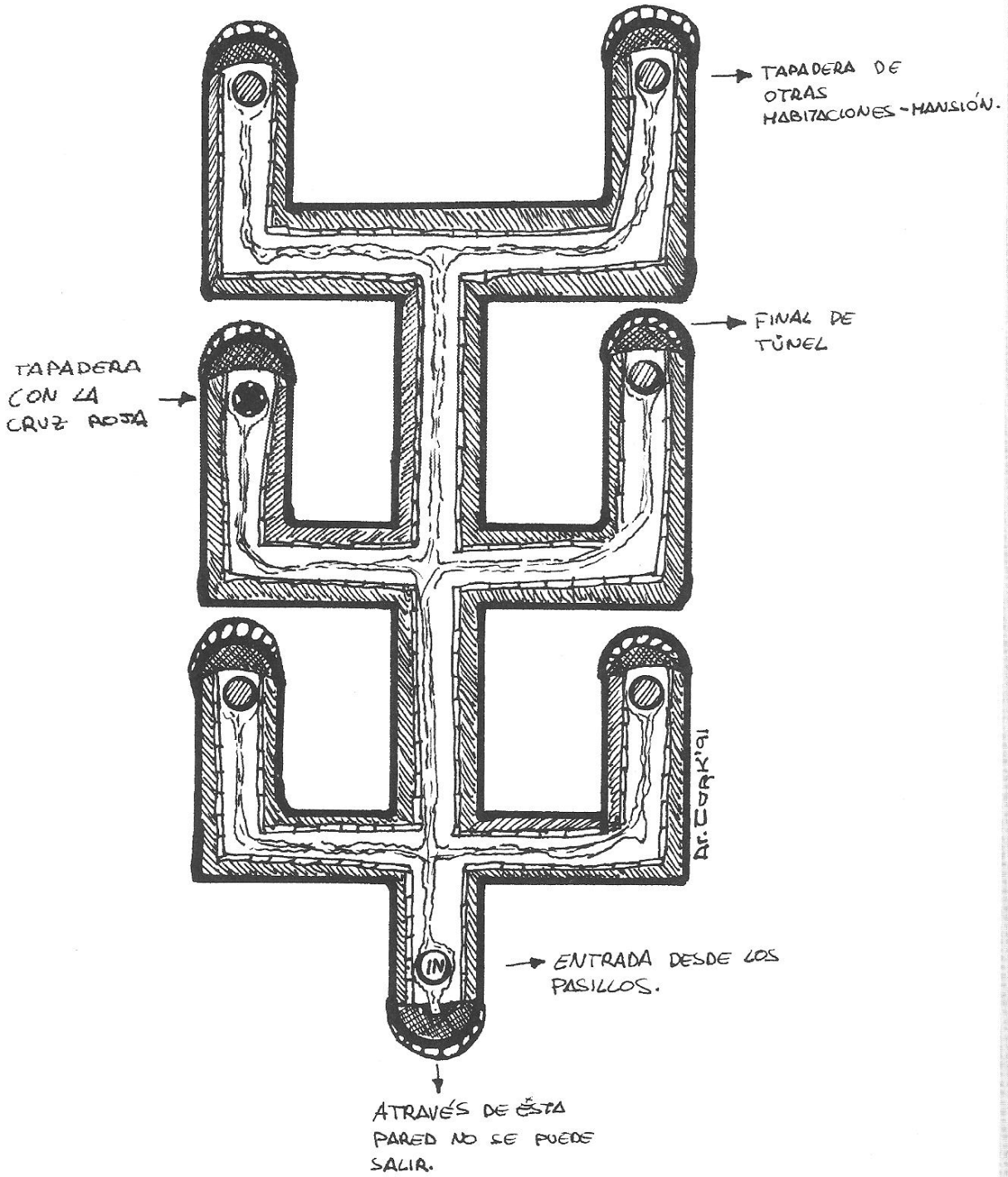
En fin, todo ese tipo de cosas que a ti, Máster, te gusta saborear lentamente. Por cierto, el Ordenador tendrá más compasión con los esclarecedores si éstos han traído el bloc de notas.

Si logran demostrar a través de la Video-Tarjeta la culpabilidad de Lexl-U, el Ordenador retirará (casi) todos los cargos contra los esclarecedores.

Las buenas noticias: ascensos de CS, recompensas, recomendaciones oficiales, PD, entradas gratis a conciertos, invitaciones a concursos, elogios públicos.

Reparte y parte según lo hayan hecho tus jugadores. Creo que dos recomendaciones y cien créditos por cabeza como "Zanahoria-Base" no estaría mal, agrégale a tu gusto. Si han completado la misión, tienen derecho a ascender de CS (¡siempre y cuando hayan sido felices y hayan participado!). Y la cosa termina con las felicitaciones de Ivano-V junto con el mosqueo de nuestro mejor amigo, el "Ordenata"...

MAPA UNO


TAPADERA DE OTRAS HABITACIONES - MANSIÓN.
FINAL DE TÚNEL
TAPADERA CON LA CRUZ ROJA
Ar. Dark '91
IN
ENTRADA DESDE LOS PASILLOS.
ATRAVÉS DE ESTA PARED NO SE PUEDE SALIR.

Golpe en la pequeña URS

Personajes no jugadores

(Por orden de aparición, más o menos)

1. Erredos-000

Descripción: Simpático robomecánico, excesivamente servicial y eficaz. De unos 130 cm. de altura, y un color como aluminio resplandeciente, dispone de dos brazos bien articulados. Es realmente un paranoico con los Asimov estropeados. Tiene 25 sectores de memoria, y porta 4 tarjetas. Dispone sólo de 2 ranuras para la inserción de tarjetas de memoria.

Tarjetas:

Abrir/Cerrar/Arreglar máquinas abastecedoras / Nivel 15.

Pistoláser / Nivel 12

Robodoctor / Nivel 9

Ingeniería Electrónica / Nivel 14

Blindaje: Acero pulido / P4L2

2. Gorilones purgadores

Aparecerán 4, dos con Max-M y otros dos con Lex-L (en la habitación-mansión), son similares.

Descripción: Aproximadamente miden 1'90 y pesan unos 120 kg. Son robustos, agresivos, feos, velludos y con una sola ceja tipo "Blas". Todos tienen CS Verde. Además los dos de la mansión tienen una franja blanca en el brazo derecho.

Atributos: Fuerza 19, Resistencia 18, resto 9 (Bonus daño +2).

Armas:

Nudilleras (B) / ND 6+2 / Nivel 14

Rifle Sónico (E) /ND 7 / Nivel 12

Pistoláser (L) / ND 8 / Nivel 9

Armadura: Réflec Verde / L4

3. Max-M-Alo-6

Al principio, pedirá clemencia, pero cuando los PJ's quieran eliminarlo, se defenderá rabiosamente.

Descripción: Es un tipo pequeño, calvo, gordito, con cara de pan. Viste un mono Morado.

Atributos: Cinismo 18, Percepción 16, resto 11.

Habilidades: Adulación 15, Charlatanería 13, resto 5.

Armas:

Granada (P) / ND 8 / Nivel 9

Pistoláser (L) / ND 8 / Nivel 11

Armadura: Réflec Morada / L 4

Poder Mutante: Regeneración 17

4. Ratas Mutantes

Debido a la gran cantidad de residuos que se encuentran en las alcantarillas, estas ratas han crecido más de la cuenta, y su ferocidad también.

Descripción: Son ratas de 150 kg. de peso. Con unos dientes de unos 30 cm. Recuerdan un poco a las de la película "El alimento de los Dioses".

Habilidades:

Mordisco (B) / ND 12 / Nivel 8

Embestir (B) / ND 5+2 / Nivel 12

Pisotear (B) / ND 5 / Nivel 10

Armadura: Piel dura / T1

Nota: Cada una sólo podrá hacer un tipo de ataque por turno (Morder o Embestir), pero si hay alguien en el suelo, además podrá Pisotearle a la vez que efectúa su ataque normal.

5. Comunistas Sectáreos

Aparecerán en grupos de tres, no dudarán en atacar en cuanto vean a los PJ's. Apelarán a gritos a Stal-I-Nnn en su batalla, con lo que si hay un Comunista cerca, deberá unirse a ellos en su causa. Además manejan una bomba potentísima (que los PJ's verán fácilmente). Con una TH Demolición (fácil) sabrán que estallará en 3 minutos. Una segunda TH (normal) les permitirá desactivarla.

Descripción: Curiosos personajillos de CS Naranja, todos son parecidos, llevan bigote y un extraño gorro en forma de cubo de playa con pelos negros en la cabeza.

Habilidades: Demolición 12, Propaganda Comunista 10, resto 7.

Armas:

Tirabalas con Napalm (C) / ND 7 / Nivel 13

Pistoláser (L) / ND 8 / Nivel 10

Armadura: Réflec Naranja / L4

6. Robofregona Loca

La humedad ha estropeado su UCP (o CPU), lo que provocará que ataque a los PJ's hasta que éstos la inutilicen.

Descripción: Normal, se mantiene sobre un cepillo circular que gira velozmente, tiene 3 brazos articulados, en uno lleva una fregona metálica, en otro un trapo y en el último lleva un spray.

Memoria Interna:

Fregonazo (B) / ND 5+1 / Nivel 12

Rociar con Spray (Químico) / ND 4 / Nivel 10

Topetazo (B) / ND 10 / Nivel 11

Blindaje: Acero / P2

Nota: Puede atacar de dos formas, o usando sólo el Topetazo, o usando el Fregonazo y el Spray en el mismo turno.

7. Roboguardianes

Son 3 que aparecerán en el sótano de la mansión. Poseen sensores auditivos, si alguien falla la TA Sigilio correspondiente, los 3 se pondrán en marcha y atacarán.

Descripción: Robustos, andan sobre cintas metálicas como los tanques, en vez de brazos poseen dos cañones que lanzan proyectiles de distinto tipo.

Armamento:

Cañón 1 Balas D-D (P) / ND 8 / Nivel 11

Cañón 2 Explosiva (P) / ND 9 / Nivel 10

Blindaje: Acero pesado /T3

Nota: Atacarán con los dos cañones al mismo tiempo cada turno.

8. Lexl-U-Tor-6

Es el auténtico malo. Intentará negociar (Embaucar) a los PJ's. Si no lo consigue, les atacará. Tiene siempre la Pistola Energética bajo la almohada y el Neurolátigo en un cajón de la mesilla.

Descripción: Es alto y delgado. En esos momentos (en su cama), viste un camisón blanco y un gorro de dormir del mismo color.

Atributos: Destreza 15, otros 11

Habilidades: Demolición 11, Embaucamiento 13, resto 1d20/2

Armas:
Neurolátigo (E) / ND 10+1 / Nivel 14
Pistola Energética (E) / ND 8 / Nivel 10
Armadura: No lleva
Poder Mutante: Telequinesis 15

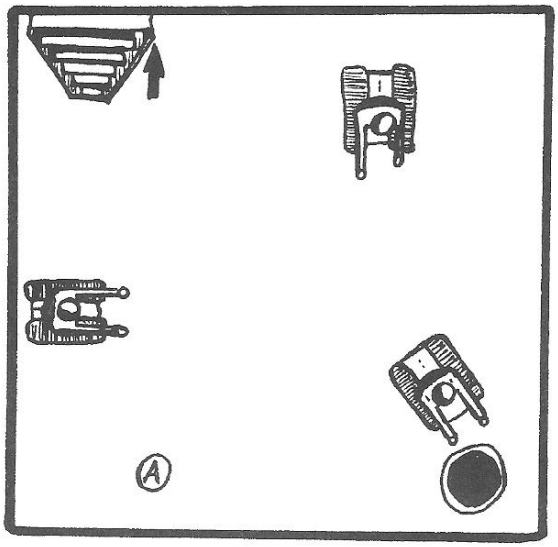
Nota: Debe morir, para no fastidiar al Máster, por ello, lleva escondido tras una muela postiza una cápsula de cristal con un veneno mortalmente rápido. Lo usará si le capturan vivo, herido o ileso. Si por casualidad resultase Incapacitado debes dejar que muera. Compréndelo, a ver qué harías con un Ultravioleta cautivo. (Seguramente se haría un juicio y el Ordenador creería muchísimo más al Ultravioleta).

9. Superroboguardianes y guardias ultravioletas invencibles

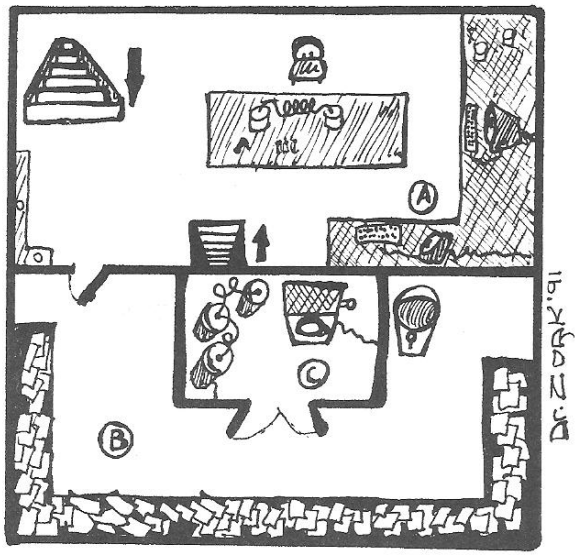
Pues eso. Sólo hay en la entrada a UVI y en las mansiones que no sean de Lexl-U. ●

MAPA DOS

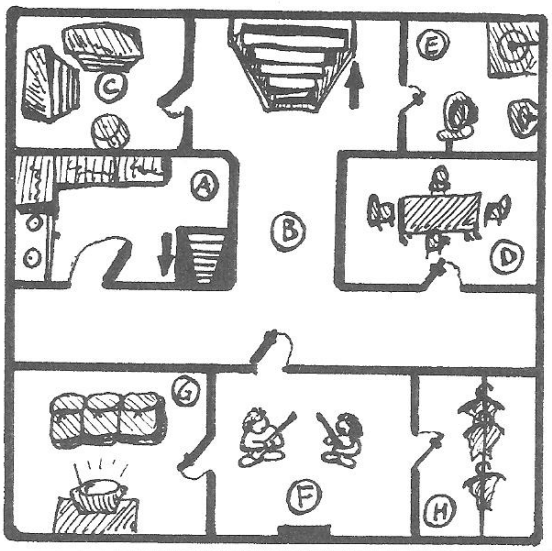
Nivel 1



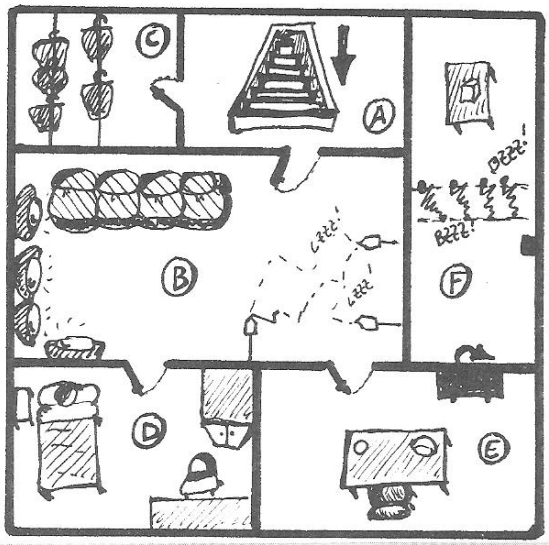
Nivel 2



Nivel 3



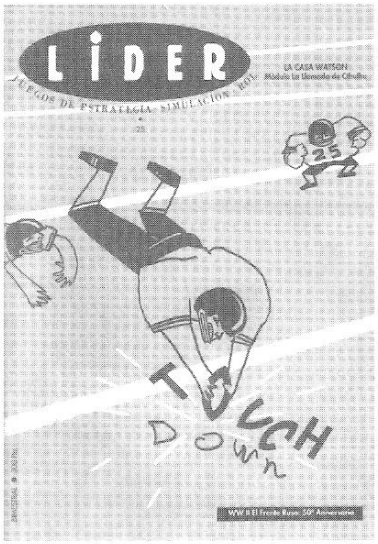
Nivel 4

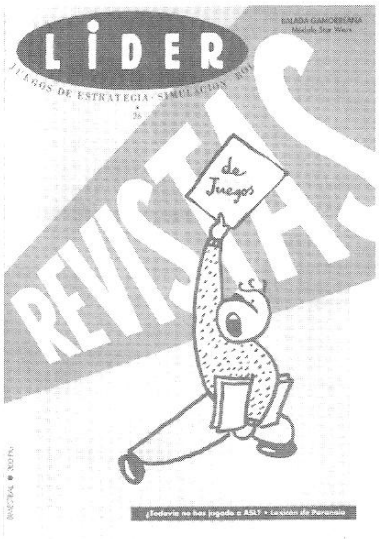


¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LÍDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número .....recibiendo el primero a contrareembolso (2.100,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: _____ Edad: _____

Dirección: _____ Tel.: _____

Localidad: _____ C.P.: _____

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

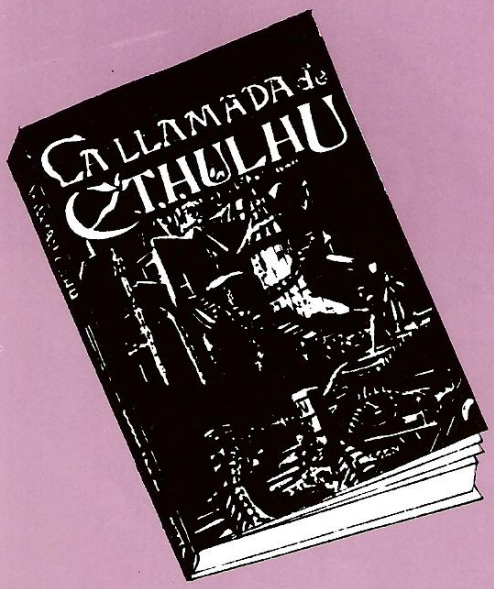
LIDER 1 ☐	LIDER 6 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 26 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 22 ☐	
LIDER 3 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 23 ☐	
LIDER 4 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 24 ☐	
LIDER 5 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 25 ☐	

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

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

La llamada de Cthulhu

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



EDGE
INTERNACIONAL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Este es **el juego de rol de La Tierra Media**, el mundo creado por **Tolkien**, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.
Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerías y especialistas en juegos

Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona
t.: 93. 345 85 65

INTERNACIONAL