

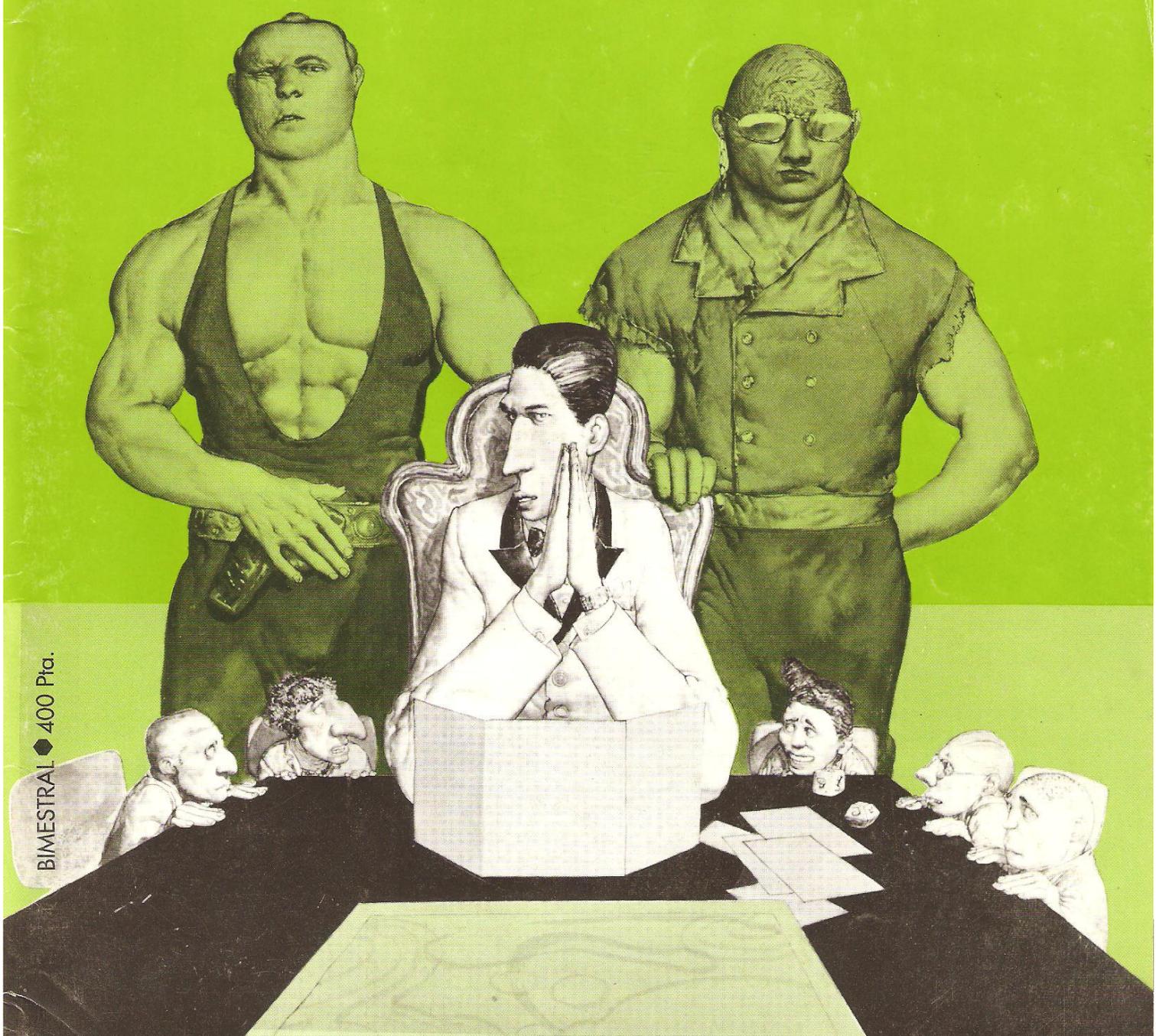
LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

OPERACIÓN ROMPEHIELOS
Módulo de James Bond 007

31

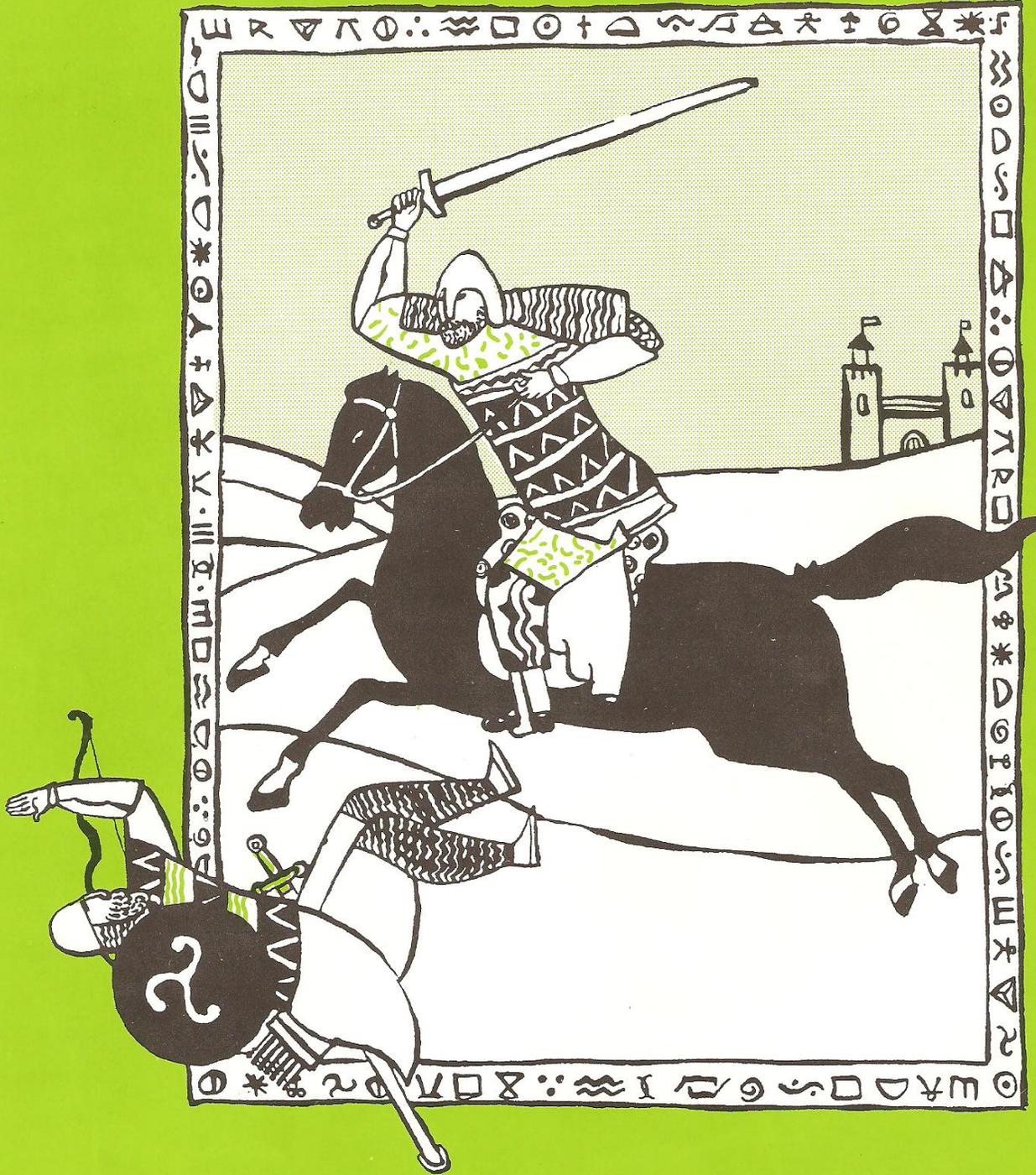
Dossier: Masters de Rol ♦ Cyberpunk



BIMESTRAL ♦ 400 Pta.

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía



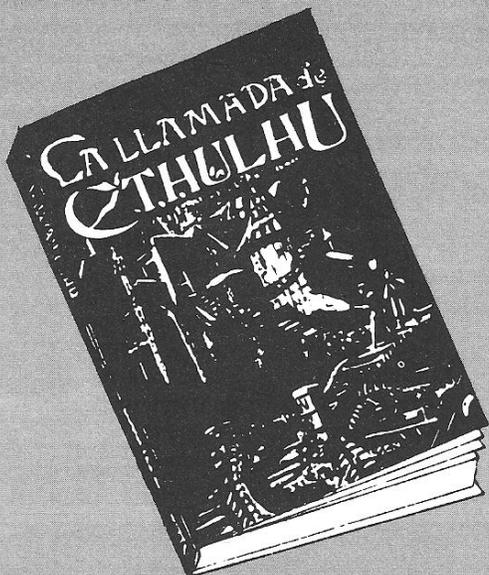
Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En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

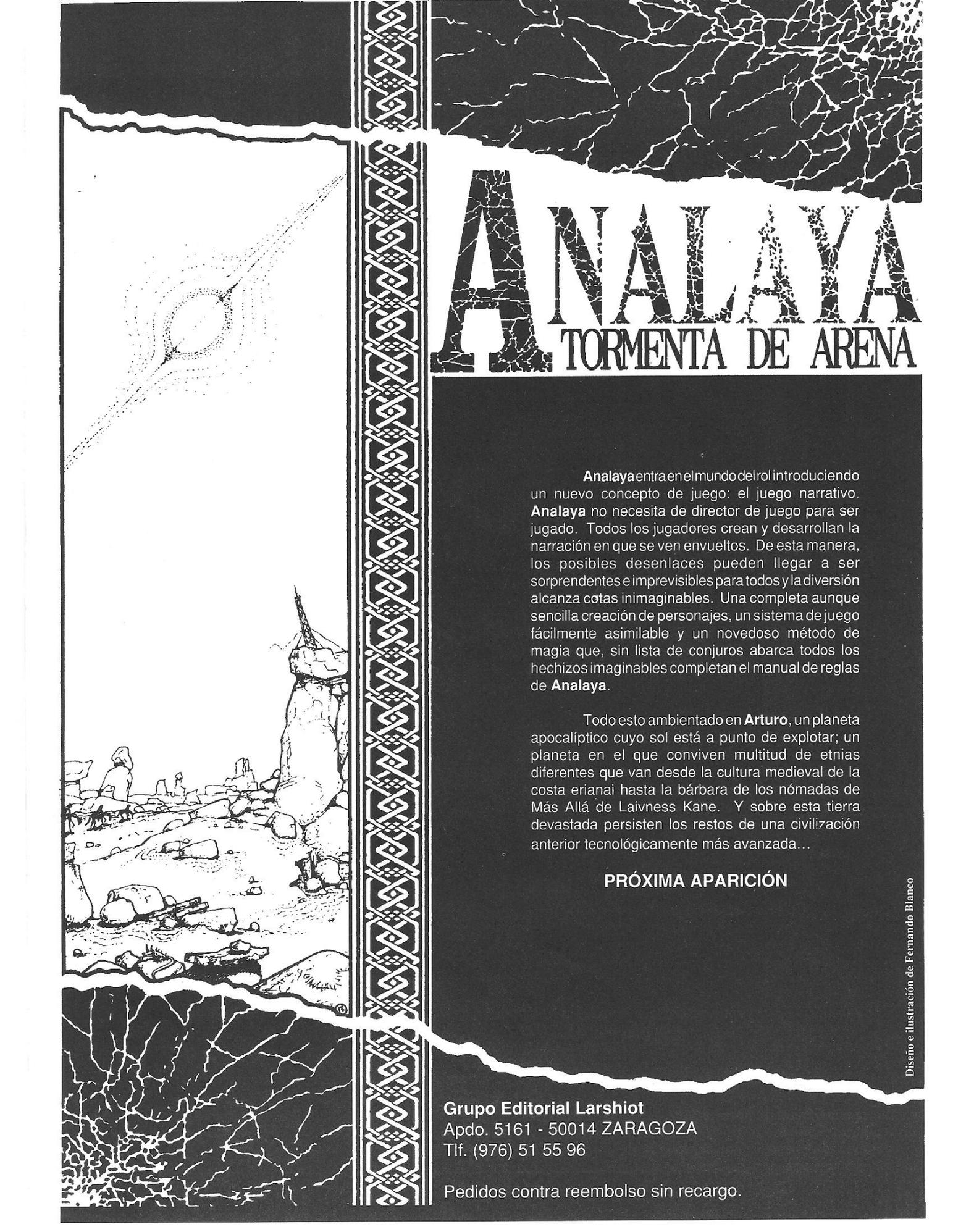


LA LLAMADA de CTHULHU



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





ANALAYA

TORMENTA DE ARENA

Analaya entra en el mundo del rol introduciendo un nuevo concepto de juego: el juego narrativo. **Analaya** no necesita de director de juego para ser jugado. Todos los jugadores crean y desarrollan la narración en que se ven envueltos. De esta manera, los posibles desenlaces pueden llegar a ser sorprendentes e imprevisibles para todos y la diversión alcanza cotas inimaginables. Una completa aunque sencilla creación de personajes, un sistema de juego fácilmente asimilable y un novedoso método de magia que, sin lista de conjuros abarca todos los hechizos imaginables completan el manual de reglas de **Analaya**.

Todo esto ambientado en **Arturo**, un planeta apocalíptico cuyo sol está a punto de explotar; un planeta en el que conviven multitud de etnias diferentes que van desde la cultura medieval de la costa erianai hasta la bárbara de los nómadas de Más Allá de Laivness Kane. Y sobre esta tierra devastada persisten los restos de una civilización anterior tecnológicamente más avanzada...

PRÓXIMA APARICIÓN

Grupo Editorial Larshiot
Apdo. 5161 - 50014 ZARAGOZA
Tlf. (976) 51 55 96

Pedidos contra reembolso sin recargo.

S

UMARIO

Lider 31
Octubre 1992

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción: Javier Gómez
Redacción: Joan Parés, Xavier Salvador
 Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: José M. López Talavera, Miguel Mancheno Chicón, Héctor R. A. A. Viñuela, Pedro Amal Puente, The Peacemaker, Los Hechiceros de las Montañas de Fuego y Karl Walter Klobuznik
Edita: EDILUDIC
 Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà Planas -tesorera-, M. Asunción Vilà Planas -secretaria-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez, -vocal-.
Redacción, administración y publicidad:
 Mallorca, 339, 3ª 2ª - 08037 Barcelona
 Tel. (93) 257 73 34
Composición y maqueta: Edifinia, S.L.
 Tel. 377 97 03 - 08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad: Carlos Muñoz
Suscripciones: Xènia Capilla
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
 D.L.: B-33.472-1991
Tirada: 6.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1475

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

Golpe está editado por Borràs bajo licencia de West End Games; Retinue es un juego de Tabletop Games; Aquellarre es juego de Joc Internacional; Stormbringer y La Llamada de Chulhu están editados por Joc Internacional bajo licencia de Chaosium; Cyberpunk es un juego de R. Talsorian Games Inc.; James Bond 007 está editado por Joc Internacional bajo licencia de West End Games.

E	l Estado de la Afición	6	
	Clubs	6	
	Comunikado	7	
	Novedades	8	
	Actividades	10	
	Desafíos y Mercadillo	12	
	Cómic	13	
	Entrevista con Joaquim Micó	14	
	Ranking	15	

L	a Biblioteca de Ankh-Morpork	16	
----------	-------------------------------------	-----------	--

E	l Consultorio del Orco Francis	18	
----------	---------------------------------------	-----------	--

S	ilencio, se juega	20	
	Golpe tras golpe	20	

P	lomo en las mesas	22	
	Retinue	22	

D	ossier	25	
	Máster de rol: papel de estrella	26	
	Palabra de máster	28	
	La tabla definitiva	32	

L	a voz de su máster	34	
	Reglas de navegación	34	
	Esta ciudad es un sitio peligroso	38	

M	ódulos	42	
	James Bond	42	
	Cyberpunk	61	

EL ESTADO DE LA AFICION

Club Plagas de Cajar

Desde esta localidad granadina nos llegan noticias de un nuevo club de rol, ¿o tendría que hablar de grupo de amigos? La pregunta no es retórica ya que aunque la gente de *Plagas* es amante de juegos como *Cthulhu*, *AD&D* o *Star Wars*, confiesan que no tienen interés en que su afición se convierta en algo obsesivo y pierda así el encanto. A pesar de no admitir nuevos componentes y de no tener un local propio, puede que estés interesado en contactar con ellos: Urb. Piedras Negras 11, Cajar. 18198 Granada.



Vicious Warriors

El club empezó hace ya cosa de dos años cuando cinco personas se juntaron para empezar a extender la manía del rol por Villena, consiguiendo rápidamente que los adeptos crecieran en esta parte de Alicante. Desde el *RuneQuest* inicial la lista se ha ampliado con un sin fin de títulos, en los que también se incluyen juegos que no son de rol. Les gustaría contactar con clubs, a ser posible de las proximidades. José



Menor Campos, Paseo Chapi II 9º D. 03400 Villena (Alicante). Tel: (96) 5800199.

Los Unicornios Salvajes de Almería

Reducido club de rol, actualmente son tres miembros fijos y tres más inestables, pero que tiene la suerte de disponer de un local propio. *Unicornios Salvajes* está abierto a toda clase de ayudas, así como nuevas altas en su lista de personal. Los juegos más populares son *Star Wars*, *Aquelarre*, *RuneQuest* y *NBA Basket* (éste último es de creación propia), así como el *Bonaparte de Avalon Hill*. Si estás interesado escribe a: c/ Alfonso VII, 5. 04002 Almería.

Moonshadow

Antes de nada pedir disculpas, pero por aquí no nos habían llegado noticias de vosotros. Como ahora sí tenemos en nuestras manos la carta de este club, pasamos a informaros sobre ellos. En *Moonshadow* se juega a rol, temáticos, wargame, rol en vivo... aunque los verdaderos favoritos son *Cthulhu* y *Rolemaster (Shadow World)*. El club sigue abierto a nueva gente aunque con condiciones, por lo que es fundamental que entres en contacto con ellos antes. Raúl Blasco, c/ Corregidor Rodrigo Rodríguez 25, 3º C. 28030 Madrid.

PJs No Identificados

Con este nombre surge en Amposta un nuevo club de rol que se dirige a nuestras páginas para darse a conocer ante la afición de todo el país. Sus juegos favoritos son *La Llamada de Cthulhu* y *D&D*. Si os interesa saber más de ellos o intercambiar correspondencia: Virgen del Carmen 15. 43870 Amposta (Tarragona).

Black Elf de Cádiz

Nuevo club gaditano formado por seis miembros que se enfren-

tan al eterno problema de la falta de local. Juegan sólo a rol, en especial a *MERP*, y les gustaría contactar con clubs de España para jugar por correo e intercambiar módulos e ideas. También querrían conocer a alguien aficionado al rol y que disponga de un local (en Cádiz por supuesto). Eduardo Martínez Herrera, c/ Adolfo de Castro 6. 11003 Cádiz; o Daniel Cebada Gutiérrez, c/ Bartolomé Llompart 2. 11003 Cádiz. Tel: (956) 222255.



La Puerta de los Arcanos

Otro club más de la capital española que nos hace llegar su saludo y se presenta ante el resto de apasionados al rol. Al mismo tiempo que se dan a conocer les gustaría intercambiar material con otros clubs madrileños y del resto de España. Las dimensiones demasiado reducidas de su local no permiten que el club se convierta en algo multitudinario, por lo que ruegan que la gente no se ponga en contacto con ellos para apuntarse al club. Miguel Nicolás O'Shea, Pasaje de Mangirón 2, Bajos Dcha. 28002 Madrid.



Sauron, Vader, Cthulhu y compañía

No se trata de que los villanos hayan empezado a organizarse para el último y definitivo asalto a

la conquista del mundo, éste es el nombre de un club de Sevilla. Su lista de juegos es extensa y aunque no tienen local confiesan que se apañan bien haciendo el nómada de casa en casa. Si queréis más información escribid a: c/Florencia 2, bajos B. Sevilla.

Club Edheldûr

Y continuamos con clubs de Madrid. Este está formado por 14 miembros, aunque sus aspiraciones son llegar a los 30, por lo que se encuentran a la espera de que te pases por su local. Cualquier sábado por la mañana entre las 10 y las 14 horas los encontrarás en la Casa Cultural-Juvenil de Carabanchel, en la avenida de Oporto 78, disfrutando de su preciado *Runequest* o jugando a cosas como *Cthulhu*, *AD&D*, *Tierra Media*, *Ars Magica*, *2300 A.D.*, *Batletech*,... La dirección en la que te puedes poner en contacto con ellos es la que te dábamos antes, con el código postal 28025 de Madrid.



Edheldur

La última morada de princesas y caballeros ...

Este es el sugerente subtítulo que utilizan la gente de *Andelkrag*, un nuevo club de rol barcelonés del que nos llegan noticias. Y puede que no sea la última morada de caballeros, pero por lo que se refiere a las princesas sí parece que se hayan refugiado



todas en este club, ya que nos explican que el porcentaje de mujeres jugadoras es elevado (al contrario de lo que ocurre en la mayoría de casos). La franja de edad va desde los jóvenes de menos de 17, hasta los ya curtidos de más de 25, y en este momento siguen abiertos a nueva gente. Ponte en contacto en la calle Doctor Samponç 100, 4º 2ª. 08030 Barcelona.

club está abierto a nueva gente por lo que tal vez te interese escribir a: Eduardo Sola, Alameda San Mamés 40, 7º. 48010 Bilbao. Tel: (94) 4210192.

nos hagáis llegar una copia de éstos, no prometemos nada, pero nos muerde la curiosidad). Para formar parte del club no es necesario pagar ninguna cuota ya que depende de CIMA, una asociación que brinda apoyo a las diferentes iniciativas juveniles en Ponferrada. En su carta nos hablan de que van a organizar unas jornadas en septiembre. Por desgracia nuestra red informativa tiene ciertas carencias, y si las noticias no nos llegan con bastante tiempo (y digo bastante), nos es imposible hacer algo más que nombrar de pasada este tipo de acontecimientos.

El Símbolo Arcano de Ponferrada

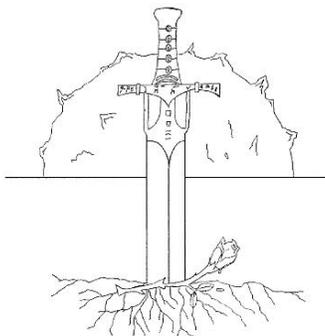
Este grupo de jugadores es aficionado a una larga lista de juegos, incluyendo algunos de propia factura (como siempre os animamos para que



Iron Lords

Autoproclamado como el primer club de rol de Orcasitas, estos madrileños os invitan desde estas páginas a intercambiar material de cualquier tipo, para lo que tendrás que escribir a: Jesús Alonso Alcantarilla, c/ Camino Viejo de Villaverde 12, 7º A. 28041 Madrid. Tel: (91) 3415594. Uno de sus principales proyectos es organizar un campeonato de *Battletech* entre las mejores lanzas de combate. No importa tu sexo o que tengas más o menos experiencia.

El Zhanno Errante



Club bilbaíno que juega a infinidad de roles, así como varios temáticos y wargames. En su cartera hay numerosos proyectos, un ambicioso rol en vivo, sacar adelante un fanzine, realizar un juego de rol, organizar jornadas... por supuesto de todo esto informados con el suficiente tiempo de antelación. El



COMUNIKADO

31

Hace tiempo que nos planteábamos abordar un tema tan delicado como la labor del Máster en los juegos de rol. ¿Narrador? ¿Arbitro? ¿Director? ¿Enemigo? En este Dossier 31 intentamos una aproximación a los temas que se le suelen plantear al Director de Juego con más frecuencia, presentado como un extracto de la opinión de algunos de nuestros habituales colaboradores, veteranos desde hace ya bastante tiempo en el arte de la lídica del personaje.

En este número te presentamos uno de esos juegos "de culto" que todavía no tenemos el gusto de tener traducido por estos parajes: Cyberpunk. No había mejor manera de presentarlo que acompañar con un módulo el artículo descriptivo. Lujuria cibernética. Y dado que hace justamente dos años que 007 no aparecía por estas páginas (00's del mundo, perdonadnos), nos ponemos al servicio de Su Majestad con todas las de la ley, con un super-módulo que nos daba pena dosificaros en entregas.

Pero, dejando aparte el contenido, es obligado hacer referencia en este número al cambio de ilustrador para las portadas. Fruto, una vez más, de las opiniones expresadas en la reciente encuesta, decidimos plantear el cambio que muchos solicitabais. Con el total respaldo del editor, hemos contratado con Julio Das Pastoras seis portadas (un año de revista), prorrogable en función del éxito ... aunque creo que está asegurado. El trabajo de Julio, como autor de cómics (el Víbora, El Jueves) o como ilustrador (series Stormbringer y Runequest, Joc Internacional), es una garantía de calidad. Y si la de este LIDER 31 te sirve para abrir boca, espera a ver la del 32; desde el próximo en adelante serán, además, en color.

Pero del mismo modo que aplaudimos esta apuesta de futuro, no quisiera acabar este Comunikado sin dedicar un rincón para agradecer su trabajo y su ilusión a Eduardo García Segura, autor de las portadas de los nueve últimos números (L22-L30). Un año y medio de estrecha colaboración dejan en nosotros un más que agradable recuerdo. Un saludo y hasta siempre.

Artísticamente vuestra

La Redacción

Los 6 Jinetes de Sauron

Imposible no fijarnos en este club después de la postal que nos han enviado, digna de las que me remite mi querido director desde cualquier rincón del mundo. Este club madrileño está especializado en *MERP*, pero no desprecian juegos como *AD&D*, *Star Wars* o *Mutantes en la Sombra*.

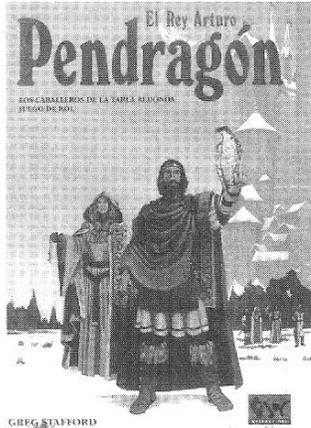
También invitan a todo el que quiera a pasarse cualquier sábado por Claudio Coello 122, 4º B (en Madrid) para disfrutar de las actividades que organizan. Por otro lado puedes entrar en contacto con ellos escribiendo a Jorge de las Heras, General Oraa 20, 4º A. 28006 Madrid.



NOVEDADES

Oráculo y Pendragón

Dos nuevos juegos de rol salen al mercado de la mano de *Joc Internacional*. El primero de ellos es *Pendragón* basado en el conjunto de leyendas y literatura que gira en torno al Rey Arturo, y que en Estados Unidos está editado por *Chaosium*. El autor del



juego no es otro que Greg Stafford (del que creo no hace falta hacer presentaciones), lo que ya da una garantía de calidad para cualquier jugador. Arturo, Gawain, Lanzarote, Mordred, Merlín y Morgana pasan por las páginas de *Pendragón* transportándonos a la Britania mágica y legendaria. La otra novedad es *Oráculo*, un rol ambientado en la Grecia Clásica. El juego viene a ampliar el horizonte del rol hecho en España, que poco a poco se abre camino y compite descaradamente con los productos que llegan de fuera de nuestras fronteras. Joaquim Micó, el autor de *Oráculo*, ha diseñado un juego donde dioses, humanos y monstruos se entremezclan en el ambiente mágico y poético de la mitología griega, un campo de acción enorme. En cuanto podamos os ofreceremos mayor información sobre estos dos nuevos libros.

Analaya, más rol español

El otoño se presenta lleno de lanzamientos. Desde Zaragoza nos llegan noticias de un nuevo juego de rol creado en nuestro país. *Analaya, Tormenta de Arena* es el juego con el que hace su entrada en el mundillo el *Grupo Editorial Larshot*, un grupo de jóvenes de la capital aragonesa apasionados por el rol que han decidido dar un paso de gigante y editar su propio juego. Como buenos aficionados son unos inconformistas y han intentado sacar adelante una obra diferente, buscando la evolución del rol. El juego está ambientado en un planeta llamado *Arturo* que está a punto de desaparecer por la agnía del sol que lo ilumina. En este ambiente apocalíptico se mueven diferentes etnias con niveles culturales y de desarrollo muy dispares. Pero en la ambientación no reside la verdadera

originalidad del proyecto, sino en su mecánica. Un concepto nuevo se introduce, el de juego narrativo. En *Analaya* no es necesario el director de juego son todos los jugadores los que crean y desarrollan la narración en la que ellos mismos se ven envueltos. Como veis una auténtica novedad. Desde aquí saludamos y felicitamos a esta nueva editorial y les deseamos suerte en su trabajo.

Rol en catalán

El éxito de los juegos de rol crece día a día. Una buena prueba de esta afirmación es la iniciativa que *Joc Internacional* está llevando a cabo dentro de su colección de juegos de rol. Dos de sus productos más representativos verán pronto la luz en versión catalana, permitiendo a los aficionados catalanes disfrutar de su hobby en su propio idioma. El primer juego normalizado será la estrella de la colección de esta firma barcelonesa, *El Señor de los Anillos*, que verá la luz el próximo 19 de octubre. A continuación aparecerá en catalán otro de los juegos más valorados de su catálogo (el primer rol de factura hispana), *Aquelarre*, que estará en la calle en el mes de diciembre. Es de suponer que la colección seguirá con nuevos títulos siempre y cuando el público responda. La iniciativa puede sentar precedente y pronto los aficionados de las diferentes comunidades autónomas con lengua propia sin duda podrán dejar volar su imaginación en vasco o gallego.

Pero ésta no es la única novedad que presenta *Joc Internacional* para estos días (como ya te explicábamos más adelante). Esta previsto que en octubre salgan a la venta las versiones en caja de *Runequest* y *El Señor de los Anillos Juego Básico* con figuras troqueladas. Por otro lado en las tiendas ya tienes un nuevo módulo de *Los Cazafantasmas* titulado *Apocalipsis*. Es una aventura para un máster y dos o más jugadores en las que te enfrentas nada menos que a la caída de la civilización actual.

Wargames para todos los gustos

Ya tienes en la calle, o a punto de aparecer en algunos casos, un montón de novedades wargameras. *3W* sacará al mercado *Ancients I* un juego de guerra táctico que repasa diferentes enfrentamientos entre el 2500 a.C. y el 1400 de nuestra era. El juego es apto para desarrollarlo en solitario, y con él tendrás nada menos que 32 juegos dis-



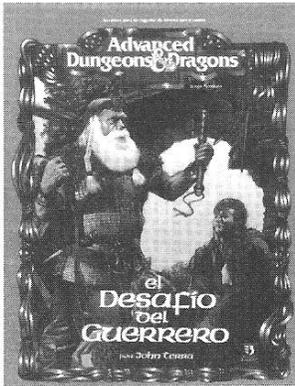
tintos en uno. También centrado en la edad antigua tienes *Imperator*, un estratégico apto para ser jugado en solitario y con 15 posibilidades diferentes. Dando un salto en el tiempo nos encontramos con *Salvo II*, la segunda entrega de este wargame naval de la Primera Guerra Mundial. Dispone de 9 escenarios jugables en solitario.

GMT ofrece dos novedades: *Operation Mercury* y *Red Storm*. El primero consiste en la simulación de la batalla de Creta en 1941 a nivel de compañías y batallones. El juego sigue el mismo sistema que *Operation Shoestring*, *Air Bridge to Victory* y *Silver Bayonet*, introduciendo reglas especiales para paracaidistas, tanques aliados y batallas aéreas. El otro también refleja un episodio de la Segunda Guerra Mundial, pero esta vez mucho más al norte. *Red Storm* te transporta a los gélidos paisajes de Finlandia donde las tropas de ese país luchaban en 1939-40 por rechazar la invasión soviética. Es para dos jugadores a nivel de regimientos y divisiones.

Guderian's Blitzkrieg es la aportación de *The Gamers* a las estanterías de novedades. Con este juego la marca abre una tercera serie, *Operational Combat*, que complementa a la táctica y la estándar. Una vez más nos encontramos en la Segunda Guerra Mundial, concretamente entre el 21 de septiembre y 20 de diciembre de 1941, cuando los alemanes estaban a las puertas de Moscú. Moviendo batallones y regimientos te enfrentas a una de las más encarnizadas batallas. El juego es realmente complicado y casi obligatoriamente para dos o más jugadores, con un tiempo de duración tremendamente variable (entre 6 y 40 horas).

Módulo para AD&D

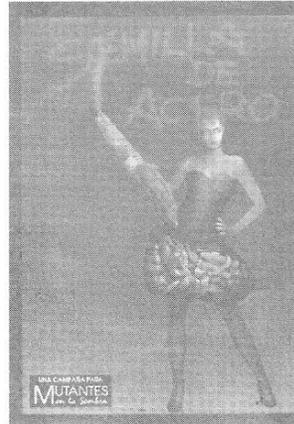
Por fin los seguidores de este clásico del rol pueden estrenar con un módulo



todo el nuevo material en castellano adquirido. *El Desafío del Guerrero* abre esta parte de la colección que Ediciones Zinco dedica a AD&D. Es una aventura para personajes pegones de 2º a 4º nivel especialmente diseñada para un master y un jugador, con la finalidad de que el PJ se entrene y aprenda un poco. Algo sencillito para empezar a hacer rodar el engranaje.

¡Nazis! Odio a esos tipos...

Con esta cita del profesor Indiana Jones empieza *Semilla de acero*, el nuevo libro publicado por Ludotecnia para *Mutantes en la sombra* que habréis podido encontrar en vuestro proveedor habitual al volver de vacaciones. Aunque con el antecedente de *Hijos de Chernobyl*, ésta es la primera Campaña (con mayúsculas) publicada para el juego, una verdadera prueba de fuego para sus diseñadores que además consagra de forma definitiva al fichaje más reciente del equipo, Juan-An Romero-Salazar. Presentado como en ellos es costumbre (tapa de cartón blando con ilustración a color de la despanpanante Dolores Faulkner, 112 pág.), nos sirven una historia que pondrá en muy serios apuros a los más arriesgados agentes de Heracles tras la pista de una perversa (¡como no!) organización neonazi, bajo la atenta mirada de los irlandeses del Wild Geese, un Servicio M algo peculiar. Es realmente encomiable el esfuerzo realizado para conseguir que el libro se pueda disfrutar, ya de entrada, como



una amena lectura. Se trata de una trepidante película digna del mejor de los episodios de 007 (de los de Sean Conery me puntualiza Juan-An) y engancha a leérselo de un tirón. Ahora bien, quizás por eso mismo, es uno de esos módulos que hacen disfrutar mucho más al DJ (o al simple lector)

que a los jugadores, por la infinidad de hechos que se describen de los que los jugadores apenas tendrán consciencia, pero que al mismo tiempo serán decisivos para sus vidas. Además, llevar a buen término la campaña no parece nada fácil, por lo que se puede constituir en uno de esos terribles orgasmos lúdicos difícilmente igualables, o en un encadenamiento de frustraciones para los jugadores más noveles o "no-inspirados". Creo honrado realizar una advertencia al respecto. Ahora bien, esto debería motivar todavía más, si cabe, a hacer que tu sufrido mutante se las vea con agentes de la Comisión de la CEE o hasta con el mismísimo Carrascal (aunque no se cita el nombre...). Un reto muy recomendable.

Adornando las partidas

Mithril tiene nuevas caras listas para tu pincel. Se trata de la colección *The Ancient Folk*, en la que tienes gran

GUINNEA

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.

variedad de personajes del mundo de Tolkien. Una buena lista de nuevos retoños para esta supernumerosa familia.

Peño esto no es todo en cuanto a parafernalia para el juego. Esta muy bien tener personajes con cara y ojos, pero para el preciosista el decorado también importa. Esto es lo que ha pensado *Central de Jocs* y se ha embarcado en una colección de piezas de escenografía para juegos de rol y figuras. Se trata de distintos componentes tales como suelos, puertas, salas completas y escenarios (Calabozo, Cantina, Laboratorio de Alquimista, etc) realizados en una mezcla de resinas no tóxicas y resistentes. Como decíamos ideal para los que les gusta recrear hasta el último detalle ambiental en sus aventuras.

ACTIVIDADES

Exitosas Jornadas en San Fernando

LA VOZ DE ERIADOR

ESPECIAL PRIMERAS JORNADAS DE ROL
PRIMERAS JORNADAS DE ROL, SIMULACION Y WARGAMES CIUDAD DE SAN FERNANDO

Por primera vez en nuestra ciudad se celebran unas jornadas de estas características, donde se van a presentar los juegos de rol. Podrás participar en partidas que se organizarán de los juegos más conocidos tales como El Señor de los Anillos, La Llamada de Cthulhu, Star Wars, etc. Y si así lo has, podrás conseguir varios premios. También podrás ver los juegos de simulación más actuales tales como Battlefield, Blood Bowl, Space Hulk, Advanced Hero Quest y otros, además de la presentación de un juego desarrollado por uno de nuestros asociados: Voladores.



No faltarán ordenadores para apoyar juegos relacionales de alguna manera con el rol o incluso wargames, como Battlefield.

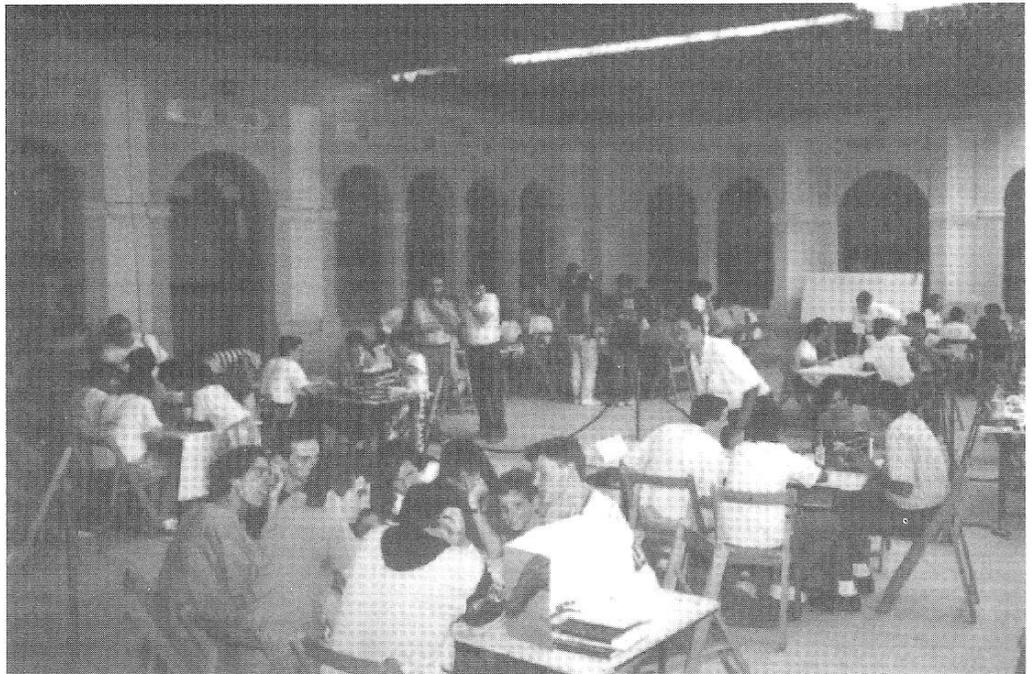
Os invitamos a la exposición de libros de rol, miniaturas de plomo, novelas de fantasía y ciencia ficción, dibujos, etc...

Si tienes curiosidad por conocer todo este mundo o eres un aficionado más, no dudes en visitarnos. Estamos en el colegio La Salle de la calle Real los días 7, 8 y 9 desde las 10 a las 14 y por la tarde de 17 a 22 horas.

Han colaborado estrechamente con nosotros las papelerías Galibú y Bazcano, el colegio de la Salle y especialmente EUROBIT, tienda de ordenadores que han proporcionado los ordenadores.

AHORRA O NUNCA. Acude a inscripciones en tu juego preferido. Tienes que venir.

EUROBIT



Noticias sobre las *Primeras Jornadas de Rol, Simulación y Wargames Ciudad de San Fernando* que tuvieron lugar este verano en la localidad gaditana organizadas por la *Asociación Juvenil Eriador*. Y son buenas. De entrada la organización se encontró con la agradable sorpresa de que sus previsiones se vieron desbordadas y tuvieron que pasar de 6 a 10 partidas diarias de rol a partir de la primera jornada, cifra que poco más o menos se dobló ante la avalancha de público (especialmente el más joven) que invadió el local. Pero la cosa no se quedó ahí, ya que la simulación también estuvo sacando humo, así como los wargames. En este último apartado el éxito fue totalmente espontáneo. Los organizadores no habían preparado demasiadas partidas en este terreno por falta de material pero fueron los propios aficionados los que se presentaron

con sus juegos bajo el brazo y animaron la sala, dándole a las Jornadas un carácter abierto. Respecto a la parte competitiva, centrada en *La Llamada de Cthulhu*, se tuvo que reducir el número de jugadores por cuestiones de limitación de tiempo. De todos modos los seis elegidos (al azar entre todos los asistentes) pudieron disfrutar del denso terror de este juego en una aventura ambientada en un viejo castillo poblado de monstruosos seres. La otra nota destacable es la aparición del primer número del fanzine *La Voz de Eriador* que edita la *Asociación Juvenil Eriador*. Se hizo una tirada de unos 1000 ejemplares que se distribuyeron gratuitamente entre las tiendas colaboradoras y los asistentes. Pero aunque las Jornadas salieron francamente bien y fueron difundidas por la televisión local y los diarios provinciales como el de Cádiz o el de la Bahía, también tuvo su mancha al no poderse llevar a cabo el rol en vivo proyectado por falta de personal. Un problema que no empaña el buen discurrir del encuentro.

mente dentro de una nave espacial. La principal característica es que todos los jugadores están del mismo lado. Los malos son los Aliens (así se llama la campaña) controlados por los pérfidos árbitros. Esta previsto que sean treinta los elegidos para enfrentarse contra la invasión de extraterrestres, en un ambiente tenso donde determinadas zonas de la nave son totalmente desconocidas. También hay liga de *Command Decision* a la vista, exactamente en octubre, pero en este caso las plazas ya están absolutamente agotadas. Aunque ya no puedas jugar tal vez te interese conocer el sistema que han buscado para conjugar el juego con el hecho de ser una liga, asignando determinados valores en puntos a las unidades para poder evaluar el resultado. Si es así, ponte en contacto con *Central de Jocs*.



Partidas organizadas por el Club Doom Law

Las Ligas de Central de Jocs siguen adelante

Así es. En octubre se jugará una nueva liga ambientada en el reglamento de *Space Hulk* (las inscripciones son en septiembre, así que si puedes muévete antes de que te quedes sin plaza). Nuevas reglas, nuevo armamento, nuevos tipos de unidades para esta aventura que se desarrolla integra-

Desde Madrid nos comunican que a partir del 15 de septiembre tendrán lugar periódicamente las partidas que el *Club Doom Law* organiza. En ellas podrás jugar a *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster*, *La Llamada de Cthulhu*, *Star Wars* y *AD&D*. Por otro lado nos comentan que han cambiado de local, trasladándose cerca de la plaza Castilla. Si quieres participar en las partidas llama al (91) 5544491 (Ignacio) o al (91) 5531158 (Pablo).



Rol en vivo en Almería

La gente del club *Wild Unicorn's* de Almería ha preparado un rol en vivo para octubre. En su carta no nos dan mucha información sobre el tema u otro tipo de detalles, pero si resaltan que la gente de esta ciudad andaluza no parecen muy dispuestos a jugar en la calle. Si tu no coincides con esta opinión pasate por el local que tienen en la calle Alfonso VII, 5. 04002 Almería.

IV Jornadas del club Alas de Dragón

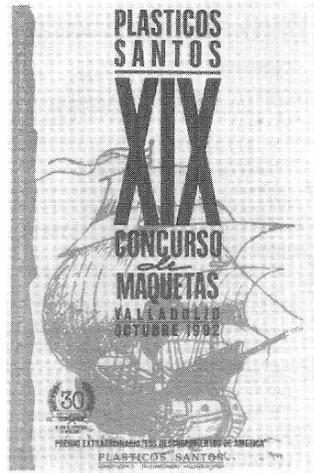
El club madrileño *Alas de Dragón* ya tiene ultimada su nueva cita con la afición. Estas nuevas jornadas de juegos se inscriben dentro de la Semana Cultural que se lleva a cabo en la Escuela Universitaria de Ingenieros Aeronáuticos de Madrid, y tendrán lugar entre el 9 y el 13 del próximo mes



de noviembre en la citada escuela. Además de poder participar en las diferentes partidas oficiales (*MERP, Cthulhu, Runequest, AD&D, Warhammer 40000, Squad Leader, Space Hulk, Space Marine y Blood Bowl*) podrás iniciarte en infinidad de juegos de rol, wargame, figuras... La participación es totalmente abierta pero es de agradecer que concertéis vuestra presencia en las mesas por carta o pasando por el local que tienen en la Asociación Cultural (E.U. Ingenieros Técnicos Aeronáuticos, Pl. Cardenal Cisneros s.n. Madrid 28040). Durante las jornadas se celebrará la segunda edición de los *Premios Excalibur* que se conceden a los mejores juegos e iniciativas lúdicas del año.

Concurso Plásticos Santos

Una vez más te hablamos de este concurso de maquetas que anualmente se celebra en Valladolid patrocinado por *Plásticos Santos*, y que este año tendrá lugar en octubre. El certamen se está afianzando como una de las principales manifestaciones modelísticas

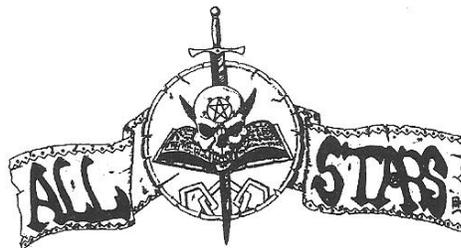


en España (no en vano con ésta serán 19 las ediciones del concurso). Al coincidir la edición de este año con los fastos del 92, los organizadores han establecido un premio especial *Los Descubrimientos de América* que englobará a todas aquellas maquetas que retraten algún tema relacionado con el asunto. Si estás interesado en solicitar las bases o si tienes curiosidad puedes pedir información en: *Plásticos Santos*, c/ Constitución 7. 47001 Valladolid.

VigoRol '92

Estas próximas navidades todos los aficionados de Vigo y alrededores tienen una cita obligada en estas jornadas. Las fechas del encuentro no están totalmente fijadas pero se sabe que girarán entre el 25 y el 31 de diciembre. No podemos facilitarte mucha más información sobre el tema pero sin duda podrás indagar poniéndote en contacto con la *Agrupación de Clubs y Jugadores de Rol en Vigo*, c/ Sebastián Elcano 27 "Villa Amalia. 36208 Vigo.

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



TE PROPORCIONA TODO SOBRE
ROL Y ESTRATEGIA

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

PEDIDOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
(TIERRAS MEDIAS INCLUIDAS)

ALL STARS

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

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





DESAFIOS

Se busca gente dispuesta a participar en un juego basado en la NBA. Interesados escribid a: Joaquín Fernández Sánchez, c/ Alfonso VII, 5. 04002 Almería.

Busco contrincante serio para jugar al *Russian Campaign* por correo. También estoy interesado en jugar a *Diplomacy* por el mismo sistema. Interesados (y si es posible también algún árbitro) escribid a: Gustavo Tarazona Hernández, c/ Pablo Neruda 24, 2º C. 50015 Zaragoza.

Futbol Americano por correo. El juego consiste en la NFL, Liga Regular, Play Offs y Super Bowl. Raúl Arribas Maicas, c/ Bailén 27, 5º 1º. 08800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona).

Nadie ha contestado a nuestro reto de jugar a *Third Reich* (excepto un des-cerebrado que confunde el tocino con la velocidad), así que sigue en pie. José Antonio Benítez de la Torre, c/ Sagrada Familia 3, 2º 15. Córdoba 14011.

Deseamos formar un club de rol, simulación y wargame. Tenemos entre 13 y 14 años. Sólo gente de Cerdanyola o Ripollet. Llamad al (93) 6920646 (David) o escribid a: c/ Diagonal 11. Cerdanyola del Vallès 08290 (Barcelona).

Grupo de intrépidos y apasionados (pero aún inexpertos) amantes del rol en vivo del club *Mordor* querían contactar con gente que tuviera experiencia en estos asuntos. Pedro Arnal Puentes c/ Benjamín de Tudela 25, 3º B. 31008 Pamplona.



MERCADILLO

Estoy interesado en conseguir un ejemplar de *Sturmovik* (suplemento de *Airforce*). Dirigirse a Damián García Moragues, Pº Reding 21, 3º Dcha. 29016 Málaga. Tel: (95) 2214364 de 17:00 a 23:00.

Busco desesperadamente *Twilight 2000* 2ª edición, en fotocopias u original para comprar o cambiar por *El Señor de los Anillos* en fotocopias. Escribid a: Juan García, c/ Amor de Dios 5. 02005 Albacete.

Vendo *Platoon* y *B-17* ambos en buen estado. Tel: (91) 4619295 (Carlos).

Vendo en perfecto estado los siguientes juegos: *Battletech*, *Battletech* refuerzos, *Manual de referencia Battletech*, *Aerotech*, *Portaviones (NAC)*, *La Guerra Civil Española (NAC)*, *Infantería (NAC)*, *Siege*, *El Castillo Templario (ext. Siege)*, *Panzerblitz (AH)*, *Star Wars*, *Star Wars (La Guía)*, *Cacería Humana en Tatoine (ext. SW)*, *La Llamada de Cthulhu*, *El Príncipe Valiente* y *Warhammer 40.000*. Todos muy baratos. José Angel Peinado Verdugo, Pza. Sta. Brígida 4, Bar Junco. 47003 Valladolid.

Vendo o cambio: *Traveller*, *Mercenario*, *1001 PJ* y *Kinunier*. Todos sin estrenar. (948) 127218 (Aitor).

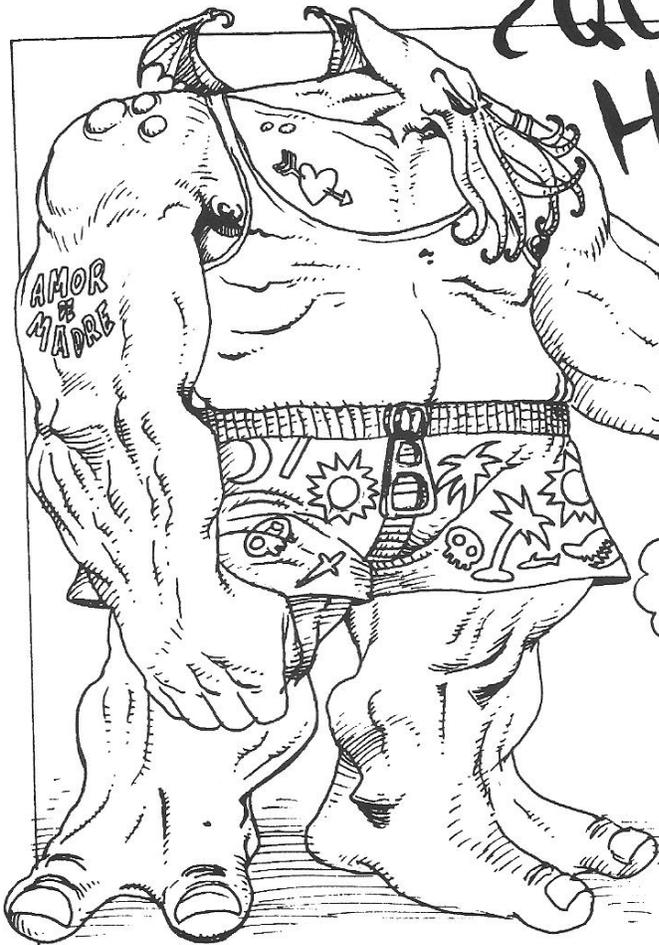
Busco *La Segunda Guerra Mundial (NAC)*, aunque sólo sea el mapa. Jordi Calvo Sánchez, c/ J.R. Hamilton, Edif. Daida C 4º, 405. Tenerife 38001.

ALBERT MONTEYS PRESENTA:

EL TÍO TRASGO ^{CONTRA} PTHULHU

RESÚMEN: PTHULHU HA DESPERTADO.
TOMA YA.

¿QUIEN CHIPIONES HA OSADO DES- PERTARME?



¡POR TODOS LOS DADOS DE 20 CARAS! ¿QUIÉN HABRÁ SIDO EL HIJO DE SIETE ORCOS QUE LE HA DESPERTADO?



NO MUY LEJOS DE AHI, EN EL CLUB "AMIGOS DEL ORCO":

HUM... MIRA, INCLUSO SUPONIENDO QUE FUERA COMO TU DECÍAS, "UN SUPLENTO DE LA PATADA DE PTHULHU" UN POCO CASCADO"

Y, QUE CONSTE, ADMITO QUE EL LIBRO ES CURIOSÓN...

SOBRETODO LA PARTE QUE DECÍA "COMO DESPERTAR A PTHULHU DE SU SIESTA Y LLEVAR EL CAOS A TODO EL UNIVERSO"

PERO, ¿HACÍA FALTA QUE LO LEYERAS EN VOZ ALTA? ¿ASÍ, DE SOPETÓN?

ES UNA PREGUNTA QUE ME HAGO.



¡ES CIERTO! ¡HE DESPERTADO AL CAOS COSMICO! ¡YA NUNCA VERÉ EL ANSÍADO SUPLENTO "PTHULHU EN FUENTEOVEJUNA"! ¡ANULA LA PARTIDA DEL VIERNES!

¡Y AVISA A TODO EL CLUB! ¡VAMOS A ORGANIZAR LA RESISTENCIA!



¡QUE DIOS NOS AYUDE!! (EL MES QUE VIENE).

Entrevista con Joaquim Micó

“Todavía hay juegos por inventar”

Como buenos aficionados que sois supongo que ya sabréis que en las estanterías de rol hay un nuevo juego made in Spain. Si por supuesto os estoy hablando de Oráculo. No queríamos dejar pasar la oportunidad de darle un pequeño repaso al recién nacido y para ello nadie mejor que el padre de la criatura, Joaquim Micó. De paso conoceremos un poco más a estos personajes que en sus noches de insomnio idean mil y una formas para divertirse con un papel y unos dados.

por el Capitán Damm



Hasta hace poco este escritor aficionado a los juegos que se sienta al otro lado de la mesa no era más que eso, un aficionado. Pero a partir de ahora su idílico anonimato lúdico va a saltar por los aires. Se le ha ocurrido nada menos que sacarse de la manga un juego de rol y ni imagina lo que se le viene encima. Amante de reglamentos complicados y densos como el de *El Señor de los Anillos*, Joaquim ahora va a conocer por fin lo que es dificultad. Cuando vuestras cartas empiecen a llover sobre él demandándole consejos, ofreciendo ayudas y módulos, etc, etc... preferirá encontrarse encerrado en un ascensor con un minotauro borracho. De momento yo soy el primero que se apunta al carro y, grabadora en mano, le empiezo a aplicar el tercer grado.

LIDER.- ¿Cómo empezaste en el mundo del juego, en concreto en el rol?

JOAQUIM MICO.- Como casi todo el mundo. Me regalaron el *D&D* hace un montón de años y con mi hermano y algunos amigos empezamos a jugar. Al cabo de unos cuantos años, al conocer a Francesc Matas de *Joc Internacional*, surgió la oportunidad de hacer un juego. El sabía que yo escribía otras cosas distintas al juego de rol y que era aficionado al tema y llegamos al acuerdo de hacer algo.

L.- ¿Cómo jugador tus preferencias se centran en el rol?

J.M.- He jugado a todo tipo de juegos, desde el *Monopoly* a wargames o juegos de rol. Sobre todo lo que me gusta es intentar encontrar juegos nuevos. Lo que más me atrajo del rol es que cuando apareció era un tipo de juego totalmente novedoso, y lo que más me gustó de la idea de *Oráculo* era hacer un juego nuevo de rol, intentar innovar y añadir variantes al juego de rol. Lo que me gustaría es inventar un juego, de hecho ya está inventado y lo único que falta es trabajarlo y publicarlo.

L.- ¿Qué tipo de juego?

J.M.- Yo creo que todavía hay algo que está por inventar, la mezcla entre wargame y juego de rol. Sin máster pero introduciendo la imaginación del jugador de rol y la estrategia del juego de wargame.

Estrategia e imaginación harían un juego interesante.

L.- Volviendo al rol, y en concreto a *Oráculo*. ¿Juego realista o ágil?

J.M.- Creo que es mejor que sea muy ágil y de hecho la elección de la mitología griega, en la que se basa *Oráculo*, permite esta agilidad y que el uso de las tablas una vez que se conoce sea el mínimo.

L.- Has hecho un juego para iniciados.

J.M.- Es un juego para gente que conoce el rol pero también para iniciarse, porque es de mecánica sencilla. Lo que pasa es que hay una diferencia importante de lo que sería el juego básico y el avanzado, que puede satisfacer al jugador que lleva veinte años jugando. La diferencia se consigue gracias al tema en sí. De momento el juego sale como básico pero el avanzado aparecerá dentro de un par de años. Es la mecánica misma la que lo permite. Cuando un jugador empieza es simplemente un aventurero pero al pasar los años se convertirá en un héroe y empezará a tener aptitudes iguales que personajes como Heracles o Jason, y esto permite que hayan hasta cuatro niveles de juego diferenciados. En la mitología griega a parte de los aventureros hay los héroes de segundo nivel y los grandes héroes, y después incluso uno puede llegar a convertirse en un dios.

L.- ¿Porqué elegiste la mitología griega?

J.M.- Por un lado porque permite todo lo que te estoy explicando y por otro porque es apasionante. Los juegos de rol como vienen de las culturas anglosajonas reflejan esas culturas, sin embargo la mitología básica del mundo es la mediterránea, la griega en concreto.

L.- Danos algunos detalles sobre el sistema de juego

J.M.- Hay cinco dados de seis y uno de diez y además se usan dos monedas, aunque con éstas sólo hay dos tipos de tirada, una de objetivo simple en la que la moneda debe indicar un sí o un no ante una serie de acciones concretas sencillas y para regatear en el comercio. El máster no se llama máster, se llama *Moirá* que es una de las divinidades del destino de la mitología griega, esto le da una serie de facultades que no tienen otros másters. Los personajes no se mueven porque sí, no van a buscar tesoros sin más, sino que han de cumplir un oráculo. Cada personaje al empezar la aventura pasa por el Oráculo de Delfos donde se le revela su destino con palabras enigmáticas y a través de la aventura deberá descifrar este mensaje, además de cumplir su misión.

L.- ¿Habías ideado ya algún juego?

J.M.- Había hecho juegos pero de forma privada.

L.- ¿Qué dificultades has encontrado?



J.M.- Dificultades sobre todo en el primer mes de trabajo, porque sentar las bases es lo que cuesta más, luego las cosas empiezan a rodar y ya funcionan. Lo que se ha tenido que hacer es probar muchas veces el juego para que no se escape ningún detalle, e intentar enganar a la máxima cantidad de amigos posibles para que lo prueben.

L.- ¿Tienes algún otro proyecto?

J.M.- Existe la posibilidad de hacer algo sobre la Edad Media en el Mediterráneo. Sería el equivalente en cierta manera, sólo en cierta manera, a lo que en su época fue el *Capitán Trueno* en el cómic pero en rol, aunque con otro tipo de personajes. Y desde luego lo que siempre he soñado a nivel de juego de rol y con *Oráculo*, en una fase avanzada, quisiéramos lograrlo, es conseguir jugar a rol en cualquier parte sin necesidad de nada. Cuatro amigos se juntan a tomar unas copas y se ponen a jugar a ese juego de rol sin necesidad de dados o papel. Hay un truco, que no voy a explicar, pero lo que está claro es que se puede lograr. Como pista te diré que cuando un personaje se convierte en dios puede hacer casi todo, y si por compañeros de juego tiene otros dioses...

El tema es realmente interesante, pero no suelta prenda. Así que lo dejamos correr. Podríamos seguir durante mucho más espacio pero el bibliotecario seguro que se quejaría si me meto en su chiringuito, por lo que cortamos la conversación aquí con la idea de hacerle algún otro interrogatorio más adelante cuando el aguante de Joaquim ya haya sido mermado por las ordas de aficionados. Y sin más que contaros me dejo arrastrar por los cantos de las sirenas a la espera de destripar unas cuantas hidras, e intentando imaginar cual es la última metamorfosis que Zeus ha puesto de moda para perseguir doncellas. ●

R A N K I N G

Este ranking corresponde al mes de julio de 1992. El ganador del sorteo del mes de julio fue Alberto Fioverda Domínguez de Madrid.

JUEGOS DE ROL

Juegos puntuados 66

- 1º AD&D 2.072 +
- 2º El Señor de los Anillos 1.766 =
- 3º Star Wars 1.109 +
- 4º La Llamada de Cthulhu 702 +
- 5º Rolemaster 674 -
- 6º Runequest 600 -
- 7º El Señor de los Anillos Básico 512 =
- 8º Aquelarre 358 +
- 9º Megatraveller 320 =
- 10º Cazafantasmas 250 =
- 11º Twilight 2000 243 =
- 12º Ars Magica 197 -
- 13º Mutantes en la Sombra 163 -
- 14º Stormbringer 152 =
- 15º Cyberpunk 133 =
- 16º Dark Conspiracy 101 +
- 17º SpaceMaster 88 +
- 18º James Bond 007 67 =
- 19º Shadow World 59 +
- 20º Vampire 53 -

JUEGOS TEMATICOS

Juegos puntuados 58

- 1º Heroquest 563 =
- 2º Cruzada Estelar 498 =
- 3º Advanced Heroquest 301 +
- 4º Battletech 183 =
- 5º Warhammer 40.000 179 =
- 6º Blood Bowl 162 -
- 7º Civilization 144 -
- 8º Space Hulk 140 =
- 9º Talisman 100 =
- 10º Empires in Arms 95 +

- 11º Republic of Rome 92 =
- 12º Blackbeard 81 -
- 13º Circus Maximus 80 =
- 14º Dungeonquest 72 =
- 15º Diplomacy 61 -
- 16º Warhammer Fantasy 59 =
- 17º Fantasy Warriors 55 =
- 18º Space Marine 53 +
- 19º New World 42 -
- 20º Car Wars 40 -

WARGAMES

Juegos puntuados 88

- 1º World in Flames 412+
- 2º Squad Leader 379=
- 3º The Eagle and The Sun 342+
- 4º Zitadelle 324=
- 5º Third Reich 305-
- 6º Alexander 298+
- 7º Sands of War 265+
- 8º Tarawa 221+
- 9º Command Decision 200=
- 10º First to Flight (S. Europa) 178=
- 11º Harpoon 144-
- 12º Flat Top 126=
- 13º The Crusades 102+
- 14º Russian Campaign 72=
- 15º Thunderbolt Apache Leader 69-
- 16º Prelude to Disaster 66+
- 17º Battlefield Europa 58+
- 18º Modern Naval Battles 54=
- 19º Quatre Brass (S. Batailles) 46=
- 20º Chancellorsville 40+

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

El mundodisco ataca de nuevo

La tarde es gris y tu ejército de orcos todavía no se ha recuperado de su última derrota...? ¿Tus dados te han abandonado y se niegan a sacar seises...? ¿Tu gato ha decidido que no sigas jugando la campaña de la Serie Europa que empezaste hace más de un año...? Espera, todavía no está todo perdido: acaba de salir una nueva novela del Mundodisco!

por Alejo Cuervo



Realmente, es una época tan buena como cualquier otra para visitar de nuevo los oscuros y retorcidos callejones de Ankh-Morpork. Y si estás cansado, deprimido o frustrado, la época es doblemente buena: no hay ninguna enfermedad del espíritu que no pueda, cuando menos, suavizarse un poco mediante dosis generosas y abundantes de humor.

Y eso es algo que no falta en *Brujas* (Gran Fantasy, 1.900 ptas.), la nueva novela del *Mundodisco* y la que hace seis hasta la fecha. En ella reaparece el personaje de Yaya Ceravieja, en compañía de todo un cónclave de tres brujas cuyas diferencias de opinión con el noble local provocan que acaben metidas en política. (Las diferencias de opinión se refieren a la utilidad de los impuestos, quién está obligado a pagarlos y otros argumentos igual de prosaicos.) La novela es una parodia loquísima de Shakespeare en general y de *Macbeth* en particular, parodia en la que no se respeta ni siquiera a las almas en pena que recorren los pasillos por las noches. Entre medio, cosas como una explicación cuántica de la inspiración literaria (en el contexto del *Mundodisco*) y una troupe de saltimbanquis que planea abrir un teatro en la mismísima Ankh-Morpork... En fin, la habitual colección de despropósitos y carcajadas

garantizadas por el moderno maestro del humor: Terry Pratchett.

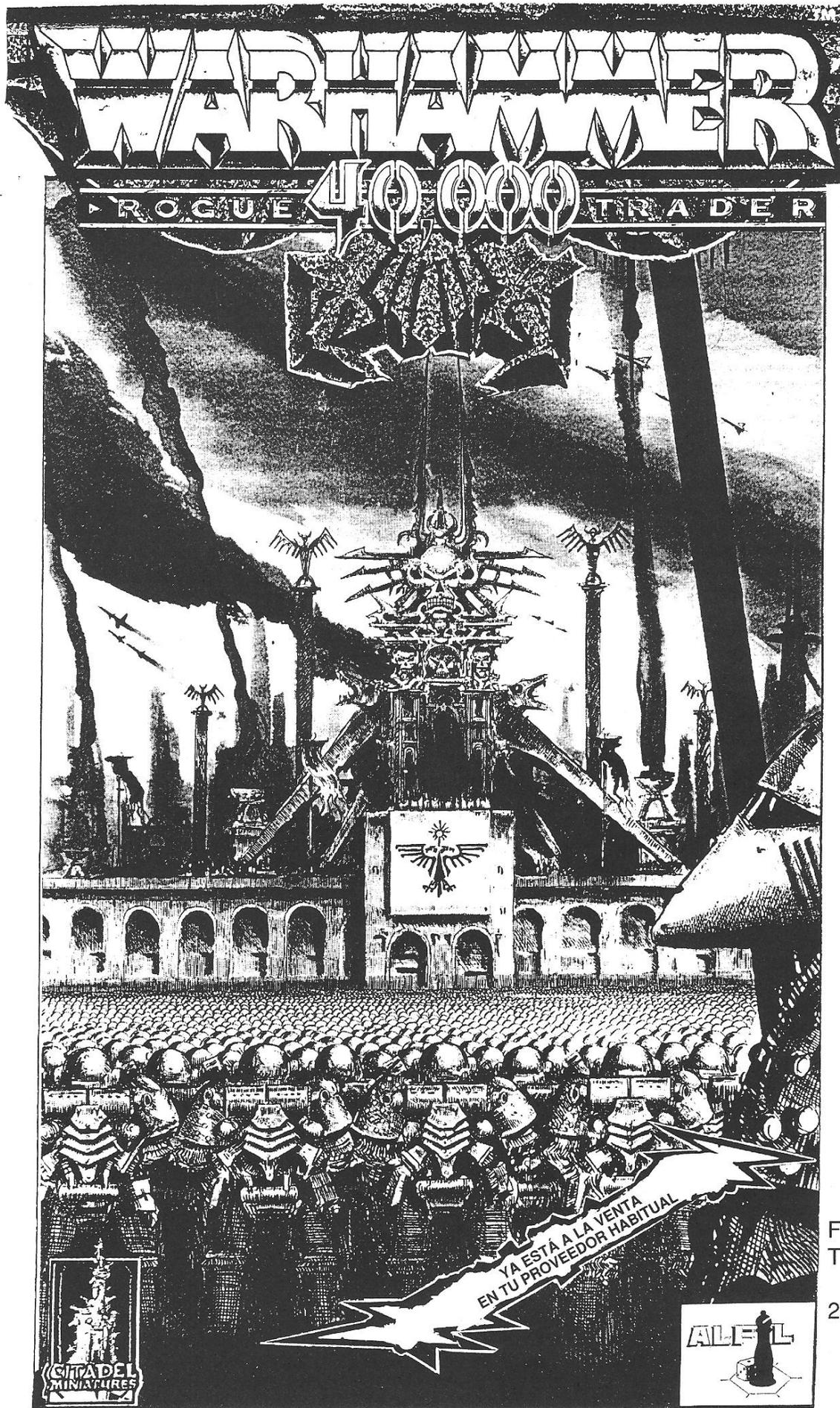
Como complemento de la nueva ración de fantasía pratchetiana, otras tres novelas refrescantes y también de lectura rápida para combatir los últimos achuchones del verano:

Parque jurásico, de Michael Crichton (Plaza & Janés, 1.950 ptas.), porque a pesar de que a estas alturas buena parte de vosotros ya habréis oído hablar de ella (ha tenido ventas de auténtico best-seller por ahí) y de que no sea comparable a su espléndida *Los devoradores de cadáveres: entre caníbales y vikingos* (Ultramar, pero agotadísima), la novela lleva la marca de fábrica de su autor y se lee de una sentada. Además, es mejor ir leyendo ahora porque después vendrá la película del Spielberg basada en ella y todo el mundo se pondrá insoportable usando comparaciones idiotas entre libro y película como tema de conversación. Eso: dinosaurios en marcha en nuestros días, grandes dosis de aventura y acción y el buen hacer de un artesano del best-seller para quien no parecen pasar los años.

El príncipe gris, de Jack Vance (Grijalbo, 1.295 ptas.), como título de presentación de una nueva colección: La Puerta de Plata. Es una novela antigua de Vance con la factura clásica y la presencia de todos los elementos que han hecho de él uno de los escritores de ciencia ficción más apreciados y apreciables: sociedades pintorescas cuyas extravagancias retrata de forma que resultan tan naturales como coherentes con todo aquello que las hace funcionar. Nadie ha logrado nunca construir sociedades como Vance y *El príncipe gris* es un buen recordatorio de ello. La única pega es que no forme parte de ninguna serie: inevitablemente, deja con ganas de leer más.

Barrera siniestra, de Eric Frank Russell (Tridente, 995 ptas.), como rescate de un clásico del género. Russell fue uno de los cultivadores de la SF de aventuras más populares del género, y pese a ello ha permanecido siempre olvidado por nuestros editores. *Barrera siniestra* es una de sus novelas más notables y una de las que mejor han desarrollado el tema del dominio de la raza humana por otros seres. Es una novela de aventuras que se lee prácticamente sola, aunque por otra parte es hasta casi más divertida de leer traduciendo bichos siniestros/por rusos...

(Despedida y cierre: *Sintonía* a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork. La Gran A'Tuin navegando a través de un mar de soles como imagen de fondo.) ●



E
N
C
A
S
T
E
L
L
A
N
O

Fundadores, 9
Tel. 256 48 47

28028 MADRID



Amigo Francis ¿cómo te lo sirvo? (II)

En el pasado LIDER 30, empezamos a responder a todos los que nos estáis preguntando en vuestras cartas cómo debería ser una colaboración para la revista. De hecho, esta es una serie de artículos dedicada a todos vosotros, ya que contamos con que, más tarde o más temprano, todos acabaréis por colaborar activamente con nosotros. En la primera entrega se habló del imprescindible contacto por correspondencia (opiniones, noticias, consultas ...) y de los artículos descriptivos. Atacamos aquí los más valorados: ayudas y escenarios.

Se trate del tipo de juego del que se trate (rol, war-game de tablero o de figuras), las ayudas de juego y los escenarios serán los artículos que más van a ayudar a los aficionados y los que más nos van a agradecer. Entre otras cosas, porque son los artículos que se van a volver a leer más de una

vez, los que convierten esta revista en una herramienta de consulta. Así pues, no será de extrañar que se nos caiga la baba cuando algún colaborador nos hace llegar un buen ejemplar de cualquiera de los dos casos.

Entendemos por "ayuda de juego" aquellas colaboraciones en las que se sugieren nuevas reglas o bien se amplían algunas que se esbozaban en el libro original. La extensión de un artículo de ayuda no se puede prefijar, ya que dependerá del tipo de ayuda en sí, pero nuestro ideal es que no se extienda demasiado (salvo excepciones, no más de dos o tres páginas de nuestra revista). Como podéis ver, damos preferencia a las ayudas que tratan sobre los juegos disponibles en el mercado en castellano, por su mayor accesibilidad a la mayoría de los aficionados. Cuando estos se encuentran en nuestro círculo de colaboradores (y son unos cuantos), pasamos los artículos recibidos a los autores o tra-





ductores de los juegos en cuestión, para que nos hagan una primera valoración del mismo. Puede ser que el artículo nos parezca "listo para usar", o bien que se trate de una buena idea todavía mejorable. En caso de creer necesario completarlo, solemos escribirnos con el colaborador dándole sugerencias para que sea él mismo quien acabe de pulirlo. La única excepción a esto sería el caso en que nos pareciese oportuno publicarlo en la siguiente revista y no hubiera tiempo para la correspondencia (contamos con la comprensión de los afectados). Entramos ya en el último capítulo, el de los escenarios. Los escenarios para wargames son mucho más "digeribles" para los no versados si incluyen una buena introducción histórica (sirvan como ejemplo los que presenta nuestro más habitual colaborador de Plomo en las Mesas, José M^a Cortés). La elección de los módulos de rol es para nosotros mucho más compleja de lo que puede parecer en un principio, ya que el limitado espacio de la revista, unido al deseo de que cada ejemplar de LIDER disponga de un mínimo de dos módulos de juegos diferentes, exige que se deban buscar historias interesantes descritas en poca extensión. Este esfuerzo de síntesis, pero al mismo tiempo sin dejar que con ello el escenario se convierta en un telegrama sin atractivo para el lector, es el trabajo más difícil que deberá afrontar quien nos desee mandar un módulo. No os podéis imaginar lo duro que es rechazar una historia fantástica pero muy extensa, pero nos vemos forzados a hacerlo. Hicimos una reciente excepción con *Tharnefuin* (SdA, aparecido en LIDER 21, 22, 23 y 24), pero cada número nos recordaba la conciencia pensando que algún DJ esperó ¡¡ocho meses!! para poder hacer jugar "de corrido" toda la historia. Así pues, si no es en casos francamente excepcionales no recurriremos a las grandes series por entregas (aunque nos las podéis mandar igual ¡disfrutamos mucho jugándolas!).

Y antes de acabar, dos detalles. El primero en cuanto a las ilustraciones; por criterios de homogeneidad gráfica de la revista, ilustraremos siempre nuestros artículos con fotos de archivo o dibujos de nuestros ilustradores habituales. Lo siento por la desilusión que acompañará al que vea publicado su artículo pero no sus dibujos. Ahora bien, como siempre, nada os impide probar de mandárnoslos (¡así empezaron ellos!). El segundo en cuanto al modo de presentación. Hoy en día es fácil que muchos dispongáis de un PC, de

hecho muchos de vosotros lo utilizáis para escribirnos. Pues bien, si nos lo mandáis en diskette en lugar de en papel, nos ahorraréis teclearlo. Un diskette ronda los 40 duros, y además nos esforzaremos en devolverlo. Solemos utilizar WP51, pero cualquier otro procesador para IBM también nos vale (fans del Mac, abstenerse). Mandad el texto seguido, no hace falta que os matéis intentando maquetarlo o haciendo tablas; eso ya es cosa nuestra. De no ser así, por favor procurad hacer la letra más clara posible, ya que en algún caso (hasta con los más ilustres colaboradores)

es un auténtico calvario descifrar el contenido.

Como último detalle, insistir en que nuestro ideal es que a cualquier lector de la revista le pueda resultar agradable leer cualquier artículo que en ella se publique, por lo que debemos rechazar también los artículos superespecializados escritos "en clave" para el jugador superabsorbido por un juego en concreto.

Y nada más por ahora. Insistir una vez más en que apreciamos muchísimo vuestro apoyo y vuestras colaboraciones. Pero somos insaciables: queremos más. ●

llibreria

st. jordi

papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES EN
JOCS DE SIMULACIÓ**

wargames, temàtics i rol

Golpe tras golpe

Los pequeños dictadores y tiranuelos de opereta estáis de suerte, por fin tenéis al alcance el juego que os hará gozar de tardes llenas de intrigas y traiciones. Si alguna vez habías soñado con regir el destino de una pequeña república bananera aquí tienes la oportunidad de hacerlo de la forma más divertida y despótica, pero luego no te quejes si tu general de confianza de rocía el palacio con napalm.

por el Coronel Tapioca

Golpe no es otra cosa que la versión en castellano de *Junta*, un juego de sobras conocido por todos los adictos a la traición y el chaqueteo y también por los buenos lectores de nuestra revista. Borrás se ha decidido a sacar esta creación de *West End Games* que sin duda tendrá una calurosa acogida. Para los que ya jugaban en la versión inglesa no hay demasiado que comentar, tal vez sólo la curiosidad de haberle cambiado el nombre cuando el original también era en castellano. Me inclino a pensar que alguien ha considerado más sonoro el nuevo título, o se ha buscado resaltar una de las dos caras de este juego. Claro está que hay la imponderable ventaja de enfrentarse a las reglas y fichas en castellano (que me aspen si no prefiero arrinconar el diccionario y enterarme por completo de lo que dice ese párrafo) y no en inglés, con la dificultad añadida que siempre presenta esto. Por otro lado no hay ninguna variación respecto a *Junta*.

Pero para todos aquellos que no lo conocían se abre todo un horizonte lúdico nuevo. *Golpe* es descaradamente un juego para divertirse sin demasiadas complicaciones, y para desintoxicarse de tanto manual gigantesco de reglas e inacabables tablas.

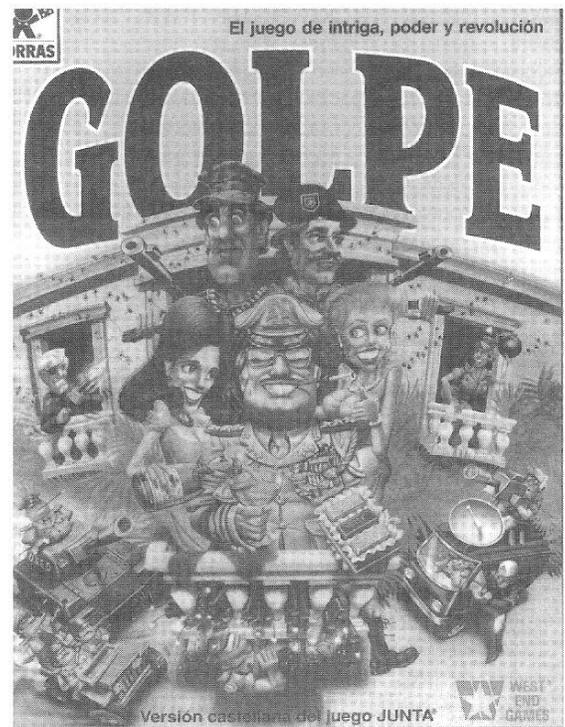
Dos juegos en uno

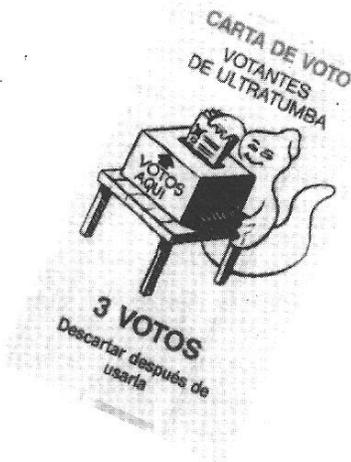
La gran virtud de *Golpe* es reunir dos juegos diferentes en uno. En cada uno de los turnos que conforman una partida tendrás tiempo para caminar por el laberinto de la diplomacia (eufemismo para hablar de un continuo estado de alerta frente a las traiciones y las puñaladas por la espalda), y para dirimir tus diferencias en un pequeño wargame (estrictamente lo que es el golpe de estado). Todo esto en el marco de Las Bananas, una pequeña y paradisíaca república tropical donde la corrupción de la clase política sólo es superada por la pobreza del pueblo que la habita. Esta clase política está integrada por siete familias que se reparten los siete cargos del gobierno: Presidente, Ministro del Interior, Comandante de las Fuerzas Aéreas, Almirante y tres Generales con una brigada del ejército a sus órdenes cada uno. Cada jugador es miembro de una familia y detenta uno de los cargos, o varios si a la mesa se sientan menos de siete; cargos que serán repartidos a dedo por el Presidente después de que éste sea elegido en el primer turno. A partir de este momento se desencadena la pugna por el poder con el único objetivo de evadir el máximo

dinero posible hacia Suiza. Por supuesto el cargo de Presidente es el más apetecible para llenarse los bolsillos (él administra la generosa ayuda de la potencia extranjera que apadrina a Las Bananas), lo que hace que terminar un mandato (vitalicio por supuesto) sea más que difícil. Se puede cambiar de mandatario por vías más o menos legales o por la fuerza, momento en que las cosas se aceleran y hay que echar mano del tablero para ver quien domina la mayoría de lugares estratégicos del país.

¿Cómo se juega?

Cada turno de juego tiene unos pasos determinados que siempre se han de seguir. La cosa empieza, como es de esperar, con la designación de un presidente. Este paso se tendrá que volver a realizar al principio de cada turno en caso de que haya un vacío de poder. Algo que





Capítulo aparte merece el golpe de estado, que por otro lado no es obligatorio en cada turno aunque sí más que habitual. Este juego dentro del juego está compuesto por seis turnos en los que las tropas presidenciales se enfrentan a las de los rebeldes (puede ser un solo personaje o varios que han unido sus fuerzas), con el valor añadido de que en cualquier momento puede haber un precipitado cambio de chaqueta. El ganador será el que controle mayor número de lugares estratégicos (en concreto son cinco) al finalizar el sexto turno. En esta fase entran en acción los dados y el juego se convierte en un sencillo war-game que marcará el desarrollo de la próxima ronda.



no tiene nada de extraño en Las Bananas. Una vez que la república tiene cabeza visible, ésta se encarga de elaborar el presupuesto del estado, repartiendo el dinero de la ayuda exterior. Naturalmente nadie está contento con lo que le toca y empieza el movimiento. Los pactos más abyectos, los asesinatos más rastreros, y las operaciones bancarias más fraudulentas tienen lugar en este momento. El asunto no suele quedar demasiado claro después de tanta maniobra, así que casi siempre alguien decide verter luz sobre las finanzas de la nación a base de cañonazos. El bombardeo del Palacio Presidencial es más típico que el carnaval. Cuando la cosa se aclara y el golpe se resuelve, se entra en El día después, buen momento para arreglar las cuentas pendientes. Y vuelta a empezar. El juego termina cuando la ayuda exterior se acaba, aunque también se puede jugar una versión reducida fijando un determinado número de turnos (de cualquier forma la partida nunca durará más de 11 turnos).

Diversión garantizada

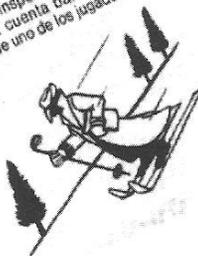
Golpe es un juego ideal para reírse mientras eres puteado. Es imprescindible aceptar

con el mejor sentido del humor las jugarretas de tus compañeros de partida, incluso de tu mejor amigo que había mantenido una inquebrantable alianza contigo ante los sucesivos golpes de estado. Las reglas son fácilmente asimilables, aunque en una primera lectura pueda parecer más complicado de lo que en realidad es. Además tiene la ventaja de que cada nueva partida disminuye la dificultad al mismo tiempo que crece el grado de intriga y marraneo. Se juega en una tarde (o una mañana, pesao), no es necesario arrinconar el sofá y la mesa para desplegar el tablero (los componentes son sencillos pero efectivos y cuidados), y además puede usarse en su versión reducida para dos o tres jugadores. Eso sí, hay que hacer caso a la advertencia que hay en la parte de atrás de la caja: "no aconsejado para niños menores de 36 meses". Si los niños crecen con este juguete entre las manos podrían crearse peligrosos grupúsculos involucionistas. Aunque sólo fuera para divertirse. ◆



CARTA DE EVENTO
ESPÍA EN SUIZA

- Para jugarla debe tener boca arriba la Carta de Influencia "Universidades".
- Puede inspeccionar en secreto la cuenta bancaria en Suiza de uno de los jugadores.



FICHA TÉCNICA

Título original:	Junta
Editorial:	West End Games, Borrás
Creado por:	Vincent Tsao
Rediseño y Desarrollo:	Ben Grossman y Eric Goldberg
Portadas:	Hal Brooks
Ilustraciones:	Stephen Crane, Peter Corless y Larry Catalano
Traductores:	DAU DE SIS
Jugadores:	2 a 7
Contenido:	Tablero, 160 fichas a todo color, instrucciones, 72 cartas, 96 billetes y 3 dados de seis caras

Retinue

Nos ha dado fuerte por la Edad Media y no queríamos pasar por alto su simulación con figuras. En este artículo te presentamos un juego ideal para llevar a cabo escaramuzas y pequeñas acciones en las que se pueden controlar las figuras individualmente. Más adelante te proporcionaremos algún escenario para que puedas disfrutar del juego.

por José M. López Talavera y Miguel M. Fuciños

Retinue es un reglamento de juego con figuras para recrear el tipo de combates habituales en la Edad Media. Pequeñas mesnadas que luchan entre sí por derechos de paso, venganzas o reducidas posesiones.

Retinue está pensado para figuras de 25 mm., pero se puede jugar sin modificaciones con 15 mm. La elección de la escala depende del gusto personal. La primera permite un pintado más cuidadoso. La segunda es más barata.

Cada figura se representa a sí misma. Cada centímetro de terreno son x metros y cada turno seis segundos. Las tablas utilizan el sistema de percentiles. Son necesarios para jugar dos dados de diez caras y una cinta métrica.

Las mesnadas se construyen por el clásico sistema de puntos. Las tropas cuestan más cuanto mejor sean su calidad y armamento. Por ejemplo es más caro un caballero experimentado con armadura que un sargento novato con una cota de malla. El mismo criterio se aplica a los caballos. Los campesinos no cuestan puntos, y pueden llegar a ser un tercio de la tropa. Se dispone de unas listas de ejércitos para facilitar la tarea de construcción. La mecánica del juego no es excesivamente complicada.

Cada turno se divide en cinco fases.

a) *Escribir órdenes*, para cada figura. Sencillas pero que determinen con claridad las acciones a realizar durante el turno. Se tiene que hacer lo que está escrito, la letra obliga.

b) *Movimiento*. Los caballos tienen tres categorías: andar, trotar y galopar. La infantería sólo dos, caminar y correr. El número de turnos seguidos corriendo o galopando está limitado. Cuando se cubre este máximo se ha de pasar a la categoría inferior o permanecer quieto. El peso de la armadura reduce el movimiento tanto a pie como montado.

c) *Disparo*. El momento del disparo no está restringido a esta fase. Todas las acciones cuestan un tiempo, por ejemplo cargar un arco medio turno, apuntarlo tres cuartos, etc. Puede suceder que haya que aplazar el disparo hasta el turno siguiente. En cuanto se hayan cumplido los requisitos de tiempo en que pueden disparar, independientemente de la fase de turno. La precisión de un disparo está condicionada por la experiencia del tirador, por el arma, la distancia al blanco, si se ha apuntado o no...

d) *Combate*. Las figuras en contacto base con base pueden combatir. Los puntos de ataque se determinan mediante las tablas; su diferencia establece el porcentaje

de acertar. Si ambas figuras aciertan o fallan, ninguna golpea al contrario. Si sólo una de las dos falla, la contraria consigue atizarle. Este sistema raras veces produce resultados definitivos en un solo ataque. Un turno (seis segundos) permite bien pocas acciones, un golpe de espada, cubrirse con un escudo, etc.

e) *Moral*. El control de la moral es clásico y bastante sencillo. Los resultados pueden ir desde la desbandada hasta la rendición. Es aconsejable usarlas para evitar absurdos como que un campesino pelee hasta morir contra tres caballeros.

Hay unas reglas especiales que no podemos dejar de citar por el color que añaden al juego. El título bastará para dar una idea de su contenido: Desjarretar un caballo, desarzonar jinetes, arrojar con el caballo, trepar, caídas en tierra o en agua...

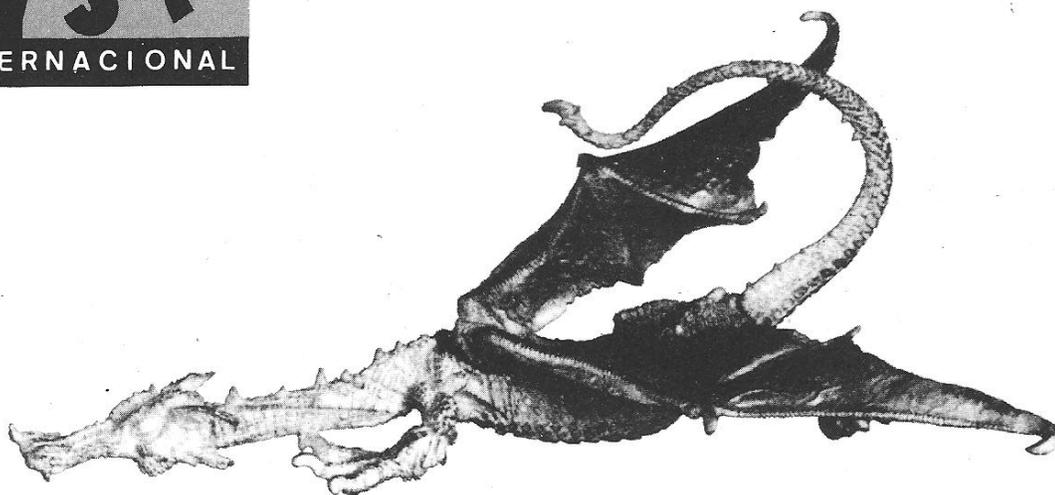
Como extensión al juego básico, se incluyen las reglas de asedio. Jugar asedios completos sale un poco del alcance del reglamento. Es más aconsejable jugar el asalto a secciones del castillo, o limitar las condiciones de victoria.

Las reglas son bastante completas. Cubren todo tipo de artefactos y situaciones, desde arietes a calderos de





JRAL PARTHA



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO

Metal Magic



Información y Catálogo:

c/. Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona



aceite hirviendo. Se supone que las obras para debilitar las defensas, como el minado, se realizan antes de empezar la partida.

Conclusiones finales

Retinue es una buena iniciación para el juego con figuras. El sistema de tablas es un poco complicado, pudiendo causar dificultades al principio, que se superan con un poco de práctica. El alcance de las armas mantiene la mesa en unas dimensiones razonables. Es mejor tener algo de terreno, como árboles, colinas y casas, pero tampoco es imprescindible. Un simple tapete hará las veces de terreno, dos libros una colina. Se puede y se debe jugar con pocas

figuras. Se controla individualmente cada soldado de la mesnada; si ésta es muy grande se hace inmanejable. De diez a quince figuras para jugar y unas veinticinco para poder elegir es más que suficiente. Además, como el reglamento es barato, no es necesario gastarse mucho dinero para empezar a jugar.

El reglamento se puede comprar por correo a *Tabletop Games*, su editora. Mejor



pedir primero el catálogo, es gratis. La dirección es:

Tabletop Games
53 Mansfield Road
Daybrook, Nottingham, NG5 6BB
U. K.

Esta casa también tienen figuras medievales de 15 mm. a muy buen precio. El servicio es rápido y bueno. La calidad no tanto.

Para 25 mm. y algunas de 15 mm., *Wargames Foundry* es una marca de gran calidad y rápido servicio.

Wargames Foundry
4A Parkyn Road
Daybrook, Nottingham, NG5 6BG.
U. K. ●

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

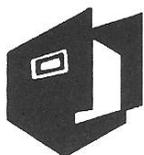
EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

dossier

MÁSTER DE ROL: PAPEL DE ESTRELLA





su invención) y que seguramente sudará tinta por procurar la máxima ambientación (figuras, planos, atrezzo) y por hacer pasar un buen rato a sus muchachos. Y los jugadores deberían mostrar en todo momento respeto y agradecimiento por dicho esfuerzo, sea sencillamente procurando no entorpecer su labor con demasiadas discusiones inoportunas o, por qué no, con otros detalles (hacer que el DJ tenga las cervezas pagadas es un buen ejemplo).

Ahora bien, si los que solemos dirigir las partidas nos dedicáramos tan sólo a reivindicar la figura del Máster, estaríamos condenando a la afición a la extinción a corto plazo. Tan corto como resistiesen nuestros jugadores... o nuestras vidas. Precisamente, si debíamos hacer algo al respecto en la revista era desmitificar, romper con el estereotipo de que para ser máster se ha de ser de una raza especial, un superdotado capaz de memorizar los diez mil efectos de un golpe crítico. En nuestra mente están los jugadores jóvenes, ese grupo de amigos que ha comprado un juego de rol y no saben qué hacer con él, pero también aquellos que sí han jugado a rol, pero nunca han dirigido una partida y ahora quieren hacer algunas por su cuenta, en su casa, pero sin saber muy bien por dónde empezar. Nuestro objetivo debía ser doble, por un lado intentar demostrar que arbitrar es tan divertido como jugar (si no más) y por otro intentar dar consejos a los que empezaran a dirigir partidas.

¿Opinión unánime?

Ahora bien, basta traducir la palabra mágica, Máster, para toparte con el refranero: "Cada *masterillo* tiene su librillo". La primera pregunta que nos planteamos fue ¿se pueden dar realmente unas directrices universales para dirigir partidas? El "arte" de narrar, de arbitrar, de interpretar... puede tener muchas formas válidas para llevarlas a cabo. En consecuencia debíamos intentar recoger la opinión de varios veteranos DJs. Nos pusimos en contacto con un montón de colaboradores-amigos y unos cuantos respondieron (mi más sentido reproche para los que no lo hicieron). Ahora bien, ésta fue un arma de doble filo, ya que nos encontramos en varios puntos con opiniones dispares. Quede pues bien claro que lo que os ofrecemos en el siguiente artículo son una serie de consejos, la mayoría consensuados, pero que no pretenden desmerecer ni desacreditar a quien opine lo contrario; están sencillamente para eso, para aconsejar.

Faltaba decidir de qué hablar. Tras una tarde de cervezas, garabateamos un montón de ideas sobre las que hicimos reflexionar a nuestros colaboradores: ¿Qué haces si los jugadores se desvían de la aventura? ¿Cuál es tu actitud hacia los jugadores conflictivos, por ejemplo los que discuten el reglamento con el máster? ¿Favoreces más la investigación o la acción? ¿La acción tiene que estar integrada en la trama, o a veces la introduces "para animar las cosas"? ¿Cuánto debe durar una aventura? ¿De cuántas horas son tus sesiones de juego? ¿Permites intervalos de discusión dentro de la partida? ¿Los PJs que mueren en una partida, pueden reintegrarse a la misma aventura con nuevos personajes? ¿Matas a los PJs por aplicación estricta del reglamento o tienes cierta flexibilidad? ¿Qué consideras más importante en un PNJ? ¿Juegas el rol de cada PNJ? ¿Personalizas a todos los PNJs o tienes grupos de "extras"? ¿Marcas límites a las capacidades de los jugadores? ¿Empleas la inteligencia del jugador o la del personaje? ¿En este último caso, cómo compensas las diferencias? ¿En los juegos que emplean la característica de inteligencia, por qué acciones haces tiradas contra ella? ¿Si el grupo de PJs se encuentra totalmente desorientado, les ayudas? ¿Cuál es el porcentaje de actuación teatral/rol con el que te sientes más a gusto en una partida? ¿Permites que

la aventura se trate o discuta fuera de la partida, bien por algunos o todos los jugadores? ¿Crees necesarias o convenientes las opiniones del máster al respecto de la aventura o del comportamiento de los jugadores? ¿Empleas subtramas en tus aventuras? ¿Pueden sustituir a ésta? ¿Empleas pistas falsas? ¿Con qué frecuencia? ¿Dejas que los PJs sigan una pista falsa hasta su última consecuencia? ¿Para que empleas las pistas falsas? ¿Permites que los PJs adquieran, posean y empleen todas las posesiones que se encuentran? ¿Incluso en otras aventuras? ¿Empleas aventuras seriadas (mismos PJs, diferentes módulos, pero no una campaña)?

¿Les dejas progresar tanto personal como materialmente en las aventuras seriadas? ¿Caso de desviarse o complicarse tanto los PJs que se plantee el improvisar a partir de ese punto o cerrar la aventura, qué haces? ¿Qué es más fácil, jugar o arbitrar? ¿Qué prefieres, jugar o arbitrar? ...

En fin, que el trabajo de Lluís que vas a leer a continuación fue una dura labor de síntesis de las respuestas obtenidas. Como muchas de las respuestas tenían entidad de artículo, no sería de extrañar que aparecieran publicados íntegramente en otra ocasión. De hecho estamos estudiando la posibilidad de dedicar un rincón de consejos al DJ dentro, como no, de la sección La Voz de su Máster. Os dejo con un buen pliego de recomendaciones. Palabra de Máster. ●

¿Qué es el juego de rol?

Te puede sonar a extraño que te hablemos aquí de esto, pero pretendemos que este número de LIDER llegue a manos de gente que todavía no se ha sumergido en el mundo del rol. Para ti, pues, contarte que se trata de unos juegos de mesa pero sin tablero, y en los que (en la gran mayoría de los casos) no se deberá competir con tus compañeros de partida. Todos los jugadores, salvo uno, interpretan un personaje inmerso en una aventura, para la que sólo precisan tener imaginación, lápiz y papel; la primera, para meterte en la historia, y los segundos porque cada juego tendrá un mecanismo de simulación de las acciones de los personajes, que normalmente se basarán en contrastar tiradas de dados con unas puntuaciones previamente asignadas a cada aventurero y que representan sus características. El otro jugador (comúnmente llamado "máster") actúa de narrador y árbitro, es el único que conoce la historia de cabo a rabo y a él le corresponderá interpretar a todos los personajes que no estén representados por los jugadores sentados en la mesa. Hoy en día hay un montón de juegos de rol en el mercado que te permiten recrear una aventura de Luke Skywalker o de Conan, de Indiana Jones o de James Bond. ¿Enterado?

Palabra de Máster

La luna se oculta, temerosa, tras los jirones de nube arrastrados por el viento. Su brillo es apagado, mortecino, como el presagio de algún desastre inminente. A lo lejos se oye el aullido de un lobo solitario que no encuentra eco en la distancia, pero que no por ello resulta menos inquietante. Son las cuatro de la madrugada, la tercera guardia, la más traidora. Aquella en la que pesan los párpados, recién abiertos, tras ser despertado por el compañero que a su vez se ha ido a dormir, y a quien contemplas con envidia mientras paseas lentamente alrededor de la hoguera, tratando de acostumbrarte a los ruidos de la noche. De repente, un sonido familiar y cercano te hace poner los pelos de punta. Una voz amable pero firme te susurra: Tira un dado de seis (Jordi Zamarreño)

por Lluís Salvador (and the Old Stars)

Cuando nos planteamos este dossier (que va a resultar que, como el Barça, es más que un dossier), lo hicimos por dos motivos. El primero fue porque todo máster ha aprendido siempre algo de otro máster (y el que no esté de acuerdo miente o tiene la personalidad de A. Hitler), y el segundo, porque, efectivamente, en los últimos tiempos hemos oído hablar de rol por el metro y la calle, y hemos visto a chavales de edad increíble (para nosotros, los de las primeras generaciones) comprar juegos de difícil asimilación. E inmediatamente, visualizábamos esa tortura que representa para un máster primerizo: “Ah, sí, la resistencia de un puente: Id contando vuestro total de constitución, que yo voy a mirar en la página...”

El objetivo, por tanto, era doble. Proporcionar “trucos” o maneras particulares de arbitrar, para que aquellos que quieran las apliquen, y dar una base de inicio a aquellos que querrían arbitrar pero no saben cómo. Tenemos que confesar nuestra satisfacción por las respuestas recibidas. Y destacar dos cosas: la coincidencia de opiniones en ciertos temas, con lo que sí podemos hablar de unas “reglas básicas” del arbitraje. Y que todos, sin excepción consideran que *arbitrar es divertido*.

Esperamos que este dossier contribuya a borrar esa expresión de pavor del rostro del que es preguntado: “Si es tan divertido ese juego, podrías arbitrarlo, ¿no?”

Gracias a todos.

Los mejores planes de los masters...

Suele ocurrir que el máster se presenta a la sesión de juego con la aventura preparada, estudiada, confeccionada, una carpeta de documentos repleta de planos, PNJs, pergaminos que los jugadores, en su deam-

bular, van a encontrarse seguro... ¿Seguro? Una partida de rol es una película de cine en la que los actores no saben el guión ni el final. Eso sólo lo sabe el árbitro. Y habitualmente, el árbitro se equivoca de guión. A veces, los jugadores encuentran agradable la historia y la siguen. Pero otras no. ¿Se ha ido entonces al cuerno tu aventura?

Hay que reconducirles en lo posible. La mejor virtud que debe poseer un buen DJ es saber dirigir los pasos de sus jugadores sin que ellos tengan conciencia de que están siendo dirigidos. De hecho es por esto por lo que el término “Director de Juego” me parece el más apropiado entre la infinidad de sinónimos barajados. Ahora bien, si se han desviado tanto que resulta imposible reconducirlos hacia el buen camino de forma sutil, tampoco se debe forzar la circunstancia. Una segunda virtud que debe caracterizar a todo buen DJ es saber que, si

realmente insisten en ignorar tus sabias advertencias, les debes guiar con una sonrisa hacia su propia muerte. Así aprenderán con la experiencia... ¡Como sus propios personajes! (EG)

Ese jugador incordio que siempre acecha

Cualquier problema en una partida puede arruinarla. Si algún jugador empieza a protestar, puede formar una “bola de nieve” y todo acabará en una bronca con los jugadores. Corta *de raíz* todas las protestas que vayan dirigidas contra ti. No te vendrá mal tener un poquito de soberbia y recordar que *tú no le obligas a nadie a que juegue*. A ti te cuesta mucho tiempo y trabajo organizar una partida. Que no se les olvide a tus muchachos que les estás haciendo el favor de dejarles participar en ella. (JFG)





¡¡Otro combate?!!

Una vieja cuestión es si las aventuras deben favorecer la investigación o la acción. La respuesta general es que ambas tienen que estar presentes, aunque la investigación tiene que ser predominante. En ningún caso emplees la acción gratuita (si sucede, caso de PJs folloneros en bares, permíto que lo hagan... y paguen los gastos del hospital o del entierro. Suelen entenderlo rápido). (LS)

Investigación y acción deben ir de la mano, y tan frustrante es una aventura sin mamporros como otra en la que cada diez minutos los haya. El porcentaje justo de una y otra cosa lo tiene que dar el propio argumento de la aventura. Por lo demás, los encuentros aleatorios son un recurso del que no se debe abusar so pena de aburrir. (JZ)

It's a long way to Mordor...

Esas aventuras que espantan, esos escenarios laaaargos. Hay quien se empeña en hacerlos de una tirada, y otros a los que les ocupa veinticinco sesiones acabar una aventura de 20 páginas.

Un escenario debería durar al menos tres o cuatro sesiones de juego, y nunca prolongarse más allá de ocho o diez. Por supuesto que una campaña puede y debe durar más. (JZ)

Tic-tac, tic-tac

Los métodos varían acerca de cuánto debe durar una sesión de juego; sin embargo, el promedio (y la mayoría) dicen que las sesiones de más de cuatro horas generan cansancio y desatención, y las menores de hora y media no permiten centrarse en el juego. (JZ)

Sin embargo, si estás tan ensimismado arbitrando (y tus jugadores están en ambiente) que no te das cuenta de que han pasado diez horas,... ¡adelante! (JL)

¿Y ahora qué hacemos?

Caso de que no sea un momento de acción trepidante, de los que se deben jugar a "tiempo real", hay que dejar que los jugadores discutan la partida y sus acciones. De hecho es saludable. (EG)

Y no hay que olvidar jamás que, estés fumando un pitillo o haciendo anotaciones para la próxima sesión, siempre tienes que tener los oídos prestos a lo que dicen tus



jugadores. Esta táctica puede evitarte problemas, y te ayuda a calibrar lo que ellos piensan de la aventura. (LS)

Chris muerto, Zirn en llamas, expedición comprometida

Habitualmente, cuando un PJ muere suele ser un momento triste. Pasado el luto momentáneo, sin embargo, el difunto suele quedarse mirando sus dados con cara de "y-ahora-qué-hago".

Si la situación es coherente, hay que permitir que los jugadores se reintegren a la partida con otros PJs. Cuando se habla de coherencia no sólo se refiere a que haya gente (si el grupo está como *Pinocho* en el vientre de la ballena, pues no hay refuerzos) sino a que esté disponible. Si están en el territorio de los "malos", hasta que no vuelvan a tierra más favorable no pueden existir incorporaciones. Habitualmente cedo el control de los PNJs de complemento que ya acompañaban al grupo. Además, este tipo de personajes suelen ser definitivamente adoptados por el jugador que los emplea. (EG)

¿A qué no adivinas lo que te ha pasado?

Matar a un PJ mediante la aplicación estricta de las reglas de combate suele ser un método algo brusco de dejar una aventura a medias por falta de personal.

Si es posible evitar la muerte de los personajes aplicando un poco de manga ancha, siempre es preferible. Ahora bien, ello no

debe suponer nunca un cheque en blanco para que los jugadores hagan cometer estupideces a sus personajes, en la seguridad de que el máster les va a sacar las castañas del fuego. (JZ)

Las tiradas se pueden modificar en tanto los PJs afectados se lo hayan merecido. (LS)

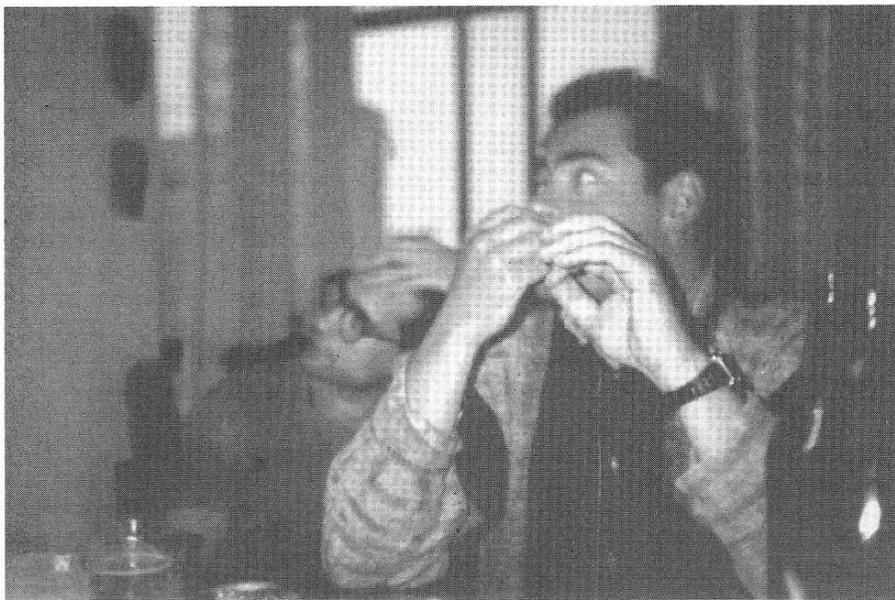
Sin embargo, actúa según tu criterio. Pero informa antes de una partida de si eres un árbitro "a rajatabla". Ahora bien, ten en cuenta que probablemente esto causará que tus jugadores favorezcan más la resistencia y la fuerza de sus personajes que las competencias no bélicas.

Esos condenados personajes sin dueño

En una partida, buena parte de la misma la constituye la interacción con los Personajes-No-Jugadores. ¿Hay que interpretarlos a todos? ¿Hasta qué punto?

Dales chispa. Representa sus gestos, su tono de voz, sus tics. Sólo cuando alguien sea insignificante para la historia y andes mal de tiempo puedes permitirte el lujo de decir cosas como "Bueno, el conserje os da las llaves y os acompaña a la habitación. Estáis solos dentro de la suite, él ya se ha ido".

En tus primeras partidas no te andes con medias tintas, si un PNJ es malo se desayunará un niño crudo todas las mañanas. Ya sé que el maniqueísmo no está de moda, que nadie es enteramente bueno ni enteramente malo... pero hasta que el máster y los jugadores tienen un poquito de experiencia es la mejor solución, so pena de desconcertar a los jugadores. (JFG)



¿Es un guerrero? ¿Es un avión?

A veces se deben marcar limitaciones a las capacidades de los jugadores. No es demasiado conveniente cambiar los valores de los PJs conforme son creados, y mucho menos el impedirles el aprendizaje, pero si creo que una capacidad o posesión limita o puede ser perjudicial para el desarrollo de la aventura, se cambia y ya está. (LS)

Querido Einstein, hágame una tirada de idea.

La vieja polémica entre si se ha de emplear la inteligencia del personaje o la del jugador es quizá una de las cuestiones que menos ha quedado resuelta por este dossier, dada la discrepancia entre las opiniones recibidas. Sin embargo, y a riesgo de dar una recomendación únicamente personal, decir que juego con la del jugador. La inteligencia del PJ la empleo para favorecer o limitar el aprendizaje, la información o las actividades relacionadas con la capacidad intelectual, pero jamás con las ideas. En mis partidas jamás se oye la frase "tú no puedes haber pensado eso". (LS)

El dedo de Moises

¿Hay que ayudar a los PJs cuando están totalmente desorientados? Rotundamente no. La respuesta es que cada máster tiene sus trucos para reconducirlos sobre la pista correcta, desde PNJs, hasta acciones de combate en las que esparcer pistas, pero jamás debe aparecerse el "verbo divino" para decir es "Es por allá, memos".

Respecto a ese dragón... ¡Una cerveza, por favor!

Fuera de la partida, los jugadores son libres de comentarla, trazar estrategias, discutir entre sí o lo que les dé la gana, siempre y cuando no se altere ningún parámetro esencial de la aventura. De hecho, una pequeña reunión de vez en cuando para aunar criterios puede evitar interminables discusiones en la mesa de juego, que hacen perder tiempo y ritmo a la partida. Incluso puede ser interesante en alguna de ellas la presencia del máster para hacer alguna aclaración o comentario, con la misma finalidad antes mencionada. Particularmente, me gusta, al final de un módulo o campaña, hacer una breve recapitulación de lo más destacado, comentando quien iba bien encaminado, quien no se ha enterado de nada, por qué no han salido las cosas como debían, etc. (JZ)

Pero... ¿qué hay debajo de ese árbol?

Las subtramas y las aventuras colaterales, si son breves y apropiadas proporcionan más color local al juego, pero a menudo derivan en aventuras completamente diferentes que hacen perder el tiempo (¿verdad J. G.?). Su misión debería ser tan sólo el conseguir algún requisito indispensable para el éxito de la aventura o algo similar. Las pistas falsas sirven para que los jugadores agudicen el ingenio y no sigan linealmente el curso de la acción. Tienen que estar colocadas con suficiente arte como para que los jugadores acaben por darse cuenta del engaño antes de haber perdido

demasiado tiempo. Abusar de ellas tiene el mismo peligro que las subtramas. (JZ)

Bonita arma, ¡hasta brilla en la oscuridad!

Las posesiones "extremadamente potentes" suelen ser motivo de preocupaciones para los másters. Si un grupo lleva una espada invencible, o un cañón de fusión, ¿qué le queda de complicación a la aventura?

Habitualmente, hay que permitir que los PJs empleen todo lo que tienen (si lo llevan encima), pero a veces reciben un objeto o posesión que conviene o les ayuda para una aventura, pero que desequilibraría las posteriores. En estos casos hay que montárselo para que el objeto en cuestión tenga un uso limitado: "¿Dónde encontrarás munición adecuada?", o "¿Conoces a alguien que pueda impedir que esa espada habladora te cercene el cuello?" (LS)

¿Campañas o módulos?

Habitualmente empleo aventuras seriadas (mismos PJs, diferentes módulos), para que los jugadores se identifiquen con sus personajes y con los demás del grupo (EG). Cuando se consigue esto, una campaña es posible.

Recuerda cuando eras un ingenio paleta

Uno de los objetivos principales aunque no el único del juego es precisamente que los personajes progresen personalmente (y materialmente). Sin embargo, tiene que haber una meta definida en cada módulo y debe alcanzarse independientemente, y si no lo hicieran también se les debería penalizar de alguna manera. (JZ)

Sin embargo, debo decir que cuando mis PJs han llegado a la cumbre, los jugadores han planteado la posibilidad de retirarlos. Todo un detallazo. (LS)

¿Hay alguna luz?

Caso de complicarse tanto la aventura que el máster (y los jugadores) se planteen el tema de dejarlo correr, el juego jamás debería llegar hasta el nivel de tener que improvisar. Habitualmente se puede hacer una pausa y dejar que el máster rehaga sus planes y encuentre una manera elegante de volver a la trama original (JZ).

Ser o no ser... tira un dado

Debemos distinguir entre la actuación del Máster y la que exija a sus jugadores.



Siempre cabe la posible escenificación de ciertas escenas (hacerle interpretar una danza de akelarre a un jugador cuyo personaje es una bruja, por ejemplo), pero dependerá de la gente y tampoco debe forzarse demasiado, ya que al fin y al cabo los jugadores están alrededor de la mesa para divertirse y no para realizar una terapia de grupo. Lo que considero muy saludable es llegar al acuerdo de que, en situaciones de juego, todo lo que dice el jugador debe interpretarse que lo dice su personaje.(EG)

El porcentaje de actuación teatral del DJ suele marcarlo el ritmo de la propia mesa. Si juegas con una pandilla de aburridos es muy difícil dar un salto sin que te miren como a un loco. Si juegas con una pandilla de colgados, es muy difícil mantenerse frío y no seguir sus arrebatos (¿quién no se ha levantado de la silla y se ha puesto a bailar cuando le ha salido el doble cien luchando contra el dragón rojo del abismo de fuego?). A mí me gusta representar, caldea el ambiente y da animación.(JL)

¿Es divertido eso de arbitrar?

Siempre es más fácil jugar (todos), porque no exige el dominio del reglamento. Pero tampoco se debe tener miedo a dirigir la partida por no dominar al dedillo las reglas.

De aquí mi Teoría del Diez Por Ciento. Cuando un grupo de amigos (léase máster y jugadores), comienzan a jugar un nuevo juego, es evidente que el director ha de conocer mejor las reglas que los jugadores ¿Cuánto?: un diez por ciento. Si los jugadores no saben nada del reglamento, basta que tú sepas el diez por ciento; si con el tiempo los jugadores aprenden un poco más (digamos el nivel con el que empezaste), basta que tú entonces conozcas el 20 %. Este margen se aprende progresivamente con el juego y sin esfuerzo, y es el que te va a permitir apabullar a tus jugadores con tu inmenso control técnico (JL). Aunque esto, amigo Juan, no quita que el mejor consejo para el DJ sea que se lea

bien el libro antes de empezar a llevar una partida.

También es unánime la opinión de que nos gusta arbitrar (sin dejar de jugar de vez en vez, por supuesto), y es divertido.

Fácil o difícil

¿Cuál es el juego más difícil de arbitrar? El más foráneo para el máster. Y el primero que arbitras, siempre. Después, las cosas son más fáciles. ¿Y el más difícil de jugar? Aquel en el que el máster es malo. Para algo hemos hecho este dossier, ¿no?

The Old Stars son:
(de "older" a "younger")

- JZ.- Jordi Zamarreño
- LS.- Lluís Salvador
- EG.- Eduard García
- JFG.- J&F Garzón
- JL.- Juan Lillo. ◆

ERRATA AL DOSSIER DEL LIDER 30

Se nos colaron unas cuantas, pero nuestro colaborador las ha detectado y corregido, aprovechando para dar nuevos datos más actualizados sobre algunos navíos.

- Pág. 30, columna central: donde dice "misiles mach 8" debe poner "misiles mach 3". Tercera columna: donde pone "importancia mayor de las misiones de táctica" debe poner "importancia mayor de las misiones de coordinación táctica".
- En las tablas los signos tienen los siguiente significados:
 - indica misil rápido
 - S indica misil rozaolas
 - C indica misil de crucero

- Pág. 33, tabla de datos. El portaviones "Tibilisi" debe tener las siguientes características:

MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
4	8	-	-	-	-	-	9	-	7	A
3	8	-	-	-	-	-	5	-	4	

A: La forma definitiva adoptada por estos buques ha sido la de un portaviones clásico, con armamento antiaéreo de autodefensa y algún sistema ASW. Los SSM de largo alcance no se han materializado. El "Tibilisi" está en servicio, aunque su nombre actual es "Admiral Kuznetsov". Este buque huyó del Mar Negro al inicio de las tensiones entre Ucrania y Rusia por el control de la flota que tiene su base en este área. El "A. Kuznetsov" actualmente sirve en la Flota de la Bandera Roja del Atlántico Norte. La segunda unidad de la serie, el "Varyag", fue botado en 1989 y en este momento está construida en un 60%. Una tercera unidad, adaptada a la propulsión nuclear, conocida como "Ulyanovsk" ha sido definitivamente cancelada.

El grupo aéreo de estas unidades debería estar integrado por un Helix EAW y 2 Mig-29B o 2 Su-27B o un Mig-29B y un Su-27B.

- Pág. 34, tabla de datos. Los SSNG soviéticos clase "Echo II" y "Juliet" aparecen con un alcance S, el alcance correcto es 5.
- Pág. 35, tabla de datos. La nota V corresponde a los barcos de la clase "Lama".
- Pág. 36, tabla de datos. La nota AA del Yak-36 no es correcta. La adecuada es la nota Z. La nota Z del Su-27 debe ser obviada.
- Pág. 39, tabla de datos. En la nota H el numeral de los destructores aparece como DD6-XX siendo la denominación correcta DDG-XX.
- Pág. 40, tabla de datos. Nota Y. Los submarinos clase "Seawolf" eran un proyecto que recientemente ha sido congelado.

Los SSN clase "Los Angeles" y "Seawolf" deberían tener un "si" en el apartado C y una S en el apartado indicador.

Los cutters guardacostas clase "Hamilton" deben tener las siguientes características:

MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
4	3D	N	8	2	S	9	3	-	3	JJ
3	3D	N	6	2	S	7	2	-	2	
4	3D	N	N	N	N	1	2	-	2	KK
3	3D	N	N	N	N	1	1	-	1	

JJ: Estas naves son operadas por la Guardia Costera. En caso de guerra serían movilizadas como fragatas ligeras. 12 barcos componen la clase. 5 unidades han sido modernizadas y rearmadas, a la vez que se les añade más capacidad electrónica. Esta modificaciones incluyen la instalación de MK-15 Vulcan-Phalanx, SSM Harpoon, helicópteros Lamps I, sustitución del cañón MK 30 de 127 mm. por el MK-75 de 76 mm., colocación del radar SPS-40 en lugar del SPS-29 y sistemas para el procesamiento de los datos antisubmarinos suministrados por el Lamps I. A estas unidades se las conoce como Hamilton FRAM.

KK: Hamilton modernizados en cuanto a propulsión, electrónica y artillería pero sin Harpoon y MK-15 Vulcan-Phalanx. La nota O iría en el lugar donde pone "Reserva" y viceversa. La nota P iría en el lugar donde pone "Lamps II" y viceversa. La nota Q ha sido incorrectamente colocada, corresponde al segundo grupo de fragatas "Knox", aquellas con los valores ASW más bajos.

- Pág. 42, tabla de datos. los bombarderos pesados B-1 y B-52G tienen marcados misiles de crucero y rozaolas. Esto quiere decir que sus ASM son rozaolas y que además puede efectuar ataques de crucero según las reglas ordinarias de *Third Fleet*.
- Pág. 47, tabla de datos. El F-18 y el AV-8B tienen marcado un indicador "5" cuando lo correcto es un indicador "S".

La Tabla Definitiva,

o como evitar que un módulo acabe en tablas

Y tras estos sabios consejos, el arma definitiva de la que no va a saber prescindir ningún Director de Juego. La plasmación sobre el papel de aquello con lo que el Máster siempre soñaba, que algunas veces aplicaba, pero que tantas veces le repudiaban sus queridos jugadores por el hecho de que se lo había sacado de la manga. Un arma afilada multijuego y multiuniverso... ¡¡ Ahora se van a enterar!!

por José Félix "J&F" Garzón

Fue horrible, tíos, os lo juro que fue horrible. Tenía preparado un módulo casi perfecto, había convocado a un grupo de jugadores teóricamente infalibles, teníamos toneladas de palomitas y una banda sonora fantástica. Las condiciones eran perfectas, las estrellas estaban en la posición ideal, aquella noche íbamos a jugar algo que marcaría el antes y el después de los juegos de rol ...

El módulo (por cierto, el juego era Tunantes en la Sombra) era de esos en los que se coge el hilo desde el principio y no hay que volverse loco para enterarse de qué va la fiesta. Se suponía que los PJ tenían que ir a Ginebra para hablar con Kauffmann (el baranda supremo, para los que no conozcan el juego, ¡vergüenza tendría que darles!) que les encargaría una misión definitiva, la madre de todas las misiones: ir a Londres a rescatar al Tunante más poderoso del planeta, encerrado a la sazón en la Torre de Londres (es que soy fan total de Enrique VIII, qué le vamos a hacer). Luego se suponía que tendrían que recorrer medio mundo huyendo de los malos; persecuciones, tiros, broncas, matanzas, pasiones, más bronca, más tiros, más persecuciones ... bueno, creo que todos sabéis a lo que me refiero.

Pues no. A los señoritos no les gustó el plan. Los señoritos pasaron muy mucho de ir a Londres ("¡es que está muy visto, tío!") y claro ¿para qué iban a rescatar al zumbante? ("si siempre nos haces lo mismo, que luego le da la viruela y se muere y nos hemos partido el dedo de pegar tiros pa ná") y de lo de recorrer medio mundo a guantazo limpio... pues que ni flores ("quita, quita, que como en casa no se está en ningún sitio").

De modo que los muy capullos cogieron el primer charter con destino a Okinawa, se fueron a la "Casa de Geishas Wanda Li,

sanidad, discreción, se admite VISA" y decidieron montar la rama armada del Ejército de Salvación (Batallón Nueva Gomorra) con el sano fin de esterilizar a la brava (o sea, a machetazo limpio) a todos los proxenetas que pudieran localizar.



Y yo con cara de lardo, manteniendo el tipo. Y yo riéndoles las gracias. Y yo improvisando. Y yo viendo como, a ese luchador de Sumo tan acongojante que les había puesto de matón a la puerta de un bar me le salpican ocho tiros en un ojo. Y yo aguantando broncas ("¡¿Cómo que en Okinawa no me venden un cañón anticarro?! ¡Pues anda que no dejarían pocos los marines cuando la guerra! ¿A ver si al gilipollas este me lo voy a tener que cargar por chino y por listo?").

En fin, que como el rosario de la aurora. Pero, mientras volvía a casa con el corazón abrasándome por el ansia de venganza

(y la garganta por gentileza de Lucky Strike INC) concebí el plan más perverso y más macarra del mundo. Algo más cruel que enviarles a matar dragones a salivazos, más retorcido que meter el Niarlatoté en el maletero de un Ford T, más desalmado que matar a Heidi a pedradas. Inventaría una tabla que solucionaría de una vez por todas las angustias de todos los másters, guardianes o directores. Ahora siento que ha llegado el momento de hacerla pública. por cierto, la he denominado "Tabla Anti-Naufragios" (original ¿eh?).

Modo de empleo

Cuando veas que tus jugadores empiezan a salirse de madre, relájate, está todo controlao. Agacha un poco la cabeza tras la pantalla. Respira profundamente tres veces. Tose un poco, si eres de la gente que sabe toser de forma ceremoniosa e imponiendo respeto (si no quedarás como un imbécil con catarro). Enciende un cigarrillo; si no fumas da igual, consíguete una regaliz de palo y chúpalo al estilo Nick Furia. Si el regaliz de palo tampoco te va, chupa el boli con fruición; no quedas tan bien, pero vale para salir del apuro.

Luego levántate, coge 2D10 y juguetea con ellos en la mano (los que hayáis visto a Bogart en "El Motín del Caine" sabéis de qué va el asunto). A continuación das la vuelta alrededor de la mesa con cara de "Me habéis matao al Dar Véider, pero sus vais a enterar de lo que vale un peine". Luego déjate llevar por los resultados en la Tabla de Naufragios. Vas a ser el tío más respetado a este lado del Ebro. Y si no, haz como acabé haciendo yo y dedícate al mus. Por cierto, otro día ya os contaré un método infalible para que os cuelen todos los órda-gos.



TABLA ANTI-NAUFRAGIOS
Incidentes dentro de la partida

1D100	Resultado
1 a 15	¡Ondia! ¡El jefe!
16 a 25	¡Ahivá! ¡Los Donus!
26 a 35	Repentina glaciación
36 a 45	Problemas técnicos
46 a 55	Es que madre no hay más que una
56 a 65	¡Huy! Por ahí mejor no...
66 a 75	Me ha pillado el pasado
76 a 85	Divide y vencerás
86 a 100	Pausa para publicidad

¡Ondia! ¡El jefe!

El tipo al que más respeto tengan los Pjs aparece de repente y se los lleva por el buen camino. Si el reglamento lo permite, haz una tirada en la tabla de delegados sindicales (+4 a la huelga de hambre, -6 a la tirada de piquetes informativos armados con fusiles de asalto).

¡Ahivá! ¡Los Donus!

Un PJ al azar ha olvidado el objeto más importante que poseía y, casualmente, en el lugar más indicado para que la partida pueda volver al buen camino. No valen excusas de ningún tipo, si es necesario alguien se habrá olvidado la cabeza.

Repentina glaciación

Vaya hombre, pues también es casualidad. Resulta que, en el mundo en que se desarrolle la aventura, se produce una glaciación instantánea. Todo lo que no sea importante para el módulo estará enterrado bajo 600 metros de sólido hielo durante una Era Geológica + 1D20 días.

Problemas técnicos

Sólo para aquellos momentos en que los Pjs se dirijan hacia el lugar equivocado. El coche, el avión, la nave espacial o el dromedario en el que viajen sufre un pequeño problema técnico que le lleva directamente donde al máster le da la gana.

Es que madre no hay más que una

De repente, los PJs reciben un mensaje. Dependiendo del mundo en el que se encuentren, les podrá llegar una paloma mensajera, una botella en el mar o una sonda espacial. Se trata de una carta de la madre de uno de los PJ, que está secuestrada allí donde más te convenga. Si ves

que cargar con la buena señora después de que su hijo la rescate te puede ocasionar problemas, haz que el mensaje sea falso. La pobre mujer no tenía noticias de su chiquitín desde hacía mucho tiempo y le echaba de menos, por esto inventó lo del secuestro.

Contraindicaciones y efectos secundarios. Tras exhaustivas pruebas de juego, se han observado casos esporádicos de PJs tan duros que ni el llamamiento de su madre les hacía cambiar de planes. Elige bien el receptor del mensaje, que hay mucho desalmo por ahí suelto.

¡Huy! Por ahí mejor no...

Sencillo pero efectivo, como todos los viejos trucos. Tan pronto como se desvíen, tú les plantas un obstáculo insalvable. Puede ser una convención anual del sindicato de dragones, un tipo MUY deprimido con una cabeza nuclear en la mano, un agujero negro, el borde del mundo (que en realidad es plano,, nos ha fastidiado).

Sin duda este es el truco que todos hemos usado más veces, pero ahora te puedes dar el gustazo de hacerlo como Dios manda ("Me ha salido en una tabla, tíos, ya sabéis que las reglas son las reglas...").

Me ha pillado el pasado

(Dedicado a todos los guionistas de series de TV). La acabáis de jorobar del todo. Cuando los PJs traten de acabar con alguien que no quieres que muera ... la VERDAD saldrá a la luz. En realidad, ese PNJ no es otro que ¡¡el padre secreto de uno de los PJs!! Deja volar tu imaginación, que para eso la tienes. Puede ser que el PJ en cuestión sea su hijo ilegítimo, o que sea hijo adoptivo, o que el padre desapareció

en una guerra ... Si la diferencia de edad no es muy grande, vale que sean hermanos, separados tiempo atrás.

Divide y vencerás

Rápido ¡consigue papel y lápiz! ¿Ya está? OK; corta tantos trozos de papel como jugadores haya y escribe el siguiente texto en cada uno de ellos: "*No te lo he dicho antes para que representases mejor tu papel, pero en realidad eres un traidor ... y ha llegado el momento de que te cargues a tus compañeros. No esperes más, hazlo ahora, yo sé que TU eres capaz de hacerlo. Luego te daré más instrucciones*". Repartes los mensajes y esperas a que empiece la verbena.

Hombre, reconozco que es una medida un pelín bestia,, pero todo depende de lo quemado que estés con tus jugadores. Eso sí, el módulo se acabará, pero quedará claro quién es un hombre de pelo en pecho y quién es un carbonillas.

¡Aviso para navegantes! Esta posibilidad no es válida para una partida de Paranoia, aunque, para que mentir, los másters de Paranoia nunca tienen problemas si sus jugadores hacen cosas raras.

Pausa para la publicidad

Pon cara de estar hecho polvo y haz un pequeño descanso, con diez minutos bastará. Mientras los jugadores corran hacia la nevera (o el bar) intenta hablar con ellos en privado y de uno en uno: les mirarás con el semblante sombrío y les amenazarás con cualquiera de las siguientes posibilidades:

- a) Si tu personaje sigue en este plan, te va a subir en coche tu tía la de Cuenca.
- b) O haces lo que yo te diga, o me chivo a tu novia de que el sábado por la noche no estuviste jugando a *guargueim*, si no de fiesta con los amigotes.
- c) No te vuelvo a dejar un tebeo hasta bien entrado el siglo 38.
- d) Te vas a enterar cuando seas tú el máster.
- e) Mira chaval, me he quedado con tu cara y pienso llamar a mis colegas.
- f) Le digo a todo el mundo que te pasas el día leyendo novelas de Bárbara Cartland y viendo los culebrones de la tele.

Vale, tenéis razón. Es un método un poco salvaje, pero... "el fin justifica los medios" (Nicola Diplomacy).

En fin, a partir de ahora si os quejáis de vuestros jugadores será por puro vicio. En vuestras manos está la herramienta definitiva. Sed muy felices en vuestras partidas, yo tengo que dirigir una y algunos jugadores se están quejando de que les he puesto las esposas demasiado apretadas. ◆

Reglas de navegación para un universo medieval

Publicados en el mismo mes, Aquelarre y la versión en castellano de Stormbringer son juegos que han seguido vidas bastante paralelas. Y no sólo les unen sus virtudes, sino también los olvidos. En este caso trataremos una carencia común: la navegación. Si hay un avance de la técnica que transformó la Europa de la Edad Media, el mundo de Aquelarre, ampliando los horizontes de la civilización del Viejo Continente, éste fue la navegación. Por otro lado, en un mundo constituido por tres continentes en cuyo eje se alzan las islas que albergaron al imperio que le dominó durante más de 1000 años, también resulta incomprensible no hablar del mar. Matamos pues dos pájaros de un tiro fundiendo en uno dos buenos artículos; el cuerpo, con el sistema sugerido, está pensado para Aquelarre y lo firma Juan Miguel. En las pastillas podrás encontrar tablas de eventos y descripción de naves creadas para los Reinos Jóvenes y nos llegan desde Asturias.

por Juan Miguel Mancheno Chicón, Héctor R.A. y A. Viñuela

Todo barco, además de sus características físicas (que define el DJ) posee unas cualidades marineras:

Velocidad

Se indica mediante un número de dados que pueden aumentar o disminuir según lo que se haga al barco. Para saber si un barco es más veloz que otro, cada uno tira el número de dados indicado y se aplica cualquier modificador. El barco con un resultado mayor es más veloz, y se acerca o se aleja del otro. Fuera del combate naval y situaciones especiales, esta cualidad carece de importancia, y el barco navega a una velocidad impuesta por su tipo, el DJ y los elementos.

Maniobra

Se indica también mediante una serie de dados. Sirve para esquivar, abordar, embestir, maniobrar en lugares peligrosos, etc. Cuando se trata de objetos inanimados (escollos) éstos poseen un número de dificultad que define el DJ, a superar por la tirada de dados. Cuando hay un enfrentamiento con otro barco, se comparan las tiradas y gana la más alta.

Navegabilidad

Indica las cualidades del casco. Con el paso del tiempo se va deteriorando hasta que desaparece y el barco se hunde. Por cada 5 Puntos de Resistencia perdidos se pierde también 1 de Navegabilidad, y viceversa. Así mismo, cada año de vida de la nave resta 1 punto. Cuando la Navegabilidad llega a menos de la mitad de su valor inicial, la Velocidad y la Maniobra sufren un malus de -5. Como ya hemos dicho, al llegar a Navegabilidad 0 el barco literalmente se deshace.

Otros datos

Carga: Indica la capacidad de carga del barco en Tm. Cuando la carga supera los 3/4 de la Capacidad total, se

modifica la Velocidad y Maniobra con un -3. Cuando es total la modifica con un -4.

Resistencia del casco: Representa los "Puntos de Vida" del casco frente a embestidas, escollos, etc.

Los daños que puede sufrir un casco son:

Embestida: 1D10

Embarrancar: 1D6

Escollo: 1D8

Tempestad: 1D4

Abordaje: 1D4

Galerna: 1D6

El barco, como se ve, puede irse deteriorando hasta la destrucción. Cuando la Resistencia del casco llega a la mitad, el barco sufre un modificador de -3 a Velocidad y a Maniobra.

Remos: Por cada 20 remos se suman 2 a la Velocidad y Maniobra. En una embestida son destruidos 1D8 remos (y remeros) del lado afectado. En un abordaje, si no se retiraron, se pierden 1D6.

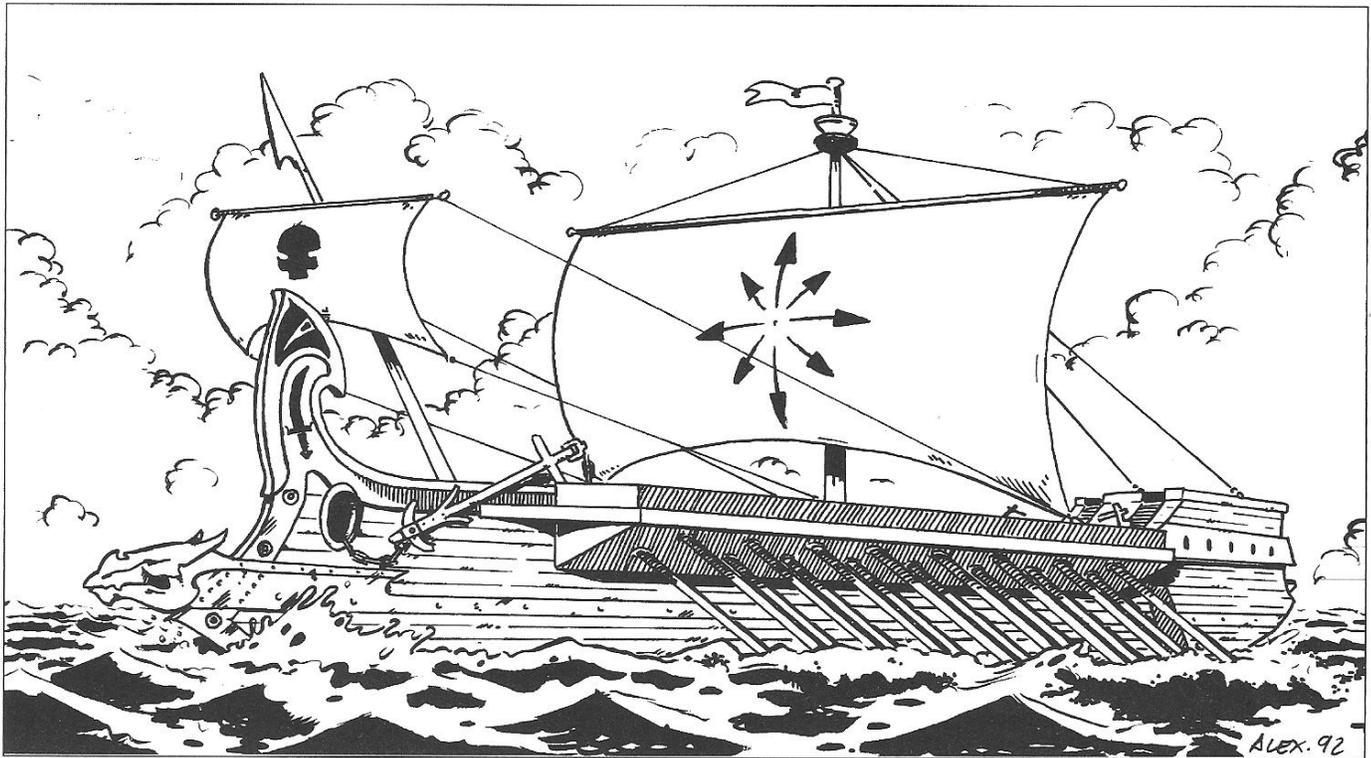
Tripulación: Indica el número de marineros presentes en la dotación del barco. Hace falta un número mínimo, señalado por el DJ en las características de cada barco.

Otras características expresadas en la Hoja de Control, son: Desplazamiento (el peso del barco), Estado (al que sirve), Nombre del barco y tipo, etc. (de función obvia)

La tripulación

Los marineros necesitan ser pagados y mantenidos en función de su origen:

Tipo	Pago	Mantenimiento
Convicto	Nada	2 m. de plata
Forzado (reclutado)	Nada	3 m. de plata
Voluntarios (Pasaje)	Pasaje	5 m. de plata
Normal (de oficio)	5 m. pl.	5 m. de plata
Profesionales	15 m. pl.	10 m. de plata



Naves de los Reinos Jóvenes

Para la creación de naves, se da un orden de magnitud a casi todas las características antes descritas y a otras que las complementan (armas, pasajeros, tripulantes, etc). La velocidad se referirá aquí a los Km capaces de recorrer al día (*Velocidad 1* gracias a sus velas, *Velocidad 2* a remo); al DJ quedará la atribución de los dados de velocidad para la competencia entre

barcos. La *Constitución* se referirá a los materiales de construcción; junto con el *Tamaño* (en la misma escala que el de los personajes) darán la *Resistencia del casco*. Se sugiere también una tirada de *Maniobra evasiva* en función de las habilidades de los tripulantes, aplicable de tenerse la tripulación detallada.

Naves Tarkeshitas

Característica	Nave Comerciante	Nave de Guerra
Constitución	9D6	9D8
Tamaño	280	480
Velocidad 1	120	160
Velocidad 2	60	80
Carga máxima	112 Tm	192 Tm
Tripulación	20	40
Guerreros	—	300
Armadura del casco	5	10
Maniobra	En ambos casos, 4D8	
Resistencia del casco	En ambos casos 2/5* (CON+TAM)	
Maniobra evasiva	INT Capitán+INT 2º+DESTimonel +Maniobra	
Pasajeros (camarotes)	5	100 (prisioneros)

ARMAS

Ballesta de Resorte	2	4
Catapulta	1	4
Espolón	Opcional	1

Armada pantangiana y melnibonesa (galeras trirremes)

Característica	Nave pantangiana	Nave melnibonesa
Constitución	17D6	20D10
Tamaño	1042	2083
Velocidad 1	240	160
Velocidad 2	160	80
Carga máxima	352 Tm	192 Tm
Tripulación	40	40
Guerreros	425	300
Armadura del casco	12	10
Maniobra	8D8	8D8
Resistencia del casco	En ambos casos 2/5* (CON+TAM)	
Maniobra evasiva	INT Capitán+INT 2º+DESTimonel+Maniobra	
Pasajeros (camarotes)	15+prisioneros	50+prisioneros

ARMAS

Ballesta de Resorte	14	20
Catapulta	14	16
Espolón	1	1

Eventos y desastres

A no ser que tenga previstos de antemano otros eventos, cada 50 Km de viaje por mar, el DJ podrá tirar un dado contra la Tabla 1. Para facilitar el cálculo de los recorridos es aconsejable sobreponer sobre el mapa una trama cuadrículada, definiendo así meridianos y paralelos. Por otro lado,

se ponderan los riesgos que supone para un barco el realizar una maniobra evasiva, entendiéndose por estas maniobras bruscas para evitar un peligro, con alto riesgo de daños graves, aunque menores de los que comportaría el no intentar la maniobra.

Tabla 1

Se lanza

1D20	Eventos en navegación por los Reinos Jóvenes
1-2	Tormenta. Pérdida de un día y daños en el barco.
3-4	Huracán. Pérdida de un día. Muerte de 4 tripulantes y daños en el barco.
5-9	Mal rumbo. Equivocación en un paralelo o meridiano (a criterio del DJ).
10-12	Pérdida absoluta del rumbo. Llegada a un lugar inesperado.
13-15	Piratas.
16	Serpiente Marina (aumentar las posibilidades si se navega por el Mar del Dragón o a lo largo de las costas de Shazaar, cerca de los Dientes de la Serpiente).
17-20	Nada ocurre. Se recomienda al DJ que sonría con aire misterioso y no diga nada.

Tabla 2

Desastres por maniobra evasiva

Cada maniobra evasiva comportará un 50 % de posibilidades de que ocurra un desastre; en tal caso, se lanzará 1D20.

1	Grieta en el casco. Pérdida de un día por reparaciones y otro por achique de agua.
2	Vuelco. Sólo un milagro puede salvar a los tripulantes de hundirse con el casco.
3	Naufragio y hundimiento. Mueren todos los viajeros y tripulantes.
4-5	Muerte de 1D6 hombres.
6-8	sana. Pérdida de 1D8+5 en la Capacidad de Maniobra.
9-13	Inundación. Pérdida de un día por achique de agua.
14-20	No ocurre nada (ver 17-20, Tabla 1).

Estas cantidades expresan el gasto semanal por individuo o el mínimo por un viaje si éste dura menos de una semana.

Los convictos se usan sólo como remeros encadenados, siendo aparte necesarios marineros para realizar las maniobras.

Los forzados son desgraciados cazados por los piquetes cuando faltan tripulantes. Hacen las cosas sin ganas.

Los voluntarios son aquellos que tienen que viajar pero no tienen dinero, enrolándose como tripulantes para pagar el viaje.

Los normales son los típicos marineros. Los profesionales son marineros que llevan toda su vida en el mar; tienen una habilidad de Navegar del 75% y suman 1 a los dados de Velocidad y Maniobra si todos o la mayoría (3/4) de la tripulación son profesionales.

La tripulación tiene una habilidad de Navegar global, dispuesta por el DJ. Si pasan una tirada cuando sea necesario, sumarán 2 a las tiradas por Velocidad y Maniobra.

Otros tripulantes

Soldados: En ocasiones, los barcos llevan una dotación de infantes de marina, generalmente por poco tiempo o en barcos especialmente acondicionados. De su gasto se ocupa el Intendente que les acompañe a menos que sean escolta privada proporcionada por el Propietario o Capitán. En ese caso su gasto equivale al de los marineros normales.

Propietario: Suele ser un comerciante, una Sociedad, o un rico Señor. A veces, es el mismo Capitán.

Capitán: Si, cuando es necesario, pasa su tirada de Navegar, suma 3 a la tirada de Velocidad o Maniobra.

Reparaciones y mejoras

Las cualidades de un barco pueden ser mejoradas o reparadas gracias a un Calafate o un Maestro Carpintero con tiempo, material y dinero.

Podrán subirse 1D6 en las cualidades si el barco pasa 1 mes en manos de un Calafate o dos meses en manos de un Maestro Carpintero. En ambos casos serán necesarios mano de obra y materiales.

Los puntos de Resistencia pueden repararse a razón de 1D8 por semana (nunca se excederán los originales). Las tarifas son variables, pero se acercan al modelo siguiente:





HOJA DE CONTROL DE BARCOS

Nombre del barco _____

Tipo _____

Propietario _____ Nación _____

Capitán _____ Hbl. Naval _____

Segundo _____ Hbl. Naval _____

Tripulación _____

Remos _____ Soldados _____

Otros _____

Gasto de paga y mantenimiento (Mensual) _____

Desplazamiento _____ Carga máxima _____

Maniobra _____ Velocidad _____

Navegabilidad	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19
	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01

Resistencia del casco	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	89	88	87	86	85					
	84	83	82	81	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64
	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43
	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22
	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01

Armas embarcadas

Ballestas _____ Catapultas _____

Espolón _____

Otros _____

Pasajeros y otra carga especial _____

Calafate (Constructor naval):
 Mes de trabajo 150 monedas
 Mes de astillero 75 monedas
 20 trabajadores mes 100 monedas

Maestro Carpintero:
 Mes de trabajo 100 monedas
 Mes de taller 50 monedas
 20 trabajadores mes 75 monedas

En el precio se incluyen materiales, mano de obra, repuestos, etc...

Gastos generales y fuentes de ingreso
 Mes en el mar: 25 m. plata
 Mes en el puerto: 50 m. plata
 Mes en astillero: 10 m. plata

Las tarifas, productos y mercados pueden ser una buena tarea para un DJ si tiene algún jugador metido a Comerciante o Capitán. Se deja a la imaginación de cada uno tales reglas.

Tipos de barcos

De guerra: Poca capacidad de carga, bastante velocidad y maniobra, y tal vez equipado para llevar algunos caballos y una dotación de soldados.

Mercantes: Gran capacidad y robustez a cambio de poca velocidad y maniobra.

Barcazas, chalupas, naves mixtas: Cualquier otro tipo de barco que no sea específico para una tarea, generalmente equilibrados o faltos de todo. ●

Esta ciudad es un sitio peligroso

En nuestro intento de ampliar el abanico de juegos que aparecen en nuestra revista, en esta ocasión damos entrada a un juego que para muchos de vosotros será de sobras conocido, pero que para otros seguro que está aún por descubrir: Cyberpunk. En Cyberpunk las cosas no son fáciles para nadie y tu vida vale menos que un implante de uñas. Sumérgete en un futuro tenebroso y deshumanizado, enfoca tus cyberojos sobre el texto y date un paseo por el lado salvaje.

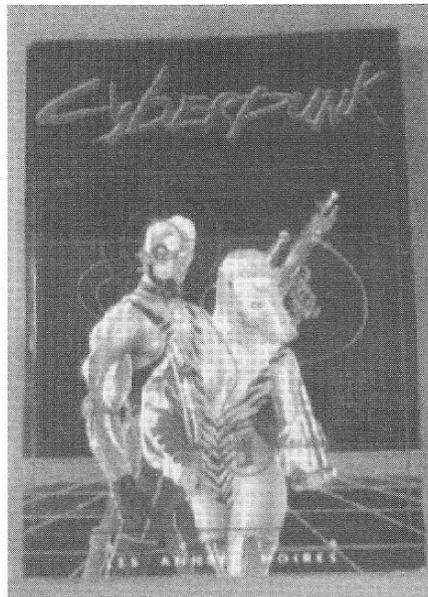
por Pedro Arnal y The Peacemaker

Cyberpunk 2020 es el juego de rol de un futuro oscuro y su mundo es un mundo muy cercano al nuestro, en muchos aspectos tan sólo una exageración pesimista. Estados Unidos está sumido en una profunda crisis, Europa es ahora el gendarme del mundo civilizado, Asia, Africa y Latinoamérica son zonas turbulentas e inestables, Japón es una potencia tecnológica y las corporaciones ganan poder sin cesar, pasando por encima de los gobiernos. Ambiente gris, depresivo, con contaminación, lluvia ácida y efecto invernadero galopantes, donde cae casi continuamente una fina llovizna sucia y no se ve el sol.

La ciudad es Night City, y se sitúa en la costa Oeste (el libro básico proporciona información sobre ella), a medio camino entre Los Ángeles y San Francisco. Formada por avenidas llenas de gigantes de acero y cristal entrelazadas con multitud de calles repletas de neones y anuncios, donde abunda la pobreza y la miseria (no sólo económica), los enfrentamientos entre bandas y con las fuerzas del orden llenan sectores enteros conocidos como la zona de combate. Quien no es pobre es un criminal o está corrupto, y la violencia da de comer a unos y mantiene a los otros donde están. Sin futuro, el presente se hace duro.

Cyberpunk es un juego de apariencias donde las estéticas y las filosofías urbanas actuales tienen mucho que decir. Aquí la actitud lo es todo, la apariencia es lo que importa y todo es desechable. Con principios tan vacíos no es de extrañar que muchos se aferren a códigos de honor y conducta, más o menos raros, por los que vivir. La otra sociedad son los ejecutivos de las corporaciones, que se definen con una sola palabra: trepas. Viven para la compañía y su única ambición es ascender.

Tecnología (cibernética y la red), ultraviolencia y un entorno duro son los tres pilares del *Cyberpunk*, formando los tres un equilibrio difícil pero lleno de posibil-



dades. *Cyberpunk* no sólo es combate, es un juego que se presta a aventuras llenas de investigación y tramas enrevesadas (es un mundo muy complejo) a gusto del más exigente. Resulta un juego duro y crudo que mantiene constantemente la presión sobre los jugadores (la primera edición estaba recomendada “para mayores de dieciséis”, cosa poco habitual). Suena malo porque es malo, pero aún así nos gusta. Y si (cita textual) *Cyberpunk* os resulta muy duro, devuelve a tus jugadores a ese bonito juego de rol de los elfos felices y los pájaros que cantan.

Está naciendo una estrella

Al generar un PJ, lo primero es la parte “espiritual” del PJ. A lo largo de una infinidad de tablas (por suerte bien ordenadas, numeradas y con generosa cantidad de instrucciones) vamos definiendo desde el pei-

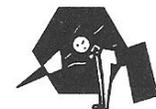
nado hasta la vida de sus padres, pasando por sus creencias y valores. Muy completo todo, aunque da igual tirar los dados si los jugadores se sienten manipulados por las tablas, ya que como orientación y fuente de ideas son de gran ayuda.

¿Qué ha sido de su vida? Otra vez tablas, tablas *and many more* tablas, divertidas y muy monas ellas, ya que hay que dar un repaso a cada año a partir de los dieciséis (edad: 2D6+16). Los encabezamientos son Grandes problemas, Grandes éxitos, Amigos y enemigos y Asunto romántico (resultados a cada cual más pintoresco). Los tipismos del género, como enemistades con corporaciones, cárcel, adicción, contactos, amistades y demás, se reflejan en las tablas.

Hay nueve características: INTeligencia, REFlejos, TECH o habilidad técnica, COOL o sangre fría, ATTR o aspecto, LUCK o suerte, MA o movimiento, BODY o constitución física y EMP o empatía. Sus niveles se compran, repartiendo puntos, o se sacan a dado uno a uno. Hay 12 clases de personajes: mercenario, ejecutivo, rockero, periodista, netrunner (o hacker) ..., que van a determinar la posición y ocupación del PJ. El jugador tiene un cierto número de puntos para repartir entre las habilidades principales de su clase, entre las que hay una relacionada estrechamente con la clase y que es exclusiva suya: el Ejecutivo recursos, el Policía autoridad.. Después hay unos pocos puntos más para el resto de las habilidades.

Cómo funciona

El sistema de juego es simple y funcional. Para cada acción se determina un nivel de dificultad (de 1 tirada, a 30 casi imposible) que se compara con la suma de la habilidad correspondiente, la característica que se relaciona con la habilidad y el



resultado obtenido en 1D10. Si se pasa esta dificultad, la acción se realiza con éxito. Los factores que influyen en la acción se representan cambiando la dificultad o añadiendo malus y bonus a la tirada. Los únicos refinamientos son pifias (la tabla del juego es algo limitada) y críticos (lanza otro D10 y suma).

Las habilidades están agrupadas por características. Así cosas como Liderazgo y Seducción son EMP, y otras como Biología, Química o Library Search (Buscar libros) son de INT. Aunque sobra sitio y las reglas animan a añadir si es necesario, no hay ausencias notables (además ya hay un ciento y la madre para liar hasta al punk más pintado).

La particular idiosincrasia del *Cyberpunk* se aprecia en la variedad de formas de matar o hacer daño (que suele ser lo mismo) y en la de cosas que acaban en tech o empiezan por cyber que encontramos en la hoja de PJ.

Cariño, se te están cayendo las pilas

No puede faltar la cibernética en un juego así (porque lo de cyber no es que sea el nombre del diseñador) y por eso una parte sustancial de las listas de equipo está dedicada a la ciberquincalla (léase cibercoisas, ciberchatarra o implantes cibernéticos). Cualquier parte del cuerpo puede ser sustituida, mejorada, e incluso ambas cosas (sí,

esas partes también), mediante el uso de montones de plástico y metal llenos de electrones que dan vueltas. Desde miembros y órganos (brazos, manos, piernas, pies, músculos, ojos, oídos, ¡por fin un nuevo hígado!) hasta conexiones con ordenador, teléfono y radio, pasando por neuroprocesadores, que permiten conectarse chips para obtener en instantes nuevas habilidades o disponer de millones de datos. Tampoco faltan las armas, desde garras hasta colmillos, pasando por pistolas ocultas en ciberbrazos y otras cosas semejantes. La gama es enorme y puede ampliarse hasta reventar con un poco de ingenio. ¡Qué benefactora de la humanidad es la ciencia!, ¿verdad?.

Pues de eso nada, porque la tecnología cuesta, y se cobra ella misma. Cada implante resta humanidad, y a medida que la humanidad va desapareciendo, la Empatía baja cada vez más y más y... uno se vuelve loco (cybersycho, ¿persona? afectada por cyberpsicosis). Cuanto más parte de máquina hay en uno, más se separa la mente de la realidad de las personas normales. Primero son sólo fuertes crisis, pero finalmente llega la locura, la cyberpsicosis, que golpea duro y suele acabar con el PJ. El único remedio es someterse a terapia y comenzar a extirpar. Y es que no sólo en *Cthulhu* hay locos.

Otra posibilidad son los cambios de piel (nuevos colores, dibujos, texturas), de sexo, cirugía masiva (quiero ser un Kennedy), clonarse los órganos para repuestos, y

muchas otras que la ciencia médica del siglo XXI pone a nuestra disposición (aunque a veces te cause cáncer o algo peor).

El tiroteo del viernes noche

El combate es una secuencia rápida y fluida de turnos de tres segundos, en los que los personajes actúan según un orden de iniciativa que se determina cada asalto. Actuar primero suele tener más importancia incluso que el volumen de fuego de que se disponga (disparo primero, mato o daño primero). Cualquier pringado puede tener un arma y eso es malo si no te das cuenta antes de que la use.

El sistema, sin dejar de ser sencillo, es realista (y altamente letal) y amplio: fuego automático, supresivo, ráfagas controladas, e incluso armas más pesadas como granadas, lanzacohetes y semejantes (por haber hay hasta minas claymore). El juego ofrece gran variedad de armas habituales e ingenios futuristas del género (aturdidoras, armas de agujas, de microondas...). Para los nostálgicos y por si no estaba ya bastante bien surtida la armería, hay una lista de clásicos populares con un buen número de viejos conocidos (FN-FAL, M-16, UZI y demás). El sistema se presta a añadir cosas sin parar, sobre todo si tu árbitro es un moroso maestro armero, un árbitro de *Julay 2000* o simplemente tiene ganas de caña.

Para el cuerpo a cuerpo, hay una gran cantidad de armas ya conocidas y no tan conocidas (léase algo con un filo monomolecular). Las artes marciales han sido muy cuidadas en las reglas, y además de hacer una cantidad de daño extra (devastadora) incluyen bonus a los distintos tipos de acciones según el estilo (y hay once artes, casi na).

Y Blindajes, qué se puede decir de los blindajes personales. Hay un montón, desde kevlar a nuevos materiales plásticos, unos pesan más y otros menos, protegen mucho o poco (toda protección es poca), son de diseño o no.

El Pico

No podían faltar las drogas, tema escabroso donde los haya en los juegos de rol. Con el cinismo que caracteriza los frecuentes comentarios y citas de las reglas, queda clara la opinión de la editorial con esta pregunta que encabeza el capítulo: ¿Cómo es un juego de *Cyberpunk* sin drogas?... Mucho más sano.

Pero en el *Cyberpunk* tiene que haber drogas, y nos las proporcionan. Además de

una docena de drogas (¿sólo una docenita?) hay unas prácticas y completas reglas para diseñar nuevos productos psicotrópicos. Es peligroso jugar con drogas, pero puede ser muy tentador.

La red

En *Cyberpunk* se puede ir más allá de la realidad, porque sobre ella se extiende un sueño tecnológico conocido como la Red. La Red es un espacio paralelo al espacio real, formado por la red de comunicaciones y los ordenadores y sistemas informáticos del mundo entero (más o menos avanzados, según regiones). Cada uno tiene su representación en la Red, en forma de edificios, avenidas, pistas. Es un mundo lleno de luces, símbolos e iconos, que pertenece a sus habitantes, los netrunners (hackers del siglo XXI), las inteligencias artificiales (las IA, que son más listas de lo recomendable) y los programas (unos setenta con reglas incluidas para diseñar nuevos), herramientas de utilidad ilimitada en este universo informático.

El enlace del netrunner con la Red es su ciberconsola, que mediante una traducción de sus órdenes y de los impulsos de la Red, crea en el netrunner la sensación de estar dentro de la Red, moviéndose por ella. Desde la Red se pueden controlar y manejar muchas cosas. Quien tiene el control de un sistema informático tiene el de su datos, y en el 2020, más que nunca, la información es poder. No es fácil, porque las fortalezas de datos cuentan con sus netrunners vigilantes y sus programas de defensa (hielo) a veces letales (hielo negro). Clubs de piratas, una policía informática (los vigilantes de la Red) y otras curiosidades añaden color y emoción.

La Red es un complejo mundo, donde se vive, se negocia, se lucha, se muere (por desgracia, porque ser un netrunner es divertido, sobre todo si estás vivo). Es un juego dentro del juego.

Lo cierto es que pueden jugarse aventuras completas en la Red, y dos universos, real y virtual, por el precio de uno es una oferta excelente (con la ventaja de que en el virtual no hay que comer, ni se gasta ropa, ni...).

Además están las realidades virtuales, desde simples oficinas para reuniones (uno se conecta en Nueva York y acude a la conferencia que hacen en China) hasta complejas simulaciones de junglas para entrenamientos. Son otro aspecto del universo virtual paralelo al real, que también cuenta con unas completas reglas para poder construir las propias realidades.

El baile de las ediciones

Los chicos de *R. Talsorian* sacaron hace ya mucho el *Cyberpunk 2013*. Esa primera edición (tétrica, donde tanto la caja como los tres libretos eran negros) fue el primer *Cyberpunk* que apareció, el original.

Pero las reglas no eran completas, así que publicaron la segunda edición. En caja, con un libro gordo a todo color y otro libretto con aventuras y material de ambientación. El sabor a *Neuromante* y *Conde Cero* es irresistible.

La edición actual, segunda edición versión 2.0, es un refrito de la segunda, pero sin caja. Han incluido el libretto pequeño en el libro gordo para hacer un libro aún más gordo (tal que 240 páginas, hoja de erratas incluida). Hay sección de reglas para árbitro y jugadores, sección para el árbitro, capítulos sobre el mundo de *Cyberpunk*, la vida en las corporaciones y Night City, y una aventura combinada con narraciones sencillas pero ilustrativas. El resultado es aún más fiel al *Cyberpunk* original que antes.

Ha sido traducido al francés por *Oriflam* y se publica material en cantidades industriales en la revista *Tatoo*.

No se vayan que aún hay más

Soldier of fortune: Suplemento para asesinos a sueldo y mercenarios, presentado

como si fuera el número de mayo del 2013 de la revista del mismo nombre. Mucha información de ambiente.

Rockerboy: Igual pero para periodistas y rockeros.

Near orbit: Completa guía del espacio cercano, desde la órbita baja terrestre hasta las bases lunares.

Hardwired: Guía para el mundo de *Hardwired*, la novela de Walter Jon Williams. Extensa información sobre otro universo *Cyberpunk* tan atractivo o más que el original.

When gravity fails: Otro nuevo universo, esta vez para las novelas del señor Effinger. Cuando falla la gravedad, Un fuego en el sol y El beso del exilio (todas traducidas al castellano). *Cyberpunk* en el mundo árabe.

Night city sourcebook: Más información sobre la ciudad oficial de *Cyberpunk*.

Eurosourcebook: Todo lo que usted siempre quiso saber sobre Europa y nunca tuvo tiempo de preguntar.

Chromebook: El libro de estilo de *Cyberpunk*. Un extenso catálogo repleto de armas, gadgets y nuevo equipo para *Cyberpunk*.

Y no puede faltar la pantalla del árbitro con aventura incluida. Útil pero con algunos fallos y carencias. ●



¡DOS TIENDAS!



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



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

BILLARES SOLER

JOCS I COSES



JAMES BOND 007

Operación Rompehielos

No es un estreno pero como si lo fuera. Teníamos muy abandonado a 007 así que cuando a nuestra redacción llego Operación Rompehielos quedamos encantados ante la expectativa de poder ofrecer un buen módulo de James Bond. Deseamos que los seguidores del juego disfruten y nos disculpen la larga espera que han tenido que sufrir.

por Karl Walter Klobuznik

El módulo *Operación Rompehielos* está diseñado para ser jugado por hasta tres jugadores más un Master. Las siguientes combinaciones de jugadores son las óptimas: Un "00", dos Agentes o tres Reclutas.

Hay ciertas habilidades esenciales en esta aventura sin las cuales no existen demasiadas posibilidades de realizar exitosamente la misión. Deberás insinuar a tus jugadores que les "recomiendas" las siguientes de las mismas: además de las vitales (CAF, CCC, Conducir), Buceo, Demoliciones, Pilotar, Ciencia. Dentro de los Campos de Experiencia: Esquí Alpino, Computadoras y Military Science. Todas las características de las armas y vehículos vienen expresadas en mts. y en Km./h., respectivamente.

Con vistas a lograr que los agentes del Servicio Secreto Británico estén permanentemente en buena forma, M.I.6. los someterá de ahora en adelante, cada año, a uno o más entrenamientos sobre el terreno en situaciones extremas. En la presente situación se tratará de lidiar con los inconvenientes de un clima gélido. Los órdenes, apremiantes, apenas dan tiempo a los PJs a prepararse para la prueba.

Durante el invierno, miembros de las fuerzas especiales del Arma Aérea realizan cada año ejercicios de adiestramiento en las nieves de Noruega. Para el año en curso y a modo de aventura suplementaria, "M" ha dispuesto que los PJs participen en una misión de entrenamiento en la zona del Círculo Polar, en secreto y sin ningún tipo de permiso o autorización del país en que se iba a desarrollar el lance: Finlandia.

Los PJs serán lanzados en paracaídas sobre un punto determinado del país, con un equipo mínimo de supervivencia, teniendo que arreglárselas para salir del mismo sin ser descubiertos. Además patrullarán en la zona una serie de soldados del Arma Aérea Británica que intentarán detenerles y una vez conseguido, salir también sin ser detectados del país. No usarán armas reales, sino balas adormecedoras. Antes de volar hacia su destino, los PJs deberán equiparse con todo lo necesario para aguantar el fuerte frío reinante en la zona. El equipo que les será suministrado en el avión será aquel que hayan pedido anteriormente en Londres (además de naturalmente las tablas de esquiar).

Cuando lleguen a tierra, estará amaneciendo. A unos 3

Km. del lugar del lanzamiento se encontrarán los PJs con un trineo tirado por 6 perros detenido en medio de la planicie. A un lado se puede observar un cuerpo de un hombre totalmente helado y "fundido" al suelo. El cadáver no se puede recuperar, pudiéndose ver que murió de un balazo en la cabeza.

El hombre no tiene ninguna relación con la misión, ya que es un finlandés que había salido de caza por estos parajes, y fue sorprendido por un grupo de las Fuerzas de Acción Nacional-Socialistas. El comando consideró que el hombre estaba husmeando por esta zona, y decidió eliminarle.

Los PJs se darán cuenta que el trineo les puede solucionar el viaje de regreso. Cada cuarto de hora de viaje, tira un D100. Hay un 55% de probabilidades de que se encuentren con patrullas de esquiadores de las fuerzas de Acción. Éstas, en cuanto detecten algo sospechoso en el horizonte, avisarán por radio a la base para que envíen un avión de reconocimiento. A su vez los esquiadores, les seguirán a corta distancia y esperarán acontecimientos. El avión no llevará identificación, y tendrá la orden de eliminar a todo el que esté rondando por los alrededores.

Es un buen momento para comenzar una persecución. Entre el avión y los esquiadores. No debes pasarte. No está previsto que muera aquí ningún PJ, ya que es una primera toma de contacto frente a la verdadera misión que van a tener que llevar a cabo... (En el peor de los casos siempre puede aparecer una ventisca en la que los Jugadores puedan resguardarse y protegerse; pero si lo hacen muy mal: ¡Que sufran las consecuencias!.)

TRINEO

MR	LIM	CRUC	MAX	AUT	VOL	EST
-1	5	30	60	-	4	0

Es un trineo tirado por 6 perros. No se permiten maniobras de Double Back; las de Quick Turn sufrirán un modificador de -2. Las tiradas de accidente de los Trick será de 4.

El equipo en el trineo consta de los siguiente: numerosas mantas, ropa de abrigo, brújula, mapas de la zona (muy importante que descubran el mapa, por la implicación que tendrá en el desarrollo de la posterior aven-



tura), alimento en conserva para 3 días, una pistola de señales y alimento para los perros. En el fondo del trineo descubrirán también una escopeta de caza en perfecto estado.

HOLLAND & HOLLAND ROYAL DOUBLE RIFLE				
MOD	C/A	MUNI	DAÑO	CORT
0	1	2	L	0-40
LARG	VOL	ENC	DES	RC
150-250	no	99	-4	1

Las características de los Comandos son las siguientes: Todos van armados con Luger y AKM's.

El avión es un Piper Club provisto de unos patines para los aterrizajes y despegues en la nieve. Tiene instalada una ametralladora en el morro de calibre "5,56". Si el piloto ve la situación un poco comprometida, tomará altura y se dirigirá hacia el este, dejando todo el trabajo a los esquiadores. El número de esquiadores será de 3 por cada personaje, con los ajustes pertinentes en cada caso.

Llegado un punto de la persecución, se encontrarán los PJs con las tropas perseguidoras, el avión y finalmente, a las tropas del Arma Aérea Británica que intentarán frenarlos. El caos que se formará puede ser espectacular. Recuerda que las tropas del Arma Aérea Británica disparan con balas adormecedoras.

Una vez descubierto el enredo, cambiarán sus cargadores por unos con balas de verdad, e intentarán defender a los PJs. Los comandos Nacional-Socialistas lucharán hasta la muerte, no dejándose interrogar.

Las características de las tropas del Arma Aérea son las mismas que las de los comandos, y usan M-16, cuyas características son idénticas a las del AKM. Una vez solucionado este pequeño incidente no habrá más problemas en llegar a Helsinki y de ahí a Londres.

PIPER CLUB				
MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
-1	6	112	160	320
FORZ	EST			
0	2			

El Piper Club recibe un modificador de -1 en maniobras de Acrobacia. En todas las tiradas de accidente, excepto en las de Acrobacia, recibe un +1.

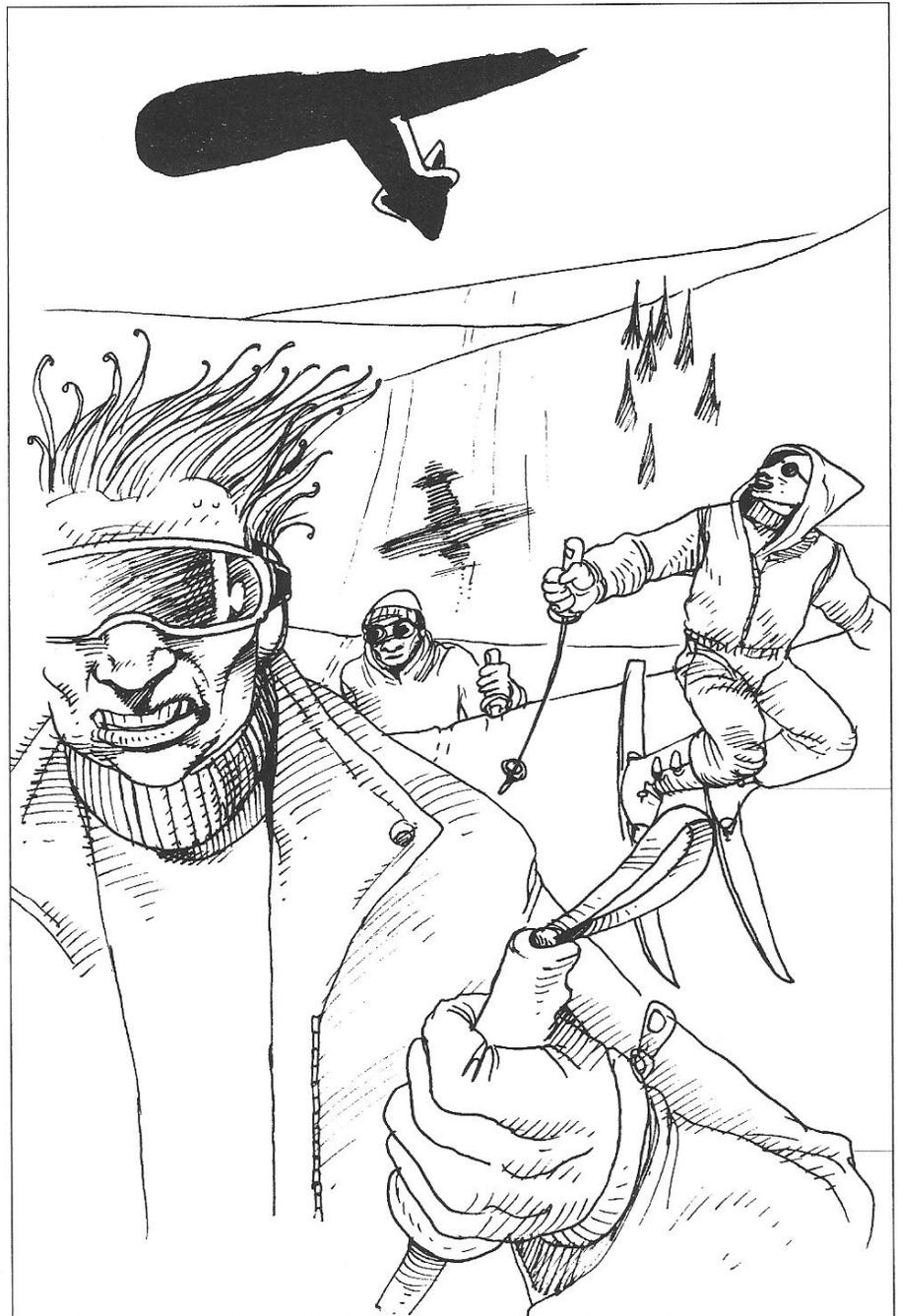
AMETRALLADORA 5 mm.				
MOD	D/A	MUNI	DAÑO	CORT
0	10	300	L	0-45
LARG	VOL	ENC	DES	RC
120-210	no	89-99	-5	no (en vuelo)

Informando a los personajes

Los PJs son llamados a M.I.6. en su sede en Regent's Park. Una vez ahí, les indicarán que vayan inmediatamente al despacho de "M" debido a un asunto urgente. Miss Money Penny les saludará como de costumbre y mantendrá una pequeña charla de amigos, hasta que "M" la interrumpa y les ordene pasar.

"Buenos días Señores. Siéntense y escuchén detenidamente lo que les voy a contar.

Me imagino que están ustedes enterados de las acciones terroristas llevadas a cabo en los últimos días. Hace un año, la sede de la Misión Militar de la República Socialista Popular de Libia situada al sureste de Trípoli sufrió un sangriento atentado efectuado por un grupo paramilitar desconocido hasta entonces que se auto proclamó "Tropas de Acción Nacional-socialista". A la semana siguiente difundieron un comunicado en el que se atribuían la acción y anunciaron que iban a dar un fuerte castigo a todos los países o súbditos



de países no comunistas que confraternizaran con naciones del bloque comunista.

Transcurrido un mes, cinco miembros del Partido Comunista Británico fueron asesinados mientras cenaban en el domicilio de uno de ellos no muy lejos de Trafalgar Square. Durante los doce meses siguientes, no menos de treinta casos de asesinatos múltiples perpetrados por miembros del grupo nazi llenaron las páginas de los periódicos. Destacadas personalidades de ideología comunista residentes en Berlín Occidental, Bonn, París, Washington, Roma, Nueva York, Londres (una vez más), Madrid, Milán y varias capitales de la zona de Oriente Medio murieron acibilladas a balazos, junto con otras personalidades que mantenían relaciones oficiales o de simple amistad con aquéllas.

Aunque también encontraron la muerte algunos integrantes de los comandos asesinos, no se consiguió detener a ninguno de los atacantes. En cuatro ocasiones miembros de las Tropas de Acción optaron por suicidarse antes de dejarse prender. Todos los atentados acreditaban una planificación rigurosa y fueron perpetrados con un alto nivel de adiestramiento militar.

Miren, vayamos al grano. En la actualidad estamos embarcados en una operación de envergadura en la zona del Círculo Ártico. El entrenamiento al que ustedes fueron sometidos fue, permítanme el término, un ejercicio de precalentamiento. Para decirlo en pocas palabras: se incorporarán ustedes a dicha misión contra las tropas de Acción Nacionalista. No les quiero ocultar que ustedes ya han tenido un predecesor en la misión. Murió ayer mientras efectuaba investigaciones en Finlandia. Nos informó que tenía una pista y que iba a retornar para ponernos al día, pero ayer algo, o alguien, terminó con su vida.

Bien, lo primero que tendrán que hacer es conocer al equipo. Se trata de una misión conjunta; una misión insólita preparada a instancias de la Unión Soviética. Pero no sólo con ésta. Además vamos a trabajar con la CIA y el Mossad (servicio secreto israelí). Se trata de la operación *Rompehielos*.

Sí. Aunque les parezca increíble, la KGB pidió ayuda. Enfocamos la cuestión desde todos los ángulos. Estudiamos las posibles encerronas (que las hay, sin duda) y, por último, se decidió nombrar a los agentes que desempeñarían la misión. Y todo esto, ¿por qué? Se estima que las Tropas de Acción no son una simple organización de terroristas fanáticos. El ideario que mueve a las tropas de acción se nutre de postulados del nacionalsocialismo más recalci-

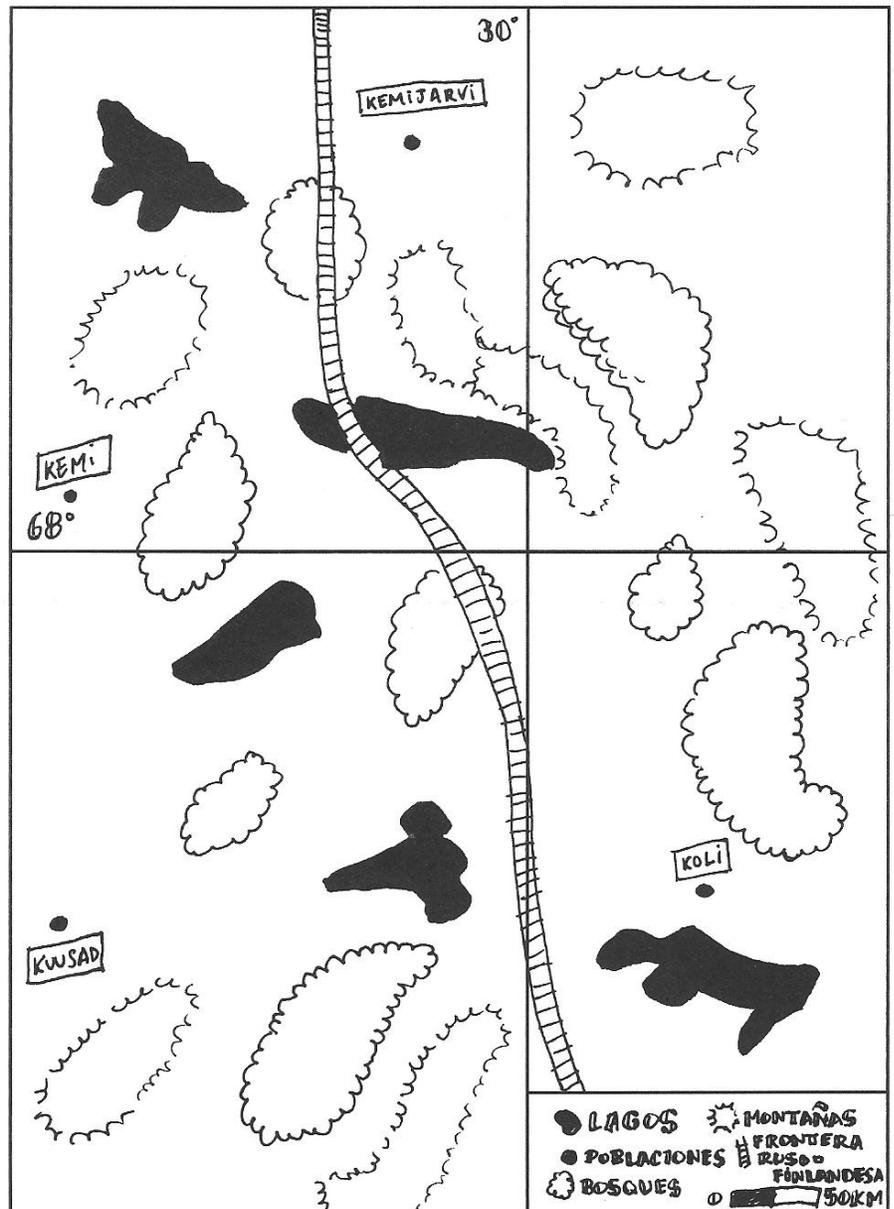
trante. No hablan por hablar y da la impresión de que cada día que pasa crece el número de adeptos. Todo parece indicar que los dirigentes del grupo se consideran como los arquitectos del Cuarto Reich. Por el momento su objetivo es el comunismo organizado; pero hace poco han surgido dos nuevos elementos: Brotes de antisemitismo por toda Europa y Estados Unidos.

Todas las acciones las llevan a cabo con armas soviéticas. La KGB cuenta con pruebas sólidas de que las armas se emplean están muy bien escondidas en territorio ruso y que alguien las roba o las obtiene, transportándolas a diversos puntos.

Dicen que es necesario contar con el soporte de otros países que no sean del blo-

que oriental. Además arguyen que ello nos afecta a todos por igual, que se trata de algo de interés común. El agente encargado de la misión antes que ustedes era 004. Lo primero que deben hacer es ir al apartamento donde fue descubierto su cadáver e investigar un poco. Sólo estarán ahí una tarde. Al día siguiente viajarán a Madeira para conocer y ponerse en contacto con los demás agentes. A partir de ahí, ustedes ya verán.

Entre las armas robadas se encuentran gran cantidad de fusiles de asalto, pistolas, granadas y munición en cantidades industriales. Y no sólo esto. También hemos descubierto que han desaparecido además gran número de lanzacohetes RPG-7V, con toda su dotación, provistos de cabezas nuclea-





res de diferentes tipos –convencionales, para la guerra química y de tipo táctico– y de suficiente envergadura para destruir una pequeña ciudad y arrasarlo todo en un radio de setenta kilómetros desde el centro del impacto. ¿Alguna pregunta? Ah, pásense por la rama Q. Creo que tienen algo para ustedes...”.

Equipo Q

Lanzagranadas KL-88

MOD	D/A	MUNI	DAÑO	CORTO
0	1	1	L	0-15
LARGO	VOL	ENC	DES	RECARG.
20-30	-5	99	0	1

Este lanzagranadas está camuflado dentro de un spray médico. Externamente parece enteramente una medicina para el asma. No está prevista su utilización contra objetivos humanos, sino contra blancos materiales como paredes u obstáculos. Si se usa contra blancos humanos, tendrá efectos devastadores.

Aston Martin V8 Vantage:

MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
+2	2	180	270	472
FOR	ESTR			
3	10			

El Aston Martin V8 Vantage está equipado con un motor V8 de 5.300 c.c. de cilindrada, de forma que dispone de hasta 380 CV de potencia. Los Aston Martin mantienen su fuerte personalidad, que los sitúa en una posición de privilegio. Lujo, prestaciones y espíritu deportivo son atributos que se han mantenido a lo largo de los años, haciendo que este modelo constituya por sí solo una categoría muy especial. El vehículo modificado por la rama Q dispone de:

- Pequeños sensores radáricos que detectan la posible presencia, a derecha e izquierda, de posibles obstáculos en la carretera, visualizado todo ello en el cuadro de mandos mediante una escala de líneas convergentes.
- Blindaje, nivel III.
- Neumáticos blindados (Dunlop Denovos)
- Sistema de navegación por satélite (posición con error <1 Km.).
- Pantalla de humo.

GP. 67600-b Computer:

Este pequeño ordenador de bolsillo, con un tamaño semejante al de una calculadora, sirve únicamente para romper códigos de seguridad de ordenadores principales. Su

uso da un modificador de +2 a la tirada de Electrónica necesaria.

Informado al Máster

Konrad Von Glöda pretende, mediante acciones terroristas, actividades subversivas y más tarde la captación de votos (tal y como lo hizo Hitler), formar el Cuarto Reich. Le echa la culpa de todos los males que nos achacan en la sociedad actual al comunismo. Por ello ha decidido lanzar contra éste sus primeros ataques. Al ser de origen finlandés conoce las inmensidades del territorio al norte del Círculo Polar Ártico, por ello decidió establecer ahí su base de operaciones. Pidió permiso para unas prospecciones petrolíferas al gobierno soviético, aceptando éste ya que no tenía nada que perder. Ocupó un antiguo bunker perteneciente a la guerra del 39 y comenzó a realizar los atentados. El obtenía las armas del tráfico con los puestos fronterizos soviéticos a cambio de dinero. La situación de dicho puesto era deplorable, ya que el ejército soviético prácticamente se olvidó de dichas bases por lo apartadas que estaban.

Los problemas comenzaron a surgir cuando una comisión de investigadores descubrió la falta de armas en dichos puestos. Von Glöda convenció al comandante de puesto para que pidiese una comisión investigadora de la KGB y que el primer miembro de dicha comisión se entrevistara con él. Estuvieron hablando largo y tendido, llegando al siguiente acuerdo. Lo que más deseaba el miembro de la KGB para ascender era coger prisioneros a varios miembros del M.I.6. para su interrogatorio y posterior eliminación. Kolya Mosolov (el agente) no notificaría nada sobre el robo de las armas; más aún, facilitaría las posteriores remesas, si el conde le daba los agentes que él ansiaba. Así nació la operación *Rompehielos*. Unieron a la hija del conde, totalmente fiel a él, miembro del Mossad, con Brad Tirpiz (impostor al servicio del conde que se hace pasar por el auténtico miembro de la CIA), y el miembro de la KGB, Kolya Mosolov, con los PJs. Pero Kolya como todo buen ruso, se impacienta y no puede esperar a que el plan se lleve a cabo; así que prepara una serie de emboscadas a los PJs para evitarse la farsa (las lanchas en Madeira, los asesinos en Helsinki, las quitanieves en la carretera). El golpe maestro lo va a llevar a cabo el conde tras la captura de los PJs. Está previsto que se realicen unas “jornadas” de distensión entre los dos bloques con la presencia de “M” y el General Gogol, además de numerosos miembros de M.I.6. y KGB

(James Bond y Anya Amasova entre ellos) en una pequeña isla griega. El conde ha emplazado un misil suministrado por Kolya en dicha isla y tiene previsto que explote cuando se lleve a cabo la reunión. Este atentado será la señal para que en un corto período de tiempo multitud de terroristas lleven a cabo sus acciones en distintas localizaciones alrededor del mundo. Kolya sólo sabe que van a volar la isla pero no sabe nada sobre las jornadas. Si le convencen de que también él va a salir perjudicado, tendrán en Kolya un fuerte aliado. Sólo que esto ocurrirá un poco tarde.

El antecesor de los PJs en la misión, descubrió parte del plan antes de tiempo. Por ello “004” fue eliminado en la casa de su “amada”, tras haber obtenido pruebas de la relación del conde con las fuerzas de Acción (las condecoraciones alemanas). Su “amada” no es otra que Paula Vacker, cooperadora del conde, pero también perteneciente al servicio secreto finlandés. Tras la muerte de “004” tuvo que hacer verdaderos esfuerzos para no asesinar al responsable, pero finalmente decidió seguir hasta haber aclarado todo. Será de gran ayuda para los PJs en la Base de Hielo cuando se declare de su parte.

Por otro lado Rivke Ingber, hija del conde y miembro activo del Mossad, intentará que los PJs confíen en ella para poder utilizarles más adelante.

Otras actuaciones y comportamientos podrías deducirlos del resto de información. Aquellos casos en los que no encuentres una explicación lógica, obra según te indique tu sentido común.

Personajes no jugadores

Rivke Ingber

FUE 9 DES 11 VOL 9 PER 9 INT 10
Carisma (9/18), Comb. Arm. Fuego (5/15), Comb. c.a c. (7/16), Conducir (6/16), Criptografía (5/15), Demoliciones (5/15), Hurto (8/19), Interrogación (6/16), Juego (4/13), Pilotar (4/14), Sexto sentido (5/14), Sigilo (6/15).

Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur.

Altura: 1,66 m.

Peso: 53 Kg.

Edad: 32

Puntos de Fama: 78

Puntos Superviv.: 5

Aspecto: Llamativo

Veloc: 2

Cl. Daño CCC: B

Restit: 28 h.

Corr/Nadar: 25 min.

Carga: 46-68 Kg.

Arma: Walter PPK

Campos de Experiencia: Ciencia Política, Toxicología, Tenis, Esquí Alpino, Química.

Débilidades: Fuerte lazo personal, Sadismo.

Idiosincrasia: Intenta ser siempre lo más agradable posible. A veces se hace un poco exagerado. Muy a menudo se toca el pelo, rascándose la nuca.

Modificadores de Interacción: Reacción (+2), Persuasión (+2), Seducción (+3), Interrogación (-3), Tortura (0).

Antecedentes: (si dispones del Manual Q, ármala con la Walther P-38). Esta guapa joven no es otra que la hija de Von Glöda. Su padre, oficial finlandés alistado en el ejército alemán se casó con una campesina poco antes de finalizar la guerra. Al finalizar ésta, huyeron a Paraguay donde nació ella. A la edad de 10 años, su madre y ella se separaron de él, ya que se había convertido en un hombre cruel y sádico. A los 14 años se enteró de las atrocidades realizadas por su padre en la guerra, lo que la sorprendió sobremanera. Poco después su padre la secuestró y le hizo un lavado de cerebro, cambiando radicalmente su opinión sobre él. Al cumplir los 20 años, gracias a amigos y contactos, el padre consigue que ingrese en el Mossad. A lo largo de los años ella se ha comportado de una forma irreprochable, desapareciendo toda posible sospecha sobre el origen de su padre. Von Glöda tiene pues, una hija en el servicio secreto para usar cuando crea necesario. Para la operación *Rompehielos* Von Glöda ha estimado necesario la participación de su hija. Por lo tanto, ha "movido los hilos" para que el agente que asigne el Mossad sea ella.

Nota: Todos los agentes del Mossad tienen un modificador de -1 en todos los intentos de Persuasión, Interrogación o Seducción, además de un -3 en el caso de Tortura (estos modificadores son adicionales a todos los aplicables).

Kolya Mosolov

FUE 9 DES 9 VOL 11 PER 9 INT 9

Carisma (4/15), CAF (6/15), CCC (4/13), Conducir (5/14), Criptografía (5/14), Demoliciones (5/14), Hurto (8/17), Interrogación (7/16), Juego (4/13), Manejo Vehículos Acuáticos (3/12), Pilotar (4/13), Sexto Sentido (5/14), Sigilo (9/20), Evasión (7/16).

Habilidades Básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur.

Altura: 1.86 m.

Peso: 94 kg.

Edad: 35

Puntos de Fama: 86

Puntos Superviv.: 5

Aspecto: Bien parecido.

Velocidad: 2

Cl. Daño CCC: B

Resist.: 30 h.

Corr./Nadar: 40 min.

Carga: 46-68 kg.

Arma: Luger Parabellum

Campos de Experiencia: Conc. Forense, Ciencia Militar, Esquí Alpino.

Débilidades: Atracción miembros del sexo opuesto, Sadismo.

Idiosincrasia: Antes de realizar una determinada acción repasa mil veces el plan para ver si se ha olvidado de algo. Persona muy seria. Se molesta si alguien le interrumpe mientras está hablando, por ello tampoco interrumpe él a nadie. Suele tocarse la barbilla, signo de que está pensando profundamente.

Modificadores de interacción: Reacción (-3), Persuasión (-2), Seducción (+2), Interrogación (-3), Tortura (-1).

Antecedentes: (si dispones del Manual Q, ármale con una Marakov 9 mm.). Ver informe sobre Kolya Mosolov en las pistas. Actualmente está trabajando para la Sección de Terror y Diversión de la KGB, también conocida por SMERSH. Poco se sabe de su pasado además de su incorporación a la KGB a temprana edad. Es un hombre respetado, y por el momento ha conseguido evitar las comisiones de control y disciplina internas de la organización. Esa es una de las razones por la que se le ha dejado vía libre en su actuación en la URSS. Está obsesionado con la captura de unos agentes del Servicio Secreto Británico para lograr el tan ansiado ascenso. Antepondrá este objetivo a cualquier idilio que pueda surgir.

Brad Tirpiz

FUE 11 DES 9 VOL 10 PER 9 INT 9

Comb. Arm. Fuego (12/21), Comb. c. a c. (5/16), Conducir (3/12), Criptografía (9/18), Evasión (6/16), Demoliciones (12/21), Sexto Sentido (9/18).

Habilidades Básicas: Fotografía, Primeros Auxilios.

Altura: 1,97 m.

Peso: 108 Kg.

Edad: 41

Puntos de Fama: 75

Puntos Superviv.: 4

Aspecto: Normal

Velocidad: 2

Cl. Daño CCC: B

Resistencia: 28 h.

Correr/Nadar: 25 min.

Carga: 69-95 Kg.

Arma: Smith & Wesson 38.

Campos de experiencia: Fútbol, Esquí

Alpino, Computadores, Ingeniería Mecánica.

Débilidades: Atracción miembros sexo opuesto, Adicción al alcohol.

Idiosincrasia: Personaje rudo, sin demasiados modales. Criado en las calles y acosado por la peor gente, este personaje es un auténtico "vaquero" en el más estricto sentido de la palabra. Todo lo quiere obtener por la fuerza. Es bastante brutal y todos los problemas los quiere solucionar a balazos. Nunca se separa de su colt. Afirma que el mejor amigo del hombre es uno mismo. No es nada delicado con las mujeres, aunque debido a sus modales tampoco suele ir acompañado de muchas.

Modificadores de Interacción: Reacción (-4), Persuasión (0), Seducción (+1), Interrogación (-2), Tortura (+1).

Antecedentes: Este individuo es un impostor. Hace unos años, Von Glöda le conoció y le asoció con el agente de la CIA debido a su gran parecido. Debido a su carácter, la implantación no tuvo demasiados problemas ya que pocos eran los amigos que podían notar la diferencia. Una temporada de investigaciones y pesquisas fueron suficientes para obtener los datos necesarios sobre el comportamiento del verdadero Tirpiz. Después, en una maniobra perfectamente planeada, se produjo el cambio y la eliminación del verdadero Tirpiz. Otro agente a las órdenes de Von Glöda.

Konrad Von Glöda

FUE 8 DES 10 VOL 13 PER 13 INT 14

Carisma (10/23), CAF (9/20), CCC (5/13), Conducir (7/18), Electrónica (7/21), Evasión (5/14), Juego (13/26), MVA (7/18), Buceo (7/16), Pilotar (7/18).

Habilidades Básicas: Connoisseur.

Altura: 1,92 m.

Peso: 101 Kg.

Edad: 42

Puntos de Fama: 56

Puntos de Superviv.: 5

Aspecto: Normal

Velocidad: 2

Cl. Daño CCC: A

Resistencia: 30 h.

Correr/Nadar: 40 min.

Carga: 46-68 Kg.

Arma: Luger Parabellum.

Campos de Experiencia: Ciencia política, Computadores, Ciencia Militar, Ingeniería Mecánica, Wargames, Esquí Alpino.

Débilidades: Codicia, Sadismo.

Idiosincrasia: Habla siempre muy pausadamente, tranquilo. Se siente seguro de ser el nuevo Hitler y de la genialidad de su plan. Siempre se pone firmes cuando habla



con alguien. Cuando dé la charla, pondrá las manos a la espalda y estará todo el rato andando por la habitación.

Modificadores de Interacción: Reacción (0), Persuasión (-4), Seducción (-2), Interrogación (-5), Tortura (-3).

Antecedentes: El conde Konrad Von Glöda es un militar finlandés que se unió a las filas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial. Era conocido por sus matanzas y sus malos tratos a los prisioneros. Aún ahora está siendo buscado por la justicia de numerosos países por las barbaridades que llevó a cabo. Huyó a Paraguay con su mujer, aunque tras unos años de pasividad decidió actuar en consecuencia para lograr crear de nuevo un "Gran Reich". Es un hombre sin escrúpulos, cruel y sádico. Su verdadero nombre es Anni Tudeer, aunque ha renegado totalmente de él. Es el organizador de las Fuerzas de Acción Nacional-Socialistas. Más datos sobre su persona, comportamiento y plan los podrás encontrar a lo largo del módulo.

Paula Vacker

FUE 9 DES 10 VOL 9 PER 10 INT 11

Carisma (4/13), CAF (12/22), CCC (2/11), Conducir (7/17), Disfraz (1/12), Evasión (8/17), MVA (6/16), Pilotar (8/18), Sigilo (10/19), Sexto Sentido (9/19).

Habilidades Básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur.

Altura: 1,71 m.

Peso: 55 Kg.

Edad: 37

Puntos Fama: 58

Puntos de Héroe: 6

Aspecto: Llamativo

Velocidad: 2

Cl. Daño CCC: B

Resist: 28 h.

Correr/Nadar: 25 min.

Carga: 46-68 Kg.

Arma: Heckler & Koch VP-70.

Campos de Experiencia: Derecho, Esquí Alpino, Squash, Computadoras, Toxicología, Bellas Artes, Ingeniería Mecánica.

Debilidades: Fuerte lazo personal (con "004"), Claustrofobia.

Idiosincrasia: Mantiene las distancias con los que no conoce. Hacerse amigo de Paula será tener un apoyo moral y material, ya que ella es terriblemente optimista. Es muy efectiva en el campo de operaciones. Conoció a "004" en una misión en Ankara y se hicieron muy amigos. Tanto que ella se enamoró de él. De ahí su fuerte lazo personal.

Modificadores de Interacción: Reacción (0), Persuasión (0), Seducción (+1), Interrogación (-3), Tortura (0).

Antecedentes: Por pura casualidad se

encontraron Paula y Von Glöda en un viaje por el Círculo Polar Ártico. Un asaltante intentó agredir al conde, saliendo Paula a defenderle. Von Glöda se quedó tan sorprendido de la efectividad de la muchacha que la invitó a trabajar para él. Ella asintió, aunque llevaba ya muchos años trabajando para el SUPO (servicio secreto finlandés). Se convirtió en ayudante directa del conde para ver si podía solucionar el caso. Precisamente entonces asignaron a "004" la misión *Rompehielos*. Investigó y descubrió que Paula estaba relacionada de alguna manera. Fue a investigar a su domicilio donde le asaltaron los dos matones (los mismos que asaltarán a los PJs). Cuando Paula vuelve a su casa y se encuentra con el cuerpo sin vida de "004" debe hacer un magno esfuerzo para no ir y matar al responsable. En lugar de eso avisa a la policía del hecho y se traslada al cubil del conde para hacer vengar esta muerte. Ella se comportará como si fuese contraria a los PJs hasta que lo estime necesario. Si se ve envuelta en un combate, no disparará a matar sino simplemente a detenerles. Tampoco debe infundir sospechas. Si durante la aventura se descubre quién ha sido el asesino de "004", no parará hasta matarle. Se revelará que está en el mismo bando que los PJs cuando estén los PJs en el Hospital y Rivke intente sacarles información.

Asaltados

El primer lugar al que los PJs se deberán dirigir es al domicilio donde se encontró el cuerpo de 004. Deberán tomar el primer vuelo hacia Helsinki, tardando en el trayecto unas 3 horas. En Helsinki podrán, bien coger un taxi o alquilar un automóvil en el aeropuerto. La dirección que les habrán dado será la de un inmueble de cuatro pisos con ventanas de postigos y fachada de color verde.

La casa tiene una sola puerta de entrada con sendos cristales en cada hoja, la cual permanece abierta. Adosados a la pared se hallan los buzones metálicos de los inquilinos, en cuya abertura central figura la tarjeta con las referencias personales.

El piso que deben investigar se encuentra en la tercera planta. Concretamente en el 3A. Hay otras dos puertas en el rellano. El piso en cuestión está sellado por la policía. Sobre el timbre hay un cartel con el nombre del propietario: Paula Vacker.

Una vez retirado el precinto, podrán entrar e investigar la casa. En el interior está todo por los suelos, los cuadros estampados contra las paredes, los jarrones rotos

en el suelo, todos los elementos de cocina esparcidos por el mismo, etc. En el suelo se pueden ver todavía manchas de sangre.

En este momento deberán hacer los PJs una tirada de INT 5 para darse cuenta de que el desorden reinante no es consecuencia del combate sino que alguien, después, ha puesto la casa patas arriba. Las únicas pistas que hay son las siguientes:

En la alcoba, sobre el tocador, del que han sido barridos los productos de belleza, frascos y demás útiles de cosmética, hay un pequeño objeto: una Cruz de Hierro suspendida de la clásica cinta tricolor y enmarcada en una guirnalda de hojas de roble y dos espadas cruzadas. Una condecoración muy apreciada. En el reverso grabado con claridad aparece la inscripción:

SS – Oberführer Aarne Tudeer. 1944.

Junto a la pata cromada de la mesilla de noche está otra placa que despide un fulgor mate. Es un emblema de campaña también alemán, de bronce oscuro rematado por un águila y estampado en la plancha, figura el perfil de un mapa de la zona más septentrional de Finlandia y Rusia, en cuya parte superior se puede leer una palabra: Laponia. Ésta era la insignia de las fuerzas de la Wehrmacht destacadas en aquella región. También grabado en el reverso aparece otra fecha: 1943.

En la habitación contigua se encuentran los dos asesinos de "004", que habrán observado a los PJs. Una vez que los PJs hayan descubierto las condecoraciones entrarán los asesinos en la habitación con intención de secuestrar a los PJs.

Los asesinos no representarán demasiados problemas a los PJs. No son enemigos a temer. Asesinaron a "004" sólo porque le pillaron de sorpresa. Tras el asesinato, Paula Vacker abandonó el país y se concentró por completo con Von Glöda.

En el caso de que lleven las de perder (por el bien de los PJs que así sea) intentarán huir. Tienen a otro de los suyos esperando en un coche en el portal. Si la situación es irremediable tomarán una pastilla de cianuro. Cualquier cosa antes de caer prisionero. Van armados con un cuchillo y un revólver Smith & Wesson cada uno.

Vacaciones en Madeira

Una vez descubiertas las pistas en Helsinki los PJs deberán dirigirse a Madeira donde conocerán al resto de los miembros de la operación Rompehielos. La isla de Madeira está situada a unos 800 km. al oeste de Casablanca, en pleno Océano Atlántico. El Archipiélago del mismo nom-

bre está formado por las islas de Porto Santo y Desertas además de la de Madeira que es la mayor. Disfrutan la mayor parte del año de un clima inigualable semejante al de las Islas Canarias, por lo que sus ingresos los obtienen principalmente del turismo.

Los PJs tardarán unas 5 horas en recorrer la distancia entre Helsinki y Funchal. Una vez en el aeropuerto de dicha isla deberán trasladarse al hotel Reid's. Tendrán reservadas unas habitaciones (o una, si sólo va uno) en la planta segunda. El hotel es muy lujoso y dispone de piscina climatizada, sauna, pistas de tenis, restaurante de gran lujo, etc.

Cuando se hayan acomodado, un mozo les avisará de que tienen un paquete en recepción que acaba de llegar de Londres. En él está el informe que ha podido redactar M.I.6. sobre los compañeros de los PJs (en este punto, da a los PJs el informe que te adjuntamos con las pistas).

Dependiendo de la hora del día en que lleguen los PJs, Rivke Ingber estará en la piscina o en el hall esperándolos. ¡Será la primera en contactar con ellos!. Procurará caer simpática a los PJs haciendo que desconfíen del resto del equipo. Todo esto le

parece muy extraño y no le gusta. Lo que pretende es que confíen en ella para poder manejarlos con mayor facilidad.

Sucesivamente irán apareciendo los demás miembros del equipo pero siempre se entrevistarán a solas con los PJs.

Quedarán en reunirse el día 23 a las 11 h. de la mañana en un pequeño bar en la isla de Porto Santo para ultimar los planes y ponerse de acuerdo sobre el plan a seguir. Cada uno deberá ir por separado para no infundir sospechas.

Hasta la reunión ninguna de los PNJs dará su opinión sobre la operación a excepción de Rivke, como anteriormente está descrito. Es el momento ideal para que conozcan a sus compañeros. Rivke se comportará de una forma cariñosa y abierta con el deseo de que los PJs confíen en ella. Tirpiz se mostrará fanfarrón y hará gala de un aire de profunda superioridad, aunque esto no se debe llevar a un último extremo. Kolya demostrará una gran frialdad y tranquilidad, como si tuviese todo bajo control. De ningún modo podrán convencer a los PNJs para que les acompañen. Es un buen momento para que los PJs consigan unos valiosos Puntos de Héroe con unas Seducciones y un poco de relax en el

casino. Todos los intentos de seducción a Kolya serán infructuosos ya que lo único que pretende en estos momentos es llevar a los PJs a su país y así conseguir el tan deseado ascenso.

Cuando se informen sobre el modo más rápido de llegar a la isla les dirán que en el puerto se pueden alquilar todo tipo de embarcaciones.

El mejor bote en alquiler es un Glastron Carlson Scimitar (ver características en el Libro Básico). La isla está situada a unos 20 Km. de Madeira. En la salida del puerto de Funchal se podrán observar numerosas personas haciendo Wind-Surf, otras pescando, dándose paseos en bote, etc. También habrá numerosas embarcaciones una vez abandonado el puerto. Pero habrá dos que les interesen principalmente: dos Chris-Craft 312SL Stinger en los que van cuatro agentes de la KGB, que siguiendo las órdenes de Kolya intentarán secuestrarles para ahorrarse toda la farsa. Cuando desaparezcan, no dispararán a matar. Procurarán hacer disparos específicos para desarmarles y después dejarles inconscientes. Tras unos asaltos de persecución aparecerán dos barcos de pesca frente al bote de los PJs. Con una tirada exitosa de "MVA" se darán cuenta que esta parte de la costa no es utilizada para la captura de peces. En efecto, los dos barcos están participando en la persecución. Entre ambos han desplegado una red de acero que permanecerá oculta hasta que los PJs estén cerca de ellos. En ese momento la tensarán y saldrá a la superficie con la intención de detenerlos. La única forma de esquivarla es (además de haber evitado a tiempo los barcos) destruyéndola con el lanzagranadas de Q (Deja que piensen, o sino haz que gasten un punto de héroe para acordarse. Sería muy triste que los PJs terminaran su días en la sede de la KGB en Moscú). Para los agentes de la KGB usa las características de los comandos de las Fuerzas de Acción.

CHRIS-CRAFT 312SL STINGER:

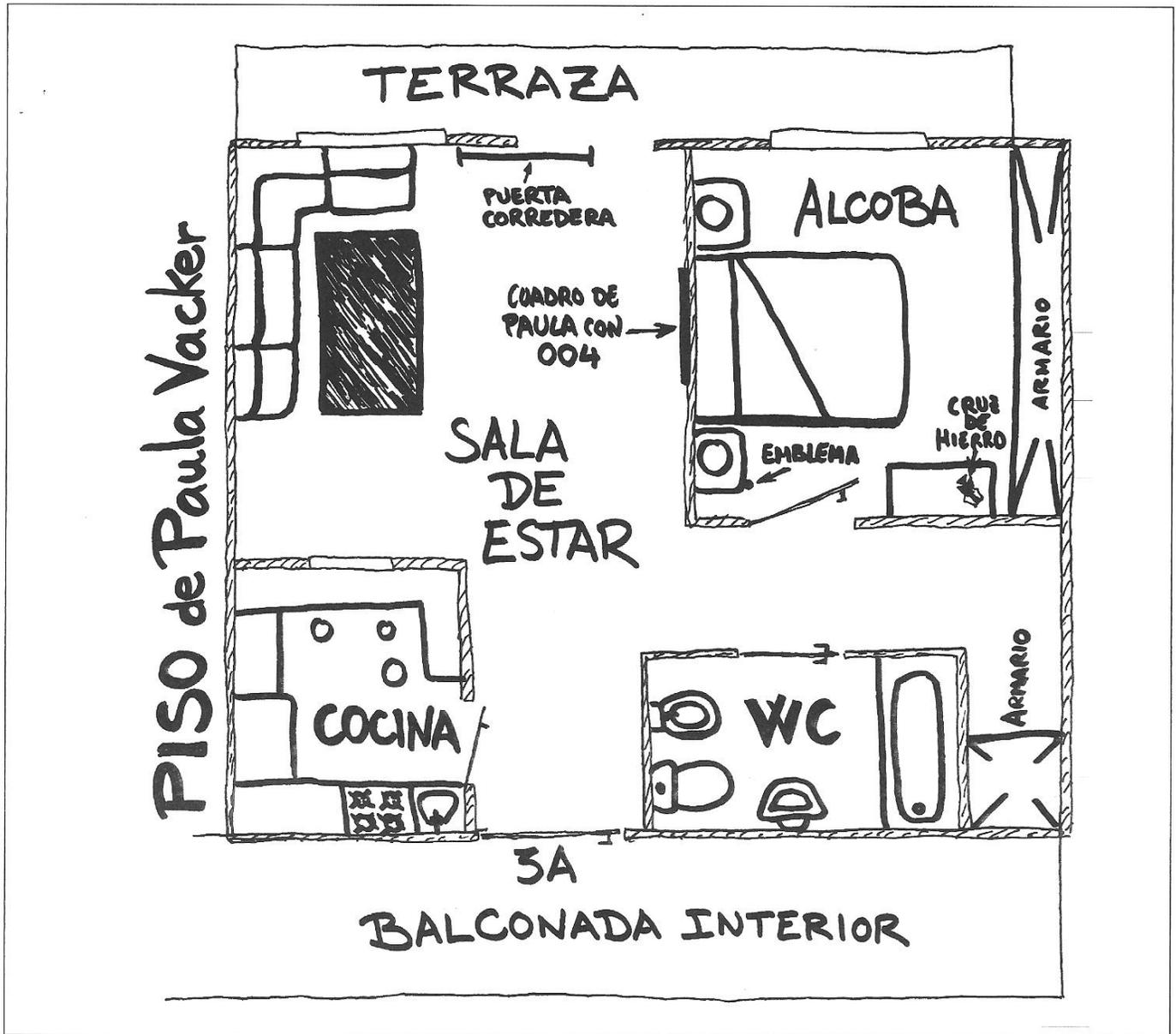
MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
+1	5	32	80	720
VOL	EST			
3	7			

Los agentes de la KGB irán armados con Lugers y UZI's.

Una vez en la isla no tendrán ningún problema en encontrar el Bar antes referido. Estarán esperando el resto de los componentes del grupo. Una vez que se reúnan todos, Kolya comenzará a hablar y revelará la siguiente información:

"Bien, iré directo al grano. Como probablemente ustedes ya sepan, la cosa gira en





torno a esas... Tropas de Acción Nacional-Socialistas. Una organización muy calificada empeñada ante todo en la lucha contra mi país y que se está convirtiendo también en una clara amenaza para otras naciones”.

(Durante toda la charla Brad Tirpiz no cesará de hacer comentarios de superioridad y graciosos: como si no se lo tomase en serio).

“No sé si estarán enterados de que todas las armas utilizadas en las agresiones perpetradas por las Tropas de Acción son de procedencia soviética. El Comité Central no fue informado de ello hasta después del quinto ataque. Hubo algunas naciones y servicios de información que recelaron de nosotros: sospechaban que suministrába-

mos armas a una organización, probablemente de Oriente Medio, que a su vez las hacía llegar a manos del grupo. Pero esto no era verdad. La pasada primavera, en el curso de una inspección sin previo aviso de los depósitos de armas, un veterano oficial del Ejército Rojo descubrió una tremenda diferencia en los cómputos, una falta inexplicable de contingentes de armas, y todo procedente de una sola fuente de suministro. Dicho punto se llama Alakurtii (en estos momentos enseña el mapa a los personajes un poco, lo suficiente como para que se den cuenta de que es uno parecido al que encontraron en Finlandia en el Trineo...). Faltaban Kalashnikovs de varios modelos; pistolas Marakov y Stetchin; granadas

RDG-5 y RG-42..., todo en grandes cantidades, con munición abundante. Ese armamento desapareció durante el invierno, cuando sólo manteníamos una pequeña guarnición en la base Liebre Azul. Finalmente conseguimos descubrir a los responsables: unos codiciosos suboficiales que percibían dinero de alguna fuente exterior. Hemos estado investigando y estamos tratando de fijar un posible destino para las armas, pero todavía es demasiado confuso.

Como grupo, nuestra misión será la de obtener pruebas del robo y luego vigilar la ruta que tomen las armas... hasta su punto de destino.”

En este momento, Brad Tirpiz le preguntará: “¿Y piensa usted que el personaje

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE

TOP SECRET
Classified
Information



M.I.6.

MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

INFORME sobre miembros de la operación ROMPEHIELOS:

KOLYA MOSOLOV: Miembro de la KGB. Habla correctamente inglés, holandés, sueco, italiano, español, alemán y finlandés. En la actualidad se desconoce para qué rama de la KGB está trabajando. Edad: 35 años. Fue el alumno estrella de la escuela de Adiestramiento sita en las cercanías de Novosibirsk y por espacio de algún tiempo trabajó con el muy cualificado grupo de Ayuda Técnica, encuadrado en el Segundo Directorio de los Servicios Centrales a los que pertenecía; en realidad era una unidad de élite dedicada al robo profesional y a otros menesteres de esta índole. Se conoce también por: Nicholas S. Mosterlane, Sven Flanders o Nicholas Mortin-Smith.

BRAD TIRPIZ:

Miembro activo de la CIA. Conocido por los medios de los servicios de información como Brad "el malo", era un veterano formado en la vieja escuela de la CIA que había logrado escapar de las numerosas purgas en el seno de esta organización, cuya sede central radica en Langley, estado de Virginia. En opinión de algunos, Tirpiz es una especie de bravucón, un hombre para el cual todo se reduce a vencer o morir; un agente que no vacila en utilizar los métodos más expeditivos. Un hombre que considera que el fin justifica los medios. Por decirlo con palabras de uno de sus colegas, los medios son en ocasiones de lo más ruín:

"Posee los instintos de un lobo hambriento y tiene el alma de un escorpión".

RIVKE INGBER:

Sin datos...

WARNING

RECEIVING THIS LETTER AUTOMATICALLY MAKES YOU LIABLE TO THE OFFICIAL SECRETS ACT

encargado de recibirlas es el conde Konrad Von Glöda? Nosotros poseemos indicios de que el cabecilla de la organización en Finlandia es un personaje conocido como conde Konrad von Glöda. ¿Es así, Kolya?". A lo cual contestará Kolya: "Es un nombre en clave, un seudónimo, eso es todo. No tenía sentido alguna facilitarles a ustedes este dato en el momento presente. Confío que entre todos podamos solucionar este problema tan desagradable y con potenciales consecuencias nefastas para todo el mundo. Volveremos a encontrarnos en Kuusad, concretamente en el hotel Revontuli dentro de 30 horas. Abandonen la isla también por separado. No nos podemos permitir correr ningún riesgo. ¿Alguna pregunta?"

Deberán tomar ahora el avión de vuelta a Helsinki.

Si llaman a Q puede estar esperándoles en el aeropuerto de Helsinki el Aston Martin, ya que de Helsinki deberán ir hasta Kuusad por carretera.

Si recuerdan la información que les dio "M" en su momento, habrán podido descubrir que Kolya no les ha dicho toda la verdad. No les ha hablado de los cohetes que han sido robados de sus depósitos. Si no se han dado cuenta de esto, no se lo recuerdes. ¡Así estarán más atentos cuando les hable "M" la próxima vez!.

Las quitanieves

Una vez que hayan llegado a Helsinki si se les ocurre pasar por la casa de Paula, se encontrarán todo como lo dejaron. Nadie ha vuelto a entrar desde entonces. Ahora deberán coger las carreteras para dirigirse a su destino. Las carreteras nacionales finesas son excepcionalmente buenas, incluidas las del sector norte del país, donde en pleno invierno, las máquinas quitanieves mantienen abiertas las principales vías de comunicación, si bien el firme se halla cubierto por una dura costra de hielo. No hay luna, y durante las ocho o nueve horas siguientes, los PJs sólo captarán el blanco fulgor de la nieve iluminada por los faros del vehículo.

Tras unas diecisiete horas en la carretera (lleva la cuenta de la resistencia de los PJs según el Libro Básico) se encontrarán a unos 30 Km. del cruce formado por las carreteras nacional cinco y el ramal hacia el este hasta la ruta directa este-oeste que enlaza Rovaniemi con la zona fronteriza de Salla. El paisaje se compone de nieve y un horizonte sin fin, bosques casi petrificados por el hielo, masas arbóreas que varían de un tono castaño al verde oscuro, como una especie de camuflaje. De vez en cuando, en algún claro del bosque, se divisa una forma



que da el perfil de la kita, la tienda hecha con palos y pieles de reno típica de los lapones.

En este momento, los PJs deberán hacer una tirada de PER para detectar al salir de la próxima curva a lo lejos, una mastodónica máquina quitanieves de color amarillo que se está aproximando. Llevará todas las luces encendidas, y la doble reja, dispuesta en forma de cuña le dará un aspecto semejante al de un buque de guerra.

Por detrás, mientras tanto, otra máquina semejante a ésta habrá tomado posiciones para cortarles la retirada, e irá avanzando hasta encontrarse con la otra. Los conductores de las máquinas tienen la orden de destruir el coche y malherir a los personajes para llevárselos, ¡cómo no! a Moscú. En este tramo la carretera será estrecha y formará como un túnel con el techo libre. A ambos lados de la carretera se levantan impresionantes paredes de hielo. La única solución para ganar tiempo será la de meterse en un camino secundario a la derecha que termina a unos 100 m. en una pared de hielo. Hazles ver a los PJs la inutilidad de forzar a las máquinas fuera de la carretera.

En cada máquina se encuentran dos personas. El conductor y otro armado con una Luger. Debido a la configuración de la máquina se supondrá que tiene armadura nivel II. ¡Veremos como salen de ésta!. Las características de los asaltantes son las mismas que las de los asesinos de Helsinki.

MAQUINA QUITANIEVES M.A.N. 131-A

MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
-1	5	30	64	480
VOL	EST			
11	65			

¡Recuerda que según el Libro Básico, toda persecución en terreno desfavorable (con niebla, nevado, etc.) sufre una penalización de -1. Y si además es de noche, un -2 adicional!. Cuando se haga un disparo específico a la cabina, se ignorará la armadura del vehículo.

Esquiando en Finlandia

Otras tres horas y media y los PJs estarán en el hotel Revontuli, en la pequeña ciudad de Kuusad. El hotel es un edificio moderno de mármol y madera tallados. Junto al vestíbulo hay un bar muy espacioso lleno de gente que ríe y bebe acalorada sin pensar en el frío exterior. El único que habrá llegado antes que ellos será Brad Tirpiz que les saludará desde el bar.

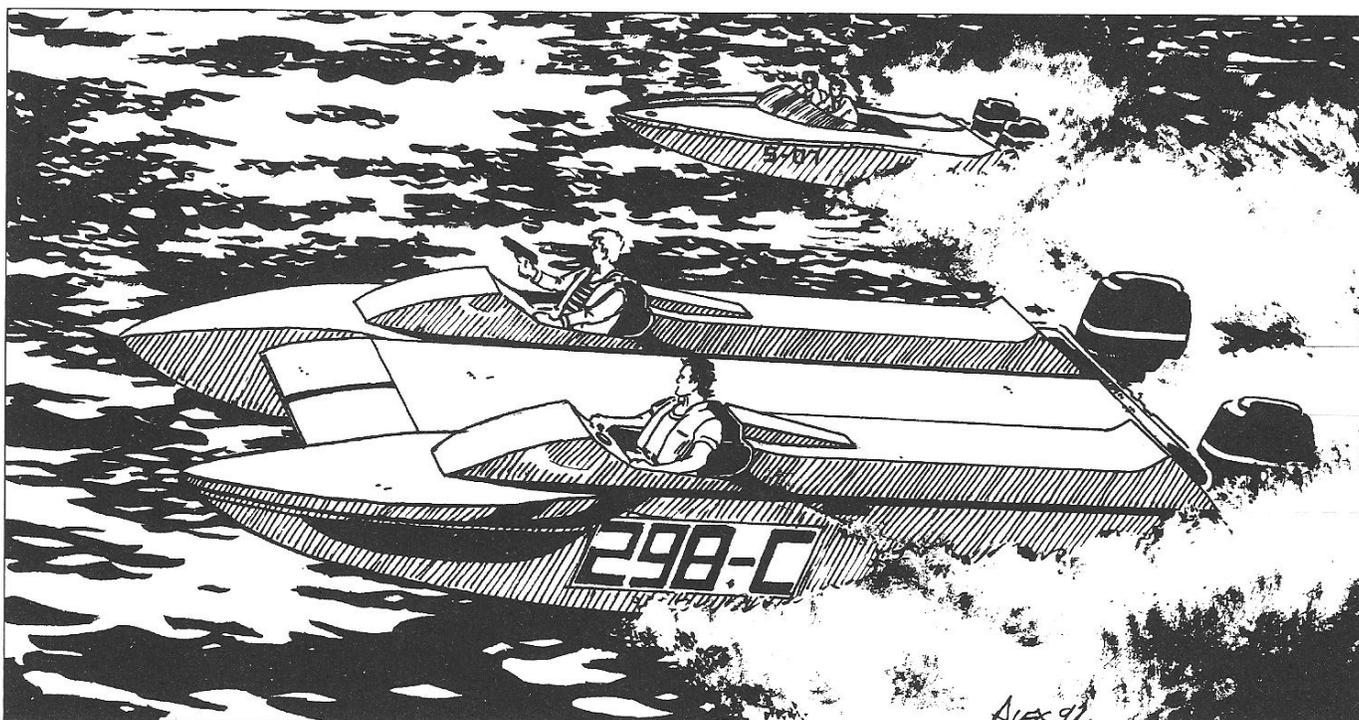
Los demás no tardarán en llegar al hotel. La siguiente información estará disponible para los PJs interactuando con los PNJs. Las charlas siempre serán privadas:

Rivke Ingber: Seguirá siendo tan cariñosa como en anteriores encuentros, y parecerá totalmente sincera. Si los PJs han investigado la identidad de Rivke o le preguntado sobre su pasado, con una exitosa tirada de persuasión les revelará lo

siguiente: su padre es Anni Tudeer. Formaba parte del Estado Mayor de Mannerheim y aceptó una propuesta que le hicieron los nazis de ocupar un alto cargo en la Gestapo. Es un criminal de guerra que aún está en la lista negra. Al final de la guerra, siendo ella muy pequeña, se fueron a vivir a Paraguay. Su padre se comportaba como un borracho cruel y sádico. Cuando ella tenía diez años se separaron de él. A los catorce años se enteró de todo. Al cumplir los veinte se fue a Israel. Su madre murió al cabo de dos años. Seis meses después dio sus primeros pasos hacia la conversión. Hoy es tan judía como pueda serlo una persona de ascendencia no semita.

Si le comentan lo del asalto en la habitación en Helsinki, no sabrá nada, a no ser que le digan la dirección del edificio en cuyo caso lo identificará con el piso de su compañera de colegio Paula Vacker.

Brad Tirpiz: "Hola". Kolya se ha disculpado. Anda por ahí organizando no se que con los scooters. "Amigos, esta noche saldrá una remesa de armas de Liebre Azul ¿recordáis? El arsenal próximo a Alakurtii. ¿Vuestro jefe os informó a fondo de la misión? Como habéis podido observar, Kolya se ha callado lo que le convenía (lo de los misiles). No os fiéis de nadie: sólo de mí. Acabo de recibir unos informes de mis agentes en Moscú que relatan que en el seno de la KGB hay un grupo de jerarcas que descubrieron lo del robo de las armas pero no lo divulgaron.



Comenzaron a traficar con ellos, hasta que les pillaron con las manos en la masa y se ha armado este follón.

En cuanto a Rivke Ingber, parece que sí que es del Mossad pero, ¿Sabéis quién fue su padre? (si no lo saben se lo contará). Pero lo que no creo que sepáis es que Anni Tudeer es Konrad von Glöda... ¡sí, el instigador del asunto de las armas y probablemente de todas las operaciones de las Tropas de Acción”.

Sobre las seis de la tarde invitará Rivke a los PJs a esquiar un poco por las cercanas pistas de esquí. Durante el descenso, ella se quedará un poco retrasada, momento en que explotará debajo de ella una granada de foguero, para simular un atentado. ¡Ella fingirá estar herida rompiéndose parte de mono de esquiar y gritando auxilio!

Pero a los personajes no les debes dar la oportunidad de que auxilien a Rivke ya que de las colinas surgirán cinco esquiadores armados con UZI's que van a ir a por ellos.

Los personajes que en una tirada de accidente obtengan un grado de éxito 4, habrán perdido un palo de esquiar. Sufrirán un modificador de -1, todos los PJs que hayan perdido los dos palos. Sucesivas pérdidas supondrán la pérdida de un esquí, sufriendo un adicional -1.

Las características de los perseguidores las dejamos a tu elección, puedes usar las de los asesinos.

Tras unos asaltos de persecución y con unas cuantas maniobras de acrobacia que te inventes, aparecerá un individuo con un ala delta que intentará enganchar a alguien por el cinturón para elevarle, y después dejarle caer. Pero desgraciadamente no contaba con el peso adicional, así que el ala sólo se elevará unos metros del suelo (lo hago por los PJs que se puedan caer). Puede quedar bonita una lucha en un ala delta.

ALA DELTA

MR	LIM	CRUC	MAX	AUT	VOL
0	5	16	24	no	0

Ultimando detalles

Al finalizar la persecución, los PJs podrán ver como el helicóptero de la Cruz Roja recoge a Rivke para trasladarla a un hospital. Naturalmente esto no es así, y donde la llevan es a la base de Von Glöda. Si los PJs hacen pesquisas para determinar el hospital al que han trasladado a Rivke, se enterarán de que el helicóptero de la Cruz Roja no salió a recoger ningún herido esa tarde. Rivke habrá desaparecido.

Una vez de vuelta en el hotel, sobre las

8 de la noche, se reunirán en la habitación de Kolya para ultimar los planes: Las previsiones meteorológicas para esa noche no son muy alentadoras. Temperaturas muy por debajo de cero que subirán un poco después de medianoche en la que se prevee una ligera nevada, pero que volverán a descender a los mínimos de antes (en ese momento desplegará el mapa de la zona. Ahora debes dárselo a los PJs. Si los PJs no se dan cuenta de la similitud de los mapas, con el que encontraron en el trineo, deberás hacerles una tirada de INT para que obtengan esta información. Deberás castigar a los PJs que no se den cuenta de ello, con los Puntos de Experiencia). Kolya subrayará la ruta a seguir en el mapa, que durará toda la noche. La idea era que dos de ellos se quedaran como señalizadores a lo largo del camino, pero ahora ¡nos falta “uno” de nosotros!. Los PJs y los miembros de la KGB y la CIA viajarán en scooters hasta el campamento donde se producirá el robo. Sacarán unas fotos y filmarán las imágenes en vídeo, para luego seguir al convoy hacia donde quiera que se dirija.

A continuación dirá Kolya: “Unas imágenes enviadas por nuestros satélites nos pusieron sobre aviso y enviamos a nuestros agentes a inspeccionar el terreno. A finales de los años 30, los ingenieros militares finlandeses construyeron exactamente en este punto (y lo señala en el mapa) un enorme depósito subterráneo de armas, con capacidad para albergar por lo menos diez tanques, así como las municiones y piezas de recambio. La entrada principal era muy grande... aquí (señalará en ese momento a la vez el mapa y la foto del satélite).

Sin embargo, hará cosa de un par de años recibimos informes que hablaban de una gran actividad en toda la zona durante el verano: brigadas de obreros de la construcción, maquinaria pesada y todos los accesorios que conllevan las obras de gran envergadura. Se trata sin ningún lugar a dudas del cubil de Von Glöda. Después de la misión caben dos alternativas: Informar a nuestros respectivos departamentos o, si la situación es propicia, terminar con la tarea nosotros mismos”.

Comparando los dos mapas podrán deducir que el cubil de Von Glöda no está en Finlandia, sino en la zona fronteriza soviética. Si se fijan en la foto del bunker, podrán deducir que las entradas principales del mismo están encaradas hacia territorio ruso. Es muy extraño que los accesos a las defensas originales se orientaran hacia la parte rusa, especialmente si los bunkers fueron construidos antes de la guerra del 39.

Si los PJs no se dan cuenta de esto, per-

míteles unas tiradas de INT, pero que piensen un poco...

In fraganti

A las 11 de la noche saldrán de la ciudad cada uno en un scooter, Kolya abriendo la marcha y Tirpiz cerrándola. Las características de los scooters están en el Libro Básico. Usa las del Polaris Indi 600. La velocidad que deberán mantener será de unos 70 Km./h. Tomar un viraje supone un esfuerzo considerable, en especial teniendo una capa de nieve profunda y dura. Descríbeles a los PJs el paisaje de bosques nevados, valles profundos de los que es difícil salir y, sobre todo, que se hagan una idea del frío que hace fuera.

Tras unas dos horas de viaje pasarán por la zona en la que se simulará la muerte de Tirpiz. Oirán una fuerte explosión y verán detrás de ellos el scooter saltar en pedazos. Si los PJs se detienen, Kolya les dirá que probablemente se topó con una mina de la guerra del 39 que no había explotado, que hay que tener cuidado de ahora en adelante.

Una hora y media más y habrán llegado al campamento. Deberán dejar los scooters a cierta distancia y avanzar sigilosamente hasta una colina desde donde observar todo. Todas las acciones de sigilo se verán modificadas en un +1 por la gran cantidad de nieve existente.

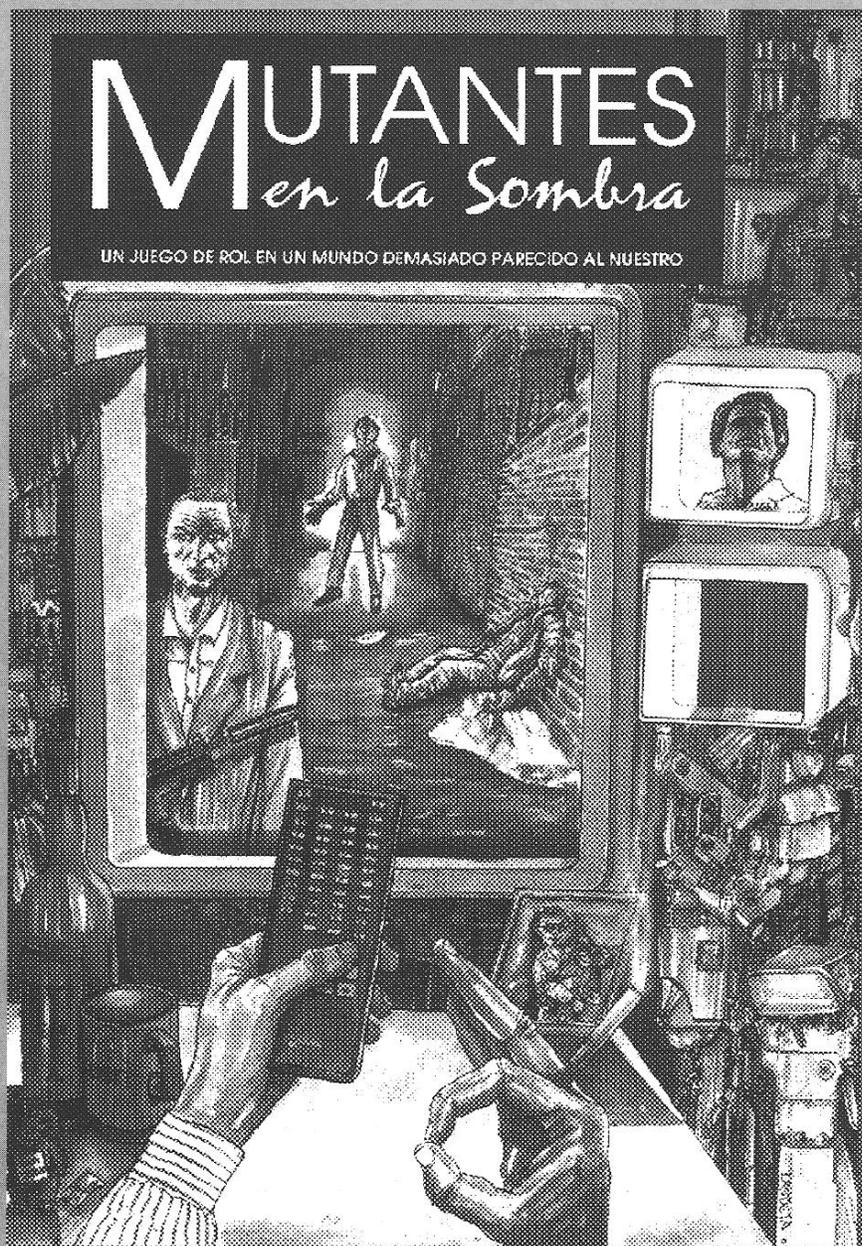
Junto a las rampas se hallan cuatro grandes vehículos blindados BTR-50. Todos ellos están pintados de gris. Las plataformas de guardas abatibles, ocultan una serie de escotillas rectangulares, muy hondas, en las que se están introduciendo con rapidez cajas de munición. La dotación de los BTR permanece a un lado, al margen del esfuerzo físico que realizan los demás. Los hombres que realizan la tarea de transportar las cajas visten el uniforme soviético, pero las tripulaciones lucen uniformes de la Wehrmacht.

Tras una hora de carga, el trabajo ha terminado. En ese momento, Kolya les indicará que deben volver a los scooters para poder seguirles hasta el punto de destino. Naturalmente deberán haber tomado imágenes de todo esto.

Una vez que hayan pasado los carros por el cruce, los PJs junto con Kolya, deberán seguirlos a cierta distancia. Procura que los PJs vayan ahora los primeros. Tras unas dos horas llegarán a la zona donde está prevista la emboscada. Hay unos 15 soldados vestidos con uniformes de campaña grises, cascos abombados y largos chaquetones de piel.

En ese momento, Kolya se descubrirá

DESCUBRE EL JUEGO DEL QUE TODOS HABLAN



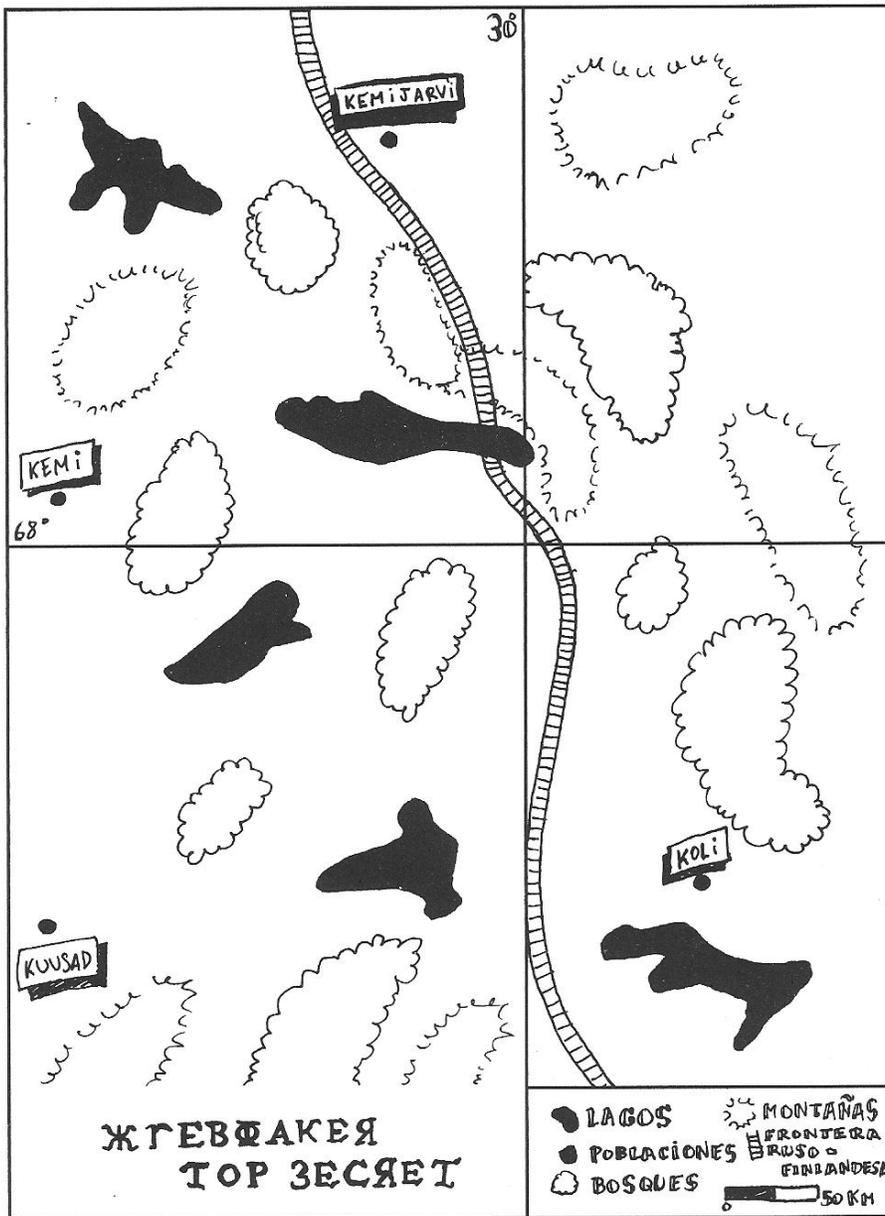
LUDOTECNIA

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

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

BUSCAMOS ROLEROS CON GANAS DE COMPLICARSE LA VIDA

Ludotecnia, empresa puntera en el DISEÑO Y EDICIÓN de juegos de rol, busca DISEÑADORES. Si crees que puedes crear algún complemento para Mutantes en la Sombra o incluso un nuevo sistema de juego, no le des más vueltas y ponte en contacto con nosotros inmediatamente. No le solemos prestar demasiada atención a los Curriculum, pero si posees alguna experiencia previa (artículos en revistas, por ejemplo) estaría muy bien que nos lo hicieses saber. Tampoco nos importa demasiado tu edad, siempre y cuando sepas escribir y no te importe el trabajo duro. También sería interesante, aunque no imprescindible, que tuvieses acceso a un ordenador PC o Macintosh y un procesador de textos. Si te interesa, escribe a: José Garzón. Ludotecnia, Departamento de Diseño. Apartado de Correos 1.028, 48080 Bilbao



como traidor y cerrará a los PJs la posible huida hacia atrás. Uno de los soldados se revelará como Paula Vacker, que se acercará a los PJs diciendo: “Señores, para ustedes la guerra ha terminado”.

El palacio de hielo

A continuación, los soldados desarmarán y se llevarán prisioneros a los aventureros. Si éstos oponen resistencia harán disparos específicos para darles en las piernas o dejarles inconscientes. En estos momentos deberás hacerles una tirada de Fama, para ver si reconocen a Paula Vacker como la misma de la foto de la casa en Helsinki. Se

irá riendo todo el camino. Les llevarán sobre un vehículo blindado fuera del bosque e irán a desembocar en un claro semicircular que termina en una clara y desarbolada pendiente, semejante a una minipista de esquiar. Por supuesto que se trata del Bunker, o mejor del palacio de Hielo, ya que en las paredes laterales, a un costado de la pendiente, se abren dos puertas enormes, camufladas con pintura blanca. Del interior llega una corriente de aire caliente al exterior. En la entrada del Bunker obligarán a los PJs a salir y a entrar a pie. En el interior de la base, las puertas cerradas, los soldados (unos 10) les escoltarán junto con Kolya y Vacker a las celdas. Todos ellos lucen botas de invierno de caña corta

y pantalones con rodilleras, chaquetones holgados con forro de piel y bolsillos oblicuos y, debajo, las guerreras reglamentarias, en cuyas solapas lucen los emblemas de la Cruz Gamada.

Mientras se los llevan a las celdas podrán ver como un nutrido contingente de soldados lleva a cabo la descarga de las cajas y embalajes de los vehículos. Durante todo el trayecto hasta las celdas los dos agentes se burlarán de ellos y de su ineptitud como agentes secretos.

Antes de llegar a las celdas déjales hacer a los PJs una tirada de PER para atisbar lo que parece ser la cabina central de mandos. Desde donde se controlan las gigantescas puertas de entrada al bunker, y también los sistemas de ventilación y calefacción. (Zonas C y O del plano).

Las celdas están situadas en una zona de alta seguridad cerrada por gruesas puertas de acero con un dispositivo de apertura electrónica. A un lado de las puertas se observa un dispositivo electrónico de cierre y apertura que sólo responde a impulsos de determinadas modulaciones de la voz. Para su apertura, uno se acerca y murmura cualquier palabra con más de 5 letras. Si el tono de voz coincide con uno de los programados, la puerta se abre. Si esto no es así, sonará una alarma en el puesto de Control que pondrá sobre aviso a los guardias.

Tras una media hora de espera en la celda, los PJs serán llevados por los guardias y los dos agentes a ver a Von Glöda.

Nada más entrar en el despacho, lo que les asombrará ver es un gigantesco retrato de Adolfo Hitler obra de Friz Erler, que domina por completo la estancia.

“¿Les gusta? Señores” dirá a continuación Glöda. También podrán ver a Tirpiz sentado en un sofá fumándose un puro: “Nuestros caminos se vuelven a cruzar agentes. Brad “el malo” le tenía mucha aprensión a eso de las fotografías. Sin embargo se me dijo que a media luz ofrecíamos una estampa similar. La misma figura más o menos. Creo que el pobre Brad fracasó de pleno. Fue eliminado sin ruido antes incluso de que se pusiera en marcha la *Operación Rompehielos*.”

En ese momento Glöda hace una señal y todos se callan: “Señores, bienvenidos a mi Palacio de Hielo. Ustedes se preguntarán qué pintan aquí, si lo que más desean es estar en sus apartamentos en Londres. Bien, escuchen atentamente: Como ustedes ya habrán hábilmente deducido, soy el líder de las Fuerzas de Acción Nacional-Socialistas. Una organización a escala planetaria. Con el tiempo el terrorismo habrá de convertirse en un ideal, en un empeño



por el que valga la pena luchar. Luego el movimiento se extenderá y nutrirá sus filas hasta convertirse en un grupo de presión que las organizaciones internacionales no puedan menos de tomar en consideración. Y por último se habrá conseguido lo que Hitler intentó infructuosamente, o sea, un Cuarto Reich de ámbito global. Pero, ¿tienen ustedes idea de a que departamento pertenece Kolya en el seno del Primer Directorio de la KGB? Pertenece al 5.º departamento, más conocido como SMERSH. Especialistas en la caza de los que han delinquido contra la integridad y seguridad del Estado. Muerte a los Espías. (En este momento despedirá a Kolya y Tirpiz).

Para mis planes majestuosos necesitaba una especie de escudo frente a la KGB. Y dicho escudo son ustedes. Los agentes secretos británicos siempre han estado en la cúspide de la lista de reclamados por el departamento. Gracias a ustedes voy a ganar; he ganado ya, armas y una perspectiva para el futuro.

Pero permítanme explicarles la historia. Tras la segunda Guerra Mundial, me trasladé junto con mi esposa a Paraguay. Allí estábamos todos, los más buscados. Pero no me sentía a gusto entre mis camaradas. Habían perdido la hombría, y habían desechado el heroísmo de antaño y cegaron sus

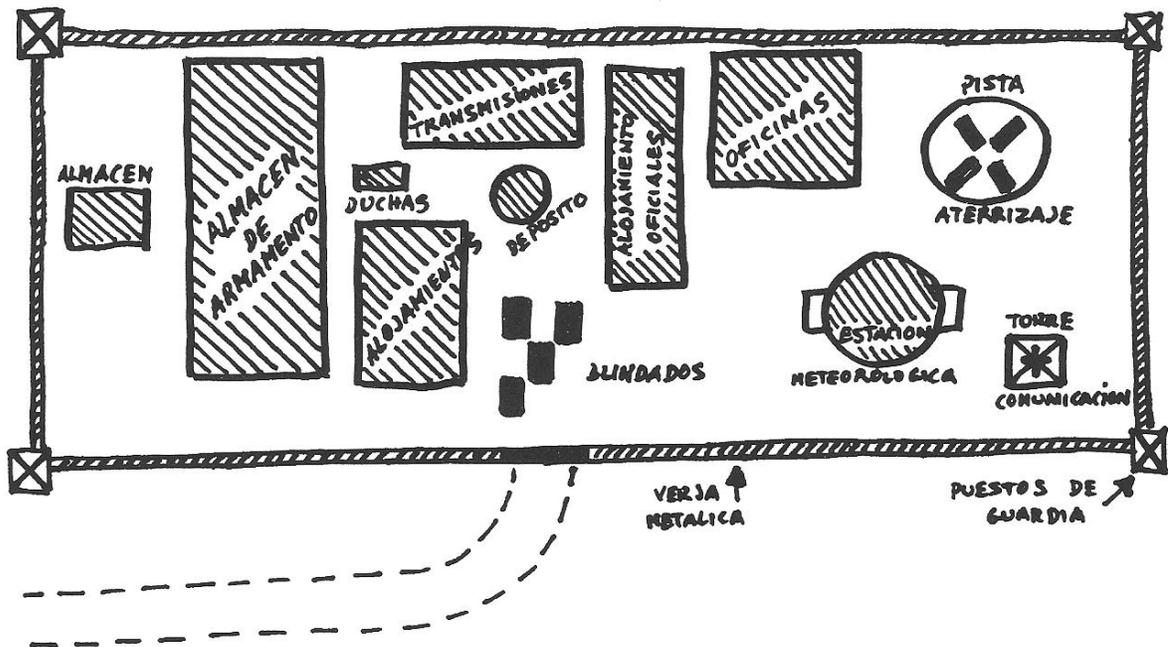
ojos a la realidad de la ideología que Hitler había edificado para ellos. Porque el Führer tenía razón: aunque el nacionalsocialismo fuera reducido a cenizas, renacería de ellas como el Ave Fénix. De no ser así, el comunismo se adueñaría de Europa antes de fin de siglo, y a la postre de todo el mundo. Observen lo que sucede en el mundo. Los soviéticos se han infiltrado en los sindicatos y los gobiernos de Europa y América, y son muchos los que ven el régimen comunista con buenos ojos. El año pasado nos dimos a conocer al mundo entero con unos cuantos golpes minuciosamente planeados, empezando por el incidente de Trípoli. Este año las cosas van a ser distintas. Estamos mejor armados y equipados y contamos con más partidarios. Colocaremos a nuestra gente en puestos del gobierno y el año que viene el partido saldrá a la luz. Pasados dos años volveremos a ser una fuerza política de primer orden. Reivindicaremos el nombre de Hitler, reinstauraremos el orden y barreremos el comunismo, el enemigo común, del mapa de la historia. La gente está pidiendo a voces orden y disciplina, un nuevo orden, un mundo de héroes, no de campesinos y víctimas de un régimen.

Hace unos seis años regresé a Finlandia. La organización empezaba a tomar forma.

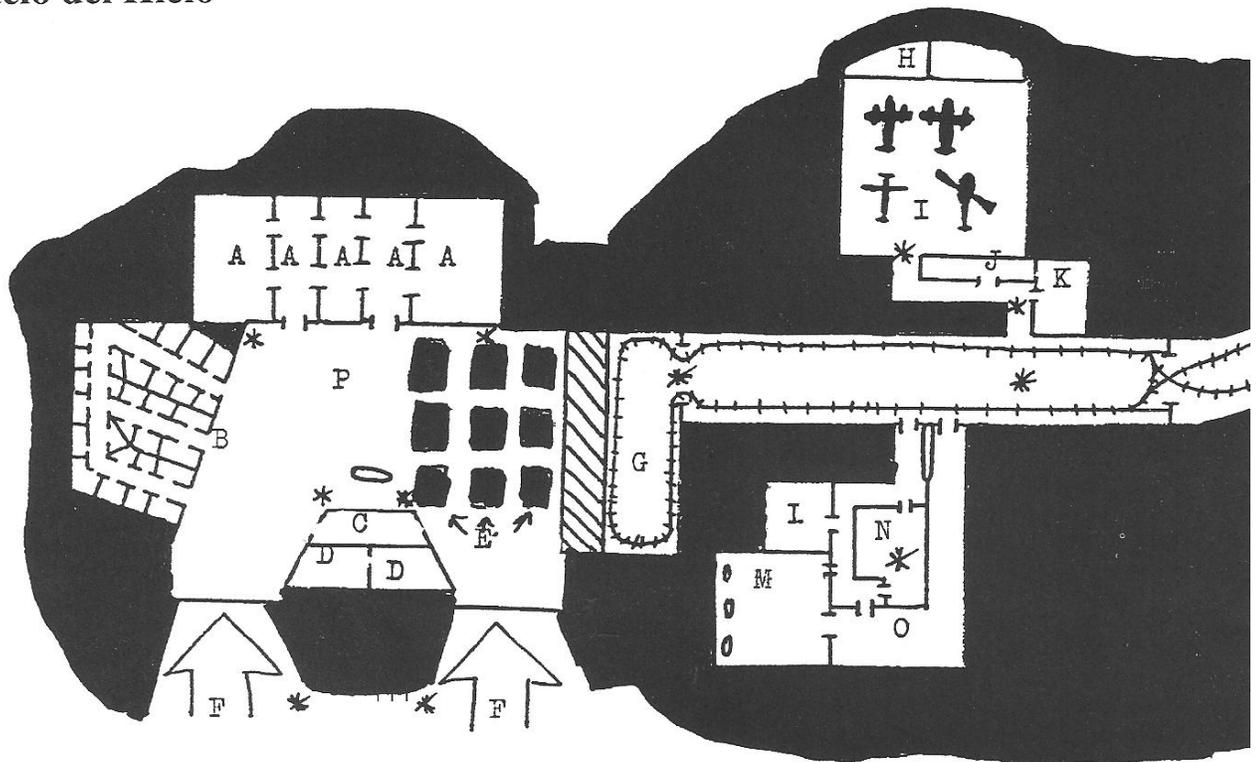
Mientras buscaba una base de operaciones, me acordé de este bunker que inicialmente construyeron los rusos y que los alemanes remozaron y agrandaron.

Hubo algunos forcejeos con las autoridades pero finalmente me concedieron permiso para trabajar en la zona. Les dije que iba a realizar unas prospecciones mineras, pero sin entrar en muchos detalles. Era una buena inversión; a los soviéticos no les costaba ni un céntimo. Al cabo de seis meses y con la ayuda de especialistas venidos de Sudamérica, África y hasta de Gran Bretaña, el bunker estaba totalmente terminado. Mientras tanto yo había entrado en contacto con dos depósitos de pertrechos militares ubicados en las cercanías. Uno de ellos fue clausurado el año pasado. De ahí saqué el parque móvil. Y fui yo el que mantuvo conversaciones y cerró el trato con aquellos imbéciles traidores de Liebre Azul. A cambio de unas compensaciones monetarias he conseguido un montón de armas; cohetes y demás, que utilizaré de inmediato. Un millar de hombres y mujeres aquí, en este bunker. Cinco mil hombres en el campo de operaciones distribuidos por todo el globo, y mañana el gran golpe maestro dirigido contra su país. Dejará caer la última gota para que se comience a desbordar el vaso.

Base Soviética



El Palacio del Hielo



- A: Almacenes de munición
- B: Aposentos soldados y guardias.
- C: Comunicaciones y zona control
- D: Puestos de guardia
- E: Vehículos acorazados
- F: Entradas vehículos del exterior.

- G: Zona descarga
- H: Compuertas para el despugue dan al exterior.
- I: Hangar para aviones
- J: Zona Control compuertas y planes vuelo

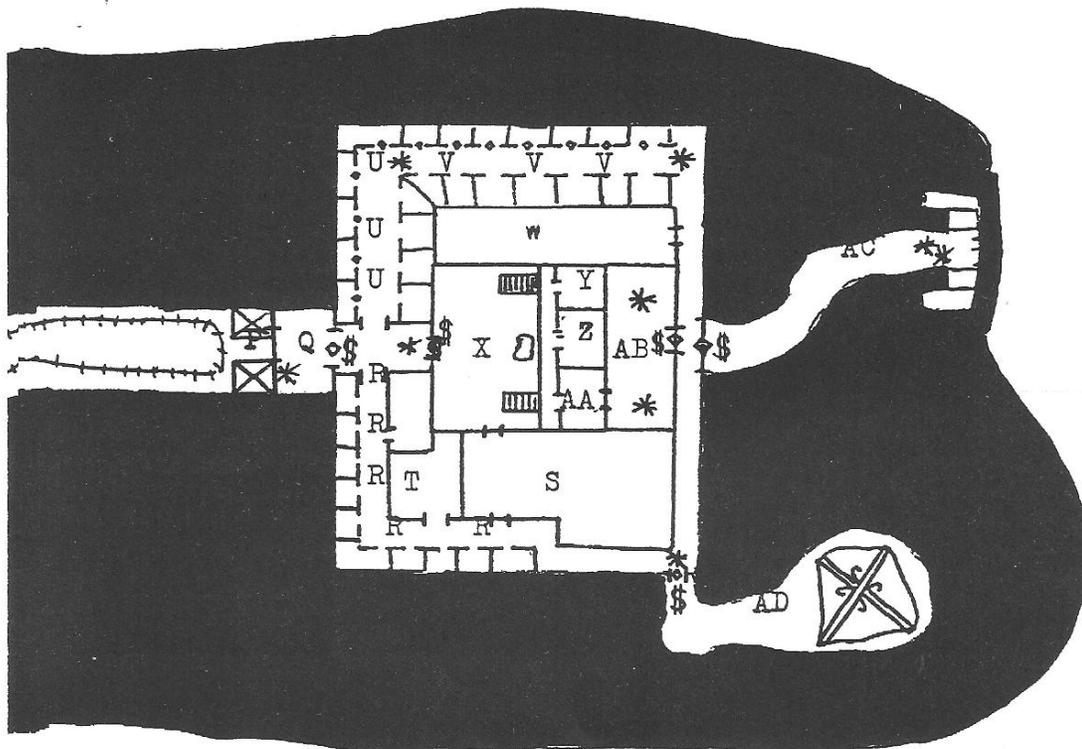
- K: Equipo vuelo
- L: Aula conferencias
- M: Zona entrenamientos
- N: Armería
- O: Mantenimiento, aire y calefacción de base.

¿Me imagino que ustedes se preguntarán que pintan en todo esto? Hace algún tiempo se llevó a cabo una inspección en la base que me proveía de armas. Dos coroneles del ejército soviético lanzaban acusaciones a diestro y siniestro contra todo el mundo, incluyendo por supuesto al comandante de la base. Yo le aconsejé que no perdiera los nervios y que pidiese a los coroneles una investigación por cuenta de la KGB. Si hay algo que admire a los soviéticos es su facilidad para cargarles las responsabilidades a otro. Le aconsejé al estúpido comandante del puesto que pusiera sobre aviso al primer agente de la KGB que se presentara al lugar y le dijese que se entrevistara conmigo. Llegó su amigo Kolya. Tomamos unas copas y se abstuvo de hacer preguntas. Le pregunté qué era lo que más le ape-

tecía con objeto de escalar puestos en el servicio. Formalizamos el trato en este mismo despacho. Nadie indagaría. Tampoco habría soborno de por medio. Kolya sólo quería una cosa. Les quería a ustedes, a unos agentes respetables del Servicio Secreto Británico, a ser posible servidos en bandeja. Yo me limité al papel de titiritero y a indicarle qué hilos debía de tirar para conseguir apresarles a ustedes. luego se convino en que yo me quedaría unas horas en su compañía, transcurridas las cuales se los entregaríamos de mil amores al Departamento Cinco, al que su organización conoce tan bien como SMERSH, para que hicieran con ustedes lo que les viniera en gana. Vivos o muertos, por descontado. Yo fui el que organizó la operación *rompehielos*. Le indiqué a Kolya

cómo debía proceder y la forma de sustituir a los agentes respectivos y sus enlaces. Comprenderá que no pedí a los del Mossad que me mandaran a mi descarriada hija. Si se comportan bien puede que me deje enternecer y les permita verla antes de partir hacia Moscú.

No me cabe duda de que en Moscú tienen unos deseos enormes de verles, pero también mi servicio de información desea hacerles unas cuantas preguntillas, como por ejemplo, lo que su gobierno sabe sobre la operación y sobre mi existencia. Nos ahorraríamos muchos esfuerzos y sufrimientos si me contaran ustedes todo lo que saben... (Independientemente de la contestación de los PJs, les llevarán a la sala de Torturas ya que Glöda sabe que un agente de M.I.6 no diría la verdad a no ser



P: Montacargas y ascensores
 Q: Hall
 R: Habitaciones técnicos
 S: Comedores
 T: Cocinas

U: Habitaciones invitados (Tirpiz, Paula, ...)
 V: Celdas alta seguridad
 W: Almacén
 X: Despacho Von Glöda
 Y: Aposentos privados

Z: Aposentos privados
 AA: Sala de mapas con ordenador
 AB: Comunicaciones
 AC: Entrada personal del exterior (pocas veces usada).
 AD: Gruta para tortura

por el uso de técnicas de fuerza). Mañana o quizá pasado llevaré a cabo mi operación definitiva contra su gobierno como anteriormente les expliqué. Ninguno de los que están aquí, ni siquiera el personal de mi Estado Mayor, sabe con exactitud cual va a ser el blanco exacto. Sólo lo sabemos mi ordenador y yo. Como habrá comprobado me encantan todos los artefactos técnicos que tengan algo que ver con los ordenadores.

Ah, se me olvidaba decirles una cosa. En este lugar somos fervientes partidarios de los interrogatorios a la vieja usanza. Resultan dolorosos pero muy eficaces. Un sufrimiento fuera de lo corriente, por decirlo con palabras suaves. Pretendo llevarles hasta el límite del dolor, y los médicos me han asegurado que no hay persona

en la tierra capaz de soportar el método que pienso aplicarles. Sus días se acaban, y nuestros caminos se separan. Por favor, llévense a los prisioneros a la sala de tortura".

Con esto se despedirá Von Glöda, siendo los PJs trasladados a la gruta. La anterior conversación sólo la habrán oído los PJs y la escolta de Von Glöda (los 10 hombres) ya que antes de empezar a hablar despidió a Kolya y a Tirpiz.

Ahora serán acompañados por Vacker hasta la sala, pero ésta no entrará en la gruta.

El verdugo se divierte

Los muros son de roca natural y el suelo diríase que lo forma una gruesa capa de

hielo puro. Grandes vigas de madera atraviesan la gruta de una parte a otra por el centro radial de la misma. Sujetos en los maderos se ven los aparejos de varias poleas de las que penden unas sólidas cadenas en cuyo extremo se halla fijado lo que parece un gancho de anclaje. Seguidamente les desnudarán, mientras que unos soldados cortan con una sierra mecánica círculos en el hielo (naturalmente el número de poleas y de agujeros será igual al número de PJs prisioneros). Les atarán las manos y los pies y les colgarán de la polea para seguidamente introducirles en el hielo. Permanecerán ahí 10 seg. tras los cuales les sacarán y les preguntarán por lo que saben (tiempo base 10 min.).

(Usar las reglas de Tortura en el Libro Básico). Si un PJ ha logrado caer incons-

ciente se le sacará del agua helada y finalizará su castigo. No pararán hasta que todos los PJs estén inconscientes o hayan sufrido heridas medias.

Tras la tortura tú deberás determinar qué cantidad de información se les ha “escapado”. A continuación les llevarán a la enfermería donde está también Rivke Ingber con una pierna escayolada falsa dentro de la cual tiene escondida una Browning HP 1935.

Tras unas 3 horas de descanso los PJs serán capaces de aclarar sus ideas de nuevo, y será cuando comience el verdadero interrogatorio. Intentará que los PJs confíen en ella, para sacarles toda la información que no les pudo sacar con la tortura. Lo hará como por ejemplo: “Jo, habéis cantado todo lo que sabíais. Los hombres que os traían iban riendo y gritando: ja, ja, con que saben todo esto eh! Se pondrá bien contento Von Glöda cuando le notifiemos la noticia...” (En ese momento se supone que los jugadores te preguntarán si saben tal o cual cosa. Supón que Rivke lo ha oído y ha tomado *Nota* de ello!).

Tras esto entrará Vacker con el propósito de desvelar su verdadera identidad. Entrará en la habitación y apuntará a Rivke con su pistola. Se deberá producir un natural desconcierto entre los PJs ya que no sabrán de quien fiarse. Rivke naturalmente no se quedará de brazos cruzados y desenfundará el arma entablándose un feroz combate. Los PJs se darán cuenta de que la pierna escayolada es falsa.

¡Ellos verán de quién fiarse!

La escapada

Una vez que se hayan aclarado las confusiones, los Jugadores deberán tener muy claros sus próximos pasos. Si no los tienen, Paula se los recordará (Deberás tenerlo en cuenta a la hora de dar puntos de experiencia). Por orden de prioridad serán:

Informarse de cual va a ser el blanco del “golpe maestro” de Von Glöda.

Destruir esta base.

Impedir la acción prevista.

El ordenador (sala AA y AB en el mapa).

El ordenador está en la sala de comunicaciones. Es un modelo bastante grande con un código de seguridad complejo. Requiere tener el campo de Experiencia de computadoras y además hacer una tirada de Electrónica a DIF 5. Si esto no funciona, que tiren de puntos de héroe... o en el último de los casos que les

ayude Paula! Si consiguen romper el código dales el papel con la información que te adjuntamos.

Destruir la base

Hay varias formas de destruir la base: destruyendo el sistema de calefacción, volándolo, sacando uno de los misiles al exterior y disparándolo contra las entradas para sellarlas, etc... Esto no debe de ser un grave problema. Acepta las proposiciones que te den tus Jugadores y sopesa si son factibles. Si esto es así déjales que se diviertan. Pero utilizando a Paula como la voz de la conciencia deberás cortar con los abusos que se te presenten. Cada 10 min. de “Zascandilear” por la base hay un 60% de probabilidad de que se encuentren con alguien. Tira en la siguiente tabla y enfréntalos con ellos:

1D6 Encuentro

- 1 N.º Guardias= N.º PJs +2
- 2 Tirpiz y 3 Guardias
- 3 Carro Armado maniobrando
- 4 3 Guardias llevando cajas de municiones + 3 guardias armados
- 5 Tirpiz buscando a los PJs
- 6 N.º Guardias= N.º PJs +2

Deja que los Jugadores se desahoguen plenamente y crea una gran batalla: Más o menos como la que crea Bond en el volcán en “Sólo se vive dos veces”. El único medio para salir de aquí lo suficientemente rápido como para evitar el atentado es un VTOL situado en la pista de despegue similar al que ha usado Von Glöda para irse después de la charla con los PJs.

BTR-50 Vehículo Blindado

MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
-1	5	30	75	500
FOR	EST			
10	65			

Tiene montada una Browning (ver Q-Manual)

La base está dividida en dos partes claramente diferenciadas. Una militar situada más al sur, y una residencial, situada al norte. Ambas partes están conectadas por un túnel y un ascensor con montacargas. A ambos lados del túnel se mueve un Monorraíl eléctrico para el transporte de material pesado. Tiene capacidad para transportar 10 personas o 2,5 t. de peso. También en esta zona hay un recinto destinado a los entrenamientos con armas, con sus respectivos campos de tiro.

Al este del pasillo se encuentra el hangar de los aviones utilizados por la organización. Normalmente habrá: Un Bell Model 206 L Texasranger, una avioneta Piper

Club, y dos VTOL (Aviones de despegue vertical). La parte más occidental del hangar será móvil dando a una pequeña explanada donde la avioneta podrá llevar a cabo sus maniobras de despegue.

Una vez en la zona residencial (tras haber subido por los ascensores) el aspecto variará considerablemente. Mientras que en la zona militar, el lujo y la comodidad están reducidos a su mínima expresión. Aquí todas las paredes dan un aspecto muy acogedor. Las puertas señaladas con una \$ serán puertas que necesitarán de una tirada de Electrónica dificultad 3 para abrirse. (Naturalmente no los habitantes de la base). Una descripción del mecanismo de apertura ha sido hecha con anterioridad.

Detrás de la habitación de Von Glöda se encuentra la sala de comunicaciones, desde donde mediante cámaras de circuito cerrado se controla todo el movimiento en la misma. También en esta habitación se halla el ordenador personal de Von Glöda donde se encuentran almacenadas todas las informaciones necesarias para detener el plan del villano.

También en este ordenador está el destino y el golpe maestro que les comentó en su charla. Si los PJs tienen el campo de Experiencia de Computadoras o hacen una tirada de electrónica a dificultad 5 podrán romper el código de seguridad y se entrarán de los siguientes pasos del conde. (Dales las pistas pertinentes). Para el resto de las localizaciones de la base le dejó al Master plena libertad para rellenarla con lo que desee. Recuerda que cuanto más se lo detalles a los jugadores, más lo “vivirán”.

Rumbo a Santorin

Como anteriormente ya he descrito, la única forma de llegar a tiempo a la isla de Santorin será coger el otro Lockheed XC 142 VTOL (Avión de despegue vertical). Sólo habrá uno, ya que el otro lo ha usado Von Glöda para ir a la isla y observar el golpe “maestro”. Paula conoce la existencia del avión y sus posibilidades. Si a los PJs no se les ocurre, será ella la que insinúe la utilización de dicho medio de transporte. Justo en el momento de despegar, Tirpiz, (si sigue vivo) intentará montarse en el avión para esconderse entre el equipaje. (Puedes hacer que entre por la escotilla trasera que los PJs se “olvidaron” cerrar). Permanecerá Tirpiz oculto hasta que hayan recorrido la mitad del trayecto. Entonces saldrá de su escondite e intentará coaccionar a los PJs por la fuerza para que aterricen en Ginebra y así no poder llegar a tiempo a la isla. Dependerá de los PJs y de



-----I. B. M. COMPUTER -----
 Access Code: XTEFU-\$ ETUMDT -365-007 -----
 INFORMATION ABOUT: ROMPEHIELOS III Part. =====

TRAS LA REALIZACION EXITOSA DE LAS PARTES 1ª
 & 2ª DE DICHA OPERACION PROCEDEREMOS A LA
 CONSECUCCION DE LA TERCERA PARTE.
 ANTES DE DAR LA ORDEN REPASAR SIGUIENTES
 PUNTOS:

===== 1º: CONFIRMACION DE LA PRESENCIA
 DE LOS BLANCOS EN EL DIA Y EN LA HORA PREFI-
 JADA...- Confirmada la presencia del jefe
 del Servicio Secreto Británico, un tal "M",
 y la de su número opuesto en el seno de la
 KGB (Parte no Crítica), un tal General
 Alexis Gogol.

===== 2º: CONFIRMACION DE LA LLEGADA
 DEL ARTEFACTO A LA ZONA DEL GOLPE...-
 Confirmada llegada artefacto desde hace una
 semana.

3º: CONFIRMACION DE PREPARACION EXPLOSION
 POR TECNICOS...- Confirmada.

===== 3º: OBSERVACIONES...- Notificada
 en zona de explosión una mayor caza que la
 esperada. Anunciada la presencia de numero-
 sos efectivos de ambos servicios secretos en
 un intento de relajar las tensiones formadas
 entre ambos servicios en los últimos tiem-
 pos. La isla de Santorin (Théra) va a ser un
 auténtico infierno.

===== 4º: CONFIRMACION DE MAXIMA ALERTA
 DE LAS TROPAS DE ACCION EN TODO EL MUNDO...-
 Todos los comandos están esperando la noti-
 cia del atentado para llevar a cabo los gol-
 pes. Si por cualquier razón el golpe de la
 isla no se llevara a cabo, se suspenderán
 los ataques previstos. Para listado de
 situación y miembros de comandos atacantes
 pulsar "354-007-GOLPE DIRECTO"

===== 5º: CONFIRMACION CITA: Golfo de
 Théra...-

===== 6º: CONFIRMACION FIN OPERACION
 ROMPEHIELOS III

~~~~~I.B.M. Corporation 1988

encontrarse con una de estas patrullas si "pululan" por la zona del palacio. En cuanto los miembros de la patrulla hayan divisado a los PJs avisarán por radio a la base para que el resto de la guarnición les siga; además de naturalmente las "fuerzas aéreas". No dispararán a matar ya que tienen órdenes de capturarlos.

Si a pesar de todo los PJs consiguen llegar a la base sin ser vistos, podrán entrar bien por los portones de acceso, bien por la entrada individual. Usa la tabla de encuentros para ver qué tal lo pasan.

Como los más sagaces lectores habrán podido descubrir, les dejo la libertad de llenar las habitaciones con lo que estimen oportuno. Tampoco he descrito cómo destruir la base mediante el sistema de ventilación, ni qué material hay en la armería. Esto es así con el fin de que el equilibrio entre las partes se mantenga el mayor tiempo posible. Si la juegan unos "00", no deberás poner armas pesadas en la armería, y deberías insinuar que un medio más eficaz, aunque también más difícil es inutilizar el sistema de calefacción, sin el cual en breves horas todo el recinto sería inutilizable.

### El golpe final

El trayecto desde la base de hielo hasta la isla griega de Santorin será de unas 7 horas. Cuando lleguen a ésta describesela. Si buscan la bahía del golfo de Thera (Lo pone en el informe del ordenador) la encontrarán sin problemas. Si se les ocurre a los PJs el avisar a la gente, Paula les recriminará diciendo que si lo único que les importa son las vidas de sus superiores; que si la vida de los habitantes no cuentan. Además en lo que se tardaría en encontrar, avisar, y evacuar, seguro que estarían ya todos cogiendo mariposas. Hay que encontrar y desarticular el artefacto. Desde el aire, si los PJs hacen una PER 5 podrán ver el otro VTOL posado al borde de un acantilado. No se ve a nadie alrededor del avión. Hay un pequeño sendero que baja por el acantilado. Según vayan bajando hazles una tirada bien de Sexto Sentido, o de PER en su defecto para detectar a un grupo de submarinistas subiendo por éste. Curiosamente llevan las insignias del ejército alemán. El número de submarinistas será igual al del número de PJs (qué casualidad, ¿verdad?). Llevarán cada uno un traje de submarinista con oxígeno, un arpón (Ver características libro Básico) y un cuchillo tipo standard. Eliminarlos no será difícil ya que con unas aletas puestas en la superficie los buzos sufren un -3 en todas las acciones de Comb. Cuerpo a Cuerpo.

sus decisiones, si le obedecen, o combaten con él hasta reducirle. Procura que cuando aparezca Tirpiz, sea de una forma contundente, como por ejemplo: Trae a Paula con un cuchillo bajo el cuello...; o amenaza con disparar una pistola de señales dentro del avión si no le obedecéis... etc.

### Romper los esquemas

Si por alguna misteriosa razón, no son capturados en la emboscada, habrá en un radio de 50 Km. 15 patrullas de las Fuerzas de Acción buscando a los PJs. Cada patrulla estará compuesta por 7 hombres. Los PJs tendrán un 50% de posibilidades de

Una vez eliminados los buzos, podrán cogerles el equipo para introducirse en el agua. Lo que deberán hacer ahora es buscar de dónde procedían éstos. Una vez sumergidos, hazles tiradas de PER para ver si descubren un pasadizo submarino de unos 5 mts. de diámetro que se introduce bajo el nivel del mar, tierra adentro. El único problema es que en dicha entrada hay un número de buzos igual al de PJs encargados de vigilar ésta.

*Reglas especiales referentes al combate submarino*

1.ª Cuando un PJ no tiene suelo sólido bajo sus pies, todos los ataques en combate Cuerpo a Cuerpo se considerarán golpes específicos. Por lo tanto sólo se podrá dar un golpe por asalto, independientemente de la velocidad. Un puñetazo o una patada no tiene efecto. También es posible lanzar un arma bajo agua. El atacante puede intentar desarmar, agarrar, soltarse, elevar o hundir a su oponente en su golpe específico. No puede hacer un golpe específico para hacer más daño o para dejar inconsciente. El nivel de herida en combate CC, se disminuirá en un nivel. Daño empalante no se reduce por la acción del agua. El cortar el tubo de oxígeno del oponente para obligarle a subir a la superficie precisa de un ataque para desarmar.

Según se vayan adentrando en las cavernas hazles una tirada de Ciencia para deducir que toda la isla debe estar recorrida

por estos túneles. Según se aproximen a la zona "D" notarán que salen voces de dicha zona. El resto de las cavernas tienen una tenue luz que se filtra de las paredes, aunque según se vaya uno introduciendo más y más ésta cada vez será menor.

Cuando entren en esta estancia, verán a Von Glöda, los guardias indicados, y Mosolov (si a éste no le ha pasado nada anteriormente) junto a unos cuantos técnicos conectando la bomba. Esta no es sino un misil RPG-7V del que se ha separado la parte propulsora, y en su lugar se ha instalado un mecanismo de explosión temporal. En cuanto Von Glöda se dé cuenta de la presencia de los PJs conectará el mecanismo de cuenta atrás, y huirá por la ruta de escape marcada en el mapa. Si es necesario se cubrirá con un técnico. La ruta de escape va a dar a la superficie, donde le espera una excavadora y un helicóptero. Si los PJs persiguen a Von Glöda y no consiguen llegar a menos de alcance largo, cuando el conde llegue arriba, éste dará la orden a un soldado que tiene en la excavadora que inmediatamente cerrará el túnel, impidiendo el paso. Si los PJs están a un alcance inferior, serán capaces de detener al conde a tiempo.

*Desactivación*

Kolya luchará contra los PJs ya que no sabe nada de la huida del conde. El no sabe nada del plan ni contra quien va dirigido. Sólo sabe que es una operación terrorista

como cualquiera. Los PJs pueden intentar convencer a Kolya de que Gogol también está presente y sufrirá las consecuencias. Deberán aplicar los modificadores que estimen oportunos.

Atendiendo a la graduación de los PJs, la cuenta atrás será mayor o menor. Si se trata de Reclutas será de 2 min., Agentes será de 1 min., "00" será de 45 seg.

La tirada necesaria para desactivar el artefacto será una de demoliciones con un tiempo base de un minuto. Antes de huir, el conde habrá disparado y matado al técnico, que es el único capaz de desactivar la bomba fácilmente. Si ves que los PJs, bien no tienen la habilidad de Demoliciones, bien no tienen un mísero punto de héroe, pueden intentar la desactivación Mosolov o Paula, pero no deberás darles el premio por misión exitosa en puntos de Experiencia... No nos podemos permitir el lujo de que salga volando toda una isla en el mar Egeo. ¿Comprendéis? Sólo lo podrá intentar uno, así que se lo piensen bien...

Con esto se dará por finalizada la operación *Rompehielos*, aunque si los PJs no han logrado capturar al conde, se lo encontrarán donde menos se lo esperen con deseos de venganza: En el avión, en un taxi, en el aeropuerto, en el casino, etc. Tú como Master ya verás. O si no quieres que le maten para utilizarle en futuras misiones, ¡déjale simplemente desaparecer!

Los PJs habrán realizado la misión exitosamente si consiguen destruir el Palacio del Hielo y además impiden la explosión en la isla. Si esto es así, puede ser muy gratificante para los PJs que James Bond y Anya Amasova les den las gracias. Ellos también están presentes "confraternizando". Si ves que las cosas se ponen demasiado mal; o lo que es lo mismo, si ves que los PJs no van a ser capaces de impedir la explosión, haz que James y Anya estén casualmente por esa zona y les echen un cabo. Ante todo hay que impedir que vuele la isla. Naturalmente esto deberá verse reflejado en los puntos de experiencia otorgados al final de la misión.

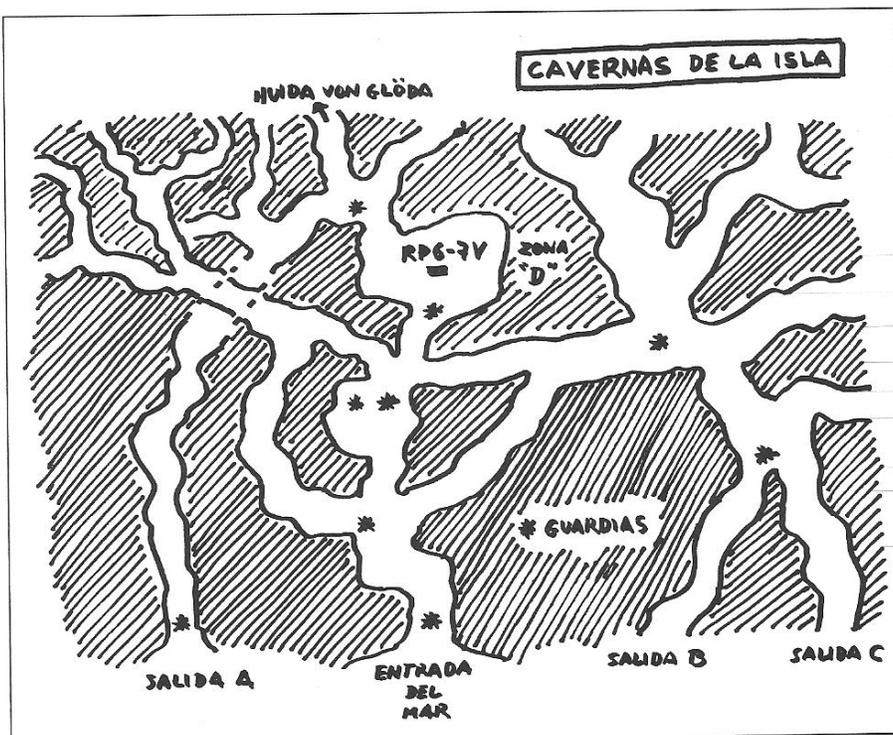
Si impiden la explosión pero no destruyen la base x 1,5.

Si impiden la explosión y además destruyen la base x 2.

Si no impiden la explosión ¡Un rotundo fracaso!

Estos modificadores para los puntos de experiencia, deberás otorgarlos teniendo en cuenta además el Role-Play, la decisión, etc.

Si a pesar de todo, la bomba explota, como los PJs no podrán contarla... Haz que la convención se retrasara a última hora hasta dentro de una semana. ¡No nos podemos quedar sin "M"!.





# Oveja Negra

## Sex, lies and holotapes

*En esta aventura de Cyberpunk 2020, ideada para 2-4 PJs, más investigadores que salvajes sedientos de violencia (por pedir...), tienes la oportunidad de respirar el verdadero ambiente de este futuro. Si ya sabes de que va el asunto vas a disfrutar igualmente esta explosiva mezcla de pornografía y violencia. Si hay niños en la habitación envíadlos a ver una de Walt Disney.*

por The Peacemaker

El PJ más apropiado (por este orden: corporado, solo, media, fixer, otros) recibe información sobre un ejecutivo de Network News 54 que busca un grupo pequeño de profesionales liberales (que trabajen por libre) discretos y de confianza para hacer un pequeño trabajo de investigación, junto con un número de teléfono. Si llaman les responde una secretaria que, tras preguntar el nombre y el asunto por el que llaman les da una cita en cualquier bar de moda. Al encuentro acude un ejecutivo de pelo blanco y con una curva estomacal que anuncia su cercana entrada en el club de la tercera edad, con un maletín de plástico marfileño en la mano. Va acompañado de un matutano alto y ancho (secretario dice él). Hace que los PJs le sigan con un gesto que denota claramente que está acostumbrado a mandar, y los lleva hasta un reservado. Allí, tras sacar un video y una pantalla LCD de su maletín, que el matutano comienza a montar, les cuenta una bonita historia.

### Una bonita historia

Su nombre es (por ahora) Oscar Maxwell, ejecutivo de NN54 (recursos +7), viudo, reportero veterano de Vietnam, Granada, Panamá, el Golfo Pérsico y Nicaragua (en cuanto a sus méritos profesionales), en suma, todo un *self made man*. Empieza a hablar de sus tres hijos, dos de ellos brillantes reporteros y profesionales (en NN54 por supuesto) y Belinda, la tercera, que ha salido a su madre, cabeza loca y frívola, sacando fotos para ilustrar su charla. Precisamente ella, la oveja negra de la familia, es el motivo por el que los necesita.

Hace un año la chica tuvo un lío con un

cercano colaborador suyo, James Katz, un joven tiburón alpinista cuya cotización crecía. Evidentemente, el chico aprovechaba a la hija del jefe para dar un salto cuando él le dio un toque de aviso. La chica reaccionó mal y se fue de casa, sin dinero y sin encomendarse a nadie. Él, suponiendo que se iría a vivir con el joven, lo despidió a la brava, esperando que al dejarle a él sin recursos conseguiría que la chica volviera. Nada más lejos de la realidad, porque además de no volver, los dos desaparecieron sin que se pudiese aclarar nada.

Lo fue olvidando todo ante la falta de información y las sombras en las que se había hundido la joven pareja, hasta que hace dos semanas sorprendió a tres de los hombres de su equipo disfrutando de un video porno en una sala de conferencias. No es raro que se pasen cintas de ese tipo, incluso que se copien, pero lo que le provocó un acceso de cólera (durante el cual destrozó la pantalla, el video, la mesa de cuarzo y golpeó a uno de los ejecutivos) fue que la putilla que se montaba una fiesta con un mono era su hija. Ya repuesto del Shock, está ansioso por recuperarla (y cargarse al jovencuelo, si es él el que la ha hecho "trabajar"). 500 E\$ al día por cabeza y si trabajan bien y deprisa les corresponderá, con un contacto de +2 en la casa (NN54, of course).

Tiene la cinta (que es una copia de un original holográfico, según sus técnicos), en la que aparecen solamente la chica y el mono. También dispone de un informe (auténtico) que dice que la chica está bajo los efectos de una (o varias) droga, posiblemente psicodélicas. Además les proporcionará un coche de la compañía (repleto de dispositivos de rastreo, Electronic sec. a DIF 15 o Basic Tech a DIF 22 para

descubrirlos), una tarjeta de identificación del joven (nombre, código de identificación, departamento y número de la seguridad social) y una foto de su hija.

### La realidad

La hija no es la hija, el padre no es el padre, pero el joven trepa si es un joven trepa. Los vídeos porno son vídeos porno, hechos por la chica que no es la hija, pero el padre (que no es su padre) no quiere encontrarla porque ya sabe donde está, además el joven no la conoce, aunque él no sabe nada de nada. Además hay un apartamento destrozado y...

Me explico. Hace año y medio el ejecutivo encontró a la chica en un emporio de cuerpos de alquiler (donde las chicas ponen el cuerpo y el cliente elige el chip de personalidad, más adecuado para la ocasión), convirtiéndola en su amante unas semanas después. Tras pasar varios meses entretenido por sus encantos, dejó de verle atractivo (se aburría, en otras palabras) y en vez de despedirla sin más, le buscó trabajo en una productora de porno barato que posee indirectamente.

Un año más tarde ya ha olvidado el asunto, pero un imprevisto competidor le ha hecho utilizarla de nuevo. James Katz, un joven prometedor, asciende como una flecha a través de la estructura de NN54. Tras un primer enfrentamiento, el joven abandona y deja la compañía. Maxwell respira de nuevo tranquilo. Pero pocos días después el problema reaparece. Katz ha cambiado de nombre (ahora se llama James Goldberg) e intenta otra vez subir por otro camino.

Maxwell idea la trampa de la hija y el

vídeo porno para acabar de una vez por todas con quien amenaza su seguridad, atacando directamente a su imagen y poniendo su honor como escudo. Necesita al grupo de investigación para hacer más sólida su acusación y obtener pruebas (que ha preparado) de forma convencional. Después, desprestigiará a Goldberg y hará que lo echen.

*¿Qué fue de Baby James?*

Una buena pregunta que puede obtener respuesta a través de varios conductos, aunque el Referee deberá determinar la naturaleza particular de cada contacto según su estilo de campaña. También deberá establecer el número y tipo de habilidades a usar, y contactos válidos, a discreción.

Nadie relacionado con la industria del sexo, desde artistas a empresarios sabe nada de él; es un completo desconocido. En la calle el resultado es el mismo.

Si se obtienen datos de NN54 por la red (para lo que habrá que generar una data fortress), en especial listas de empleados, y se cruzan puede averiguarse que existen dos registros con el mismo número de seguridad social, uno con marca de despedido a nombre de James Katz y otro activo a nombre de James Goldberg.

Goldberg está ahora escondido, asustado tras haber encontrado su apartamento en un barrio corporativo destrozado. El asalto ha sido ordenado por Maxwell con dos fines, asustar al joven y dejar pruebas falsas como señuelo. James lo ha encontrado todo revuelto y ha huido a casa de un amigo, sin coger ni una corbata (aunque como buen ejecutivo ha mandado su nueva dirección a su servicio de lavandería y a su servicio de comidas preparadas, léase catering).

En el apartamento de Goldberg, los PJs pueden encontrar (mediante una serie de Awareness casi infinita por lo menos) las siguientes pistas.

Un ordenador Desktop con los archivos llenos de proyectos profesionales (desde culebrones por sensorama hasta magazines deportivos de treinta y dos horas sin anuncios), además de un fichero cerrado con una clave (la clave es "televisión", pero puede saltarse con un system Knowledge a DIF 19), que contiene un montón de facturas, entre ellas varias series de un servicio de lavandería y otro de catering, de periodicidad diaria (la última es de tres días antes, fecha del asalto). Si se consulta a estos establecimientos, puede obtenerse (a través de la red o a través de propinas desmesuradas) su nueva dirección, a pocas manzanas de la vieja.

Una cartera de sintipiel, con pañuelos de papel usados y una tarjeta de crédito del First National con 2050 E\$ a nombre de Goldberg (falsa, corresponde a una cuenta a nombre del departamento del que Maxwell es jefe).

Un pequeño álbum con fotos de la chica en la playa, en un restaurante, en un parque, en una casa... que por supuesto no son de James. Algunas de ellas llevan marcados fechas y lugares (si se comprueban, con gran pérdida de tiempo, queda claro que Goldberg no estuvo nunca en esos lugares

durante esas fechas). Un análisis de la escritura determinará que la letra es una cuidadosa impresión láser.

Una caja fuerte, en cuyo interior (sistema de tarjeta ID a DIF 17 con electronic security) hay dos tarjetas de crédito de NN54 con 12000 E\$ cada una a nombre de Goldberg, y una carpeta. En la carpeta hay un taco de hojas de impresora. Son memorándums de NN54, a cerca de una variada serie de trabajos y encargos (normales en un ejecutivo). Los memorándums, aún después de ordenarlos (si es que los PJs lo





hacen), parecen algo inconexos entre sí. La primera causa es que los asaltantes se llevaron una serie de informes desfavorables sobre asuntos a cargo de Maxwell, que esperaban el momento propicio para salir a la luz, y la segunda que han añadido otros sobre negocios sucios (publicidad subliminal salvaje, una campaña para acabar con las pequeñas emisoras independientes de la costa oeste, y similares) como incriminación. Si se examina la caja con deteni-miento pueden observarse marcas de microtulado que cualquiera con Electronic security a +4 o más podrá identificar como equipo de reventador de sistemas (y una tirada a DIF 15 revelará que la caja ha sido abierta y vuelta a cerrar de este modo).

### FRsx Video

En la calle pueden rastrearse los vídeos (tiradas de Streetwise o de Streetdeal) hasta un modesto fixer, sensible a la motivación positiva (más de 500 E\$). El no sabe quien los realiza, pero sabe dónde los hacen. Es una pequeña oficina en un edificio algo viejo (humedad en las paredes, desconchones y ausencia general de cristales en las ventanas). Si los PJs van allí, encontrarán tan sólo un local grande y limpio pero vacío. Junto a una pared hay apilados focos, algunos muebles y pantallas de iluminación. Nada de documentos, ni siquiera un escritorio. Si se busca en el resto del edificio puede encontrarse al propietario. El local está alquilado a un hippie barbudo y a una punk que vienen cada viernes a pagar. No están todos los días en el local, pero cuando aparecen se quedan toda la noche.

Si los PJs les esperan, pueden pasar dos cosas. Si parecen con claras intenciones agresivas o de retenerles, los dos huirán por la escalera de incendios hasta un sedán viejo que tienen abajo aparcado, saliendo luego a toda caña del lugar (se les puede perseguir). Si les hablan de forma tranquila y no se les amenaza mucho (digamos que 100 E\$), contarán que son FRsx Video y que viven de hacer vídeos y holos.

Es un corporado el que les proporciona dinero y parte del equipo para realizar sus vídeos, a cambio de un porcentaje de la distribución. Les dejarán también ver el equipo. Una holocámara es de NN54 (search a DIF 15) y dos cassettes de video ya grabadas llevan un anagrama idéntico al del vídeo que les enseñó Maxwell. El dinero lo recibían por correo, el equipo lo recogieron en la consigna del aeropuerto, las comunicaciones las reciben por correo sin remitente, y el porcentaje sobre los beneficios lo ingresan en una cuenta del First

National (la misma de la tarjeta de crédito de la cartera en el apartamento de Goldberg).

A la chica se la mandaron para un vídeo hace unos meses y no la han vuelto a ver. Llegó, grabó, cenó con ellos y desapareció después de que le pagaran. Iba colocada a tope y se pasó todo el tiempo medio ida. De todos modos era fantástica en su trabajo (y si no que le pregunten al mono).

### La oveja negra

La chica hace tiempo que pasó a la historia. En los archivos del registro civil (a los que sólo se puede acceder vía una terminal pública de pago) figura una hija de Oscar Maxwell, Belinda Maxwell, que padece del síndrome de la crisis existencial de los dieciocho. O sea, que hasta los dieciocho no parece haber existido (si alguien salta el menú y entra en el sistema, puede descubrir que el archivo tiene tres semanas de antigüedad solamente).

En el ordenador de la policía (hay que tener algún contacto para acceder) figura Belinda Maxwell como fallecida ocho días atrás, identificada por su padre (que ordenó que la mataran, para utilizarla como prueba de la "perversión" y criminalidad de Goldberg). Causa de la muerte, sobredosis masiva por múltiples drogas (la lista del análisis parece la lista de la compra de un químico). Si se buscan datos usando una foto de la chica, aparece además un expediente a nombre de Klara Chulenkov, con unos nutridos antecedentes por prostitución y tráfico de drogas sintéticas a pequeña escala. En el informe figura como trabajo actual el Jimmy's Body World.

En el emporio de cuerpos de alquiler de Jimmy la conocen, pero hace ya tres meses que no viene a trabajar, como hizo hace un año, cuando se lió con un ejecutivo de... qué mala memoria, vaya por dios (100E\$)... de la tele.

Si los Pjs encuentran a Goldberg será su amigo el que los reciba. Goldberg querrá hablar con él antes de que lo maten para tantearles. Si se muestran receptivos, les contará todo lo que sabe, es decir, que él no sabe nada. Les ofrecerá 10000 E\$ si secuestran a Maxwell y lo custodian durante una semana, mientras él prepara las pruebas antes de presentarlas en la compañía. Si no se muestran receptivos, les ofrecerá 3000 E\$ por matarlo sin dejar rastro.

Goldberg está asustado y lo único que quiere es salvar su vida y su reputación, continuando en la compañía. Su iniciativa está seriamente limitada por su miedo, sobre todo después de ver lo que le han

hecho a su apartamento. Tiene un arma, y la utilizará aunque sea a la desesperada.

Si Goldberg muere, su amigo, Abote Pronto, un abogado afro algo rollizo y de mentalidad tribal, se encargará de que Maxwell acabe mal, pagando a los PJs para que lo maten.

Pero Maxwell no se chupa el dedo y no se fía ni de su padre. Para empezar, Maxwell hará seguir a los PJs por uno de sus guardaespaldas para enterarse de sus avances. No es imposible librarse de él, pero cada vez que los PJs se reúnan con Maxwell lo tendrán de nuevo detrás. Si los PJs se pasan y encuentran a Goldberg sin decirle nada y sin matarlo, enviará a sus matones, primero contra ellos, para borrar rastros, y luego contra Goldberg, para acabar el trabajo.

Si se le pregunta sobre cosas que no les ha dicho (la identificación del cadáver de su hija, p.e.) dirá que no ha tenido ocasión de hacerlo, y pedirá humildemente disculpas.

### Epílogo

Si los PJs resuelven el asunto desde el lado de Maxwell, reciben lo que éste les había prometido, ya que al fin y al cabo, es un hombre de palabra.

Si se unen a Goldberg (Katz), éste les paga como hubiesen acordado y además les da un contacto de +1 dentro de NN54.

Si son tan simples que matan a Goldberg directamente sin preocuparse de los indicios que han ido encontrando que proclaman a voz en grito que Está Pasando Algo Raro, el destino les reserva una última gracia. El Señor Pronto (en el supuesto de que siga vivo y no haya muerto también), abogado y amigo del finado, los denunciará por asesinato, y no parará hasta verlos fugitivos de la justicia o presos por ella.

Y nadie fue feliz y ni siquiera comieron perdices (porque se extinguieron hace años). La chica está muerta y uno de los dos ejecutivos también (posiblemente). Pero que quieres amigo, esto es *Cyberpunk*.

### Los PNJs

#### Oscar Maxwell, ejecutivo de NN54

INT 10 REF 4 COOL 9 BODY 6  
Average EMP 5  
Recursos +7  
Awareness +4  
Perception +7  
Persuasion & Fast Talk +9  
Stock Market +2  
Brawling +1  
Handgun +3

Cibernética: Neuralware processor, Chip Socket, Data Link.

Apariencia: Ejecutivo calvo de unos sesenta años, blanco.

Armas: Militech Avenger.

Armadura: Chaleco Epoxi de estilo Human ejecutivo (SP10).

**James Goldberg (James Katz)**

INT 8 REF 6 BODY 4 Weak EMP 6

Recursos +4

Awareness +2

Human perception +3

Hide +4

Handgun +5

Judo +2

Driving +6

Photo & Film +5

Cibernética: nada.

Apariencia: Traje ejecutivo, pelo rubio largo y bien peinado, botas militares, 25 años.

Armas: Armalite 44.

Armadura: Chaleco kevlar (SP 14), y por la calle la gabardina con forro de fibra de vidrio (SP16).

**Guardaespaldas de Maxwell Sambo y Pikolin (semejantes en características).**

INT 3 REF 9 BODY 8 Strong

Combat sense +3

Intimidate +7

Brawling +5

Melee +6

SMG +6

Rifle +8

Handgun +6

Driving +7

Shadow/Track +5

Cibernética: Processor, Speedware, Smartgun, Link, Rippers (sólo Pikilin), Cyberoptic (IE, TA, TE, TH), Cyberaudio (AH, USA).

Apariencia: Traje ejecutivo gris, sombrero ala ancha sobre los ojos, pelo rapado al cero. Sambo es negro y Pikolin oriental.

Armas: MPK-11. FN-RAL para los problemas más molestos (ambos Smartgun).

Armadura: Light Armor Jacket (SP14) y Kevlar Pants bajo los pantalones (SP10).

**Matones (de 4 a 10, según la actuación)**

INT 2 REF 7 BODY 9 Strong

Brawling +4

Melee +4

Handgun +4

SMG +5

Cibernética: Para qué malgastarla con estos.

Aspecto: Chicos duros vestidos con mucho cuero, tachuelas y cadenas (que usa-



rán sin dudarlo). Pelo despeinado o rapado al cero.

Nota: Algunos estarán drogados con alucinógenos y potenciadores de REF, a elección del Referee.

Armas: Cualquier SMG o pistola de 9 mm.

Armadura: Kevlar Jacket (SP10).

**Klara Chulenkov, Belinda Maxwell**  
Cadáver. Está muerta. Del todo. Sin vida, Kaputt, finita, se acabó, no hay nada que hacer.

No puede hacer gran cosa.

No puede utilizar cibernética.

No parece muy sana, más bien algo pálida y golpeada. ◆

# GRUPO DE ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

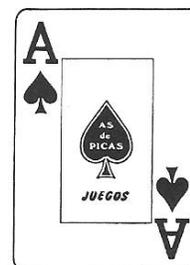
Ludómanos



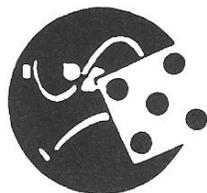
Castellón, 13  
T: 96.341 52 64  
46004 Valencia



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

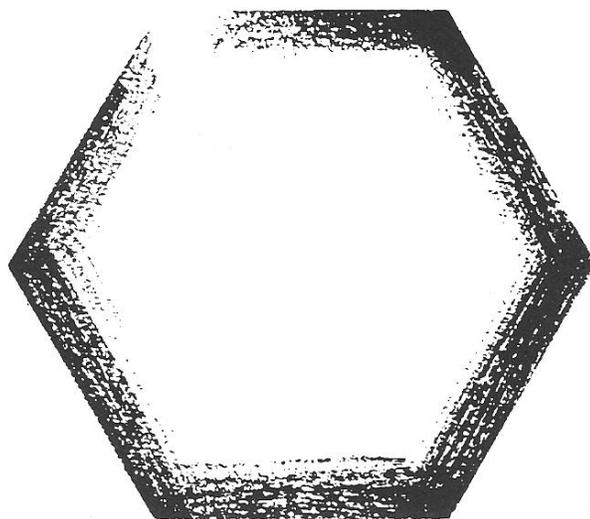


Bolivia, 1  
T: 91.457 19 41  
28016 Madrid

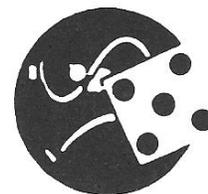


CENTRAL DE JOCS

Provença, 85  
T: 93.439 58 53  
08029 Barcelona



Tiendas  
asociadas



CENTRAL DE JOCS

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

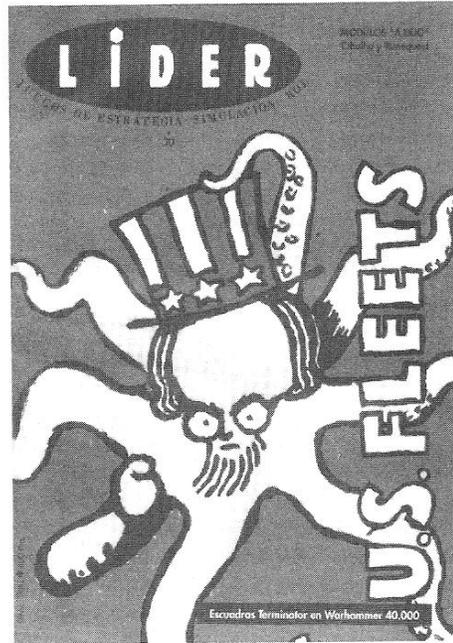
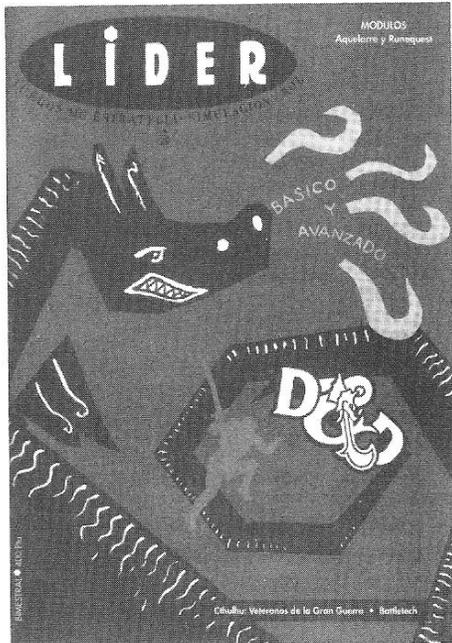
## JUEGOS Y FIGURAS

### WARGAMES · ESTRATEGIA · ROL

Información y venta por correspondencia  
a todas las poblaciones

# ¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!! SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



## •••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número .....recibiendo el primero a contrareembolso (2.100,- ptas. más gastos de envío).

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

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_

Localidad: \_\_\_\_\_ C.P.: \_\_\_\_\_

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

|         |                          |          |                          |          |                          |          |                          |          |                          |          |                          |
|---------|--------------------------|----------|--------------------------|----------|--------------------------|----------|--------------------------|----------|--------------------------|----------|--------------------------|
| LIDER 1 | <input type="checkbox"/> | LIDER 6  | <input type="checkbox"/> | LIDER 11 | <input type="checkbox"/> | LIDER 16 | <input type="checkbox"/> | LIDER 21 | <input type="checkbox"/> | LIDER 26 | <input type="checkbox"/> |
| LIDER 2 | <input type="checkbox"/> | LIDER 7  | <input type="checkbox"/> | LIDER 12 | <input type="checkbox"/> | LIDER 17 | <input type="checkbox"/> | LIDER 22 | <input type="checkbox"/> | LIDER 27 | <input type="checkbox"/> |
| LIDER 3 | <input type="checkbox"/> | LIDER 8  | <input type="checkbox"/> | LIDER 13 | <input type="checkbox"/> | LIDER 18 | <input type="checkbox"/> | LIDER 23 | <input type="checkbox"/> | LIDER 28 | <input type="checkbox"/> |
| LIDER 4 | <input type="checkbox"/> | LIDER 9  | <input type="checkbox"/> | LIDER 14 | <input type="checkbox"/> | LIDER 19 | <input type="checkbox"/> | LIDER 24 | <input type="checkbox"/> | LIDER 29 | <input type="checkbox"/> |
| LIDER 5 | <input type="checkbox"/> | LIDER 10 | <input type="checkbox"/> | LIDER 15 | <input type="checkbox"/> | LIDER 20 | <input type="checkbox"/> | LIDER 25 | <input type="checkbox"/> | LIDER 30 | <input type="checkbox"/> |

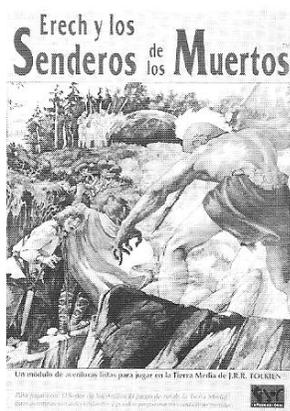
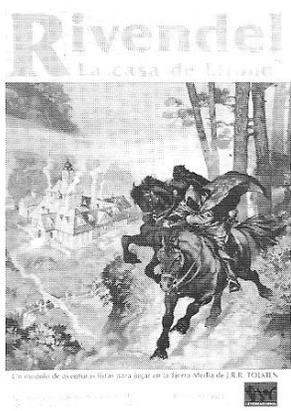
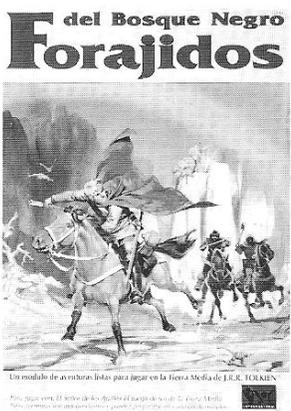
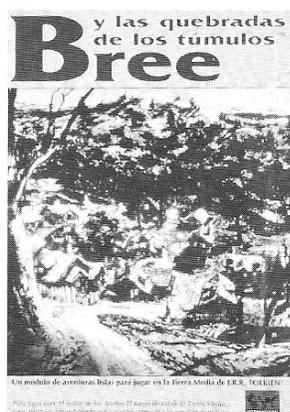
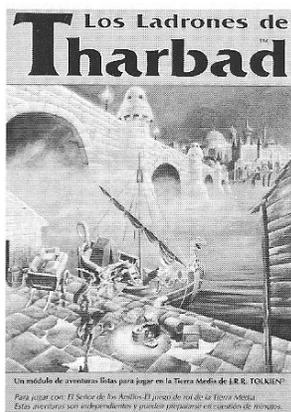
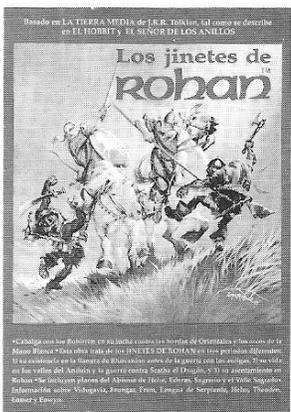
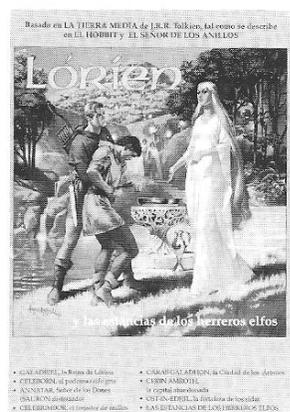
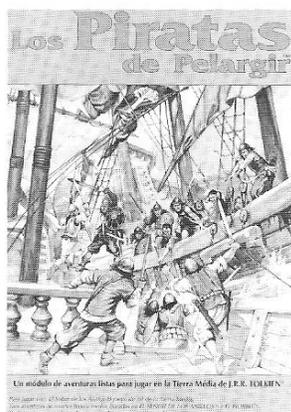
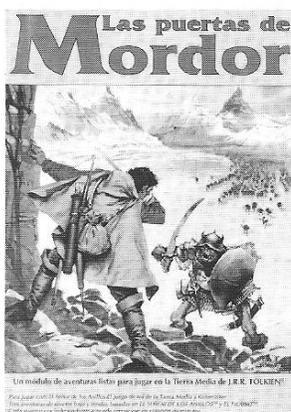
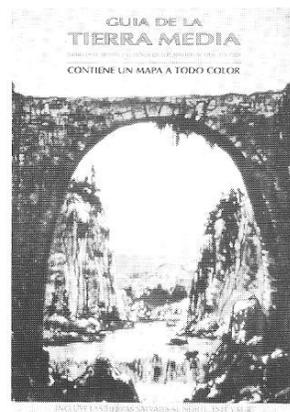
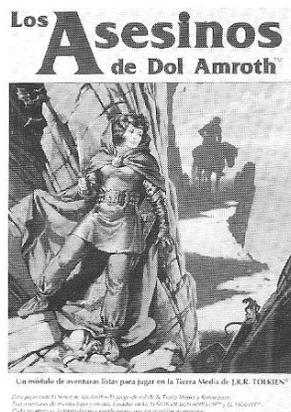
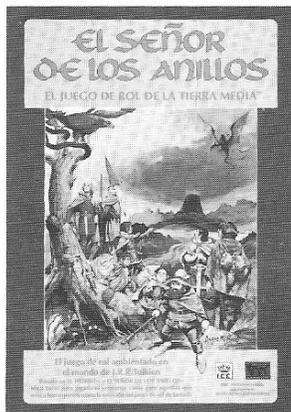
Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.100 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

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.

# JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol



# 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

