

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

BILLETES POR FAVOR
Módulo Paranoia

32

BIMESTRAL ◆ 400 Pta.



Dossier: Leyendas Artúricas

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas

Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

Libro de Conjuros

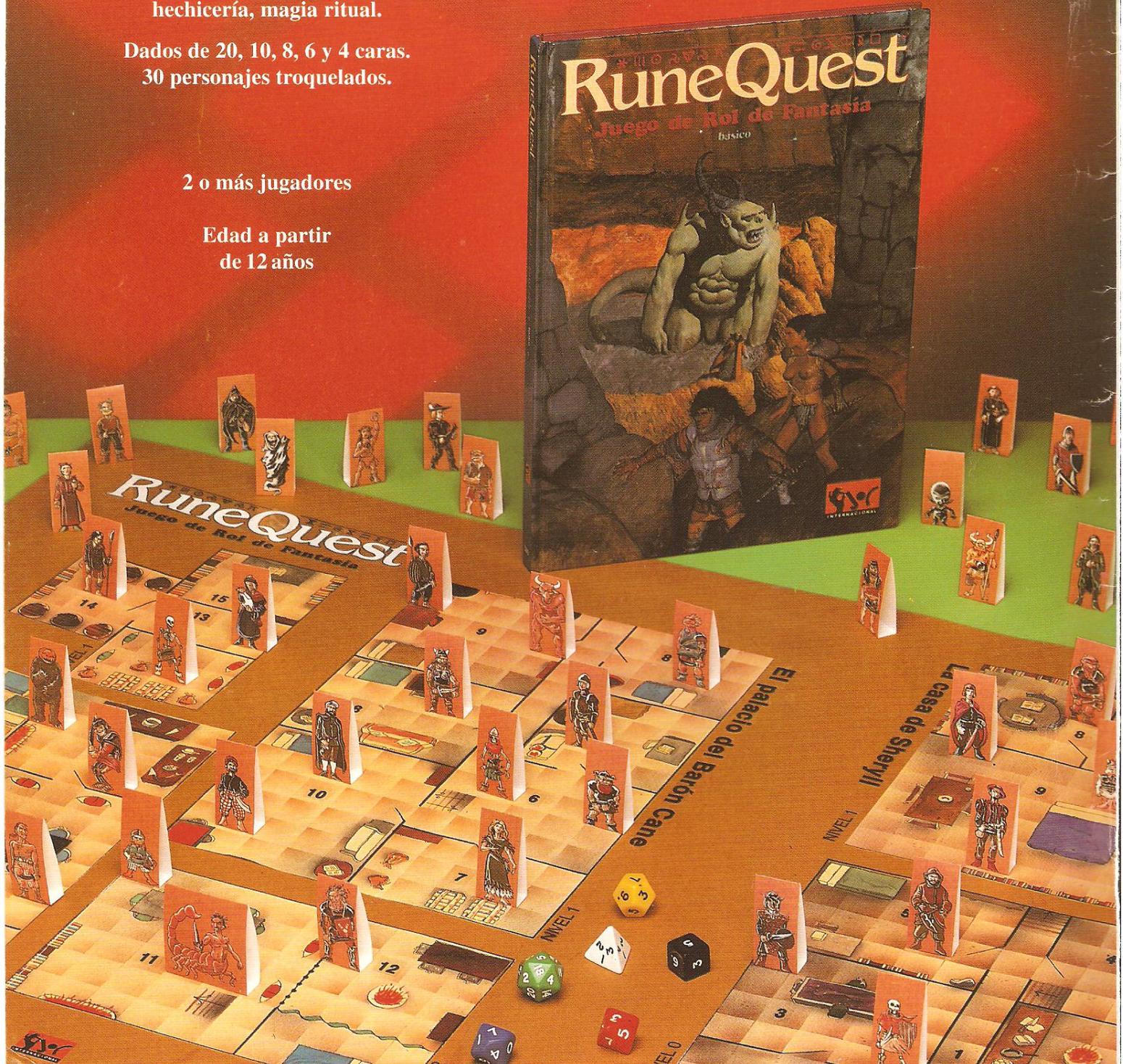
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir
de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.



RuneQuest es una marca creada y desarrollada por Chaosium Inc. © 1978, 1979, 1980, 1984, 1987.

JOC INTERNACIONAL, 1992.
Con licencia de The Avalon Hill Game Co.

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre

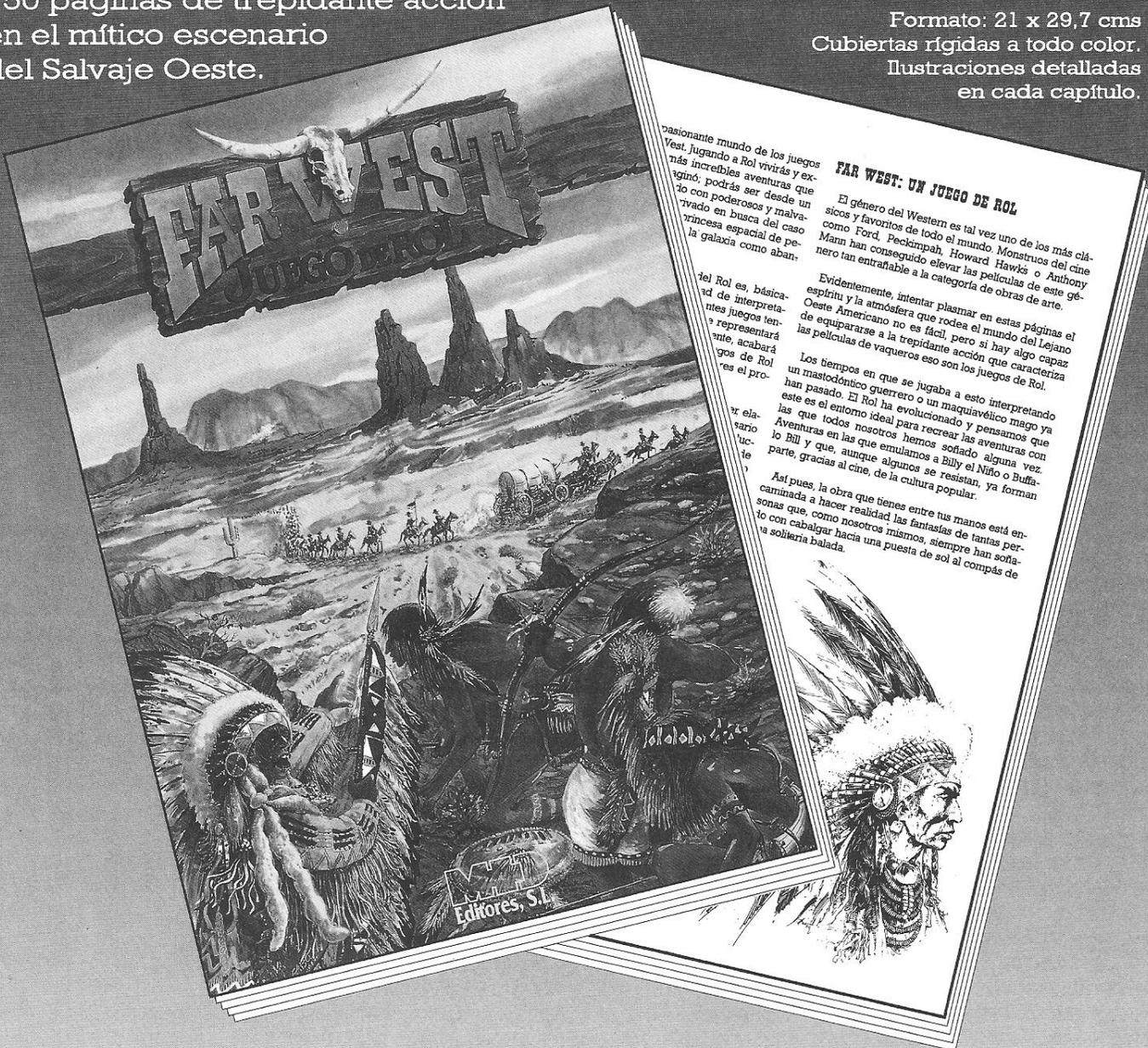


FAR WEST

EL JUEGO DE ROL MAS BUSCADO DEL OESTE

150 páginas de trepidante acción en el mítico escenario del Salvaje Oeste.

Formato: 21 x 29,7 cms
Cubiertas rígidas a todo color.
Ilustraciones detalladas en cada capítulo.



El fascinante mundo de los juegos de rol. Jugando a Rol vivirás y experimentarás increíbles aventuras que podrás ser desde un héroe con poderosos y malvados poderes, un príncipe espacial de primera galaxia como aban-

FAR WEST: UN JUEGO DE ROL

El género del Western es tal vez uno de los más clásicos y favoritos de todo el mundo. Monstruos del cine como Ford, Peckinpah, Howard Hawks o Anthony Mann han conseguido elevar las películas de este género tan entrañable a la categoría de obras de arte.

Evidentemente, intentar plasmar en estas páginas el espíritu y la atmósfera que rodea el mundo del Lejano Oeste Americano no es fácil, pero si hay algo capaz de equipararse a la trepidante acción que caracteriza las películas de vaqueros eso son los juegos de rol.

Los tiempos en que se jugaba a esto interpretando un mastodóntico guerrero o un maquiavélico mago ya han pasado. El Rol ha evolucionado y pensamos que este es el entorno ideal para recrear las aventuras que todos nosotros hemos soñado alguna vez. Aventuras en las que emulamos a Billy el Niño o Bufalo Bill y que, aunque algunos se resistan, ya forman parte, gracias al cine, de la cultura popular.

Así pues, la obra que tienes entre tus manos está encaminada a hacer realidad las fantasías de tantas personas que, como nosotros mismos, siempre han soñado con cabalgar hacia una puesta de sol al compás de una solitaria balada.

- 20 tipos de aventureros diferentes.
- Más de 50 armas de la época.
- Sistema de combate innovador y eficaz.
- Descripción de más de 50 tribus indias.
- 23 tipos de PNJ's pregenerados.

- Cuadernillo adicional para el Personaje.
- Aventuras diseñadas para jugar inmediatamente.
- Mapas geográficos, cronología de hechos históricos, personajes míticos reales con datos de juego, filmografía recomendada, lista de equipo con los precios de la época...

HAZTE CON ÉL EN TU TIENDA,
LIBRERÍA ESPECIALIZADA O
O SOLICITÁNDOLO CONTRA REEMBOLSO A:

M+D
Editores, S.L.

M+D EDITORES
Plaza de las Cortes, 4
TELF. 429 83 09 • FAX. 429 01 54
28014 MADRID

S

UMARIO

Lider 32
Diciembre 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: Alejo Cuervo, Pepe López Jara, Lluís Salvador, Miguel Aceytuno, Ignacio Bilbao, Eduardo Villalobos y Luis González, David Revetllat i Barba, Carlos Mesa y Los Hechiceros de las Montañas de Fuego.
Edita: EDILUDIC
 Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà Planas -tesorera-, M^a. Asunción Vilà Planas -secretaria-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez -vocal-.
Redacción, administración y publicidad:
 Mallorca, 339, 3^a 2^a - 08037 Barcelona
 Tel. (93) 257 73 34
Composición y maqueta: Edilúmia, 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-8358-86
 Tirada: 7.000 ejemplares
 N^o. de suscriptores: 1530

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

Clash of Arms es un juego de TFP Games; Viking's Raiders y Dark Blades son juegos de Eurogames; La Llamada de Cthulhu y Pendragón están editados por Joe Internacional bajo licencia de Chaosium; Paranoia está editado por Joe Internacional bajo licencia de West End Games; Aquelarre y Oráculo son juegos de Joe Internacional.

E	l Estado de la Afición	6	
	Clubs	6	
	Comunikado	7	
	Novedades	8	
	Actividades	10	
	Desafíos y Mercadillo	12	
	Cómic	13	
	16 ^o Campeonato Mundial de Othello	14	
	Ranking	15	

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

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

S	ilencio, se juega	20	
	La Batalla de Eylau	20	
	¡Invasión!	26	

D	ossier	27	
	El Rey que fue y será	28	
	Pendragón, Cabeza de Dragón	32	
	El lenguaje de los blasones	37	

L	a voz de su máster	40	
	La ley de Los Angeles descarnados de la noche	40	
	Oráculo, el juego de los Clásicos	42	
	Los Seis Mandamientos del máster marchoso y con salero	44	

M	ódulos	46	
	Paranoia	46	
	Aquelarre	54	
	La Llamada de Cthulhu	58	
	Killer	63	

EL ESTADO DE LA AFICION

Draken de Sagunto

Después de mucho tiempo intentándolo, por fin ha visto la luz este nuevo club de juegos valenciano dedicado al rol y la estrategia, y a la ludomanía en general. El club empezó a funcionar a finales de junio, pero ya a principios del siguiente mes hicieron una exposición para presentarse ante los aficionados. Si te interesa los puedes encontrar en: Casa de la Juventud, 1º; c/ Albalat 1, 46500 Sagunto (Valencia).

Los Innombrables del Rol

Club madrileño principalmente dedicado al rol que, aunque se da a conocer en nuestra revista, no está abierto a nuevos fichajes. Por falta de espacio no pueden admitir a más miembros pero están muy interesados en intercambiar con otros clubs información y sobre todo módulos (especialmente de *La Llamada de Cthulhu*). Su dirección es: Raúl Gorbea c/ Ferraz 84, 2º Dcha., 28008 Madrid.



La Cofradía de Supervivientes de Solaris Siete

Club de largo nombre que se mueve por la capital española, donde juega al rol, al wargame y organiza actividades. El club está formado por unos 70 miembros, a los que podrás conocer en las próximas Jornadas de Juegos de



Rol que organizarán estas navidades (suponemos que en su local, ya que no especifican más).

También disponen de su propio juego de rol, *Juego de Rol Transtemporal* del que te pueden informar si te pones en contacto con ellos en: Concejalía de Juventud, c/ Los Quicos s/n. Las Rozas de Madrid, 28230 Madrid.

El Terror del Señor Oscuro

Club formado actualmente por seis componentes que llevan cerca de dos años viciados con esto del rol. Su deseo es juntarse con otros grupos de Getafe para así formar un club mayor y disponer de gran variedad de material, másters y jugadores. El único requisito para ingresar en el club es tener entre 16 y 20 años y ser de Getafe. Su dirección provisional es: c/ Mármol 10, Sector III (Nuevo Hogar). Getafe 28905 (Madrid).

Máscara de Madrid

Este joven grupo de jugadores madrileños, entre 12 y 15 años, se confiesan unos alucinados del rol, especialmente de *Aquelarre*. Otro de sus pasatiempos es organizar partidas de *Killer* por Aluche, el barrio donde viven la mayoría de sus miembros. Cualquier persona que resida en Madrid puede ingresar en el club si quiere, y a los de fuera de esta ciudad les brindan su ayuda para fundar sedes de *Máscara* en otras ciudades españolas. Su dirección es: Ignacio Sánchez Aranda, c/ Templeque 81, 5º D. Madrid 28024.



Club sin nombre

Este club se creó a principios de año en Figueres, pero inexplícitamente siguen sin nombre. Gracias al Albergue Juvenil, que

les ha cedido un local, pueden desarrollar su afición con comodidad. Este grupo de jugadores tiene previsto realizar el próximo mes de mayo sus Primeras Jornadas Lúdicas, pero de momento no se pueden dar detalles sobre la noticia, más adelante es de suponer que nos llegue más información. Si tú también quieres más información su sede provisional se encuentra en: Llibreria Llegim (Angels), c/ Concepció 11. 17600 Figueres (Girona).

Groonan rol club

Este club de Las Arenas, bautizado con el nombre del popular personaje de los cómics de Sergio Aragonés, llega hasta nuestras páginas para ponerse en contacto con otras asociaciones y jugadores e intercambiar módulos y otra clase de material. Por cierto, aquí me gustaría recordaros que nosotros también estamos interesados en vuestro material (de todos vosotros), y si consideráis que tenéis un buen módulo (se entiende también que hablamos de ayudas de juego, escenarios, etc) en las manos podéis enviarlo a LÍDER, tan sólo tenéis que seguir mínimamente las indicaciones del Orco Francis en cuestión de colaboraciones. Nosotros estaremos encantados de publicarlo si nos gusta. Para tener más información de este club: Jon Pérez Beascochea, c/ Negubide 51a, 4º B. Las Arenas, Vizcaya.

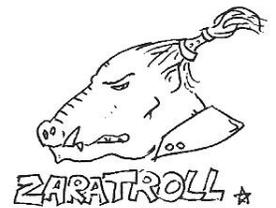


Los Paranoicos de Cthulhu

La verdad es que no estoy seguro de si el nombre de este club es una errata a la hora de escribir la carta o el nombre del infame Cthulhu es pronunciado por un tartamudo paranoico. Ya me sacaréis de dudas. Como es de

suponer el juego favorito no es otro que *La Llamada de Cthulhu*, aunque acompañado de otros muchos (todos ellos de rol). Si quieres contactar con ellos: Carlos Antonio Pedreira Freire, c/ José Luis Pérez Cepeda 5-7, 6º A. 15004 La Coruña. Respecto a la pregunta que haces en tu carta, lo mejor es que entres en contacto con los editores del juego, ya sea por carta o telefónicamente.

Zaratroll, Club Maño de Juegos de Rol



De entrada gracias por los vales, Francis te agradece que alivies su sed, y al Tío no le gusta soltar ni un duro a la hora de tocarse los pelos, así que fantástico, pero ya les explicarás como se hacen efectivos los mismos. El club no piensa en estos momentos ampliar su plantilla, pero sí quiere presentarse ante la afición. Si queréis saber más: Carlos Terol Martínez, Av. San José 62, 3º F. Zaragoza.

Nameless Club

Nuevo club localizado en Pozuelo que tiene su local en el centro cultural "El Foro" en la Av. Juan XXIII s/n. Integrado por veinte personas su objetivo es formar una asociación que permita a los jóvenes de Pozuelo jugar a rol y tener contactos con otros clubs. Sus preferencias se reparten entre el rol, temáticos y wargames, aunque claramente decantados hacia los primeros. Más información en: Daniel Fernández-Gavilán Alvarez, c/ Majuelo 7. Pozuelo 28224 (Madrid).





Fantasy Compendium de Marbella

Aunque el club se da a conocer en nuestra revista ahora, lleva ya casi dos años funcionando. Los miembros de esta agrupación tienen entre 16 y 19 años y se dedican exclusivamente al rol, con excepción de uno de ellos interesado también en el wargame por correo. Tienen la idea, buena idea, de reunir a todos los clubs y grupos de juego de Marbella en una asociación de jugadores por lo que desean contactar con todos aquellos interesados en llevar adelante el proyecto. Respecto a aumentar el número de sus componentes, es poco menos que imposible por cuestiones de espacio. Si quieres enterarte de más: Av. Carlos Mackintosh Ed. Puerta del Mar Bl. A Oficina 8. 29600 Marbella (Málaga).



Arioch cambia de domicilio

Este club errante parece haber encontrado su lugar ideal en el nuevo local que tienen en c/ Reina M^a Cristina 42, 1^o de Palma de Mallorca. Según ellos mismos describen el local satisface perfectamente sus deseos: grande, luminoso, sin vecinos y en el centro de la ciudad.

Tuatha de Danann

Aparición de un nuevo club en Pontevedra que juega a todo el rol que cae en sus manos. Aunque de momento no tienen local, están en su búsqueda. Si te interesa puedes hablar con ellos en el (986) 855777 (pregunta por Moncho) o escribir a: c/ Alameda 8, 3^o B. 36002 Pontevedra.



Slaine de Figueres



Formado por una decena de jugadores, no acepta nuevas altas por el eterno problema del espacio. Confiesan que lo suyo es el rol, aunque también juegan a wargames y temáticos, o gustan de las figuras y su pintado. Están interesados en contactar con otros clubs

de España (especialmente con el *Club Ultimo Hogar*), para intercambiar módulos, información o sencillamente para reunirse y charlar. Eduard Martinell Vidal, Firal n^o 2 esc. A, 1^o 1^a. Figueres (Girona).

Nemesis de Zamora

Interesante carta desde Zamora con anécdotas de juego incluidas (esto nos hace pensar en la posibilidad de incluir algún tipo de minisección al respecto). Se dedican a casi todos los juegos de rol escritos en castellano y a algunos

RECORRE LOS SENDEROS DE LA MAGIA Y DE LA TECNOLOGIA. EMPUNA TU ESPADA Y ROBA UN TESORO. REBELATE CONTRA EL LADO OSCURO.



COMUNIKADO

32

Lo prometido es deuda, por lo que aquí está la portada en color. Esperemos que la tierna escena de los niños jugando a ser caballeros del Rey Arturo os conmueva. Tierna y navideña anticipación de lo que puede pasar cuando los Reyes Magos se equivocan de regalo.

Hace un par de semanas, en los periódicos aparecía la noticia anecdótica de una mujer que recibía una postal que una amiga le envió hace 35 años. "En correos se puede despistar algo, señora, pero nada se pierde" - le dijo el cartero al entregarle el sobre. Os cuento esto porque a nosotros nos acaba de ocurrir algo parecido, al recibir una carta que nos envió la gente de la Asociación Juvenil "¿Podemos con ellos?", de Vilanova y la Geltrú. Para hacer menos de 30 Km, el sobre ha tardado siete meses. La pena es que en él nos incluían la respuesta de sus veinte asociados a la encuesta que publicamos en LIDER 26 y 27. Sentimos no haber podido contar con vosotros para la estadística pero, no lo dudéis, hemos tomado igualmente nota de vuestras sugerencias.

En este número, como en anteriores ocasiones, queremos incitaros a la lectura. A esto, además de la sección de nuestro fiel bibliotecario, dedicamos el artículo principal del dossier. Destaca también la crónica de la Batalla de Eyleau de la pluma del mismísimo General Bennigsen, así como la sección de módulos. Hacía tiempo que no os obsequiábamos con cuatro módulos en un número, pero éste no deja de ser algo especial.

Feliz Navidad. Sed buenos.

La Redacción

aún sin traducir. En juegos de tablero sus favoritos son *Blood Bowl*, *Battletech* y *Car Wars*. Se ponen en contacto con la afición para ofrecerse al intercambio de material lúdico y, esta vez sí, para abrir sus puertas a nuevos integrantes. Si te interesa date una vuelta por la calle Traviesa 14 bis, a partir de las cinco, donde está su local. Su otra dirección es: c/ Santa Teresa 22, 2º A. 49004. En su carta nos hacen una aclaración sobre el contencioso que parece existir contra otro club de aquella ciudad, *Los Irreductibles*, pero nos parece mejor no publicar esa parte del escrito. Creemos que sólo produciría una inútil polémica. Seguro que nos comprendéis.

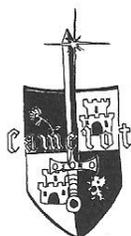
Clan Tuk

Club de rol de la localidad gaditana de Rota formado por 9 chicos con edades comprendidas entre los 14 y los 18 años. No disponen de local propio pero se las arreglan bien jugando en las distintas casas de sus miembros. Algunos de sus componentes ya son veteranos pero lo que ellos quieren es animar a la gente a participar en el mundo del rol. También querían contactar con otros clubs de toda España. Si a vosotros os interesa: Jesús Santaella Pizones, c/ Arguelles 28. 11520 Rota (Cádiz).



Camelot de Albacete

Dedicados al rol y los temáticos, y con un fanzine propio que lleva su mismo nombre, *Camelot* está abierto a todos los que quieran engrosar sus filas. Sus juegos favoritos son *Stormbringer*, *Príncipe Valiente*, y una larga



lista rolera, sin olvidar temáticos como *Blood Bowl* o *Battletech*. Para ello puedes escribir a: Raúl David Cruz Martínez, c/ León 12, Bjos. Albacete.

NOVEDADES



Ya te lo adelantábamos en el anterior número, pero ahora podemos hablarte un poco más sobre esta nueva edición de *Runequest* que ya ha puesto en las tiendas *Joc Internacional*. Dejando de lado la evidente ventaja que supone la comodidad de tener una caja donde guardar el libro, la principal novedad está en la inclusión de personajes troquelados. La caja contiene treinta personajes que pueden ser usados para mejorar el aspecto de las partidas (no es lo mismo que utilizar figuras pero sí mucho más barato y sencillo para los que pintan con rodillo), siguiendo la tendencia de hacer ediciones listas para jugar (en el juego están incluidos los dados necesarios).

La otra novedad que presenta *Joc Internacional*, además de la salida de *Oráculo* tratada más adelante, es la presentación de *Aquelarre* y *Oráculo* en versión catalana. La puesta de largo será el segundo o tercer sábado de diciembre en la Casa del Mig.

Dagorlad, una nueva aventura para El Señor de los Anillos

Nuevo suplemento que se une a la larga lista ya editada por *Joc Internacional* para uno de sus juegos estrella, *El Señor de los Anillos*. *Dagorlad y las ciénagas de los muertos* es un libro de 50 páginas con varias aventuras (totalmente independientes si así se desea) y numerosa y valiosa in-

Dagorlad y las ciénagas de los muertos



formación sobre las ciénagas orientales y la guardia de la hechicera Miruimor. Desde el clima, la fauna y la flora, hasta la política y los lugares de mayor interés de la región, quedan recogidos en el libro.

Nuevos juegos de 3W

Un par de novedades de esta marca, realmente prolífica, están ya en las estanterías de tu tienda más cercana. Se trata de *The Black Prince* y *Give me Liberty*. El primer juego está centrado en el conflicto europeo de los 100 años, ofreciéndote la recreación de las batallas de Crécy, Poitiers, Navarrete y Verneuil. Es un juego de dificultad media totalmente apropiado para desarrollarlo en solitario. La segunda novedad de 3W es *Give me Liberty*, un wargame ambientado en la Guerra de Independencia de los Estados Unidos. También son cuatro las batallas que te ofrece, con un nivel de dificultad similar a *The Black Prince*, pero algo menos agradable a la hora de jugar en solitario.

Nueva edición de Warhammer

Games Workshop tiene ya en las calles la reedición de este juego de gran aceptación. En la nueva caja, que contiene nada menos que 100 figuras de *Citadel*, se nota sobre todo un esfuerzo por reagrupar y ordenar las reglas, solucionando los problemas de dispersión que existían anteriormente. La presentación en tres libritos: *Warhammer*, *Army List* y *Bestiario*, hace más manejable el material. En el caso de la *Army List* se han introducido mejoras, así como la novedad de las reglas de artillería. También es destacable la inclusión de material de ayuda al juego, como edificios y casas para montar (en cartón duro), cartas de animales grandes para los que no tienen figuras (así se evita uno robarle los muñecos al her-

mano pequeño) y una guía de pintado. No se ha incluido el capítulo de magia que se espera esté en el mercado para diciembre. En conclusión, una versión para comprar y jugar.

Wargames en bolsa

Fresno Games es una casa dedicada sobre todo a la venta por correo, por lo que no es de extrañar el uso del plástico sustituyendo al cartón en sus juegos. La consecuencia suele ser un menor coste, que beneficia a los menos escrupulosos (o ahorrativos). La marca tiene tres novedades centradas en la Segunda Guerra Mundial, juegos de baja dificultad con unas reglas mínimas que se leen casi en un trayecto de metro. El primero de ellos es *Bastogne*, una nueva mirada a Las Ardenas, acompañado por *Kasserine* que retrata el conflicto en el Norte de África en febrero del 43, y *Defiant Holland*, simulación de la campaña del 40 que pensamos estaba aún sin explotar.

Sildavia, Juegos por Correo

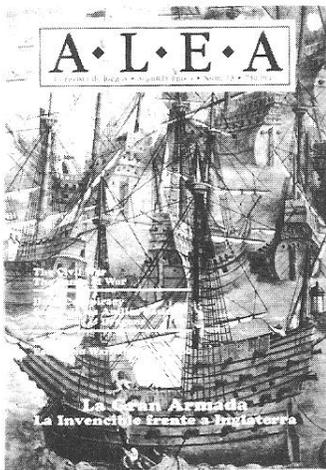
Interesante noticia para los amantes de esta modalidad lúdica. Hasta ahora los aficionados al juego con sellos se encontraban con un tremendo vacío, o elegían la opción de utilizar compañías extranjeras (principalmente inglesas) con el consiguiente problema del idioma y la distancia, o la de las diversas iniciativas que sacan adelante los aficionados, con mayor o menor fortuna, y en ocasiones sin continuidad. A partir de ahora tienen una opción más, *Sildavia*, una de las primeras compañías de Juegos por Correo de España. Para abrir el fuego han ideado *Virus*, un sencillo y a la vez interesante juego totalmente controlado por ordenador. La acción no se desarrolla en los espacios interestelares, ni en los ensangrentados campos de batalla, tampoco en los suburbios de una metrópoli, ni siquiera en una casa o en su lóbrego desván. *Virus* te lleva a un mundo microscópico, en el que eres un virus intentando reproducirte sin cesar hasta contaminar la totalidad del tejido celular de un orga-





nismo. Un interesante punto de partida. Para finales de año esta prevista la aparición de un segundo juego. *Libertad o Muerte*, ambientado en el campo de la ciencia ficción. Si estás interesado puedes contactar con *Sildavia* en las siguientes señas: José J. Chambó Bris, c/ Nou del Convent 43, 5º. 46680 Algemesi (Valencia).

Alea Color



Una reciente publicidad de *Alea* lanza esta pregunta: "¿Si juegas en color, por qué lees en blanco y negro?". Es por eso que en uno de esos "vermouts" que ningún profesional del gorreo nos solemos perder, le agradecí a Xavier Rutllán la publicidad que nos está haciendo, ya que como todos sabéis a partir de este número la portada de LIDER es a todo color. Pero, bromas aparte, justo es que reivindicuen esta nueva apuesta de presentación, mejorando la maquetación, la calidad del papel y ofreciendo pinceladas de color (amén de la publicidad) también en el interior de la revista, aunque ello, como es lógico, deba repercutir en el bolsillo del lector (750 pts en el ejemplar). En el nº 13 (¡vaya número han elegido para el cambio!) destacan artículos sobre *The Civil War*, *Sands of War*, una entrevista al editor de la versión española de *D&D* y una ayuda para dicho juego (objetos mágicos), rematado como siempre por el wargame encartado, en este caso *La Gran Armada* (la Invencible).

Guía de los Juegos de Rol

El día 7 de noviembre Ediciones Zinco presentó su número único de-



dicado al JdR (no pretende ser una revista periódica sino un monográfico, como otros que ha lanzado la editorial). Según palabras del director de publicaciones de Zinco, Luis Vigil, a los presentes en el acto "esta no es una revista para vosotros", si no que se pretende con ella presentar lo que es el juego de rol a un público que lo desconoce y, como no, abrir mercado para su juego, AD&D, como cabía esperar omnipresente en la Guía desde la portada hasta el último (perdón, penúltimo) de los artículos. Para ello, Paco Pepe Campos, coordinador del proyecto, ha contado

con colaboraciones de representantes "históricos" del sector, la mayoría de los cuales conoceréis por haber colaborado repetidamente en nuestra revista. Insisto, revista, aunque en esta Guía las escasas referencias que se hagan a LIDER sean como fanzine. En resumen, la *Guía de los Juegos de Rol*, aunque cumplirá con la muy sana labor de promocionar el rol a gran escala, ni va a aportar nada nuevo al jugador habitual, ni es de esperar que consiga convencer al totalmente ajeno al tema. Referencias a "las Tortugas Ninja, de verdad", no las de la película o las de los dibujos animados" (seguramente son las únicas que el lector profano conoce), o la repetida en dos artículos mención del juego de rol *Sandman* (invito a una cena a quien me venga con dos ejemplares del mismo; dudo que los haya en Barcelona), nos hacen pensar que a los amigos colaboradores se les ha olvidado a quien se estaban dirigiendo.

Una de romanos

También hay novedades de *GMT*. *SPQR* es una, un wargame que nos transporta hasta los tiempos de la República de Roma. Es un juego para 1 a 4 jugadores con una escala de 300-

TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



Príncipe de Vergara, 82
28006 MADRID

Todo en Rol, Estrategia, Temáticos, Figuras, etc.

1000 hombres, de complejidad media y apto para su uso en solitario. La caja del juego viene con cinco escenarios: Cynoscephalae, Zama, Cannae, Bagra-das y Beneventum. Pero también puedes conseguir la extensión que sólo encontrarás en Central de Jocs o pidiéndola directamente a fábrica. En este suplemento tienes tres batallas más: Diadochi, en la que podrás descubrir los entresijos de la guerra con elefantes, Raphia y Magnesia. No es este el único juego nuevo de GMT, también tienes *Artic Storm*, una verdadera novedad porque si no nos falla la memoria es el primer juego de la Guerra Ruso-Finlandesa de 1939-40 (hablamos de juego, no de escenario). Es de complejidad media para dos jugadores, pero con muchas posibilidades de ser disfrutado en solitario. La duración es de entre dos y cinco horas, con escala de División/Brigada.

Dimensiones peligrosas

Para la primavera del 93 se anuncia la publicación de *Dimensiones peligrosas*, en lo que significa la apuesta de la editorial *Timun Mas* por entrar en el reparto del pastel del rol. Lanzado por GDW este pasado mes de agosto, el juego es una verdadera novedad y se presenta con las credenciales de ser la más reciente creación de Gary Gygax, el "papá" de D&D y AD&D. Como el título ya deja entrever, se trata de un juego multiuniverso, del que de momento ha salido publicada una primera entrega para la ambientación (como no) medieval-fantástica. Este volumen, *Los Mitos*, se encuentra dividido en tres bloques, uno dedicado a las reglas básicas del juego, otro a la magia y un tercero donde se describe un planeta alternativo llamado Terra. Para el verano del 93 está previsto que GDW publique un segundo libro, *Unhallo-wood* (probablemente traducido como *Los Execrables*), de ambientación de horror. La traducción y la dirección de la colección corre a cargo de Pepe López Jara (fundador y primer redactor jefe de esta revista y traductor de *El Señor de los Anillos*) lo que, además de ser una garantía, nos hace esperar que seremos (y seréis) puntualmente informados de toda novedad al respecto.

Atmosfear

Con una gran campaña publicitaria ha hecho entrada este juego en las tiendas de la mano de *Borrás*. Se trata de un juego de circuito (partiendo de la priera casilla tienes que llegar hasta el final del tablero) apoyado con una serie de cartas que influyen en tu devenir y en el de tus adversarios (eufemismo de hacer la puñeta). Todo esto

parece bastante visto, pero la originalidad de *Atmosfear* radica en que el juego está apoyado por un video que interactúa con lo que te pasa sobre el tablero. La partida tiene un tiempo limitado en el que hay que conseguir llegar hasta el final, sino has sido derrotado por el juego. *Atmosfear* viene con la credencial de haber pegado muy fuerte en Inglaterra y con ganas de convertirse en el juego-regalo de las navidades. Habrá que saber si se editan nuevos videos, sino parece bastante limitado el disfrute del juego.

Carnet de "Amigo" de Joc Internacional

La vida es bella llevando plásticos en la cartera. Así piensa también la gente de *Joc Internacional* que ha lanzado una iniciativa original creando un carnet de *Club de Amigos de Joc Internacional* que recibirán todos los suscriptores de nuestra revista, así como otros elementos del mundo del juego (está previsto que todo el mundo la reciba entre diciembre y enero del año próximo). Aún se le están dando vueltas a las diversas utilidades que el carnet tendrá, pero de momento te adelantamos una más que agradable en el plano gastronómico. Si un día de estos te sientes con ganas de paladear una buena comida o cena, estás por Barcelona y eres poseedor del carnet, te puedes acercar al restaurante "El Recó d'en Freixa", en la calle San Elías 22. Además de saborear el arte culinario de este establecimiento distinguido con una estrella *Michelin* y 7,5 puntos en la *guía BMW*, serás obsequiado con una botella de cava brut o de vino al mostrar tu plástico.

ACTIVIDADES

Primer Campeonato de Juegos de Rol de La Coruña

Los pasados 25, 26 y 27 de septiembre se celebró en la capital gallega el *Primer Campeonato de Juegos de Rol de La Coruña* que, como ya viene siendo habitual últimamente en este tipo de encuentros, resultó un alentador éxito. Detrás de esta iniciativa se encuentra el club coruñés *Legend* que corrió con la parte organizativa respaldado por colaboradores como el *Centro Social Sagrada Familia*, *Club Excalibur* y *Club Graal*. También hay que destacar la ayuda prestada por la larga lista de patrocinadores: *Ayuntamiento de La Coruña*, *Joc Internacional*, *Ludotecnia*, *Diseños Orbitales*, *Bazar*



Freijido, *Librería Couceiro*, *Librería Molist*, *Coca-Cola S.A.*, *El Corte Inglés* y *Centro Comercial Cuatro Caminos*.

Desde el momento en que la idea surgió hasta la clausura del campeonato han sido muchos los problemas con los que *Legend* se ha tenido que enfrentar, una situación que por desgracia parece que siempre se repite y repetirá cuando un grupo de personas intenta sacar adelante con su ilusión algún proyecto. Pero al final los meses de trabajo y paciencia se plasmaron el día 25 con una feliz inauguración a la que asistieron los inscritos en los cinco torneos oficiales así como numerosos espec-

tadores. Más de 500 personas pasaron durante el fin de semana por el Centro Social SAFA para disfrutar de sus juegos o curiosarse un poco, superando las expectativas y obligando a los organizadores a un nuevo esfuerzo. Nada menos que 27 directores de juego fueron necesarios para las eliminatorias y finales de *AD&D*, *Mutantes en la Sombra*, *Third Reich*, *La Llamada de Cthulhu* y *El Señor de los Anillos*, cifra lógica si se considera que fueron 144 personas que totalizaron 198 inscripciones, con jugadores venidos de todos los rincones de Galicia e incluso de otros lugares como Madrid, Asturias o



Legend



Primer Campeonato de Juegos de Rol de La Coruña

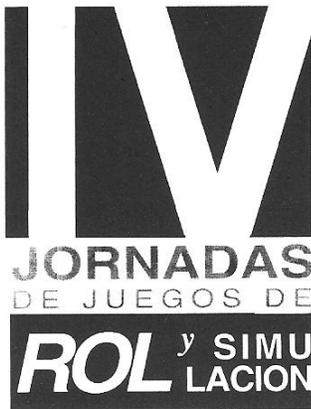


Días 25, 26 y 27 Sept.
Centro Social SAFA
C/Sagrada Familia 26

Zaragoza. Como es de suponer la gente lo pasó en grande y hubieron numerosas anécdotas. En la semifinal de *MERP*, en la que participaban 24 jugadores en una misma partida, se registró una mortandad de PJs realmente fuera de lo común. ¡La totalidad de los jugadores murieron! Hay que aclarar que la muerte del personaje no significaba no pasar a la siguiente ronda o ganar el torneo. También se realizaron actividades de otro tipo como proyecciones de cine, rol en vivo y un coloquio sobre los juegos de rol abierto a la participación de todo el mundo.

Para los organizadores el campeonato ha supuesto una inyección de moral tremenda y una demostración de que en Galicia hay afición suficiente para llevar a cabo proyectos de este tipo o incluso más ambiciosos, idea que posiblemente se plasmará en el proyecto de realizar una Megaconvención en septiembre de 1993.

Octubre lúdico



Un otoño muy juguetón el de este año. En el norte, concretamente en Santander se llevaron a cabo las *IV Jornadas de Juegos de Rol y Simulación*, un encuentro que ya empieza a ser una sana costumbre para los jugadores cántabros. Detrás de esta cita están los hiperactivos clubs *Los prolapos de Nyarlathotep*, *Perros de Tilforst* y *Troll Heros*, que sin duda se pueden apuntar un buen porcentaje de que el rol y la simulación esté dando fuerte por esa parte de la geografía española. Las Jornadas que se celebraron entre el 14 y el 17 de octubre además de contar con las habituales partidas, tuvo otras actividades como un homenaje a Tolkien en el centenario de su nacimiento, talleres de pintado de figuras, proyección de películas fantásticas y de ciencia ficción, debates y mesas redondas, una apasionante liga de *Blood Bowl*, y un rol en vivo que se desarrolló a lo largo del último día. La organización de las Jornadas contó con la colaboración de *Caja Cantabria*, *Hobby Models*, *Ludotecnia*, *Diseños Orbitales*, *Joc Internacional*, *Ediciones Zinco* y *All Stars*.

DIAS DE ROL

1º ENCUENTROS DE ROL EN ANDALUCIA

Días 2, 3 y 4 de Octubre
en el Centro de Actividades Comunitarias del Albayzín.
Plaza Allatar, s/n.

Pero en el sur de la península también se han movido los aficionados durante este pasado mes de octubre. La gente de *Dark Sorcerer* (oficialmente conocidos como *Grupo Juvenil Granada*) organizaron durante los días 2, 3 y 4 de octubre los *Primeros Encuentros de Rol en Andalucía* en el Centro de Actividades Comunitarias del Albayzín, en la capital granadina. Las actividades de las jornadas tuvieron tres vertientes diferentes. Por un lado estaban las más lúdicas, en las que se jugó a diferentes roles como *MERP*, *Star Wars*, *Runequest*, *Stormbringer*, etc, en segundo lugar las proyecciones de cine; y por último las mesas redondas con temas que afectan al mundo del juego de rol. Un interesante nuevo frente de

actividades en el que colaboraron las siguientes entidades: *Consejería de Asuntos Sociales de la Junta de Andalucía*, *Ayuntamiento de Granada*, *AA.VV. Camino de Ronda*, *L.E.E.C.P.*, *Asociación AJASCE*, *Asociación ALCOJA*, *Librería Joven Flash*, *Librería Teorema* y *Filatren Hobbies*.

Por cierto, suponemos que el título dado a estas jornadas no es más que eso, un título, porque desde tierras andaluzas nos han llegado ecos de otro encuentro, las *II Jornadas de Cádiz*. En la capital gaditana se reunieron 700 personas, cifra que en proporción con la población de aquella ciudad las sitúa en un lugar de privilegio

Rol en Vivo en Barcelona

1. ROL EN VIU



LA LLAMADA DE CTHULHU

Los roles en vivo no son sólo para el verano. El club *Sturmtruppen* se ha propuesto sacar a la gente de sus casas este diciembre para que vivan una aventura de ciencia ficción. Aunque la fecha no está aún fijada (se supone que será la segunda semana de diciembre), desde el uno de diciembre puedes inscribirte para participar en *Alien 4*, *La Tierra en peligro* por tan sólo 200 pesetas (comida incluida) en el *Centre Cívic Sant Martí de Provençals*, calle Selva de Mar 215. El juego seguirá a la mecánica de *Killer* y se desarrollará entre las diez de la mañana y las ocho de la tarde. Pero éste no es el único rol en vivo puesto en escena últimamente en Barcelona, la gente del *Centre Cívic Pati Llimona* organizó el pasado día 7 de noviembre un apasionante juego basado en *La Llamada de Cthulhu*.

Segones Jornades de Joc de Rol a Girona

Entre el 23 y el 25 de octubre pasado se celebraron en el *Centre Cívic de Sant Narcís* la segunda edición de estas

JOCS DE ROL

2es. Jornades de Joc de Rol a Girona

del 23 al 24 d'octubre de 1992
Lloc: Centre Cívic Sant Narcís

jornadas que organiza el club *Sàtir* de Girona. El acontecimiento estaba patrocinado por el ayuntamiento de la ciudad y contaba con la colaboración de *Alfil*, *Diseños Orbitales*, *Joc Internacional*, *Librería Sant Jordi* y *Zeppelin*. Además de las partidas se celebraron dos concursos, de figuras y de módulos, así como cuatro interesantes exposiciones: la Guerra de Sucesión Española en Cataluña, la Batalla de Bailén, dibujos artísticos sobre el rol y posters de juegos de rol. La asistencia de público superó a la de la anterior edición, debido al éxito de ésta y a la mejor publicidad hecha al encuentro (aparecieron artículos en los periódicos locales). Es de esperar que los buenos resultados inciten a una tercera edición, asentando esta cita de los aficionados gerundenses.

Un poco de rumorología

Como más de uno se habrá dado cuenta, este año no han habido JESYR. En la ciudad de Barcelona se han celebrado jornadas en cada uno de los barrios pero nadie ha sido capaz de conseguir sacar adelante la principal cita lúdica anual, o al menos lo era antes. Nosotros andamos un poco escarmentados con este asunto y no nos atrevemos a abrir la boca después de las meteduras de pata cometidas al intentar informar sobre la edición fantasma del 92, pero un rumor ha llegado hasta la redacción y tenemos que compartirlo. Al parecer las próximas JESYR (93, no 92) tendrían lugar entre el 4 y el 11 de mayo en la Estació del Nord, un espacio de unos 5000 metros cuadrados bastante apropiado para un acontecimiento como éste. De todos modos tomad precauciones, igual se celebran en el comedor de mi casa cuando tire el sofá viejo. ●



DESAFIOS

Desearía contactar con grupos o personas que participen en cualquier tipo de Juego por Correspondencia, ya que estoy realizando un estudio a nivel peninsular de cuáles, dónde, y porqué se usan estos juegos. Si os ponéis en contacto conmigo os haré llegar una encuesta para que la rellenéis. Muchas gracias. Joan Carles Torrent Gañil, c/ Clerch i Nicolau 13. 17600 Figueres (Girona); tel: (972) 501773 de 21 a 23 horas.

Somos un par de aficionados al rol. Buscamos gente joven de Valencia o alrededores para formar un club. Estamos iniciados en *MERP* y *Star Wars*. Eliseo Soriano Casanova: c/ Maestro Rafael Giner 4, 46260 Alberique (Valencia).

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

Si eres de Sevilla y te gusta el rol o los wargames esto te interesa. Llama de 14:00 a 15:00 al (954) 4274828.

Me gustaría contactar con aficionados de *Warhammer 40.000* en Zaragoza, soy novato y querría que alguien me ayudara, aunque también sea un principiante. Llamame si te gusta el juego. Sólo Zaragoza capital y alrededores: c/ San Vicente de Paul 36, 1º Izq. 50001 Zaragoza, tel: (976) 391539.

Buscamos a gente que se quiera unir a nosotros para jugar una partida a algún juego de guerra, preferiblemente *NAC*. Carlos Jesús (956) 321253, c/ Beato Juan Grande 13 (bar El Ancla). 11403 Jerez de la Frontera (Cádiz).

Estamos intentando formar un club de rol en Murcia con vistas a armar bulla en la ciudad (léase: Fanzine en todos los kioscos, rol en vivo, Jornadas, etc). Jugamos a casi cualquier rol y estamos abiertos a otras cosas (abstenerse ocas y demás, por favor). Buscamos nuevos talentos para engrosar nuestras hordas. Pedro Silva Franco, Pl. Escultor Roque López 4, 5º C. 30008 Murcia, tel: (968) 240171.



MERCADILLO

Compro y cambio módulos y suplementos de *AD&D* primera edición y *D&D*. Interesados escribid a Rafael Limón Alcalde, c/ Ciaurriz 59. Mairena del Aljarafe 41929 (Sevilla).

Oferta. Perfecto estado: *Storm over Arnhem*, *Cry Havoc* + ampliación y *Siege*; *El Terror que vino de las estrellas*, *Los Hongos de Yuggoth*, *El Guardián de los Arcanos (LLdC)*, *DC Heroes RPG*, *Justice League Sourcebook*, *Batman Sourcebook*, *Deadley Fusion (S&B)*, *Countdown to Armageddon (S)*, *Come on Down (JLE)*, *Wheel of Destruction (B)*, *Watchmen who watch y Watchmen* II. También busco los números 33, 34, 35, 36, 38, 39, 42, 44, 45, 46, 47, 48 y 49 de la revista *Challenge*; 1 y 3 de *Megatraveller Journal* y *The Best of Traveller's Digest*. Originales o fotocopias. Intercambio material de *Megatraveller*. Llamad a Gustavo Díaz. (91) 3737864.

Compro originales o fotocopias de *LIDER* 1 Y 13, *Command* 1, 2, 3, 4, 5, 8 y 15. Buen precio. Pedro Nieto González. Monteleón 11, 1º inf. dcha. 28004 Madrid.

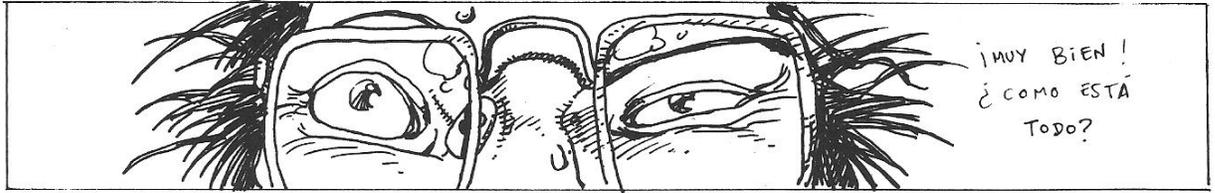
Vendo *Star Wars* y *La Guía de Star Wars*, en buen estado de conservación. Llama al (91) 6828018 y pregunta por Daniel o Raúl; o escribe a Daniel Pérez Espinosa, c/ Mármol 10. 28905 Getafe (Madrid).

Busco a gente que tenga o venda juegos de la marca *NAC*, preferiblemente los juegos *Trafalgar*, *Las Últimas Batallas de Napoleón*, *Camino de la Gloria*, *El Duelo de las Águilas*, *El Zorro del Desierto* y *Gibraltar*. También quisiera ponerme en contacto con el anunciante de la sección *Mercadillo* del *LIDER* 30 con teléfono (952) 347129. Carlos Jesús (956) 321253, c/ Beato Juan Grande 13 (Bar El Ancla). 11403 Jerez de la Frontera (Cádiz).

EL TIO TRASGO PRESENTA:

EL RETORNO DE PTHUTHU

UNA HISTORIA DE TERROR Y DIO POR A. MONTEYS



16º Campeonato del Mundo de Othello

- Definitivamente el mundo del juego en nuestro país está rompiendo los estrechos horizontes en los que parecía moverse, al menos desde la óptica de aquellos que se encuentran fuera de él. Una prueba palpable es que la actual edición del Campeonato del Mundo de Othello haya tenido lugar en Barcelona, dando un empujón a la afición por este juego y de paso a la de todos los demás.

por el Cabo Teyin

Este pasado mes de noviembre se ha celebrado en Barcelona la edición del 16º Campeonato del Mundo de Othello, un acontecimiento que para nosotros tiene una doble importancia. Por un lado está la evidente incidencia que el campeonato tiene sobre la afición en nuestro país por este ya clásico juego estratégico de tablero, potenciando su crecimiento y animando a todos aquellos a los que se les han quedado pequeños sus adversarios y tienen ganas de entrar en el mundo de la competición. Pero también da alas a instituciones, fabricantes, asociaciones, etc., a lanzarse a la organización de actividades que traspasen nuestras fronteras. Ha nadie se le escapa que las jornadas y encuentros que se realizan por toda España, a veces organizadas por gente muy joven y con medios muy limitados a su alcance, siempre se llenan de hordas de jugadores. Y eso está bien, pero para algunos sabe a poco. Que un campeonato mundial se haga aquí debería incitar a gente muy variada a formar federaciones o asociaciones nacionales de jugadores que puedan entrar en las estructuras internacionales.

Pues bien, dicho todo esto regresamos al tema en sí. El lugar elegido, como ya te hemos dicho más arriba, fue Barcelona, concretamente en los locales de la *Casa Golferrichs*. Entre el 4 y el 7 de noviembre se sucedieron las diferentes fases del campeonato organizado por *Projectes Lúdics* con la colaboración del *Ayuntamiento de Barcelona*, el

Centre d'Iniciatives i Recursos per al Joc "Casa del Mig" y, por supuesto, *DISET* (fabricante y distribuidor de *Othello* en España), que ha sabido bus-

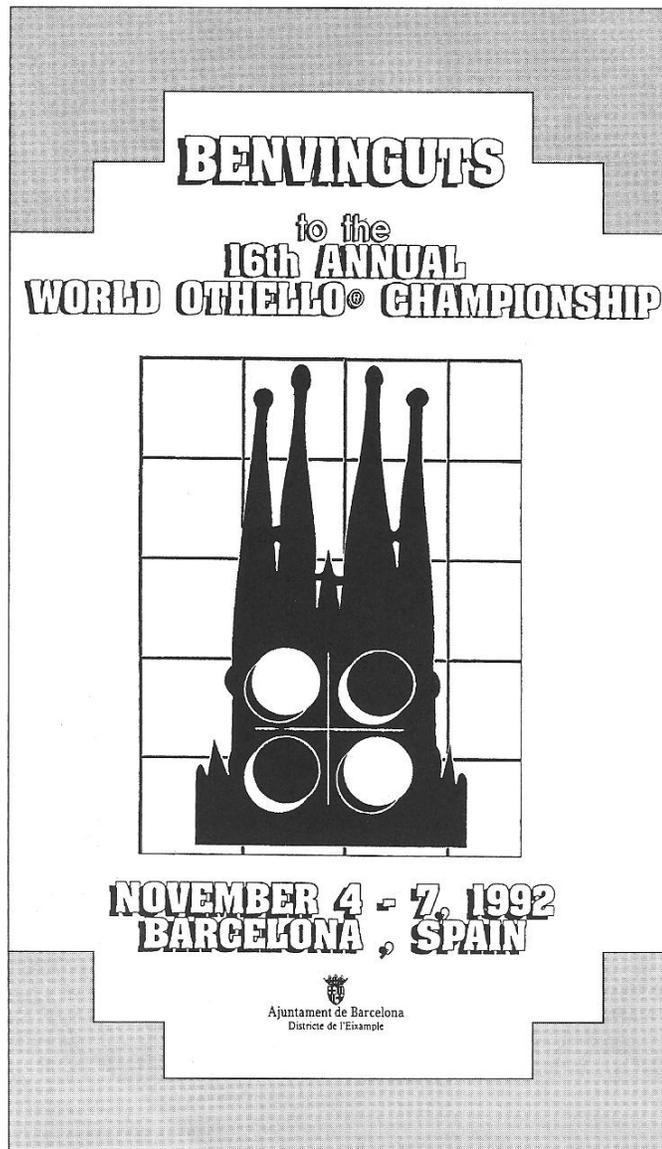
car un magnífico vehículo para promocionar y divulgar uno de sus juegos estrella. La labor de los organizadores y colaboradores se puede catalogar de

positiva, con una gran seriedad y perfecto desarrollo del campeonato, desde su acto inaugural hasta el final del mismo. Suponemos que todos los participantes debieron marchar con un buen sabor de boca, algunos más que otros, pero de eso seguro que no tenía culpa la organización sino la suerte o su propia habilidad en el juego.

Se rompió el pronóstico

Pero puede que desconozcas en que consiste el juego. El *Othello* es un juego de estrategia que nació en Japón en 1971 basándose en un juego inglés del siglo XIX. Se juega sobre un tablero con 64 casillas y con un número igual de fichas, blancas por un lado y por el otro negras. Cada jugador tiene uno de los dos colores, y la partida la ganará el que tenga más fichas de su color después de la última captura (cuando una ficha del adversario queda entre dos propias es capturada, cambiando de color). Es un juego de mecánica sencilla pero con un ilimitado número de posibilidades con lo que cada vez su complejidad es superior.

También era complejo para los participantes en el Campeonato llegar hasta la gran final. Una treintena de jugadores procedentes de 14 países distintos se dieron cita para dirimir quien es el mejor de entre ellos. En la lista de países participantes había alguno tan exótico como Madagascar, pero la auténtica novedad era la participación por primera vez de representantes españoles. El equipo español formado por Oscar Martínez,





Gerard Muntané y Benjamí Tous ha tenido el privilegio de hacer debutar a España en el campeonato, aunque es de esperar que la participación en estos torneos continúe.

A priori los favoritos para el triunfo eran los representantes de Japón, país que domina de forma insultante la historia de este campeonato. De las quince ediciones que se han llevado a cabo con anterioridad, catorce han sido ganadas por equipos de este país, tan sólo en una ocasión el triunfo se les escapó recayendo en el equipo representante de los Estados Unidos. Así pensaban los componentes del equipo representante de España, de los que dos de sus tres miembros abrían la competición enfrentándose a sendos japoneses.

Con este currículum a la espalda, todo hacía pensar en un nuevo triunfo nipón pero los pronósticos no se llegaron a cumplir. La 16ª edición del campeonato ha consagrado a los equipos europeos como los más destacados, acaparando los cinco primeros lugares en la clasificación por equipos (Inglaterra, Francia, Italia, Suecia y Dinamarca respectivamente) y copando las trece primeras posiciones en individual, con Marc Tastet de Francia como campeón mundial. Los japoneses tuvieron una más que discreta actuación, séptimos por equipos y con un noveno lugar (empate con ocho jugadores más) en la clasificación individual. Tampoco tuvieron excesiva suerte los representantes españoles que cerraron la clasificación por equipos y quedaron en los últimos lugares, sólo por delante de uno de los jugadores del equipo japonés. De todos modos lo importante en este primer campeonato con participación española era romper el fuego, y pocos imaginaban sorpresas demasiado grandes.

Esperemos que en la próxima edición del campeonato vuelva a haber representación española y que consiga escalar unos cuantos puestos en el ranking mundial del *Othello*. ♦

R

A

N

X

I

N

G

Este ranking corresponde al mes de septiembre de 1992. El ganador del sorteo del mes de septiembre fue José Alvarez Montillo de Madrid.

JUEGOS DE ROL

Juegos puntuados 65

1º	Rolemaster	1.952 +
2º	El Señor de los Anillos	1.825 =
3º	Star Wars	1.239 =
4º	Advanced Dungeons	936 -
5º	La Llamada de Cthulhu	715 -
6º	Runequest	610 =
7º	El Señor de los Anillos Básico	514 =
8º	Aquelarre	352 =
9º	Dungeons	346 +
10º	Stormbringer	290 +
11º	Twilight 2000	237 =
12º	Ars Magica	200 =
13º	Mutantes en la Sombra	149 =
14º	Cazafantasmas	144 -
15º	Cyberpunk	131 =
16º	Dark Conspiracy	92 =
17º	SpaceMaster	80 =
18º	James Bond 007	73 =
19º	Shadow World	61 =
20º	Shadowrun	46 +

JUEGOS TEMATICOS

Juegos puntuados 59

1º	Heroquest	587 =
2º	Cruzada Estelar	503 =
3º	Advanced Heroquest	292 =
4º	Space Hulk	207 +
5º	Warhammer 40.000	181 =
6º	Blood Bowl	160 =
7º	Civilization	127 -

8º	Battletech	127 -
9º	El Golpe	115 +
10º	Empires in Arms	90 =
11º	Warhammer Fantasy 2º Ed	86 +
12º	Talisman	80 -
13º	Circus Maximus	76 =
14º	Dungeonquest	74 =
15º	Diplomacy	63 =
16º	Blackbeard	56 -
17º	Fantasy Warriors	52 =
18º	Space Marine	52 =
19º	New World	41 =
20º	Car Wars	35 =

WARGAMES

Juegos puntuados 91

1º	SPQR	401 +
2º	Squad Leader	383 =
3º	Stalingrad Pocket	361 +
4º	Black Prince	315 +
5º	Crosbows and Cannons	301 +
6º	Sink the Bismarck	289 +
7º	Sands of War	267 =
8º	World in Flames	230 -
9º	Command Decision	195 =
10º	Arctic Storm	181 +
11º	Harpoon	152 =
12º	Flat Top	119 =
13º	Zitadelle	108 -
14º	Russian Campaign	83 =
15º	Thunderbolt Apache Leader	71 =
16º	Hornet Leader	67 +
17º	Battlefield Europa	60 =
18º	Salvo	50 +
19º	Alexander	42 -
20º	Chancellorsville	38 =

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

El precio de las bananas

Servidor bibliotecario lleva dando la murga a los lectores de esta revista desde hace ya bastante. Pese a ello, muy pocos de vosotros imagináis lo ingrata que resulta la tarea en cuestión... Por un lado, los responsables últimos de la publicación de estas páginas defienden –ignominiosamente– que el invento es deficitario y, con una excusa tan vulgar, no se dignan a ofrecer una mísera banana a cambio de mis desvelos. Por si fuera poco, las bibliotecas no parecen ser lugares muy concurridos de un tiempo a esta parte y el personal no se digna a comentar nada de lo que aquí se dice.

Bueno, casi nunca, que no hace mucho llegó a mis manos la segunda carta dirigida a esta sección...

por Alejo Cuervo

En realidad, como que de todo hay en la viña del señor, la carta en cuestión era un anónimo cabreadísimo que venía a decir, poco más o menos, que vuestro bibliotecario favorito estaba vendido al oro de Martínez Roca. Qué cosas.

Al mozo en cuestión se le había indigestado por completo mi artículo a propósito del centenario de **Tolkien**. Se quejaba de que en la lista de libros recomendados d.T. (después de Tolkien) no hubiera ningún libro de escritores tan maravillosos e innovadores como **Gary Gigax...**, uy, perdón, quería decir **Margaret Weiss** y **Tracy Hickman** (no le encontró la gracia a ciertas alusiones de mi artículo, por supuesto), **Orson Scott Card**, **C.J. Cherryh** y otros de similar “importancia”. Le parecía descarada la sobreabundancia de libros editados por Martínez Roca que figuraban en la lista, e igualmente indignante que el único libro de Timun Mas de la misma fuera, qué casualidad, **Terry Pratchett**, de quien hay mogollón de libros publicados en Martínez Roca. O también que un servidor recomiende una novela pésima como *Soldado de la niebla*, de **Gene Wolfe** (Martínez Roca, claro), en lugar de otra tan maravillosa como *La sombra del torturador*, del mismo autor pero publicada en Minotauro.

Aprovechando el particular, me voy a tomar la molestia de aclarar unas cuantas cosas para evitar malentendidos en el futuro:

- 1) No le veo el mérito literario a las novelas de la *Dragonlance* por ninguna parte. Personalmente, el hecho de que estén basadas en un maravilloso módulo de AD&D me la trae floja.
- 2) Sí, estoy en nómina de Martínez Roca.
- 3) Mis opiniones son más propias y no están a la venta.
- 4) Servidor es el director literario de las colecciones de SF y fantasía de Martínez Roca, ergo Martínez Roca publica lo que a mí me gusta. (No lo contrario, que sería que a mí me tenga que gustar lo que publicase Martínez Roca).
- 5) En el libro de **David Pringle** *Las cien mejores nove-*

las de fantasía (de próxima aparición en Minotauro) no se recomienda ninguna novela de Margaret Weiss y Tracy Hickman, Orson Scott Card (de quien yo recomiendo encarecidamente *Un planeta llamado Traición* y *La casa del canto*, versión corta) ni de C.J. Cherryh. Es decir: no hace falta estar vendido al oro de Martínez Roca para tener buen gusto.

- 6) *La sombra del torturador* es una excelente novela de ciencia ficción. *Soldado de la niebla* es una novela de fantasía y, según un servidor, por lo menos igual de apreciable que la anterior.

Y de momento lo dejo estar. Tan sólo espero que haya quedado claro, de una vez y para siempre, que *La biblioteca de Ankh-Morpork* no es una sección imparcial de crítica de libros, cosa que por lo demás no existe. Si me tomo la molestia de, como decía al principio, seguir dando la murga, es por el mismo motivo que me impulsó inicialmente a hacerlo: estaba un pelo harto de ver como las secciones de libros de las revistas del ramo se vendían, más o menos abiertamente, al oro de Timun Mas...

Porque... ¿alguien ha visto de un tiempo a esta parte el típico anuncio de Timun Mas en estas páginas?

Algo hay que reconocerles a los responsables de la revista: pese a que han perdido una publicidad que otras revistas de menor tirada sí tienen, esta sección sigue existiendo. Creo que les voy a perdonar las raciones de bananas que me deben...

Por cierto, para que no se diga que no he comentado ningún libro esta vez, aviso de que acaba de salir... sí, la séptima entrega de la serie del Mundodisco, *Pirómides*. Si alguien logra averiguar porqué se titula así la edición española, se le recompensará con un ejemplar de regalo. Las respuestas en sobre cerrado a esta redacción antes del 31 de diciembre.

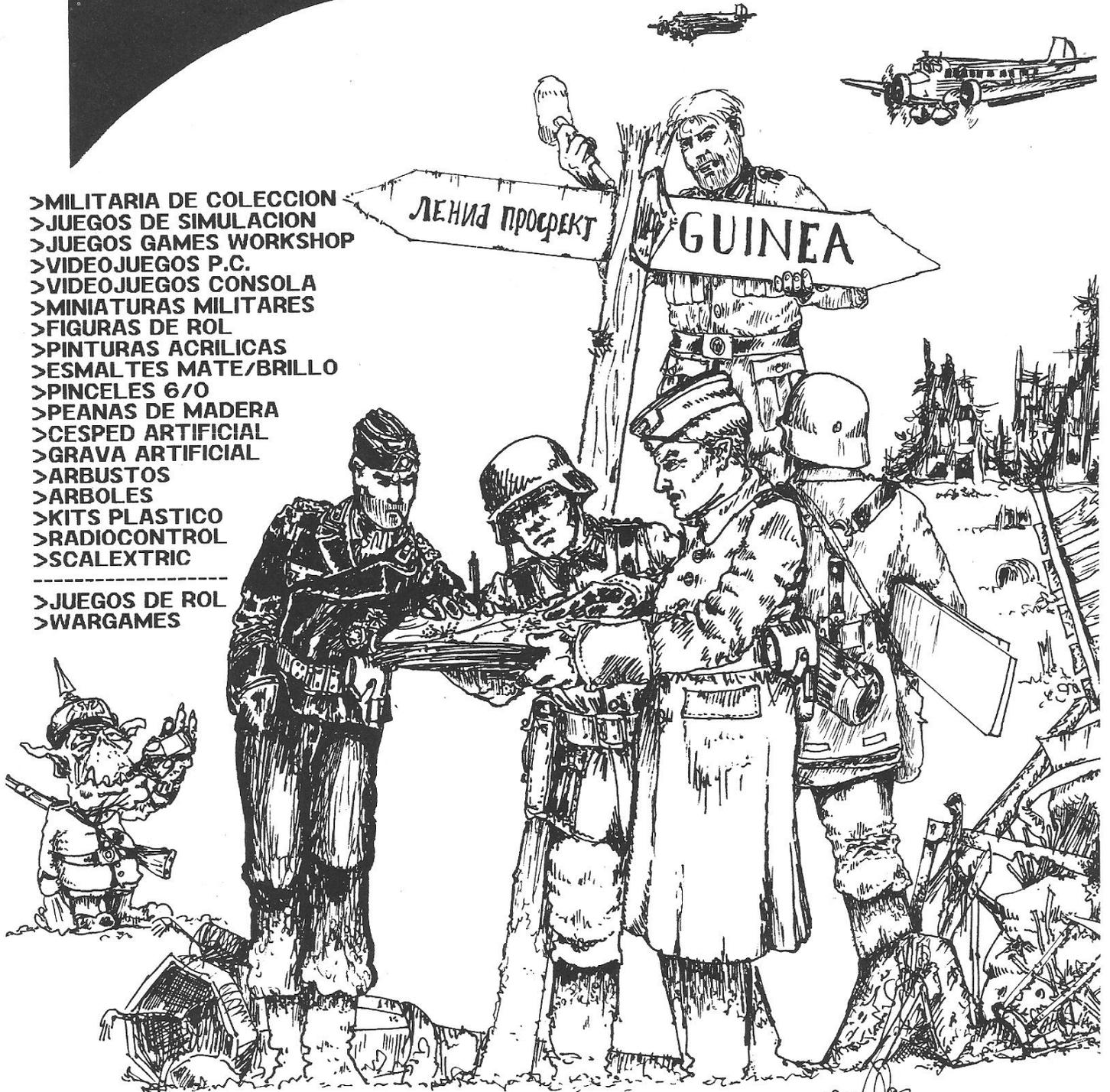
(Despedida y cierre: *Sintonía a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork. La Gran Pirámide y una dinastía milenaria de faraones como imagen de fondo.*) ●

GUINEA

HOBBIES

Auda. Basagoiti, 64. 48990-ALGORTA. VIZCAYA. / TFNO : 94-469 16 45

- > MILITARIA DE COLECCION
 - > JUEGOS DE SIMULACION
 - > JUEGOS GAMES WORKSHOP
 - > VIDEOJUEGOS P.C.
 - > VIDEOJUEGOS CONSOLA
 - > MINIATURAS MILITARES
 - > FIGURAS DE ROL
 - > PINTURAS ACRILICAS
 - > ESMALTES MATE/BRILLO
 - > PINCELES 6/0
 - > PEANAS DE MADERA
 - > CESPED ARTIFICIAL
 - > GRAVA ARTIFICIAL
 - > ARBUSTOS
 - > ARBOLES
 - > KITS PLASTICO
 - > RADIOCONTROL
 - > SCALEXTRIC
-
- > JUEGOS DE ROL
 - > WARGAMES



NUEVO CATALOGO GENERAL 1992
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

John

Pifiosos

Normalmente doy tribuna desde aquí a vuestras consultas, pero hoy voy a hacer una saludable excepción. A la redacción nos han ido llegando un buen número de cartas donde nos contáis anécdotas divertidas ocurridas durante el juego. Será por lo malos que somos los orcos, pero a mí las que más me hacen sonreír son las consumadas pifias. Más que nada, por imaginarme la cara de “tierra trágame” de los que las cometen. Así pues, hoy vamos de escenas graciosas y para ello, os dejo en manos de mi compañero más experto en cometerlas: el Capitán Damm.

Uno de los placeres más profundos para cualquier buen jugador es recordar. Las “batallitas” son uno de los temas más frecuentes entre los adictos a cualquier clase de juego. Todos hemos escuchado, y a la vez tenemos, un buen número de anécdotas de juego, magistrales estrategias, golpes certeros, hazañas sobrehumanas, etc... Pero también hay la otra cara, las meteduras de pata. Quien diga que no ha cometido nunca una es un mentiroso o no ha jugado a nada en su vida.

Yo mismo, he de confesar, soy un consumado especialista a la hora de hacer pifias o acometer acciones que como mínimo deberían ser tildadas de suicidas o poco juiciosas.

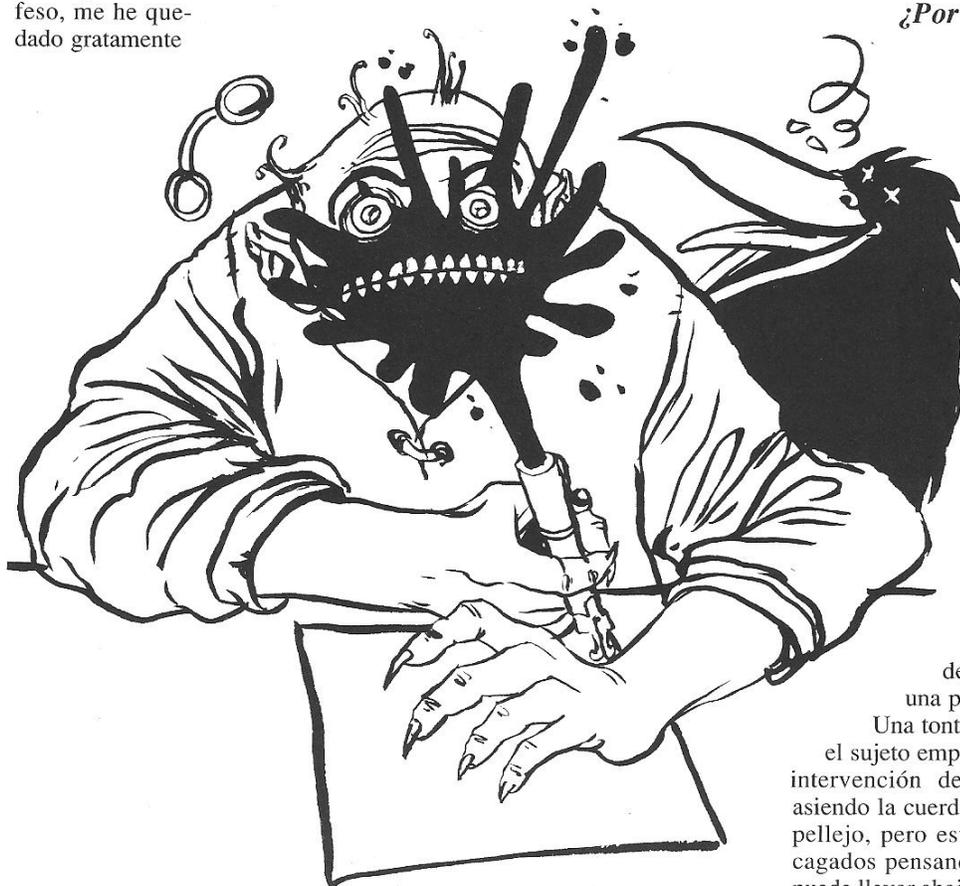
Como pifioso confeso, me he quedado gratamente

sorprendido al leer unas cuantas cartas llegadas a la redacción y pienso dar la tabarra para engarzar esta faceta del juego de alguna manera en la revista, ya sea con una subsección o salpicando las páginas con las mejores aberraciones que conozcamos. Sería largo intentar dirimir como funcionan las sinapsis neuronales de un jugador medio cuando decide poner fin a la vida de su personaje o masacrar a su propio ejército por culpa de algo que sólo él sabe (o ni eso). Bueno como es tan largo no lo hago, y paso sencillamente a narrar unas cuantas historias divertidas centradas en el mundo de los roleros (que para algo es lo que a mí más me gusta).

¿Por qué a mí?

Eso se debía preguntar el desgraciado propietario de un personaje de *Stormbringer* (guardaremos el anonimato en todo momento) que tuvo la mala fortuna de encontrar unos compañeros de aventura un pelín insolidarios. Imaginaos la tensión del momento. Nos acercamos al final y los PJs ascienden encordados por una pendiente de cristal.

Una tonta tirada de dados y el sujeto empieza a caer. Sólo la intervención de los compañeros asiendo la cuerda puede salvarle el pellejo, pero están absolutamente cagados pensando que el tirón les puede llevar abajo (canallas, un tipo





de tamaño 9 que apenas pesa más que un pekinés). El máster también se sorprende ante la reacción de los “amigos” del desgraciado PJ, y empieza una larga discusión entré el proyectil humano y los otros. Promesas de dinero, convertirse en esclavo, favores sexuales, nada ablanda el duro corazón de los aventureros. Al final surge la idea genial en forma de amenaza. *Si no me cogéis le pego una leche a la primera pared que vea, me cargo todo el duralex de este maldito lugar y nos vamos todos para la tumba.* Como era de esperar el corazón de los compañeros se vio conmovido por palabras tan sinceras. A todo esto llevaba como diez minutos cayendo.

Poca cosa comparado con este otro caso de agudeza mental. *Cthulhu.* Todos buscando a una moza (o era un mozo) que el malvado Fu Manchu ha secuestrado. La pista lleva a los aventureros hasta una barbería que sospechan es una tapadera. Un valiente decide entrar para investigar, y ni corto ni perezoso se sienta en la silla del barbero.

– *Afeitarse.*

– *Muy bien señor.*

– (Tras un breve lapso de tiempo)

– *Esta bien chico listo. ¿Dónde está la dama?*

La pregunta queda sin contestar. En el cuello del investigador queda la huella de la poca calidad que el chico listo tiene como barbero o persona. Depende de como se mire.

Perdón, puedo cambiar de idea

Otra de chico listo. Partida de *Flashing*

Blades (Los Tres Mosqueteros). Trifulca en una posada. Llega la Guardia de Richelieu; el jefe de la patrulla hace cosquillas con su florete en el cogote de un mosquetero. El máster le pregunta al jugador qué es lo que piensa hacer. *¿A que no adivináis cual es la respuesta? Doy un salto hacia atrás.* A su vez el máster responde con placer (no es para menos): *Sientes como el frío metal entra en tu boca desde atrás hasta llegar a hurgarte los dientes.*

El máster está un poco borracho. Los jugadores no le van a la zaga. Los PJs están subiendo por un muro con la ayuda de una cuerda. Todos llegan arriba, se internan en el edificio y la acción continúa. Cuando están de nuevo metidos en faena uno de los jugadores empieza a morir de risa, ha tenido un flash de memoria. Uno de los PJs ha subido por la cuerda teniendo los dos brazos heridos gravemente, es de suponer que tenía una dentadura realmente envidiable.

Para entrar en algún libro de récords es la partida de *Stormbringer* realizada por uno que conozco demasiado bien. El asunto empezaba con una teletransportación rutinaria, por aquello de ahorrar tiempo en el viaje. Es un método para viajar realmente rápido, aunque con algún riesgo en el momento de la llegada (más de uno ha salido con las orejas cambiadas de sitio). Bien, el jugador en cuestión no debía tener su día de suerte ya que se cepilló a su PJ y al suplente que intentó realizar el viaje. El máster, magnánimo, le permitió un nuevo intento y a la tercera fue la vencida. Sin embargo el “Jet Lag” le debió durar bastante tiempo al personaje que, una vez superados todos los peligros y de vuelta al

lugar de partida, decidió quedarse con el objeto que debían entregar a un poderoso mago. Sin pestañear, el máster lo fundió de nuevo. Una buena marca, tres PJs muertos en un módulo que en principio no debía ser de alta mortandad.

Últimas palabras

No es menos divertido analizar esas últimas frases que todos lanzamos momentos antes de morir (por supuesto sin saber que nuestra hora había llegado). Aquí van unas cuantas.

– *Con que una estatua de Nyarlathotep, eh. Pues le toco la trompa.*

– *¡¡¡Un dado de cien!!! Pues no miro.*

– *¿Cómo que olvidé desencasquillar la pistola?*

– *¿Un cthonian? Espera que saque la thompson y verás lo que dura.*

– *Sólo me queda un punto de vida. Me quedo atrás. ¿Entendido?*

– *¿Ha fallado con un 31? Ja, ja, ja. Vaya mierda de tío.*

– *Tras una noventa y algo no puede salir otro.*

– *Pásame la cerveza.*

– *Dejadme solo.*

– *Ja, ja, ja. Mira que dejarte matar por ese pringao.*

Estas son tan sólo unas cuantas anécdotas, es imposible dar entrada a la inmensa cantidad de literatura que el juego genera. Seguro que tú conoces otras mucho mejores, así que no seas egoísta y compártelas con los demás. ●

SUCUBICA

¡Por fin una tienda especializada en simulación y rol en FABRA I PUIG!
 Muy cerca de VIRREI AMAT, SANT ANDREU y junto a la salida de Barcelona.
 Todos los juegos de rol, wargames y temáticos del mercado.

Las últimas novedades.

Figuras, complementos, revistas y fanzines.

Patrocinadora de club Andelkrag.

Venta por correo.

Situada en c/. DESFAR, 41-43 - 08016 BARCELONA - Tel. 408 61 26

Metro: Fabra i Puig (Linia roja) y Virrei Amat (Linia azul)

Autobuses: 11, 12, 31, 32, 34, 47, 50, 51 y 57 - Muy cerca de estación RENFE Sant Andreu-Arenal

La batalla de Eylau

Esta es una de las batallas napoleónicas más emocionantes de Clash of Arms. Primero, porque enfrenta a dos rivales encarnizados: rusos y franceses. Segundo, porque históricamente quedó en tablas, lo que garantiza que ambos bandos están igualados. Aquí tenemos un comentario sobre el juego y como somos muy originales, la versión del derrotado.

por el C.E.N.A. (Centro de Estudios Napoleónicos Avanzados)

La serie de batallas napoleónicas que presenta *Clash of Arms* ha sido comentada en LIDER alguna vez. Se trata de un sistema de juego a medio camino entre el tablero y las figuras, que recoge con gran fidelidad el “ambiente” de una batalla napoleónica. La presentación es excelente, con fichas que muestran los uniformes de la época (el colorido es algo esencial) y mapas gráficamente muy atractivos.

La única pega –nunca resuelta– de los juegos de *Clash of Arms* está en su reglamento, lleno de imprecisiones, lo que obliga a los jugadores a poner mucha buena voluntad para no enzarzarse en discusiones inútiles y a elaborar numerosas aclaraciones o incluso “reglas caseras”. Ello quiere decir que si tu posible contrincante es de esos que buscan como abogados pleiteantes puntos conflictivos en las reglas, mejor no juegues con él a la serie *Les Batailles...* Propónle una partida de parchís. Pero, repetimos, salvado el escollo “legal”, no encontrarás otro juego sobre batallas napoleónicas a nivel de batallón como éste.

Por qué Eylau

En esta ocasión, hablaremos de uno solo de los juegos: la batalla de Eylau. Históricamente, Eylau fue el encuentro entre los rusos (con alguna ayuda de los prusianos) y los franceses en febrero de 1807, después de que Napoleón destrozara a los prusianos en las batallas simultáneas de Jena y Auerstadt el año anterior. En esta ocasión, los rusos no fueron tan fáciles como en Austerlitz (1805). ¿Quizá porque no estaba el zar en persona para liar la troca? El caso es que, como una premonición de Borodino, franceses y rusos se masacraron hasta la extenuación, sin hacer caso de ventiscas y nieve, desde primera hora del día 8 de febrero hasta la noche. Las bajas fueron terribles: unos 30.000 rusos y unos 20.000 franceses entre muertos, heridos y desaparecidos. La cosa quedó en tablas, pero el ruso Bennigsen decidió retirarse durante la noche, con lo que Napoleón quedó dueño del campo de batalla. Vinieron luego las polémicas: Bennigsen acabó creyéndose que había ganado (y eso le llevó a su error en Friedland, el 14 de junio siguiente, donde terminó la campaña y la guerra, firmándose la Paz de Tilsit) y escribió un sesudo tratado: “Zapiski o voïne s Napoléonom 1807”, poniéndose por las nubes. Napoleón regresó con Maria Walewska y esperó al buen tiempo, mientras que Tayllerland explicaba a las demás cancillerías europeas que Eylau “había sido una batalla un poco ganada”.

La batalla histórica

Napoleón planteó el enfrentamiento en su mejor estilo. Era una época en la que todavía demostraba finura táctica (a partir de 1809 vendrían sus asaltos frontales, tipo Wagram, Borodino y – el más desastroso– Waterloo). Tras arrebatarse a los rusos el pueblo de Eylau el día 7 (combate en que cayó gravemente herido el general ruso de origen escocés Barclay de Tolly), Napoleón se preparó para fijar al enemigo mientras acudían por los flancos dos cuerpos de ejército más de la Grande Armée, el de Davout (desde el Sur) y el de Ney (desde el Noroeste). Con el de Bernadotte no podía contar; como siempre y también premonitoriamente, se hacía el sueco. Ney fue entretenido por una fuerza de prusianos y rusos al mando de Von Lestocq y no llegó a tiempo de participar en la batalla de manera decisiva. Davout, en cambio, cumplió y puso en severos aprietos a los rusos en su flanco izquierdo, de manera que Bennigsen tuvo que ordenar a Von Lestocq que dejara paso libre a Ney y acudiera a apoyar ese flanco debilitado.

La primera crisis de esta batalla fue que en el ataque inicial francés, el VII cuerpo del mariscal Augerau se perdió en una súbita ventisca y apareció delante de las baterías pesadas rusas, donde sufrió tremendas bajas. Ante situación tan comprometida, Murat cargó con la reserva de caballería francesa, llevándose por delante todo lo que encontró, aunque después tuvo serios problemas para volver a sus líneas. En esa carga murió el general francés de coraceros d'Hautpoul, pero se ganó un tiempo precioso para que el VII cuerpo se reorganizara y para que llegara Davout con su III cuerpo.

Davout avanzó arrollando el flanco izquierdo ruso y llegando casi hasta Anklappen, pero entonces se encontró con los prusianos recién llegados de Von Lestocq. Sus unidades fueron rechazadas y sólo la intervención personal del mariscal evitó que se produjera la desbandada. Pero entonces llegó Ney y fueron los rusos los que volvieron a verse en aprietos... y así hasta que la noche y la escasez de munición obligaron a los contendientes a destrabarse.

Una regla adicional

Al jugar la batalla por equipos, es altamente recomendable que se establezca entre los jugadores de un mismo bando una jerarquía de mando, y que se limite al máximo la comunicación verbal (se puede decir:



“pásame una cerveza”, pero no hablar de “ataca con tu división, mientras yo ataco con la caballería”). Todo lo referente a movimiento de tropas y órdenes debe consignarse por escrito y enviarse desde el punto donde se encuentra la ficha que representa al jugador emisor al punto donde se encuentra la ficha del jugador receptor por medio de un edecán, que se moverá a la velocidad de la ficha más veloz con que cuente dicho bando (generalmente caballería ligera con un factor de movimiento de 14 a 16). De esta manera (y si los jugadores son mínimamente honestos) se produce ese lapso de tiempo tan realista entre la concepción de un plan y su ejecución. Claro que un jugador siempre puede reaccionar ante las circunstancias y alterar las órdenes recibidas.

Si se quiere ir un poco más lejos, la serie de *Les Batailles* acepta perfectamente un esquema de líderes y órdenes como el que aparece en el reglamento para figuras *Corps de Armée*. En este reglamento, los generales reciben una puntuación de Carisma y de Eficacia al principio del juego, mediante una tirada de D100 en una tabla al efecto. Los tipos de órdenes están establecidos (moverse, ir al contacto, defender una posición, etc.) y según su nivel de dificultad requieren tiradas de dados (modificadas por las puntuaciones de los generales) para ser cumplidas. En un juego como Eylau, funciona a la perfección hacer que los jugadores intercambien mensajes entre ellos (o tengan que reunirse físicamente en el tablero como hicieron los rusos en Anklappen en el curso de la partida) y que los oficiales a su mando (generales de división en su mayoría) que sean PNJs (personajes no jugadores) tengan que recibir a su vez las órdenes y cumplirlas o no según el reglamento de figuras de *Corps de Armée*. También puede adaptarse parte del reglamento de la colección *Civil War Brigade Series*, de *The Gamers* con el mismo efecto. En el caso de utilizar las reglas de *Corps de Armée*, sugerimos, al hacer las tiradas para determinar Carisma y Eficacia, sumar al dado el total de los modificadores de Infantería, Caballería, Artillería y Moral de cada líder (si son negativos, naturalmente se restarán).

Eylau, el juego

La batalla histórica acabó en tablas y la campaña tuvo que ser resuelta en Friedland, en junio de 1807. En la partida realizada por nuestro grupo, los franceses obtienen una aplastante victoria que hubiera hecho que la paz de Tilsit se fir-

mara seis meses antes. ¿Cómo ocurrió? Hemos preferido que sea el derrotado en la batalla quien nos cuente su versión de lo ocurrido. Por una vez la historia la escribe el perdedor. En su narración intercalaremos en cursiva los comentarios técnicos y sobre mecánica de juego que sean pertinentes.

Pero antes de cederle la palabra, hay que hacer mención de los otros protagonistas, que pasamos a detallar a continuación:

En el bando francés, Miguel Bonmatí estuvo auxiliado por una agresiva wargamer, Pilar Mouriz, quien fue primero el general de división St. Hilaire, y luego el mariscal Davout.

Por el lado ruso (y prusiano), Andrés Asenjo asumió el papel de Bagration, y fue nombrado jefe del ala izquierda; Joaquín Mouriz fue el general de división Essen, ascendido durante la batalla a jefe del centro, y Javier Muñoz fue Von Lestocq y apareció con sus prusianos para intentar tajar los boquetes que los franceses abrían en la línea rusa.



Desde Rusia con perdón

(La batalla según Bennigsen)

Soy un apasionado del periodo napoleónico en general y de los juegos de *Clash of Arms* en particular, a pesar de que reconozco que tienen problemas con los reglamentos. Mi handicap en esta ocasión es que nunca he jugado de ruso, y casi siempre lo he hecho de francés. Como se verá, eso resultó ser un factor decisivo y negativo.

Creo conocer bien la manera de pensar de Napoleón (Miguel) que —curiosamente— se parece más a Wellington que al corso. Es prudente y metódico, lo que puede permitirnos ganar tiempo en esta batalla. Además, hemos practicado un par de veces los inicios de Eylau, siempre en los papeles inversos (yo como francés, él de ruso) y sé que atacará Serpallen (ver gráficos) nada más empezar. La querencia de Napoleón-Miguel por Serpallen le viene de haber presenciado en esas prácticas dos ataques fulgurantes y con éxito. Yo no se lo voy a poner tan fácil: en Serpallen coloco a Baggavout con su artillería divisional, a las órdenes de Bragation-Andrés, jefe de ala. Las instrucciones son resistir a toda costa.

La artillería pesada rusa cuenta con el doble de incrementos que la francesa y, en el caso de las baterías con obuses de 20 libras y tiro recto, el factor de fuego a corta distancia 36- es espeluznante. Para quienes no conocen el sistema de Les Batailles diremos que cuando se dispara a un blanco, se divide el factor de fuego por el factor de defensa del blanco. Un batallón de infantería en columna tiene defensa 6, 9 en línea. Con lo que una batería rusa disparando a corto alcance consigue un 6-1 o un 4-1. Si encima dispara al hex adyacente, se corre una columna a favor del atacante, para representar la utilización de metralla.

El despliegue inicial ruso —histórico— es un tanto demencial. Nos extendemos desde Schmoditten en el Norte, donde se encuentra el general Markov con su división, hasta Serpallen en el Sur, ocupado por Baggavout. Una línea demasiado larga para poder ser defendida con eficacia. Eso sí, con la mayor concentración artillera de un ejército en las guerras napoleónicas (6 cañones por cada mil hombres). El problema es que, a pesar de tanto cañón, la climatología será pésima hasta la una del mediodía (y la batalla empieza a las ocho de la mañana), lo que quita su eficacia a la artillería y hace muy peligrosas las cargas de caballería.

Para reflejar las duras condiciones climatológicas en las que se libró la batalla, los jugadores tiran un dado al inicio de cada turno para determinar qué tiempo hace. El tiempo puede ser despejado (no hay modificadores), ventisca (la infantería pierde dos puntos de movimiento, la caballería cinco y la artillería tres; además la artillería sólo tiene un alcance de 3 hexes) o nieve (la infantería pierde cuatro puntos de movimiento, la caballería ocho y la artillería cinco; además, la artillería sólo

puede disparar a hexes adyacentes). A partir de la 1 del mediodía hay un modificador de -3 al dado, lo que hace mucho más probable el buen tiempo.

Mi idea es rechazar el primer ataque en Serpallen, esperar a ver cuando llega Davout por nuestro flanco izquierdo y ver si entonces puedo presionar a los franceses delante de Eylau, llegando a ocupar algunas casas de ese pueblo, con lo que las posibilidades de victoria rusas mejorarán. La Reserva rusa apoyará a Bagration que tiene que hacer frente a Davout. Además, le envío toda la Artillería a caballo de la reserva al mando del general Resvoi.

La batalla empieza tal y como lo había previsto. La división del general francés St. Hilaire ataca Serpallen, mientras que una división de caballería francesa (dragones) comienza a moverse para doblar nuestro flanco izquierdo. Veo aquí dos errores de Napoleón (que por cierto, no sale de la iglesia de Eylau por miedo a que nos lo cepillemos): Es inútil doblar nuestro flanco izquierdo, cuando ya está doblado, puesto que por ahí llegará Davout; en el fondo obliga a mi buen Bagration a desplegarse en el terreno que más tarde tendrá que defender. Tampoco es buena idea atacar Serpallen (las bajas de la división St. Hilaire lo corroboran), es mucho mejor atacar en la conjunción de las unidades de Baggavout con el resto de la línea rusa, aislando así Serpallen. El caso es que St. Hilaire sale con el rabo entre las piernas... y aquí, a partir de un primer éxito ruso, se empiezan a torcer las cosas para nosotros.

¿Por qué? Pues primero, porque Bagration-Andrés piensa que podrá resistir en Serpallen mucho más de lo razonable. El caso es que la última casa de Serpallen, la famosa "panadería", no caerá hasta cuatro horas más tarde, defendida de manera numantina por un batallón de granaderos de San Petersburgo. Pero en esa defensa muere Baggavout (ver tabla de bajas) y desaparece su división como unidad de combate.

Segundo, yo, desde la tranquilidad del puesto de mando en Anklappen, pienso que podré seguir la historia, lo que significa que Markov no se mueva de Schmoditten y Schloditten (que defenderá ante Lasalle y Ney por la tarde) y que Von Lestocq, cuando llegue, pase por detrás de nuestras líneas para ayudar a Bagration: esto significaba ceder la iniciativa al francés y fue desastroso; en aquel momento tenía que haber atacado Eylau con la división de Markov y el ala derecha rusa.

Tercero: Murat organiza una carga masiva con una división de dragones y nos

vuela la batería pesada de la izquierda. Es verdad que en los finales de la carga muere el general Grouchy, pero si se tiene un poco de perspectiva histórica, a lo mejor hasta le hemos hecho un favor a Napoleón.

En 1815, Grouchy, ya mariscal, será el que persiga a los prusianos tras la batalla de Ligny y no llegue a tiempo a Waterloo.

Cuarto: empezamos a sufrir bajas increíbles en artillería y en caballería. Platov, atamán de los cosacos, contracarga contra Murat con los ulanos polacos (unidades de lanceros a caballo), se ve rodeado por infantería francesa y se rinde con 800 jinetes.

Quinto: Davout-Pilar (que se merecerá el apodo de Moulinex, porque demuestra ser una auténtica máquina de picar carne) va a llegar mucho antes de lo previsto.

La llegada de refuerzos, tanto rusos como franceses, es uno de los factores decisivos de la batalla. Cada una de las fuerzas que deben entrar en el tablero tiene una hora estimada de llegada (la hora histórica de su entrada en combate). Pero una tirada de D100 altera esa hora de llegada: una unidad puede llegar desde dos turnos antes a dos turnos después de su hora histórica. Dos turnos de Les Batailles (40 minutos de tiempo de juego) pueden cambiar el rumbo de la historia...

Delante de Eylau reina la calma, por lo que decido atacar con la quinta división del general Tuchkov I. Aquí va a demostrarse mi nulo conocimiento del ejército ruso: ataca a la francesa, desplegando, delante de los batallones de mosqueteros y granaderos, batallones de jaegers (cazadores, o egerskii en ruso) en tirailleurs. Bien pronto descubro que los tirailleurs rusos son tirachinois, porque su potencia de fuego es nula.

La potencia de fuego de las unidades varía según la formación que adoptan. Bennigsen se queja porque mientras que un batallón de infantería ligera francesa suele tener 600 tiradores (6 factores de combate) con una potencia de fuego de 18 (número de factores multiplicado por 3) cuando se despliega en tirailleurs, un batallón de egerskii ruso tiene entre 200 y 300 hombres y su factor de fuego desplegado en la misma formación viene impreso en la ficha y suele ser 4.

Luego resulta que la potencia de fuego de los batallones de línea y granaderos desplegados en línea es igualmente pobre.

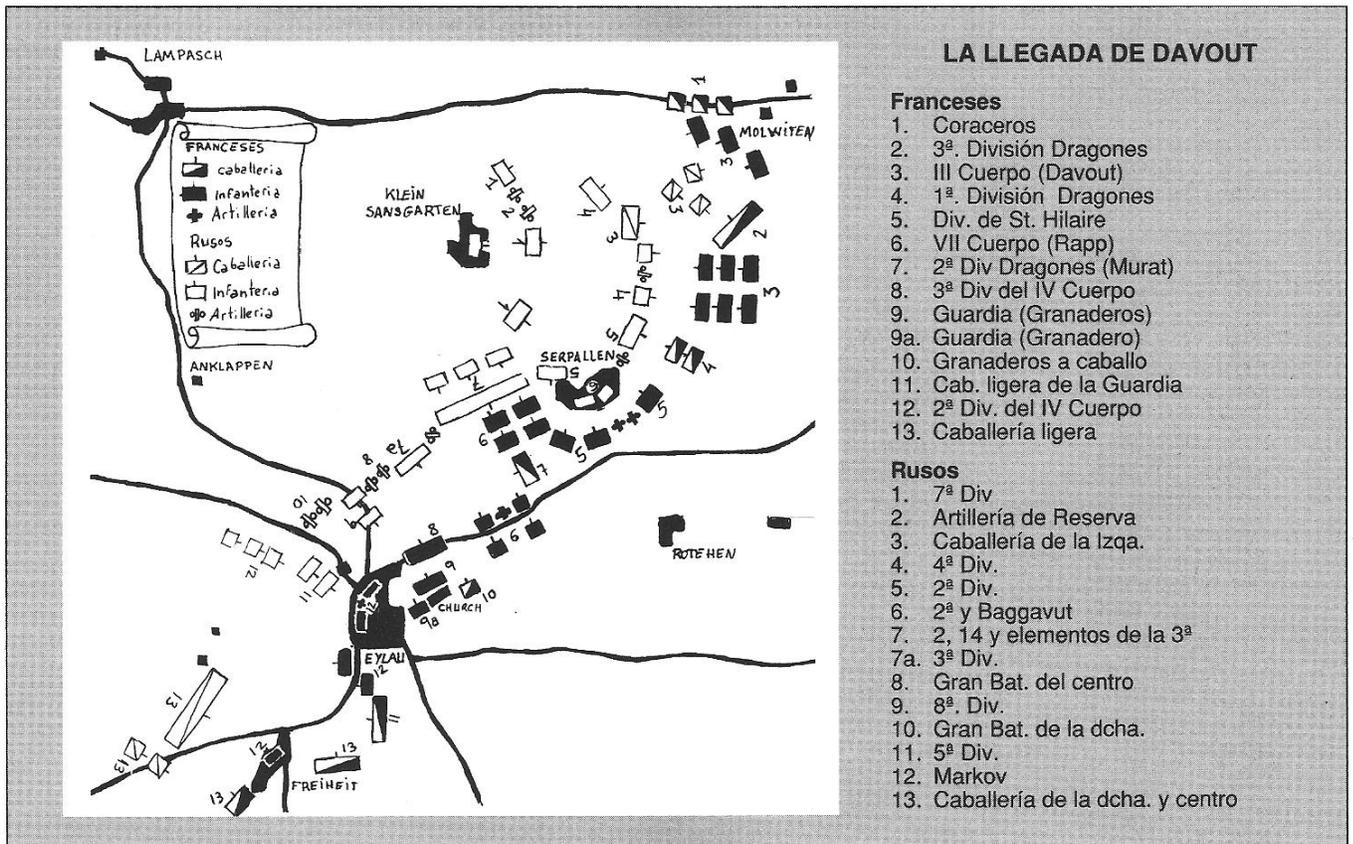
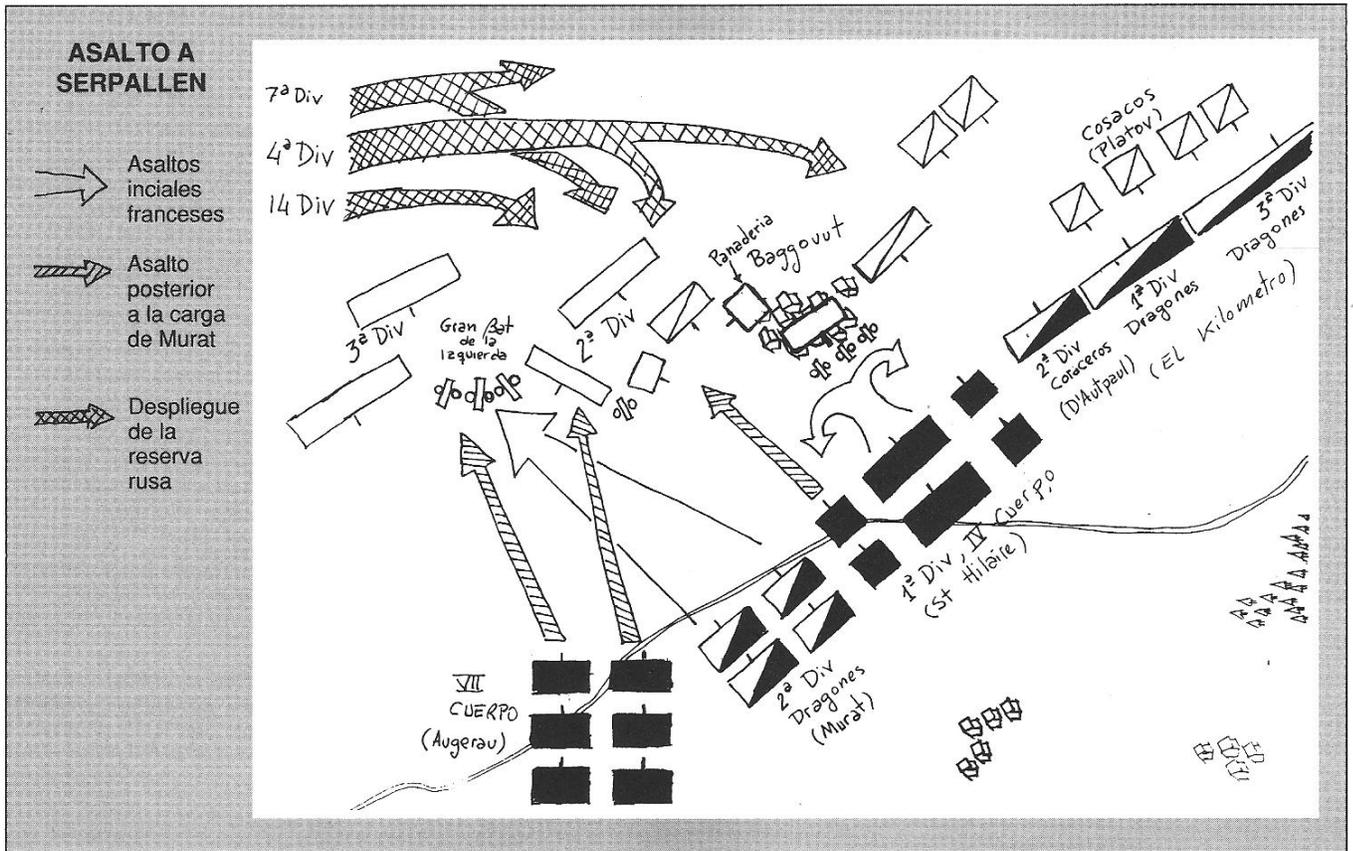
De nuevo, los rusos, desplegados en línea, tienen una potencia de fuego igual al número de factores de la unidad, multiplicado por dos. Los franceses multiplican por 3 -y por 4 cuando se trata de la Guardia.

Comprendo entonces por qué Suvarov

dijo que la táctica más útil era la carga a la bayoneta. Y a ello voy. Pero entonces resulta que mientras que mis batallones son de 400 y 500 hombres, los franceses tienen batallones de 800 y 900 hombres. Aun así, la moral rusa es alta y conseguimos ocupar algunas casas de Eylau. Pero ocurre un imprevisto: el mariscal Soult, jefe del IV cuerpo francés, ha salido de Eylau con un batallón de línea francés para enfrentarse a mi avance y, al ver la caballería rusa, forma en cuadro. Y entonces yo lo veo todo rojo. Incluso cuando juego de francés le tengo una especial manía a Soult. Hace poco que en los ataques contra nuestra línea cerca de Serpallen ha caído muerto Augereau, y pienso: ¿por que no cepillarme a Soult? Y hago algo que ningún comandante en jefe puede hacer en una batalla: me olvido de lo que le puede ocurrir a Bagration, me olvido de la caballería francesa, y dedico toda la quinta división a una sola cosa: Matar a Soult. El resultado es que no sólo no mato a Soult sino que coloco a toda mi quinta división en Plus Grande Disorder y su general cae herido, no pudiendo regresar al combate hasta las seis de la tarde.

Y mientras yo me encebollo con Soult, cosas mucho más importantes suceden en otras partes del campo de batalla. Davout carga con su infantería una y otra vez contra las unidades de Bagration. Corre tanto que deja atrás sus cañones, deja atrás también a la caballería pesada que Murat había enviado para ayudarle... menos mal que por fin alguien le pega un tiro (nada grave, por desgracia) y durante un par de horas podemos respirar. Pero la ofensiva del III cuerpo francés ha hecho trizas el ala izquierda rusa. Yo he enviado un mensaje a Bagration para que abandone Serpallen y se retire a una línea defensiva formada por Klein Sausgarten en el centro y las colinas que la flanquean a derecha e izquierda. El mensaje llega tarde: se está combatiendo delante de Klein Sausgarten y muchos de los batallones de Bagration no tienen más de cien hombres.

Se incorpora al juego Joaquín, que será Essen. Acaba de llegar de Estados Unidos, y quizá por el jet-lag, antes de enterarse de qué ocurre con su octava división, el francés le coge dos baterías. Pero enseguida se pone en situación, organiza un brillante repliegue y le nombro jefe del centro. Yo personalmente ordeno dos cargas de caballería desastrosas: la primera cuenta con tres regimientos de coraceros al mando del príncipe Galitzin: los franceses forman cuadros, nos llevamos uno por delante y nada más. Poco después, los exhaustos coraceros rusos son rodeados por la Guardia francesa y se rinden, con el prín-



cipe a la cabeza. Y en el ala derecha, dos regimientos de dragones cargan contra chasseurs franceses, que eluden la carga, dejando a mis pobres dragones delante de la artillería francesa. Seguimos perdiendo caballería.

Hemos perdido Serpallen, hemos sido expulsados de Eylau, nuestras bajas aumentan de manera alarmante, y por fin, llega Von Lestocq-Javier, quien nos envía como avanzadilla al general Auer con dos regimientos de dragones prusianos. Nombró a Lestocq responsable del ala derecha, con la misión de defender Schmoditten y Schloditten, y pongo a sus órdenes la caballería rusa de nuestra ala derecha.

La Guardia francesa ha comenzado a moverse y nos ataca en las alturas delante de Eylau, con el resultado previsible: salimos corriendo y seguimos perdiendo cañones. De todos modos, ellos tampoco salen ilesos. La situación es crítica, por lo que convoco una reunión en Anklappen: Bagration y Essen deben acudir, para que celebremos consejo de guerra. Ante una botella de Stolichsnaya (de verdad) les expongo mis puntos de vista:

1. No tenemos capacidad de iniciar ningún movimiento ofensivo.
2. Hemos perdido tantos hombres y material que, si no nos matan los franceses, lo hará el Zar.
3. Por lo tanto, resistiremos hasta el último hombre (que espero ser yo).

Para ello cambio mi planteamiento original: Von Lestocq, jefe del ala derecha, defenderá con sus prusianos Schomoditten. Markov baja hasta situarse frente a Eylau y las divisiones rusas efectúan un movimiento lateral hacia la izquierda, para cubrir ligeramente a Bagration. La octava división lanza un ataque de distracción sobre los franceses que avanzan hacia Anklappen.

Con un último brindis, mis bravos generales parten para ponerse al frente de sus tropas. No sé si volveré a verlos. Veinte minutos después, una carga de dragones franceses entra "hasta la cocina" de la línea central rusa que defiende Essen. Pero el bravo Essen protagoniza el acto más heroico de la jornada: en un ataque a la bayoneta hace retroceder desordenados a los mismísimos granaderos de la Guardia

francesa. Si esto fuera Waterloo, todo el ejército francés saldría corriendo. Yo estoy montando las baterías pesadas rusas en las alturas detrás de Anklappen, en lo que será nuestra última línea de reserva. Los prusianos llegan y ocupan sus posiciones. Bagration casi no tiene infantería, ve unos dragones franceses que se aprestan a cargar contra sus baterías a caballo de la reserva y, harto de que nos birlen cañones, se planta delante de ellos y exclama "Tendréis que pasar sobre mi cadáver". Los dragones franceses no se cortan un pelo y el khyaz (príncipe) Bagration pasa a engrosar la lista de fallecidos en acto de servicio. Siempre fue un adelantado a su tiempo; lo digo porque el Bagration histórico la palmó en Borodino, cinco años después de Eylau. Espero al menos, que Ney llegue tarde. Porque Davout Moulinex, totalmente repuesto, está preparando sus batallones para una nueva carga a la bayoneta. ¿Y Napoleón? Sigue en la iglesia y se frota las manos satisfecho.

José López Jara, alias Levin Augustus Teophile Bennigsen, general de caballería del Ejército del Zar. ●

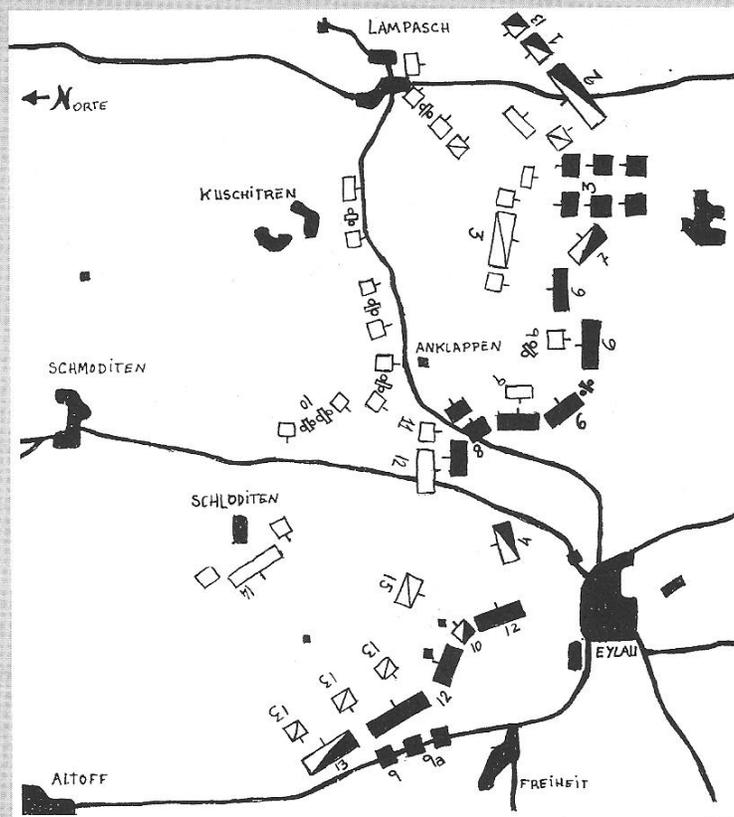
LA RENDICIÓN RUSA

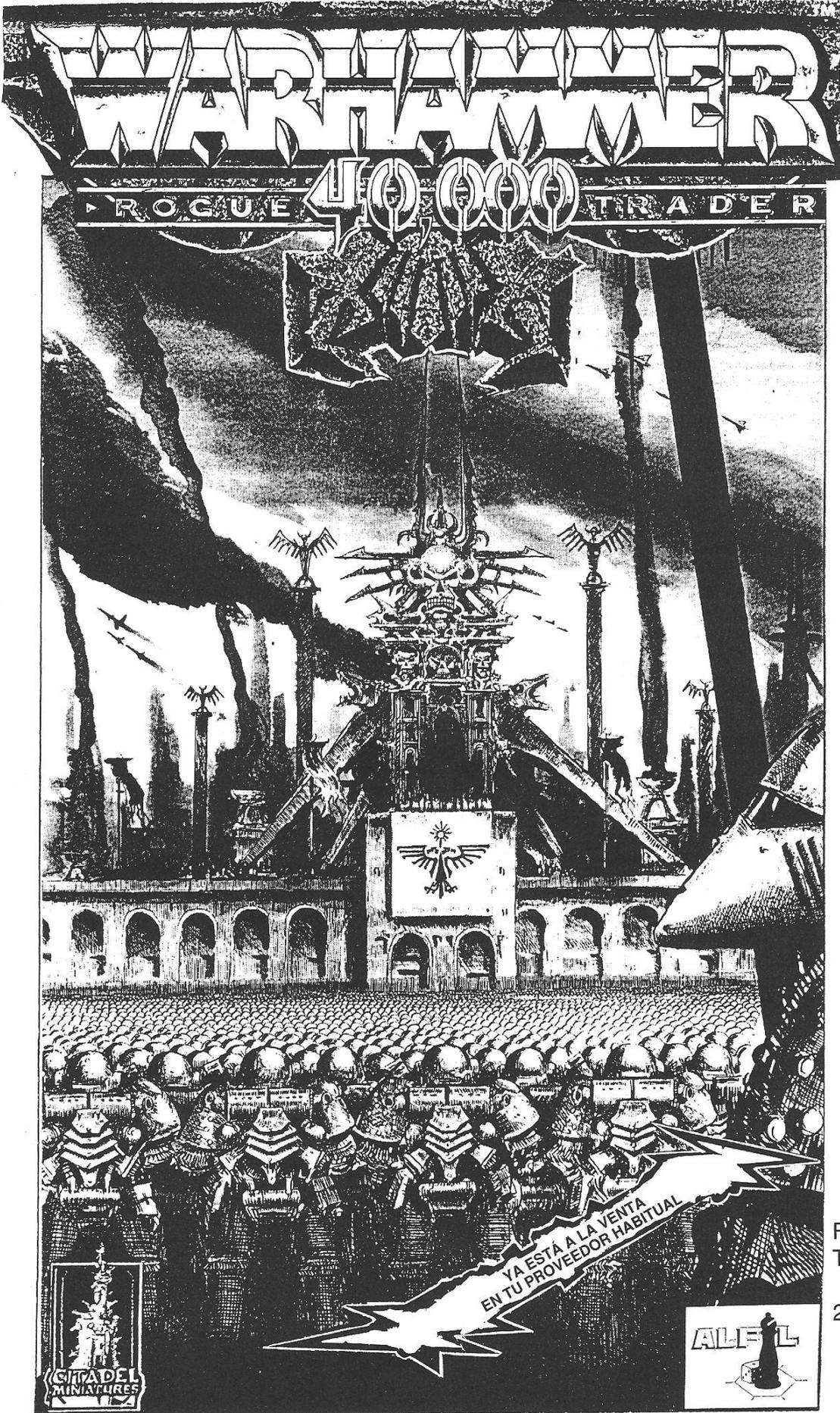
Franceses

1. Coraceros
2. 3ª. División Dragones
3. III Cuerpo (Davout)
4. 1ª. División Dragones
5. Div. de St. Hilaire
6. VII Cuerpo (Rapp)
7. 2ª Div Dragones (Murat)
8. 3ª Div del IV Cuerpo
9. Guardia (Granaderos)
- 9a. Guardia (Granadero)
10. Granaderos a caballo
11. Cab. ligera de la Guardia
12. 2ª Div. del IV Cuerpo
13. Caballería ligera

Rusos

3. Caballería de la Izqa. y centro
9. 8ª. Div.
10. Gran Bat. de la dcha.
11. 5ª Div.
12. Markov
13. Caballería de la dcha.
14. Inf. prusiana
15. Cab. prusiana





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

Fundadores, 9
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

¡Invasión!

Una vez más te ofrecemos un escenario para que puedas ejercitar a tus guerreros, y además muy apropiado para este número de la revista regido por Arturo y sus Caballeros. Para jugar ¡Invasión! es necesario que dispongas de Viking's Raiders y Dark Blades.

por Javier Gómez

Una oleada de sajones guiados por Eirik irrumpen en la costa de Inglaterra. Sorprendidos, los hombres del Rey Arturo se aprestan a la defensa en espera del refuerzo de Arturo y sus Caballeros.

Sajones: Eirik (líder sajón), Svein, Siburd (II); Tryggue, Ivar, Skule, Tor, Hallstein, Hulvid, Inge Mar (HD); Ragnar, Ulu, Ragnvold, Gaute, Alrek, Brynijolf, Torkjel, Hake, Bjorn, Torgrim, Blotolf, Dag, Olav, Hildebrand (BS).

Despliegan primero en cualquier hexágono de tierra del mapa "The coast", con excepción de aquellos que contengan edificios, y comienzan a mover primero.

Ingleses: Osgar (T); Aelfgar, Swithulf (B); Eadric, Aelfric, Ordhem, Weohstan, Aelmaer, Aethelberth, Eardwulf, Oswald, Aelf Weard, Godwine (C); Hilda, Astrid, Judith, Agatha, Brigida (W); Walter, Dunstan, Harold, Ralph (P).

Despliegan todos los hombres de armas (T, B y C) en cualquier hexágono del mapa "The Water Hill", con excepción de Weohstan (C) y Aelfgar (B) que despliegan en la torre "Look out Post". Las mujeres y los campesinos despliegan en "Bulding" y el molino.

Reglas Especiales

1º Se utilizará la tabla de combate y la de disparo de Viking's Raiders.

2º Se utilizará la regla de Berserk pero con las siguientes modificaciones. No entrarán en Berserk mediante tirada de dado sino cuando hieran o sean heridos, y una vez que se entre en este estado, no desaparecerá hasta el final del escenario.

3º Si en un momento de la partida sólo quedasen campesinos y mujeres inglesas, se acabará el escenario y se proclamará vencedor absoluto al jugador sajón.

4º El río es franqueable pero cuesta 2,5 puntos atravesar un hexágono. Se considera terreno "...". La corriente fluye de sur a norte, por lo que un personaje herido o aturdido avanzaría 1d10 hexágonos a favor de la corriente cada turno que permanezca en el río después de efectuar cualquier cruce.



Llegar hasta un hexágono de rueda de molino significará la muerte del personaje.

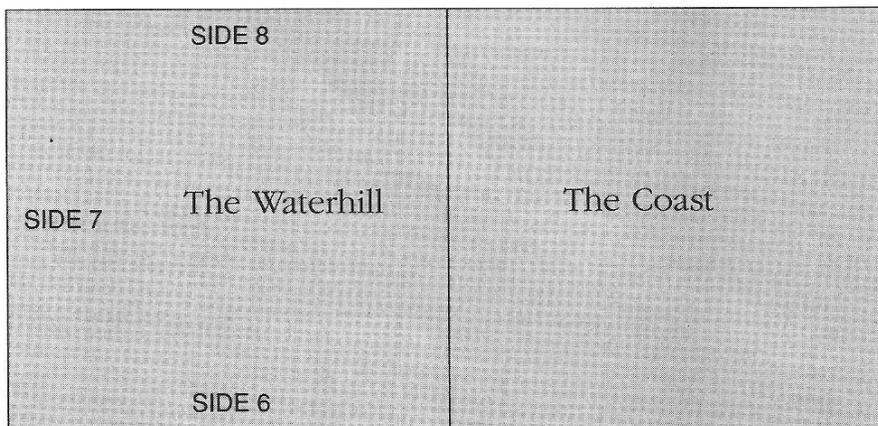
5º Si un hexágono de río está ya ocupado por un personaje, el nuevo personaje se detendrá en el hexágono siguiente.

Condiciones de victoria

Sajones: cada soldado inglés muerto 3 pts.
cada civil inglés muerto 2 pts.

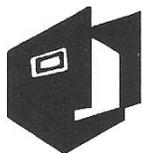
Ingleses: cada vikingo muerto 5 pts.
cada vikingo herido 3 pts.

La partida durará mientras un solo vikingo o soldado inglés permanezca con vida. ●



1
d
re-
sno

PENDRAGÓN



El Rey que fue y será

Nada mejor para contextualizar un buen dossier sobre la figura de Arturo y los Caballeros de la Tabla Redonda que dar un repaso a las diferentes visiones literarias que han retratado, y forjado, el mito artúrico. Acercándonos a los distintos Arturos (por otro lado estrechamente relacionados por su carácter arquetípico) que han creado las mentes de los escritores desde la lejana Edad Media, es más que probable que nos adentremos en la filosofía de la que se nutre Pendragón.

por Lluís Salvador

Ediciones Siruela puso por fin al alcance del aficionado a las epopeyas medievales la primera edición en castellano de *Le Morte D'Arthur* escrita por Sir Thomas Malory y publicada originalmente por Caxton en 1485, conmemorando así el quinientos aniversario de la edición príncipe. El hecho es doblemente agradable, no sólo por cubrir el vacío que existía al no disponerse de edición castellana, sino también por la esmerada traducción de Francisco Torres Oliver y la cuidadosa edición, capaz de satisfacer las ansias tanto de lectores profanos como de los estudiosos.

Desde su humilde origen como caudillo galés, Arturo de Bretaña recorrió una larga serie de avatares literarios hasta convertirse en el Rey y fundador de la Tabla Redonda que nos describe Malory.

En efecto, según los más eruditos exégetas de la "Materia de Bretaña", Arturo (Arthur o Arthurs, según las distintas grafías), fue probablemente un guerrero celta de cierta fama que combatió a los invasores sajones del norte en el siglo V, siendo mencionado desde entonces en la literatura popular céltica que, siguiendo su conocida tendencia a la mitificación y la fantasía, le dotó de toda suerte de virtudes y talentos, convirtiéndole en un rey triunfante y unificador que "volverá algún día". Los bardos y "conteurs" bretones llevaron las canciones y poemas que narraban sus hazañas por todo el mundo del medioevo y, por reiteración, fueron tomadas por auténticas.

De este modo, aparece como personaje histórico en la *Gesta Regum Anglorum*, del 1125; más tarde, Geoffrey de Monmouth lo incluye en su *Historia Regum Britanniae*, encajándolo en el avatar histórico de la Corona Inglesa y redimiendo su origen popular con el manto respetable de la realeza y la cortesía.

Un clérigo francés, Wace, reescribe la historia de Arturo en su *Roman de Brut*: ya el propio título introduce a toda la saga en el terreno de la novela, de la ficción, aunque sin renunciar a la pretensión historicista. La incierta situación política hace que resulte conveniente crear la imagen de un Rey de Inglaterra poderoso e independiente, con una corte rica y prestigiosa en la que se pueda apoyar la tambaleante situación de la dinastía Plantagenet, origen a su vez de una variopinta mitología.

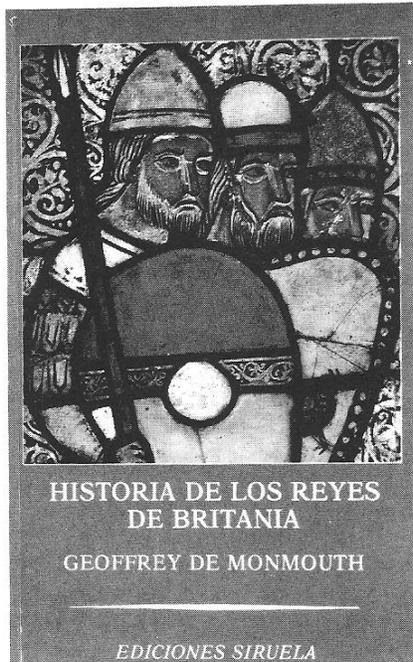
Pero será Chrétien de Troyes quien unificará los desperdigados textos artúricos, incluyendo en ellos la leyenda de Tristán, restando importancia a Arturo para

fijarse más en sus caballeros, como Yvain o Lancelot —a quien describe como el perfecto caballero cristiano, hasta que su ciego amor por Ginebra lleva al mundo en que se mueven al caos—, y perfilando la historia del Grial, final apoteósico de la Orden de Caballería creada por Arturo, obra que quedó inacabada a su muerte.

Naturalmente, pocos pudieron resistirse a la tentación de continuar el éxito obtenido por Chrétien, entre ellos Robert de Boron, que redondea la historia del Grial identificándolo con el Cáliz de la Última Cena, custodiado por José de Arimatea y sus legendarios sucesores hasta los tiempos de Arturo.

Así, con el mismo interés de ampliar y difundir la historia, se escribe el llamado "ciclo de Lancelot-Grial", más conocido como la *Vulgata* y que consta de cinco novelas: *La historia del Santo Grial*, *Merlín*, *Lanzarote*, *Búsqueda del Santo Grial* y *La muerte de Arturo*. Pero así como la ambición literaria fue la perfecta cobertura para una ambiciosa política, aquí es la religión la que arrima a la poderosa ascua de las leyendas artúricas su modesta sardinita doctrinal. En efecto, al igual que en los textos precedentes Arturo fue el perfecto rey medieval, limitado a funciones ceremoniales y carente de todo poder político y militar real, salvo el que le prestaban sus vasallos, en la *Vulgata* los caballeros se convierten en "soldados de Cristo", y la búsqueda del Grial pasa a ser un viaje místico cuyas aventuras son pruebas para la entereza del caballero, guiado a lo largo de su andadura por sabios ermitaños. Sólo Galahad, el puro, casto, perfecto (y también un poco cursi, todo hay que decirlo), capaz de resistir todas las tentaciones del mundo y de la carne, será quien halle el Grial, superando todas las pruebas y recibiendo la mística satisfacción de morir en la Paz del Señor.

De este modo, tras mil versiones y perversiones, llega nuestro Arturo a la pluma del controvertido Sir Thomas Malory, de quien poco o nada sabemos con seguridad: que fue un caballero y que escribió su texto en prisión. Dos Malory, contemporáneos entre sí, se disputan su autoría; de uno sólo sabemos que fue originario de Yorkshire. En cuanto al otro, nacido a principios del siglo XV en Warwickshire, heredó título y propiedades de su padre, combatió en Calais a las órdenes del Conde de Warwick (el "Hacedor de Reyes", personaje que alcanzó caracteres de leyenda) en 1436, sucedió a su padre en el Parlamento y, entre 1440 y 1451, fue acusado de una serie de delitos como intento de asesinato,



robo, extorsión y violación, por lo que fue a dar con sus huesos en la cárcel, de la que fue entrando y saliendo en varias ocasiones entre 1451 y 1460. Al parecer, un último periodo de encarcelamiento, entre 1468 y 1471, durante el que escribió *Le Mort D'Arthur*, se debió a motivos más honorables, del tipo de una manifiesta incapacidad para el cambio rápido de lealtades y afectos políticos. Murió probablemente en la prisión de Newgate, en 1471.

Se conservan dos versiones de su libro: el llamado manuscrito de Winchester que se divide en ocho novelas sueltas, con un título propio cada una, y la edición compuesta por Caxton, quien la subdividió en veintidós libros y casi quinientos capítulos a los que dotó de un título único, escogiendo arbitrariamente *Le Morte D'Arthur*.

La estructuración de Caxton es estrictamente cronológica, iniciándose con el nacimiento del Rey Arturo y su conquista de la Corona, la unificación de Bretaña, la consecución de la espada Excalibur y la unión con la Reina Ginebra; las campañas europeas y la fundación de la Tabla Redonda. Siguen las historias de Lancelot y Gareth Beaumanins; después, el largo "Sir Tristram de Lyones". El ciclo del Grial; la historia de Lancelot y Ginebra, causa del conflicto entre Mordred y Arturo, y la muerte de éste, que cierra su narración.

Malory fue, en cualquier caso, un hombre de acción, lo cual se evidencia en su obra, en la que priman descripciones de batallas y aventuras frente a interpretacio-

nes políticas o religiosas. De estilo breve y conciso, sin duda su azarosa vida de guerrero hizo que sus relatos tomaran un fresco sentido de vivencia, lo cual, amén de constituir la más completa recopilación de las leyendas artúricas, hace de la lectura de *Le Morte* una experiencia particularmente gratificante.

Desde su publicación, la profusión de textos artúricos se ha convertido casi hasta en alarmante. La colección "Selección de Lecturas Medievales" ha proseguido su andadura, recuperando textos como el *Erec* y *Enid* o los *Lais* de María de Francia que estaban tristemente desaparecidos del mercado desde hacía años.

Jaume Vallcorba, el más meticuloso editor de España, ha sabido complementar el panorama artúrico en su editorial, Sirmio; Ediciones PPU ha contribuido también con la recuperación de los más ignotos textos (*Meraugis de Porlesgneuz*, *La hija del Conde de Ponthien*, etc) a conformar un panorama medieval y artúrico de los más completos de Europa.

Quizás demasiado completo. El lector corre el riesgo de perderse entre tantas ediciones de Chrétien de Troyes, antologías, bestiarios (de entre los que el editado por Siruela es inapreciable) y compilaciones de textos. Sin embargo, la brújula también está editada. El imprescindible volumen *El Rey Arturo y su mundo. Diccionario de mitología artúrica* de Carlos Alvar editado en Alianza, se eleva como la obra de consulta más detallada para moverse por Camelot y sus Europas. Caballeros, personajes, lugares, monstruos y bestias están perfectamente definidos y resumidos, amén de referenciados en una bibliografía primorosa.

Hemos examinado brevemente los textos, ya casi míticos, que han conformado la literatura artúrica en su origen medieval. Sin embargo, cuando se pretende hacer lo mismo con sus modernos sucesores no se puede evitar un sentimiento de perplejidad, tal es de ingente la cantidad de epígonos, reescritos, reelaboraciones, etc. que pueblan los estantes de la narrativa contemporánea. Los mismos estudiosos anglosajones consagran todo un subgénero a esta forma de literatura fantástica.

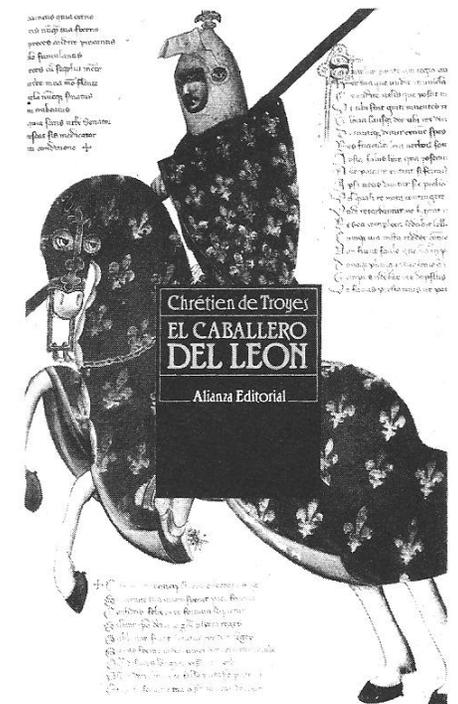
La primera cuestión que surge del asombro es ¿por qué? ¿Cómo es posible que un tema que alcanzó forma definitiva en el siglo XV provoque en los escritores tal impulso creativo... y que el mercado no se sature? La más probable respuesta es que con Arturo y sus nobles caballeros nos encontramos ante un arquetipo que ha alcanzado status universal.

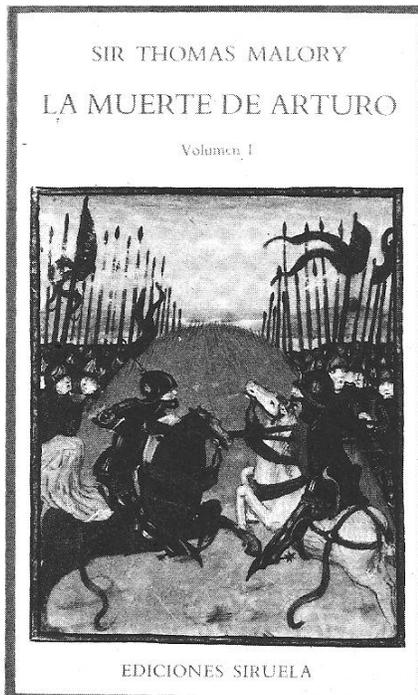
El rey Arturo caló hondo en la menta-

lidad medieval; las comparaciones con Godofredo de Bouillon y Carlomagno y su proclamación como "el mejor de los reyes de la Cristiandad" no son desconocidas para los estudiosos. No creo que la situación haya variado, al menos en el inconsciente colectivo de la humanidad. Pues Arturo es el rey que volverá, no a un país sino a una civilización, para restaurar una nueva era de la caballería; es decir, de la justicia. Arturo y la Orden de la Tabla Redonda son los exponentes máximos e incorruptibles de un poder no legislativo sino fundamentalmente judicial. Una vez encontrada la verdad acerca del caso que se trate, la misma Orden, por mediación de sus caballeros, pone los medios para su ejecución inmediata y apropiada. La leyenda artúrica es la aspiración de toda la sociedad: una especie de dios humano a quien recurrir en última instancia, sin que interfiera en otros aspectos del individuo.

Esta apreciación, evidentemente ética, no podía pasar por alto a editores y autores que rápidamente encontraron en el mercado educacional el ámbito adecuado para la introducción de sus obras: novelas que unifican en un sólo relato las diferentes historias artúricas, renovándolas en el lenguaje. Es casi innecesario comentar la buena acogida que estas reelaboraciones tuvieron tanto en educadores como en el público: obras que además de fomentar los valores tradicionales, constituyen unos magníficos relatos de aventuras.

Surgen así una serie de novelas, de cali-





dad desigual, que acercan en lenguaje y talante las hazañas de Arturo y sus caballeros al público moderno. Un ejemplo digno y entretenido puede constituirlo la obra de Howard Pyle, que lamentablemente sólo puede ser disfrutada por los lectores catalanes. Digo lamentablemente porque, a pesar de que existen muchas obras de este tipo y de la misma época, no existe, que yo sepa, un texto comparable en lengua castellana. Pyle es también el autor por antonomasia de la mejor versión de otra leyenda inmortal: *Robin Hood* (existe edición castellana en Anaya, colección "Tus Libros"). Algunos lectores se sorprenderán; efectivamente, aunque casi todas las colecciones infantiles y juveniles disponen de uno o dos títulos en este sentido, no he podido encontrar ninguno que sea mínimamente atractivo. Todos son modernos; escritos por el director de la colección o alguien afecto a la editorial, en base a ignoradas fuentes; y, en suma, redactados con el viejo síndrome de que el público juvenil admite cualquier basura con delectación.

Por otra parte nuevas elaboraciones del mito artúrico ya no son necesarias; hay textos suficientes provenientes del s. XIX que siguen totalmente válidos. Lo cual nos lleva al ejemplo de Steinbeck. *Los Hechos del Rey Arturo y sus Nobles Caballeros* es una obra que Steinbeck dejó inacabada a su muerte—hecho que se oculta cuidadosamente en la portadilla de la edición castellana—. No sabemos que hubiera podido surgir del manuscrito definitivo, teniendo en cuenta la obsesión que sentía el autor

por los ideales artúricos, pero si su único objetivo era el de "poner en lengua moderna las historias de Arturo", según escribió el mismo Steinbeck, hay que decir que fracasó miserablemente, consiguiendo lo casi imposible: aburrir. Mejor resultado tuvo en *Tortilla Flat*, transposición de los temas artúricos a los bajos fondos de Monterrey.

La lección que nos ha dado la narrativa contemporánea es que los temas se amplían conforme lo hacen los intereses de la sociedad. Son, por tanto, múltiples las formas en que los autores modernos pueden contemplar el mito artúrico. Una de ellas, quizás la de mayor renombre, es la visión de los hechos desde la perspectiva de un único personaje, como puede ser el caso de la trilogía *La Vida de Merlín*, de Mary Stewart, que nos cuenta la vida del mago desde su infancia. Aunque el relato de estas características que más fama e influencia ha tenido no proviene de la literatura sino del cómic. Y hay que reconocer que partía de cero. Con *El Príncipe Valiente*, Harold Foster no retoma un caballero conocido, como Lancelot, tan biografiado, sino que crea uno propio. Son muchas las causas del éxito de las aventuras de Val, no siendo la menor la prodigiosa y detallada—fotográfica, diríamos—plumilla de Foster. Es innegable que *Valiente* marcó a muchas generaciones de futuros escritores por su cuidadoso reflejo de la atmósfera de la época. Y recordar un hecho inusual: los dibujos de Foster son más ilustraciones comentadas que viñetas; y otro único en su época: Val es un personaje que envejece con el paso del tiempo. Ahora bien, el cómic ha sido irrespetuosamente pervertido en la serie televisiva de dibujos animados; evítese su visión. En cambio, destaquemos el juego de rol, un tratamiento entrañable y fiel del personaje.

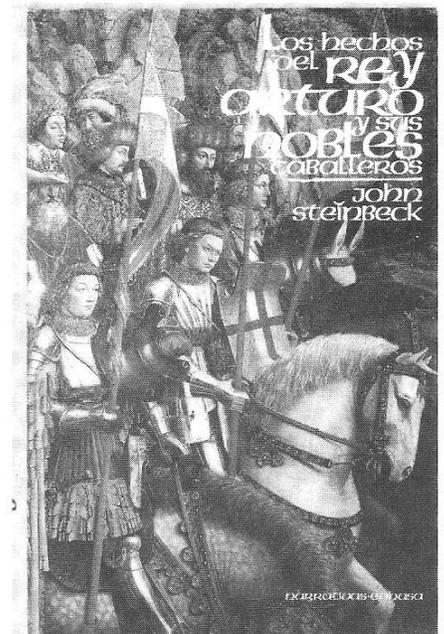
Al respecto del tratamiento del personaje, también la tendencia del antihéroe—cuando menos torturado psicológicamente—ha encontrado su ubicación en las continuaciones artúricas. La trilogía de Richard Monaco—*Parsifal*, *The Grail War*, *The Final Quest*—nos relata la historia de Parsifal, un joven con severos problemas emocionales. Educado sin tener contacto con el mundo, el muchacho decide ser caballero, en cuyo oficio es enormemente fuerte y puro de corazón, es decir, totalmente ingenuo. Suave a veces, amargamente irónica otras, la narración de Monaco puede no gustar a los amantes de la caballería tradicional, pero da una visión desmitificadora válida y oportuna del mito artúrico.

Con la aparición en 1982 de *The Mist of Avalon*, de la conocida escritora de por-

querías literarias (según palabras de la misma autora) Marion Zimmer Bradley, la crítica alabó el hecho de que la materia de Bretaña fuera por fin tomada desde el punto de vista de sus personajes femeninos. Dejando aparte las virtudes literarias de la obra de Bradley (que son de tonos más bien gris plomizo), las novelas que se han basado en caracteres femeninos artúricos son bastante anteriores a la misma. Vera Chapman ya lo había hecho así en *The Green Knight*, donde se nos cuenta la historia de sir Gawain por Vivian, sobrina de Morgana. Sharan Newman, en *Guinevere*, nos da la visión de la juventud y primeras experiencias de Ginebra. La novela de Bradley está tomada desde una óptica feminista frente a las posiciones de la mujer moderna pero romántica de Newman y Chapman, pero este hecho no basta por sí mismo para salvar a una obra de 1000 páginas de naufragar en el tedio más absoluto. La novela artúrica feminista está aún por escribir.

Rafael Llopis dice que todo arquetipo tiene una trayectoria que pasa por cinco estadios: creencia - leyenda folclórica - arte - humorismo - bufonada. Si bien la materia de Bretaña no ha llegado todavía al último estadio, si ha pasado por el tamiz del humor, y con marcado éxito tanto literario como de difusión popular del mito.

La más famosa novela sobre Arturo y sus caballeros—más famosa que la obra de Malory—la escribió ese hombre de Missouri que firmaba como Mark Twain: *Un Yanqui de Connecticut en la Corte del Rey Arturo*. En ella, el personaje principal





se ve trasladado a los tiempos medievales y, con él, lleva toda la técnica del cambio de siglo. García Gual, que tan bien analiza los textos medievales, pero que parece perder su buen sentido cuando se trata de novelas modernas, interpreta esta obra como una sátira de los tiempos del oscurantismo. Puede ser cierto que en algunos capítulos los fundamentos de la caballería queden maltrechos, pero en resumen la crítica de Twain parece dirigirse más hacia la sociedad industrial, y en algunos pasajes del libro llega a abjurar de "esta maldita raza humana". La gran virtud de Twain es presentarnos esta crítica con una buena dosis de humor que hace las delicias del lector.

Naomi Mitchison sigue en *To the Chapel Perilous* los postulados de Twain cuando nos presenta, también en clave jocosa, las andanzas caballerescas de la época vistas por los medios de comunicación social de entonces. No hay que menospreciar esta novela; los elementos sobrenaturales de la búsqueda del Grial son lo bastante poderosos como para mantener la tensión narrativa y convertir esta historia en una pequeña obra maestra.

Y hablando de maestría, llega ahora el turno de Terence Hanbury White. Su tetralogía "El rey que fue y será", compuesta por *La espada en la piedra*, *El caballero mal hecho*, *La reina del aire y la oscuridad* y *Una vela al viento* (publicada en un solo volumen por Debate bajo el título de *El Rey Arturo*), más la relacionada *El libro de Merlín*, constituyen un híbrido de difícil clasificación pero extremo regocijo para quienes se acercan a ella. El primer libro es el relato de la juventud de Arturo y su ins-

trucción por Merlín. Al no haber texto clásico que respetar, White opta por un acercamiento humorístico del tema, que consigue arrancar la risa del lector a la vez que le familiariza con los personajes; quienes hayan visto las películas *Camelot* o *Merlín el encantador*, basadas ambas en el tomo en cuestión, habrán podido disfrutar de una pálida perspectiva de lo que White es capaz de ofrecer.

Los restantes tres volúmenes, con todo y no perder un sano sentido del humor que el lector agradece, son ya la historia, coherente y sentida, del reinado de Arturo, un poco en la línea de esas reelaboraciones de las que hablábamos anteriormente en el artículo. *El libro de Merlín*, publicado póstumamente, es otro asunto. Se trata de una fábula moral antibelicista, falta de esa vis irónica que caracteriza toda la obra de White, y es simplemente una curiosidad

para los amantes de los personajes de Malory.

Uno de ellos era Alvaro Cunqueiro, que en *Merlín y familia* se resistió a dejar al famoso mago en su brumoso exilio y le hizo andar por los campos de Galicia, preso de ese humor suave y melancólico que sólo parece encontrarse en esas tierras.

¿Y es esto todo? No. Quedarían muchas cosas por decir. La descendencia indirecta de Merlín y Arturo que puede detectarse en Gandalf y Aragorn, por ejemplo. El catálogo amargo de los muchos indeseables que se han introducido en la leyenda artúrica. La perla negra que, seguro, ha sido publicada pero no ha alcanzado la adecuada resonancia comercial. Como en la leyenda, tendremos que seguir buscando nuestro Grial literario hasta que lleguen los tiempos en que el ideal de justicia vuelva a implantarse sobre la Tierra. ●

llibreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES EN
JOCS DE SIMULACIÓ**

wargames, temàtics i rol

Pendragón, Cabeza de Dragón

La lectura de los libros de caballerías llevó a Alonso Quijano a ponerse una palangana por sombrero. Por fortuna a todo el mundo no le da tan fuerte, pero lo cierto es que tras leer cualquiera de los libros de Chrétien de Troyes o después de ver en el cine Excalibur, apetece sentirse rodeado de brillante hojalata, cabalgando entre la neblina de la mañana en pos de alguna búsqueda, gloria y honores. Por buenos que sean (que lo son), olvidad a Monthly Pyton y dejáros llevar por el mito de la Alta Orden de la Caballería. Greg Stafford y Pendragón os ayudarán.

por Sir Eduard García

El inicio de temporada nos ha traído la traducción de la 3ª edición de *King Arthur Pendragón*, el juego de *Chaosium* para sumergirte en el mundo de Los Caballeros de la Tabla Redonda y su carismático líder, Arturo Pendragón, el unificador de Britania.

Las leyendas sobre Arturo, Merlín y la Tabla Redonda se han convertido en un mito que ha inspirado a infinidad de espíritus creativos llevados a recrear la aventura desde campos bien distintos, desde la trova al cómic, pasando por el cine. Así pues, no

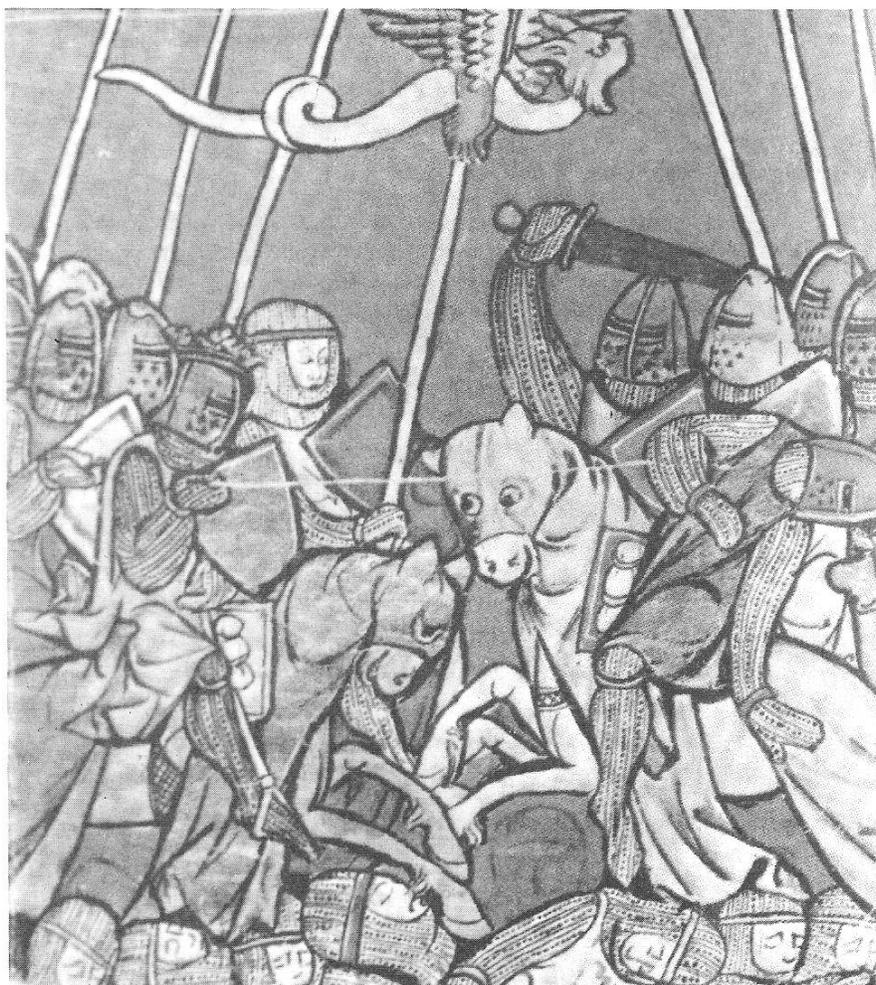
podía pasar desapercibido para un colectivo de adictos a la creatividad y la aventura como es el mundo del rol.

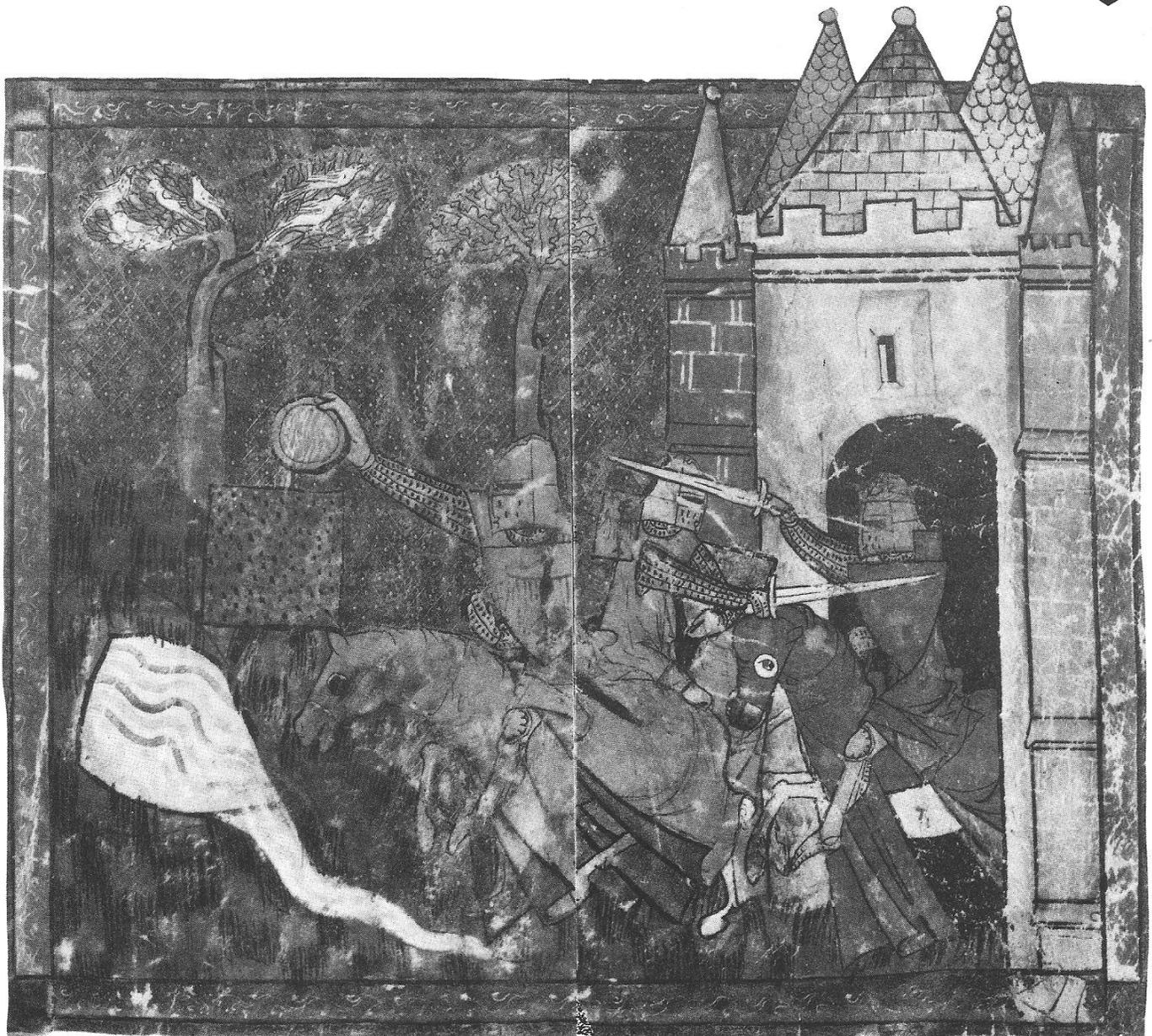
¿Sir Greg Stafford de Cornualles?

Al poco de hojear el libro, ya se ha puesto en evidencia el interés por conseguir una perfecta ambientación, punto que se va a constituir en uno de los principales objetivos (cumplido con creces) del diseñador. Buscando el tópico deberíamos decir que no parece un juego americano: una cuidada maquetación con adornos célticos enmarcando los títulos de cada capítulo, con bellas ilustraciones inspiradas en el modernismo de principios de siglo retratando a los principales personajes, con abundante presencia intercalada de citas ... y es que, como el propio Stafford aclara en su bienvenida al texto, "Pendragón es un juego literario, basado en las antiguas obras de Chrétien de Troyes, los textos posteriores de la Vulgata francesa y la obra culminante de Sir Thomas Malory, *La Muerte de Arturo*". Esto sólo ya debería incitar a leerlo.

Juego familiar

Tras la primera descripción de la Britania de Arturo y de la Orden de la Alta Caballería, se empieza con la creación del personaje ... y de su familia y escuderos. Efectivamente, en *Pendragón* no existe el PJ que "pasaba por allí" (al menos al principio, que ya se ampliarán horizontes con el primer suplemento, significativamente titulado *Caballeros Aventureros*). Los personajes serán caballeros, vasallos o mantenidos de otro Señor, afincados en





Salisbury, herederos de su blasón. La familia del PJ caballero será su apoyo y mayor orgullo, y su vida servirá para aumentar en lo posible la gloria de sus armas familiares. Además, uno de los objetivos del juego es que se logre jugar en campaña, de modo que cada jugador pueda hacer que un joven caballero acuda a continuar las andanzas de su padre cuando a éste le llegue la hora.

Remarquemos el hecho de que estamos hablando de PJs caballeros porque éste es el único status que se brinda al personaje. Aunque las gestas cantan sobre bestias mágicas y los caballeros más viejos recuerdan cómo Merlín le salvó la papeleta a Arturo en más de una ocasión, la magia no se describe en las reglas de juego sino que se deja totalmente al buen criterio del DJ.

Los magos y hechiceros/as (o sacerdotes, como canalizadores de milagros) que aparezcan durante la partida deberán estar siempre controlados por el director y se recomienda reservar su actuación al mínimo indispensable.

Personalidad y pasiones

A la hora de generar el personaje, además de las habituales características y habilidades se describen sus rasgos de personalidad y sus pasiones. Los rasgos vienen determinados por trece parejas contrarias (frugal-sibarita, modesto-orgullosa, etc) que se ponderan otorgándoles un valor, de tal forma que los valores del par sumen 20 (por ejemplo, Valiente 15 - Cobarde 5). Las

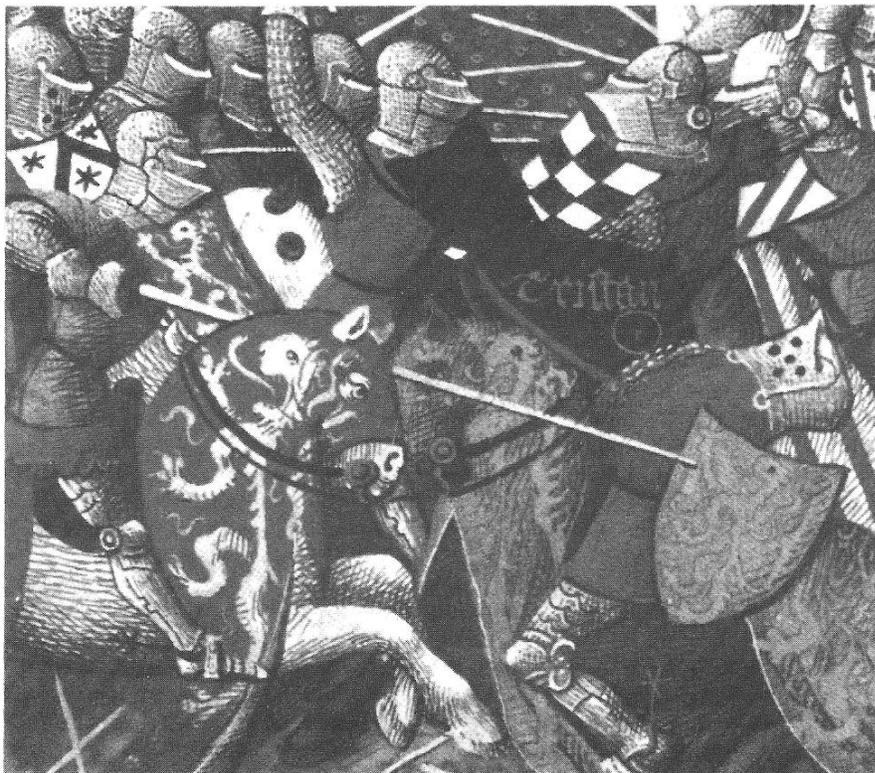
pasiones marcan sentimientos, emociones propias de cada individuo tales como la Lealtad al Señor o el Amor a tu familia, y también reciben unos valores iniciales inferiores a 20. Salvo por algunas limitaciones por el origen del PJ, las características se distribuyen al gusto, de un total de 60 puntos. Así, se escogen también las habilidades de manera que en creación física y psíquica del personaje no ha intervenido ninguna tirada de dados: todo según propia distribución.

Ya sólo faltará escoger el escudo heráldico familiar y detallar lo correspondiente a escudero, caballos, posesiones y número de miembros de tu estirpe. Casi toda la parte trasera de la hoja de personaje se reserva para anotar los hechos más relevantes de la vida del PJ.

Gloria, ambiciones e ideales

La gloria es el modo principal de recompensa en el juego y mide la fama, el éxito, la confianza, la influencia y posición de un personaje. No se debe confundir con su reputación (se puede ser un mal bicho muy famoso). La Gloria se mide en puntos a adquirir a lo largo del juego; mientras un caballero entre 1.000 Y 2.000 puntos es considerado un Caballero Normal, un Caballero Excepcional superará los 8.000. La Gloria otorgará además claros bonificadores positivos a las habilidades “sociales” del personaje.

Las ambiciones más normales son aumentar la posición económica (habrá de caballeros indigentes a caballeros muy ricos) y la posición social (de caballero mantenido a caballero señor). Un caballero además, de poseer cualidades para ello, podrá ambicionar vivir de acuerdo con un ideal de conducta y ajustarse así a los modelos de caballero caballeresco, de caballero romántico o caballero cristiano. Como era de esperar, la mayor y legítima ambición de todo caballero es llegar a sentarse en la Tabla Redonda.



D20, el regreso

Al llegar al sistema de juego, los “habituales” de *Chaosium* (*Cthulhu*, *Runequest*, *Stormbringer*) sentirán la tentación de saltarse varias páginas ¡Stop! Esta vez los dados de 10 caras se van a quedar en la caja y se tendrá que resucitar el viejo dado de 20 de los primeros “Dungeons” (si lo has perdido, a comprar otro). El asunto será igual de sencillo: tendrás una serie de características, habilidades (de combate o no), rasgos y pasiones con valores en la gran mayoría de los casos entre 0 y 20. El DJ aplica los modificadores positivos y negativos que crea necesarios y luego se tira 1D20; si se obtiene un resultado es igual o menor, se consigue realizar la acción. Si la tirada coincide con el valor modificado, se considera crítico; el 20 siempre es pifia. Tiradas enfrentadas permiten resultados de éxito total, parcial, empate o derrota. Se regula una tirada contra la DES para actividades que lo requieren (pelear, saltar, esquivar).

Toda pifia en combate rompe el arma a no ser que esta sea una espada. Esta regla, que en cuanto a resistencia de materiales sería cuanto menos discutible, ratifica el valor místico que tiene la espada en la caballería, y se convierte en una nueva apuesta por la ambientación.

¡Ojo con eso que corta!

Aplicando la teoría de la disuasión, Greg Stafford obliga a que los jugadores se lo piensen dos veces antes de enfrentarse al establecer un sistema de heridas bastante duro. Para poner remedio a las heridas, se dispone de los primeros auxilios (tratamiento “de choque”), de la curación natural o de la quirurgia (curación medieval); la eficacia de esta última se puede ver modificada por condiciones antihigiénicas o insalubres (enfermedades, mucha suciedad, frío intenso). Por otro lado, si la quirurgia no consigue su objetivo, se sufre un empeoramiento. Además, el reglamento contempla la posibilidad de actuar estando herido, incluso si la herida fue grave, pero esto comporta serias posibilidades de agravar el estado del personaje. La pérdida de puntos de golpe al emprender el PJ actividades agotadoras (a criterio del DJ) se aplica incluso a personajes sanos con heridas leves, como indicativo del desgaste de la acción emprendida.

Al calor de las brasas

Como hemos comentado anteriormente, en *Pendragón* los personajes tienen unos deberes que cumplir, a parte de salir en

búsqueda de gloria, por lo que se interpreta que cada aventura jugada representa un año de la vida del personaje (el resto del tiempo debe dedicarlo a cuestiones domésticas). Se define así la Fase de Invierno, que consta de una primera parte en la que se permite al personaje actuar solo y de una segunda más “administrativa” de puesta al día de la hoja de personaje. El libro ofrece cinco escenarios en solitario; un ejemplo claro de situación que precisa ser jugada en solitario es el romance. La actualización del personaje incluye tiradas de experiencia (se habían marcado las habilidades en las que se obtuvo crítico o que realmente fueron significativas para la historia), de envejecimiento (posible pérdida de características a partir de los 35 años de edad), se comprobará el estado económico (que no es broma), se efectuarán tiradas de establo, de familia (matrimonios, hijos, muertes), de entrenamiento y, por fin, se actualizará la gloria del caballero.

Por la pasión al heroísmo

“El idealismo y la pasión convierten al hombre en héroe”. El juego insiste en la definición pasional del personaje. Sólo por tener rasgos de personalidad por encima de lo normal, por ejemplo, ya otorga gloria



suplementaria en la fase de invierno. Durante el juego, a la hora de chequear cómo actuaría un PJ, se efectúa una tirada sobre el rasgo principal; si es exitosa, actuará de acuerdo con él; si falla, tirará por la contraria; si acierta ahora, actuará según la tirada, y si vuelve a fallar es el jugador quien decide. Desobedecer los sentimientos del personaje implica una marca en el rasgo contrario (es decir, éste será susceptible de incrementarse en la siguiente fase de invierno). Algunos rasgos estarán dirigidos (por ejemplo, desconfianza-magos), por lo que no deberán tenerse en cuenta más que para el caso concreto indicado.

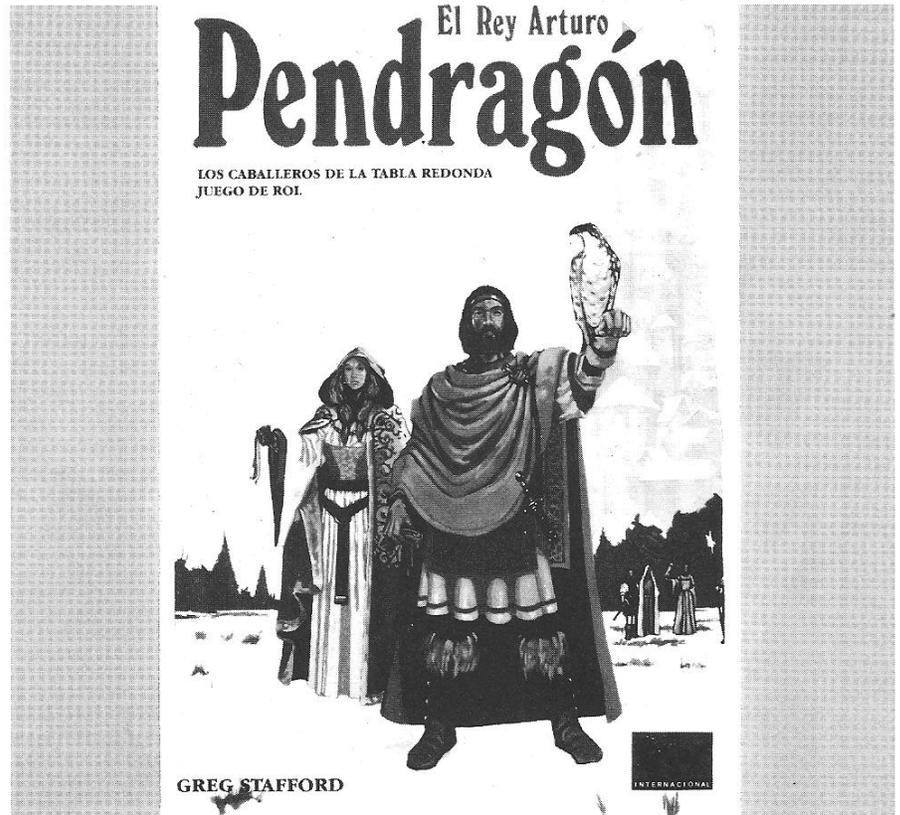
Las pasiones definen las intenciones vitales del personaje y los personajes que comparten pasiones tendrán mucho en común. Una tirada de pasión puede tener efectos dramáticos; normalmente producirá un estado mental concreto, como la inspiración (bonificación en el uso de habilidades) o la locura (el personaje queda bajo el control del DJ, temporalmente o para siempre).

Y además ...

Los capítulos finales se dedican a aspectos concretos de la ambientación, como son la descripción del Condado de Salisbury, tierra natal de los PJs, la riqueza o los deberes de un caballero (la cortesía, la cacería, el torneo, el romance, la religión, la aventura y la batalla, incluyendo aquí unas reglas para introducir a los PJs en un combate a gran escala). En el bloque de aventuras, aparte de las ya citadas para jugar en solitario, se incluye la inicial ceremonia donde se arma al PJ caballero.

Pendragón, la saga

Chaosium ya lleva hasta la fecha (septiembre '92) publicados seis suplementos para la colección *Pendragón*. *Caballeros aventureros*, primero de la serie y ya en curso de traducción, constituye una expansión de muchos de los aspectos citados en las reglas base: creación más completa de los personajes, descripciones de tierras y sus pobladores, más tipos de caballeros, papel y ambiciones de los personajes femeninos, detalle sobre las religiones y comentarios sobre la magia y el mundo de las hadas. Incluye el mapa del sur de Britania. *The boy King* es una larga campaña que cubre todo el reinado de Arturo. Ochenta años de historia, desde el mismo momento en que arrancó a Excalibur de la roca; un montón de aventuras que bien



seguro garantizan meses de tiempo juego. *Sauvage fountain* contiene cuatro aventuras situadas en las salvajes montañas del País de Gales. Incluye una detallada descripción de la región, de sus gentes, ciudades y personalidades, completado con el mapa de rigor. *Blood & lust* también agrupa cuatro aventuras, que pueden jugarse seriadas constituyendo una campaña a través de Britania. *Perilous Forest* desplaza a los aventureros a Cumbria y al Bosque Peli-

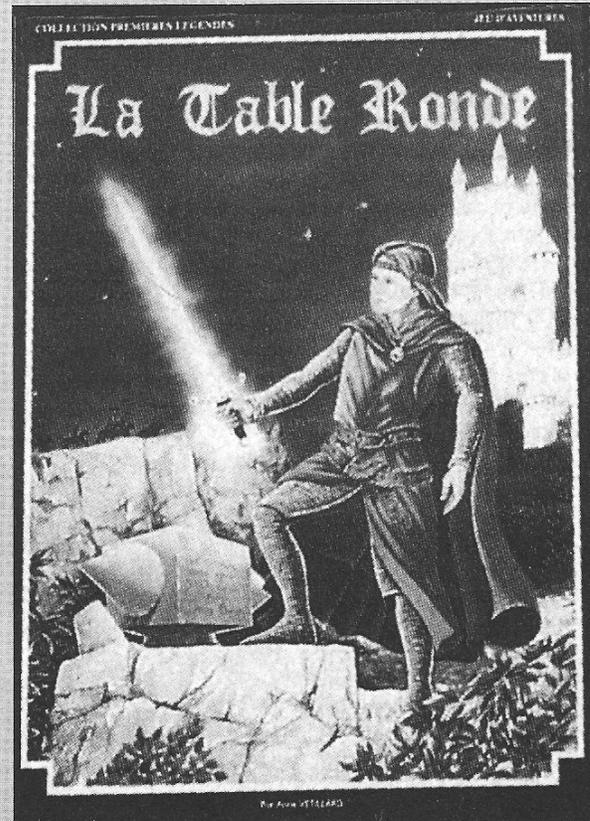
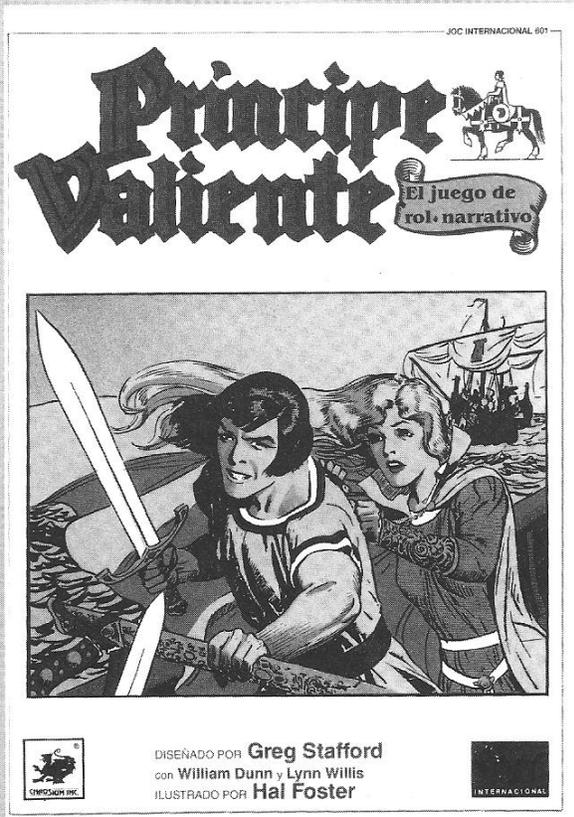
groso; consta de tres aventuras largas y varias cortas. Por último, en *The Spectre King*, ambientado en la época de más plácido reinado de Arturo, encontramos seis aventuras para ser jugadas individualmente.

Concluyendo, se trata de un buen juego con el que se llegará al máximo nivel de deleite en grandes epopeyas "cara a cara", sólo ante el DJ. Hay madera para tiempo, y es que siempre habrá causas nobles para nobles caballeros. Salud. ◆

FICHA TÉCNICA

<i>Título original:</i>	King Arthur Pendragon
<i>Autor:</i>	Greg Stafford
<i>Editor:</i>	Chaosium, Joc Internacional
<i>Traductor:</i>	Juan Ignacio Sánchez Pérez
<i>Material necesario:</i>	Dados de 6 y 20 caras
<i>Formato:</i>	Libro tapa dura, 238 páginas
<i>Contenido:</i>	Descripción del sistema de juego y la generación de personajes. Amplia información sobre el mundo medieval y la caballería; descripción del Condado de Salisbury; reglas para el combate de masas; varias aventuras e historias, para jugar sólo con el DJ o en grupo.

Otros juegos sobre el mismo decorado



Príncipe Valiente, el Juego Narrativo. Si *Pendragón* pretende hacerte jugar el ambiente de la Tabla Redonda desde la perspectiva de la narrativa clásica sobre el género, su mismo autor, Greg Stafford, no ha podido evitar aprovechar su pasión por el cómic de Hal Foster (otro clásico) para acercarse desde otra perspectiva a la época de Arturo y al mismo tiempo aportar aire fresco al panorama de los sistemas de juego de rol. *Príncipe Valiente* se presenta como una iniciación al rol, en la que debe primar la narración a la mecánica de juego. Para ello, los personajes se definen con sólo dos características (Músculo y Presencia), a las que se añaden algunas habilidades y el cómputo de la Fama, imprescindible objetivo de todo caballero del que dependerá el aumento de sus habilidades; las acciones se resuelven lanzando tantas monedas (sustituto

de los dados) como puntos de habilidad se disponga, para intentar sacar las "caras" que exija el narrador en función de la dificultad de la acción intentada. Además, la acepción avanzada del juego aporta la revolucionaria idea de alternar los narradores usando cortos episodios, con lo que todos colaboran en hacer evolucionar la historia. Para más referencias, repasa el artículo publicado en LIDER 17 o los módulos del LIDER 20 y 26.

Premières Legendes, La Table Ronde. Jeux Descartes, firma editora reina en cuanto a juegos se refiere entre nuestros vecinos del norte, editó hace ya tiempo una serie de juegos bajo el nombre genérico de *Leyendas*. En ellos se variaba el decorado sobre el mismo esquema de sistema de juego, aunque éste sufriera como es lógico una serie de modificaciones a lo largo de las sucesivas entregas. El segundo vástago de

la familia estaba precisamente dedicado a *La Tabla Redonda*. Pero más que por su sistema de reglas, el juego llama la atención por su manera de presentar la civilización, el mundo. Al contrario que en *Pendragón*, aquí se toma la "visión francesa" como punto de referencia, lo que nos sitúa en la Europa del siglo XIII. Presentado en caja, incluye el correspondiente libro de reglas, con todo lo correspondiente a la descripción del mundo y los personajes, y un módulo particularmente atractivo. Destacar de la parte dedicada al mundo la descripción de la sociedad medieval, de la heráldica, de la religión (se ofrece la posibilidad de jugar con un personaje clérigo; olvida el *D&D*) y los numerosos sortilegios (otra diferencia con el juego de *Chaosium*: aquí sí se detalla lo referente a la magia). En resumen, una lectura altamente recomendable para el aficionado francófono.



El lenguaje de los blasones

¿Qué cara pondrán tus jugadores, esforzado DJ, cuando describas que Sir Gawain va armado de púrpura a la águila bicéfala de oro membrada en azur? Este artículo pretende auxiliar en uno de los puntos ineludibles a la hora de ambientar una partida que tenga lugar en la Europa medieval, sea histórica o de leyenda: la creación del escudo de armas familiar (alias blasón) de los personajes. Con él cerramos este Dossier, deseando oír bien pronto a los trovadores cantar sobre las andanzas de tan gentiles y nobles caballeros.

por Eduard García, Heraldo Real

¿Veis aquel con una banda de oro en el escudo? Es Gouernal de Roberdic. ¿Y veis aquél que ha puesto en su escudo un águila luchando con un dragón? Es el hijo del Rey de Aragón, que ha venido a esta tierra para conquistar honor y mérito. Ved al que está a su lado, ¡qué bien ataca y qué bien justa! La mitad de su escudo es verde y lleva un leopardo pintado. Es el envidiado Ignaure, tan agradable como enamorado. (Chrétien de Troyes, El Caballero de la Carreta).

El arte y el lenguaje heráldicos parecen siempre algo esotéricos, pero son de hecho muy simples cuando los principios esenciales han sido aprendidos. Un Caballero de la Tabla Redonda o un marqués de la corte del rey Luis XIII de Francia deben conocer las armas de su familia; ellas son

casi tan importantes como su título de nobleza.

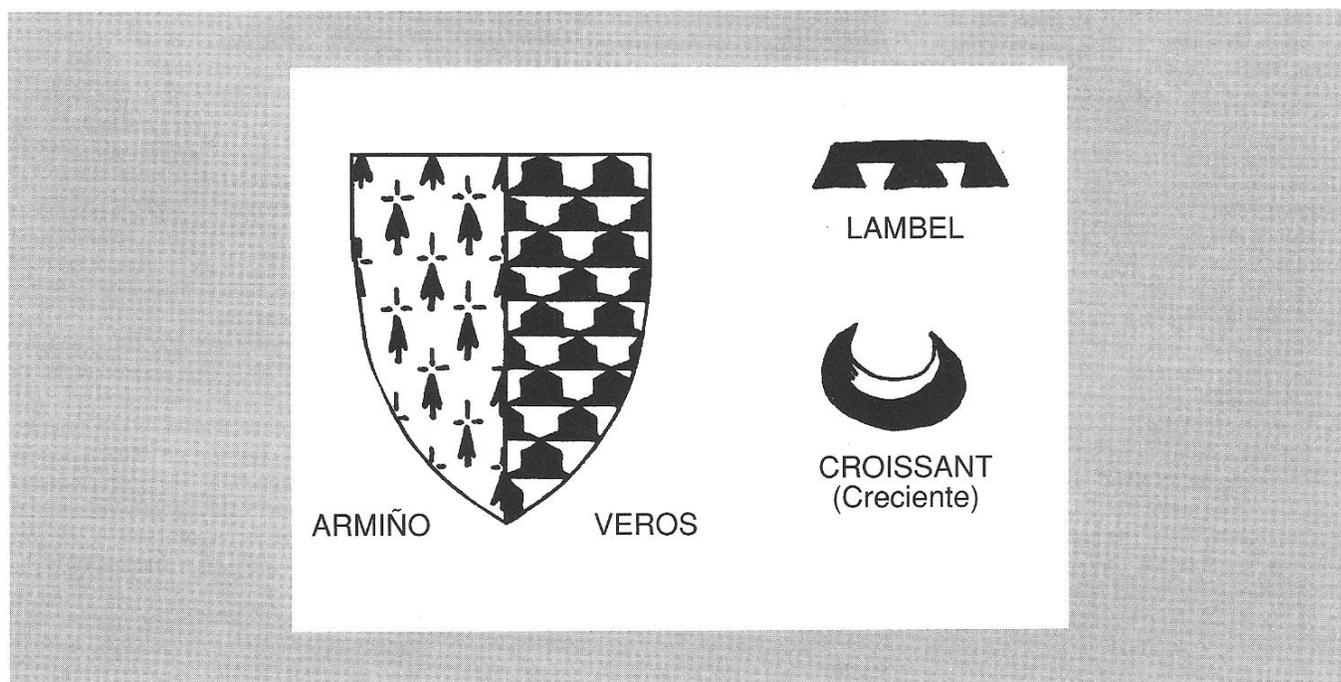
Sencillo y distinguible

La heráldica, o ciencia de los blasones, nació sobre los campos de batalla de la Edad Media. En un combate siempre es vital poder distinguir los amigos de los enemigos y en aquella época los uniformes todavía no existían. El caballero, cuyo rostro estaba habitualmente escondido por el yelmo, podía ser identificado gracias a la decoración de su escudo. Este emblema distintivo debía ser simple y visible, a fin de poder ser inmediatamente reconocido desde lejos.

Con el tiempo, la heráldica llegó a ser

algo más que una ayuda sistematizada para reconocer a los combatientes en campaña, ya que se le infundieron importantes alusiones al orgullo del linaje y a la estimación por el éxito militar. El reconocimiento en campaña tenía en sí mismo unas implicaciones que iban más allá de lo simplemente práctico y en las que se daba al valor su debida recompensa. Citando a Jacques de Hemricourt, "Nadie se atrevía a ser cobarde, porque se podía distinguir a los hombres buenos de los malos por sus blasones" (Hemricourt, Ouvres I).

Esta será, pues, la primera regla a tener en cuenta: si no deseas evitar ningún desafío, nada más fácil que tener unas armas bien sencillas para ser reconocido. Sirva como ejemplo Sir Lacelot du Lac, con blasón en plata con tres bandas de gules.



Colores y metales

Así pues, se escogieron ciertos colores y figuras, y se sistematizó las maneras de asociarlos. Estas normas de la heráldica, definidas para conservar una buena legibilidad de las armas, respetaban también las leyes de la estética y permitían crear así los más bellos blasones.

Las tintas o esmaltes usados en heráldica son poco numerosos y jamás son sombreados, matizados ni mezclados. El oro (dorado o amarillo) y la plata (plateado o blanco) son los “metales”. Azur (azul), gules (rojo), sable (negro), sinople (verde), púrpura (violeta) y, más raramente, el color carne, anaranjado y pardo constituyen los “colores”. La regla fundamental impone que no se debe poner metal sobre metal ni color sobre color. Hay una sola excepción a esta regla, y hace referencia a las piezas pequeñas como la lengua o las garras de un animal, o bien si el blasón está constituido de tres o más tintas (ver particiones).

A los metales y colores se añaden además dos “pieles” o “forros”, armiños y veros (otro pequeño mamífero, especie de marta cibelina), y sus variantes. A estos fondos se les llama anfibios, ya que pueden asociarse con colores, metales o incluso entre ellos.

Figuras y particiones

Aunque su presencia no es obligada, las figuras suelen ser el elemento central del escudo heráldico. Pueden ser de lo más diverso, representando objetos (torres, coronas), animales, reales (leones, águilas, leopardos, ciervos) o mitológicos (dragones, unicornios), en diversas posturas (sentado, rempante, pasante) u otro tipo de símbolos, entre los más frecuentes toda suerte de cruces (latina, de malta, de Lorena) y los “croissants” (lunas en cuarto creciente que algo más tarde cedieron su nombre al producto estrella del gremio de pastelería). Ejemplo de figura lo tenemos en el águila bicéfala en oro membrada (garras y picos) en azur de Sir Gawain citada anteriormente. Las figuras geométricas más sencillas reciben el nombre de “honorables”, ya que suelen figurar en los blasones de las familias más antiguas.

Son varias las motivaciones que pueden impulsar a la elección de la figura del escudo de armas. Así, se hablará de “armas alusivas” cuando los símbolos empleados describan el nombre del caballero (el caballero Synados de las Siete Fuentes va armado en azur sembrado de gotas en plata, en alusión a las fuentes que su nombre

indica), de “armas de devoción” cuando son escogidas como muestra de fe (Sir Galahad, dedicado en cuerpo y alma a la búsqueda del Santo Grial, va armado en plata con una cruz latina de gules), de “armas alegóricas” cuando incluyen elementos simbólicos (un cuerno de la abundancia para simbolizar riqueza, por ejemplo; sin ir más lejos el mismo Rey Arturo va armado de azur con tres coronas en oro) o de “armas de compañía”, asignadas por un caballero a todos aquellos que combaten bajo su mando. Caso de especial interés entre estas últimas son las armas hereditarias; si un caballero cuenta en batalla con la ayuda de uno o varios de sus hijos, estos podrán llevar las armas familiares, pero restando o incorporando algún elemento que les caracterice e identifique. Así, suele reservarse al heredero el lambel de tres pies situado en el jefe del escudo sobre el mismo blasón familiar. Al segundo hijo se le suele añadir un croissant, mientras que una barra suele indicar un hijo bastardo.

Todo blasón es además susceptible de ser modificado por el señor del caballero o por su soberano. Estas modificaciones pueden ser para permitirle usar algún símbolo de su propio blasón, lo que le honra, o para alterarlo contra el honor de su propietario (por ejemplo, hacer que un león paseante muestre el rabo entre las piernas para representar un acto de cobardía en la batalla), constituyendo una difamación. Es obvio decir que este tipo de circunstancias pueden dar mucho juego en una campaña.

Toda figura se sitúa sobre un campo (fondo del escudo). Este campo puede estar constituido por un sólo color, púrpura en el mismo ejemplo de Sir Gawain, o bien presentar más de una tinta, alternándose en distintas disposiciones en lo que se denomina partición. Hay varios tipos de particiones (por la mitad, en cuartos, en fajas, en vertical, horizontal, diagonal, etc), cada cual conocida por su propio nombre. En ellas siempre se deberá respetar la regla de alternancia obligada de metal y color. En la pg. 47 del libro de reglas de *Pendragón* se dibujan las más habituales; a ellas os remitimos.

Ornamentos y divisa

Las armas representadas en el escudo llevan un cierto número de ornamentos exteriores, que también suelen reproducirse en la armadura vestida por el caballero. En el yelmo, la tela cubre-nuca y su fijación (lambrequín y rodete) son teñidos del metal fundamental y del color principal del bla-

són. El rodete es reemplazado por una corona en las armas de un rey. El mismo yelmo puede estar coronado con una figura alusiva al blasón o tomar diversas formas. Para acabar, todo blasón tiene un listel llevando la divisa del caballero (juego de palabras en referencia al nombre del caballero, frase piadosa, frase enigmática), escrita en su lengua natal o en latín; la divisa de Arturo, “Pendragón, Cabeza de Dragón”, la de Sir Gringalás El Fuerte, “Du Tout Sauvage” (totalmente salvaje). Estos dos últimos, cima del yelmo y divisa, son escogidos sin otra norma que el buen gusto.

Lenguaje del heraldo

En las reglas de *Pendragón* se indica que el DJ es quien debe tener la última palabra en la elaboración de blasones de los personajes, ya que él es el Heraldo Real. Pues bien, para acabar de dar con el ambiente necesario que te exige tal alto cargo, hace falta ver cómo se “leen” las armas.

El escudo se mira como si lo llevara una persona en frente al heraldo, por lo que las indicaciones “a diestra” estarán a nuestra izquierda, y “a siniestra” a nuestra derecha. Así, a la parte superior del escudo se le llamará “jefe”, a la central “corazón” y al extremo inferior “punta”. Un escudo se leerá de jefe a punta, y de diestra a siniestra, empezando siempre por el campo, pasando a la figura principal y siguiendo por las figuras menores, detallando su situación si es necesario.

Damas y villanos

Las damas debían llevar sus armas sobre un simple escudo en losange (rombo) o de forma oval, sin yelmo ni lambrequín. Ni la mismísima Juana de Arco tenía sus armas en un escudo de batalla. Además, lo habitual era que no tuviesen armas propias, sino que llevaran las de su padre (lo que sucedía también con muchos religiosos), o, de tenerlo, las de su esposo.

Además, a pesar de que las primeras referencias sugieren que realmente había una relación directa entre derecho a armas individualmente distintivas y las posesiones de feudos y castillos, no se debe olvidar que a finales de la Edad Media no era necesario tener sangre azul para poseer un blasón. Los burgueses, los obispos, los gremios y algunas ciudades tenían también sus propias armas.

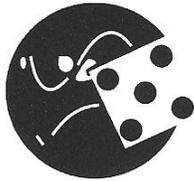
Arreglad vuestros ropajes, que cuando suenen las trompetas os presento ante la corte. ●

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53
08029 Barcelona



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza

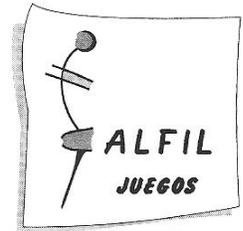


Tiendas



CENTRAL DE JOCS

Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid

CARRERAS
JOC

Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 778 15 54
08000 Terrassa

JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES • ESTRATEGIA • ROL
Información y venta por correspondencia
a todas las poblaciones

La Ley de los Angeles descarnados de la noche

La Llamada de Cthulhu es un juego en el que es difícil sorprender con nuevas aportaciones. Ya conocemos los precios de los ceranías de la Costa Este, las tallas de zapatos en los años 20 y el precio de los sellos de correos. Pero una faceta no muy trabajada (a pesar de los muchos problemas en los que metéis a vuestros investigadores) es qué pasa cuando aparece el largo brazo de la justicia. Porque hasta el mismísimo Cthulhu tiene derecho a un abogado.

por los Hechiceros de las Montañas de Fuego

Cuando un grupo de investigadores osa adentrarse en los horrores arcanos sin poner demasiada atención, hay cuatro lugares que les estarán esperando con los brazos abiertos: Cárcel, Manicomio, Cementerio y Hospital.

El hospital y el cementerio son autoexplicativos, y no hace falta decir como se llega allí, ni como se sale (si se puede salir) de ellos. El caso del manicomio es algo más

complicado, y la estancia en él puede constituir una aventura independiente. También el hospital, pero en menor medida, ya que sus "inquilinos" no suelen estar muy activos. En cuanto al cementerio...

Una cárcel puede ser también el escenario de magníficas aventuras, pero posiblemente los jugadores no quieran ir allí; y si bien el hecho de volverse loco implica la

visita a un manicomio, el convertirse en un asesino no tiene porque ser el pasaporte a la cárcel. Incluso los más odiosos personajes tienen derecho a un juicio justo.

Para conseguir un abogado, el primer paso del proceso legal, los personajes sospechosos deberán hacer una tirada de crédito. Si la fallan se les asignará un abogado de oficio (Derecho 1d20+30). Si la consiguen, podrán contratar un abogado de mayor prestigio, en función de la tirada conseguida (Derecho 50+Crédito-Tirada). El nivel del fiscal dependerá del tamaño de la población en la que van a ser juzgados:

Habitantes	Derecho
500.000	80+ 1d20
100.000	70+ 1d20
50.000	60+ 1d10
25.000	50+ 1d10
menos	30+ 1d20

Después hay que crear un jurado, que en su versión definitiva estará compuesto por doce personas. Para ello se crean 20 personajes de los cuales sólo es necesario saber una breve historia personal y su disposición ini-





cial frente al caso (si considera culpable o inocente al acusado). Para calcular esta disposición inicial, hay que tener en cuenta la índole del caso y su difusión pública. Lo normal es 30+2d20, pero si la opinión pública general no es especialmente neutral, puede variar. Si la gente está muy dividida, se puede tirar 1d100. En cualquier caso, resultados altos consideran a los acusados culpables, resultados bajos, los consideran inocentes.

De esas 20 personas, el fiscal deberá eliminar 4 y el defensor otras 4, haciéndoles preguntas y deduciendo cuales son los menos convenientes. Si el fiscal es un PNJ tirará por derecho para saber cuales no le conviene.

En este punto se puede continuar de dos maneras: 1. o bien el guardián determina la información que conoce cada parte; 2. se crea una nueva aventura en la que jugadores *distintos* a los acusados, tratarán de clarificar los hechos (Es más divertido si hay dos grupos, uno representando a la defensa, y otro a la acusación, actuando al mismo

tiempo. Para ello serían necesarios dos másters, lo cual hace el juego más incómodo, pero mucho más real).

En caso de que se elija la primera opción, o únicamente haya un grupo de investigadores, para determinar la información de la que dispone el fiscal, se hace una relación de los datos de interés con el porcentaje de dificultad para darse cuenta de ellos. Para el caso del defensor los datos serán los que le cuenten los acusados. En uno y otro caso, tirarán contra derecho para determinar si la información les puede o no ser útil.

En este punto se llega al juicio en sí. Este es un punto en el que las habilidades interpretativas del guardián se van a poner a dura prueba, ya que tendrá que interpretar a todos los testigos que los abogados deseen interrogar. Obviamente, algunos de los testigos serán los propios acusados.

Mientras transcurre el juicio, se deberán hacer tiradas para determinar la reacción de cada miembro del jurado. Si se trata de la defensa o de un argumento que dé la razón

a los acusados, y la tirada es mayor que la opinión del miembro del jurado, este valor bajará. Para el caso de la acusación, la tirada deberá ser menor y el valor subirá.

Una vez finalizado el juicio para determinar el veredicto hay tres sistemas.

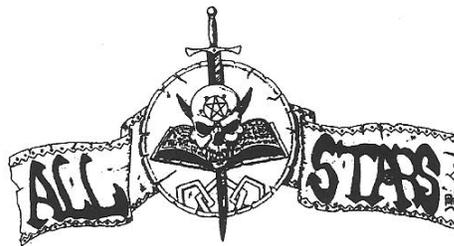
1. Contar los valores de opinión mayores que 50 (culpable) y los menores de 50 (inocentes) y el valor que predomine será el veredicto.

2. Se suman todos los valores y se divide entre 12, si el resultado es superior a 50 son culpables, y si es inferior, son inocentes.

3. Este método se usa cuando se quiere poner nerviosos a los jugadores; Se dividen los valores de cada miembro del jurado entre 10. Cada miembro tratará de convencer a los de opinión contraria tirando su valor de opinión contra el de los demás en la tabla de resistencia. En caso de conseguirlo, el valor de la persona convencida variará en 1 (el valor dividido entre 10) hacia la dirección correspondiente. Este método continúa hasta que todos los miembros del jurado son de una misma opinión. ●



**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**



Oráculo, el juego de los Clásicos

Ya te adelantamos un poco sobre el contenido de este nuevo juego de rol a través de la entrevista que publicamos en el número anterior de LIDER con Joaquín Micó, su creador. Ahora hemos tenido acceso al material que conformará su edición definitiva y le damos un nuevo repaso para que lo conozcas más a fondo.

por el Capitán Damm

Tengo que empezar el artículo con una advertencia que no se puede pasar por alto. Debido a un retraso en la fecha de publicación del juego, prevista para primeros de diciembre (coincidiendo con la aparición de este número de LIDER, pero no con la redacción de este artículo), hemos tenido que trabajar con material que amablemente nos ha prestado el editor del juego, por lo que es imposible asegurar que no haya algún cambio de última hora (es de suponer que sería de redacción, en ningún caso de reglas o normas de juego) y también hablar sobre la parte gráfica del libro o su propia presentación. Lo sentimos, pero también es verdad que te bastará una hojeda para emitir tu propio dictamen.

Los que leísteis el LIDER 31 ya sabréis de que va *Oráculo* y cual es una de sus principales cualidades. Los que no lo hicisteis (muy mal por cierto), debéis saber que se trata de un nuevo juego de rol de factura

española que edita *Joc Internacional* (que parece decidida a continuar por el camino abierto con *Aquelarre*) ambientado en la antigua Grecia, concretamente en su periodo más oscuro y arcaico, cuando los héroes se enfrentaban a toda clase de peligros y los dioses parecían más activos que nunca. La elección del tema es algo más que una ambientación, influye en el juego en muchas facetas, desde su filosofía hasta su misma normativa.

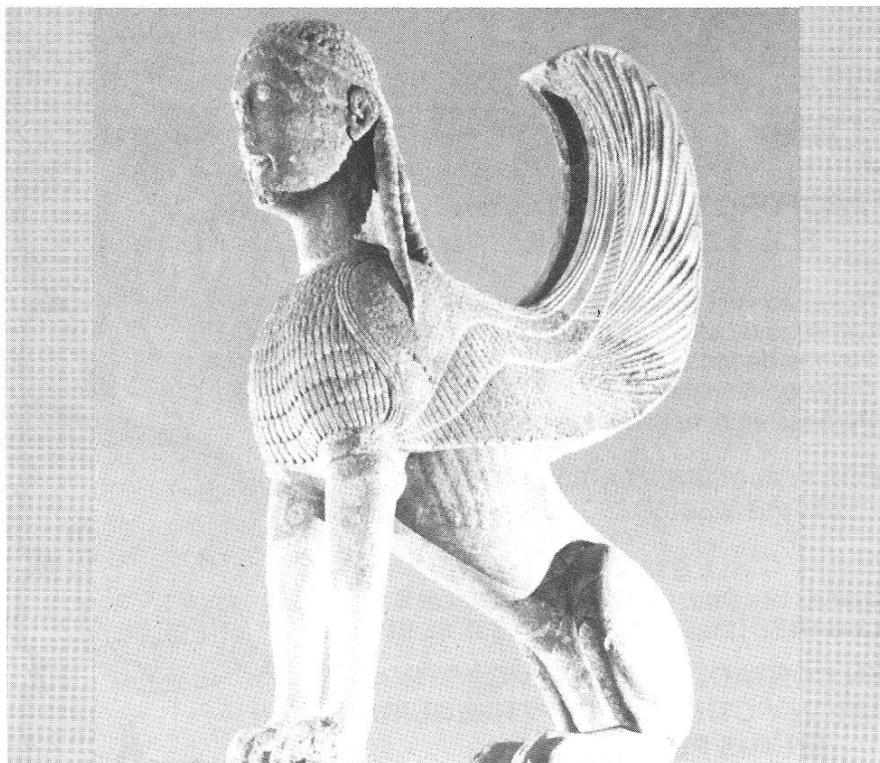
Micó ha ideado un juego en cierta manera opuesto a la mayoría de los roles fantásticos. Opuesto porque ofrece la tradición mediterránea al jugador (tal vez la más rica y con mayores posibilidades para un juego como el rol) frente a la celta (adoptada por el mundo anglosajón) que predomina en el rol ya sea con adaptaciones directas o con mundos inspirados en esta mitología. En el aspecto de las reglas no se puede hablar de una oposición,

Oráculo recoge normas ya probadas en otros juegos combinándolas con aspectos más novedosos, aunque en lo de la mecánica de juego parece ya algo absurdo buscar algo original. Casi todo está inventado y se trata de combinar elementos ya creados por otros o que están en mente de cualquiera para elaborar unas reglas lo más eficientes posibles para cada caso.

Es inútil luchar contra el Destino

Los que ya conocéis algo de la mitología griega habréis reparado en lo explicativo que es el título del juego. Sí, la base del juego se encuentra en el Oráculo. A través de aventuras los personajes tendrán que intentar averiguar y cumplir el enigmático destino que les ha sido revelado en el Oráculo de Delfos por la pitia. El juego se mueve en esa dirección tan lógica de obligar al PJ a actuar, evitando que se convierta en un busca tesoros o mata monstruos que en algunos casos degenera hacia un avaricioso sediento de sangre. Los PJs están obligados por su Destino, y cumplirlo es la finalidad. Esto no quiere decir que no tengas capacidad de maniobra, sencillamente tienes una misión que cumplir que te implica directamente a ti, ni que seas un personaje de Tragedia (los antiguos griegos eran más carniceros en sus tragedias que una combinación entre Stallone, Clint Eastwood y Shakeaspeare) aunque si haces el lelo puede que Zeus te fulmine con un rayo. El intangible papel del Destino lo desempeña el máster, aquí llamado La Moira (divinidad del Destino).

La acción del juego se desarrolla en la parte oriental del Mediterráneo, aunque también está pensado introducir otras localizaciones más fantásticas como la Atlántida, el Olimpo o el Hades (el infierno de los antiguos griegos). El filón de la mitología griega no sólo da lugares ideales para situar las aventuras sino un innumerable número de extras ya bien retratados. Por las partidas de *Oráculo* transitan gente como Hércules, Ulises, Prometeo, Jasón, Cástor, o dioses como Zeus, Apolo,





Poseidón, Afrodita, etc. Estos PNJs tienen ya un marcado carácter (descrito en el libro junto a sus características de juego) y deben ser utilizados con criterio. Lo más normal es no encontrarse mucho con tan ilustres compañeros de aventura, pero más adelante el juego permite llegar a codearse con los personajes mitológicos (en cierta manera éste es el objetivo que subyace, la esperanza que todo jugador tiene cuando crea un nuevo PJ).

¿Un pizzero? Mira en el manual

La complejidad de la mitología griega y las grandes posibilidades del juego hacen suponer un tremendo trabajo a la hora de realizar un reglamento adecuado, y el trabajo está ahí, aunque en algunos puntos se nos antoja fallido. El manual de *Oráculo* intenta recoger tantos supuestos de la interpretación de los personajes que en ocasiones se muestra excesivo en su reglamentación (un ejemplo me parece las normas sobre huidas). Ya que el juego va dirigido tanto al jugador experto como al que se inicia, parece más razonable dejar algunas cosas en manos del buen criterio de La Moira que podrá hacer una interpretación acertada. Si está un poco pez en el arte de dirigir partidas le será provechoso tener que poner en marcha su imaginación. El problema de este, desde nuestro punto de vista, excesivo volumen de normas radica en que dificulta la asimilación del juego, aumentando el tiempo que va desde la compra hasta la primera partida, y obliga a consultar el manual demasiado. También es verdad que una vez digerido el contenido se agradece que cada cosa esté en su sitio y tener algo en que basarse si no se sabe improvisar. Otra pega que se puede poner es que en la redacción en ocasiones el texto de un capítulo te remite a otro en el que se completa la información. Es un poco molesto tener que ir saltando por el libro

adelante y atrás. Estas dos quejas pueden hacer pensar que el libro es de difícil comprensión pero no es así. Además se ha añadido un capítulo con dudas y aclaraciones elaborado a partir de las partidas de prueba que se han hecho con *Oráculo*.

Dejemos de lado nuestras críticas y volvamos al sistema de juego. De entrada el juego no es de aquellos que se podrían definir como de alta mortandad, al menos en su versión básica. Es evidente que la buena salud de la que gozan los PJs es la manera ideada para que puedan ir subiendo niveles y disfrutar así de las diferentes situaciones de juego sin para ello tener que emplear la vida entera. Para subir de nivel es necesario emplear los puntos que el personaje irá ganando a través de las aventuras gracias a su actuación.

El sistema para comprobar las acciones es por tiradas contra niveles de dificultad, combinado al mismo tiempo con un sistema de monedas que se utiliza para las acciones de objetivo simple (acciones en las que no interviene ninguna de las características del personaje). Como ya habíamos dicho anteriormente es difícil encontrar en un juego que salga ahora novedades radicales, sin embargo llama la atención la introducción de otro tipo de enfrentamientos tan distintos a los combates como son los enamoramientos, parte esencial en la mitología que soporta al juego.

Aunque *Oráculo* es francamente interesante, después de leer el manual nos quedamos con ganas de ver la versión avanzada del juego, donde pueden tener lugar aventuras con enemigos de poder increíble, o incluso codearse con los dioses y ser uno más de ellos. Además con el nuevo libro llegará más información sobre la magia (punto poco desarrollado aún en el juego) y material mitológico. Pero para eso tendremos que esperar un poco ya que se encuentra actualmente en elaboración y cumplir los oráculos de nuestros, por ahora, humildes aventureros para que se puedan convertir en esos míticos héroes. ●

JUEGOS PARA TU ORDENADOR

ESTRATEGIA WARGAMES ROL

Los mejores juegos de estrategia, rol y wargames disponibles por fin para tu ordenador.

White Death

Frente ruso. Invierno de 1943. Batalla de Wilikiyi Luki. Controla con tu ratón desde lanzacohetes a unidades de esquiadores. Un verdadero wargame en tu ordenador.

Carriers at War

Recrea en tu ordenador la guerra del Pacífico. Pearl Harbour, Midway, Mar del Coral, Guadalcanal. Disfruta con sus excelentes gráficos.

Utha Beach

Combate en Normandía. La lucha del 7º Cuerpo de Ejército USA desde la playa hasta el asalto a Cherburgo. Lo último en wargame. Unidades nivel batallón.

Space Hulk

Versión para ordenador del conocido juego de tablero. Controla tu escuadra de marines frente a los Genestealers.

Dark Sun: Shattered Land

Novedad USA. Nuevo juego de rol en el universo de AD & D. Esta vez en el mundo de Dark Sun.

Spelljammer

Otra Novedad para los muchos seguidores de AD & D. Spelljammer te sorprende con nuevas aventuras en el espacio.

Megatraveller III

La tercera entrega de la saga de este popular juego de rol en su versión para ordenador. Enfrentate a nuevas aventuras en el espacio.

INFORMATE SOBRE OTROS JUEGOS
TODOS LOS TITULOS EN VERSIÓN PC
DISPONIBLE TAMBIEN MAC Y AMIGA

LLAMANOS PARA MÁS INFORMACIÓN

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA
ENVIOS CONTRAREEMBOLSO

LUDO Z

Avda. de Goya, 72 (Pasaje)
50005 ZARAGOZA
Tel. (976) 23 69 84

FICHA TÉCNICA

Título:	Oráculo
Editorial:	Joc Internacional
Autor:	Joaquim Micó
Portada:	Arnal Ballester
P.V.P.:	2200 Pta.
Material necesario:	Cinco dados de 6 caras, 1 de 10 y dos monedas

Los Seis Mandamientos del máster marchoso y con salero

En el anterior número te dimos unos cuantos consejos o sugerencias sobre como mejorar (o para algunos introducirse) en el arte de dirigir partidas. El autor del artículo fue invitado a colaborar en el dossier pero, como cabía esperar en un personaje de su calaña (cualquiera que le haya visto arbitrar Toon o Paranoia podrá testificarlo), más que opinar sobre los tópicos se dedicó a barrerlos. Para preservar la ya de por sí deteriorada salud mental de Lluís, no intentamos integrar su Código de Mandamientos en el dossier. Pero, como pronto descubriréis, hubiera sido pecado no publicar éste vuestro nuevo catecismo.

por Miguel Aceytuno

1. No harás caso de los dados

¡¡¡Que no valen para nada!!! Ahora ya no arbitro *Toons* con dados: Me he comprado una matraca, que hace el mismo ruido y tiene muchos más colorines.

Mira, ante todo estamos aquí para divertirnos. No dejes que un estúpido trocito de plástico arruine toda una tarde de diversión. Si uno de tus jugadores se juega la piel en una acción creativa, divertida, heroica, original ... échale una manita. He estropeado más de una partida por herir demasiado pronto a los PJs, o impedirles llegar a objetos necesarios para el fin de la aventura. Ojo, ahora no te pases y vayas de mástermamá todo el día, ¿eh? También puede ser buena cosa evitar que una tirada excepcional! (¡Sí, sí, he pasado cincuenta y cuatro tiradas de natación! ¡Llevo tres cuartos de hora debajo del agua!) te hunda la coherencia del módulo. Ante todo, moderación. Y eso nos lleva al segundo mandamiento.

2. No harás caso de las tablas

No te escandalices con lo que voy a decir: ¡Las tablas no son sagradas! (caramba, puedo escuchar desde aquí el rasgar de vestiduras). La tabla no es más que una *orientación* sobre la dificultad del juego. Vale, vale, tranquilo. No pido que te las tomes a pitorreo, porque el jugador ha basado en ellas sus cálculos para decidir el comportamiento de su personaje. Pero un buen máster no aplicará el mismo baremo a una tirada de conducir a) Para aparcar en pleno desierto del Sáhara que b)

Para cruzar Barcelona de lado a lado, en hora punta y con el Barça jugando en casa. Lo dicho, moderación ante todo.

3. No harás caso de las reglas

Seguro que tienes en tu grupo el típico jugador machacarreglas, cuyo (¿único?) fin en esta vida es armar a sus PJs con todo lo que sale en el reglamento, y superar antes el frillón de puntos de experiencia. Vale que es muy bonito ver crecer a tus personajes, y si estáis todos de acuerdo una campaña de saqueo puede ser muy divertida. O.K. Pero sobre todas las cosas, no dejes que se merienden el espíritu del juego. He visto jugadores tratando de esclavizar a demonios mayores en Akelarre, enfrentándose al Gran Cthulhu a balazo limpio, o importando cazabombarderos a la Tierra Media por obra y gracia de Portales Temporales. Algunas reglas tomadas al pie de la letra pueden producir efectos cómicos: por ejemplo en *Dungeons básico* es *imposible* matar a un personaje de nivel igual o superior a ocho de un impacto directo ... de la bala de cañón. Hay libros enteros dedicados a pifias famosas en los reglamentos de juego.

Un buen máster debe poner *siempre* la coherencia del mundo por encima de las reglas, sabiendo que estas, como las tablas, son una ayuda y no una obligación. Ningún Escuadrón Buitre vigila que no alteres el párrafo 3, artículo dos del volumen tercero de anexos complementarios a las reglas. Ahora bien, se siempre honrado con tus jugadores. Si alteras las reglas para uno, hazlo para todos. A pesar de lo que cree

mucha gente, el equilibrio y la justicia no tienen por que estar reñidos.

4. No harás caso del módulo

Toda la vida me acordaré de aquella partida de medieval-fantástico. Llegamos a una encrucijada de caminos, y el máster nos preguntó: ¿Por dónde vais, por la derecha o por la izquierda? ¡Izquierda!, respondimos a coro. La cara del máster se demudó, y empezó a murmurar por lo bajo mientras cambiaba de colores. Sentimos haber hecho algo prohibido, y terminamos el módulo casi sin hablar. Después, en las cervecillas de rigor, salió el tema. Al final, hicimos confesar al casi lloroso máster: ¡Es que si tiráis por la izquierda el mago no podrá conseguir su libro de conjuros!

Recuerda que los jugadores viven en un mundo completo, tan real como el tuyo o al mío. No tienen por qué hacer todas y cada una de las cosas que aparecen en el módulo. Un buen máster debe ser flexible y ...

5. Los jugadores son como niños: hay que oírlos, pero no escucharlos

... saber guiar a los jugadores hacia donde sea necesario. ¡Que diablos! Si han de ir al castillo, ¡Ponles el castillo delante, dondequiera que vayan! Y si no quieren entrar, empieza con aquello de "Esta empezando a nevar, y empezáis a tener frío ... hacedme una tirada de constitución". Si



alguna parte del módulo es especialmente divertida, ¿Por qué han de escaparse sólo por que han tirado por el camino equivocado? Y, por cierto, recuerda: Pon siempre cara de tierna inocencia.

6. No harás caso de estas tonterías

Vuelvo a repetirlo, estamos aquí por amor al arte. No hay nada sagrado, ni módulo, ni reglas, ni dados, ni tablas. Ni siquiera las decisiones del máster deben considerarse como tabú, aunque es muy poco elegante discutir las públicamente, y deben acatarse como mínimo hasta el fin de la partida (Por que es que si no, sería un cachondeo).

Yo sólo respeto dos cosas: La equidad —o todos o ninguno—, y el hecho de que creo que si la gente juega conmigo es por que pasamos un buen rato. El máster, en contra de lo que piensa mucha gente, no juega solo. El módulo se crea en común, en lo que los ingleses llaman “brainstorming”. Tienes una responsabilidad como moderador, pero no debes obligar a las personas a comportarse como no desean en su día de fiesta. Que todos se diviertan. Es la regla de oro. Y mira, que curioso, no soy un buen máster pero algunos jugadores quieren después volver a jugar conmigo. Por algo será.

¡Ah!, casi me olvidaba: No vaciles en utilizar trucos viejos y sucios (como el arma-maldita-que-solo-podrás-abandonar-si-rescatáis-a-la-princesa-como-decía-el-módulo) y echar mano de todos los tópicos disponibles (como el Anillo de la invisibilidad, que al ponértelo se vuelve indivisible —el anillo— obviamente). Hazme caso, escucha la voz de la experiencia.

Estos seis mandamientos se resumen en dos: 1. Pecar es sano. La primera regla es no obedecer a las reglas. 2. Y esto ya no es una broma. si tienes alguna duda, si no sabes como actuar, piensa en el motivo que ha hecho que te sentaras detrás de la mesa. Esto es todo lo que se debe saber para ser un buen máster. Yo ya estoy muy carroza, y hace ya tiempo que no me dejan entrar en la Tierra de Nunca Jamás. Pero a veces, si no molestamos demasiado, a mis amigos y a mí nos dejan mirar por un agujerito del velo que cubre al País Donde Se Forjan Los Sueños. Nada más. Nada menos. Y tal como están las cosas ... pues ya es un punto. ●



Billetes por favor

Esta es una pequeña aventura para Paranoia, sencilla y fácil de llevar, y con la ventaja de que puede ser todo lo mortal que se desee, llegando a límites insospechados según diseños a los PNJs. De nuevo los esclarecedores tienen que prestar un valioso servicio al Complejo Alfa, esta vez intentando recuperar un tren fantasma. Otra ventaja es que, para el máster exigente, se puede convertir con unos pocos retoques aquí y allá y algo de imaginación en un módulo mucho más complejo, con numerosas sorpresas dentro de los subterráneos en los que tiene lugar la acción.

por Ignacio Bilbao

Hoy es el día del “servicio alegre”, la frase para el día de ho es: “trabaja alegre y morirás feliz” (los del SSI la usan antes o después de ejecutar a algún PJs).

Un nuevo amanecer en el glorioso Complejo Alfa. En los altavoces se escucha el estridente sonido de las sirenas. Para deleite de todos la película que será emitida esta tarde no es otra que “el ordenador contraataca” (yuppi, yujujuy, viva, hurra y muchos más viva el ordenador, que los PJs contestan con vivas porque sino serán acusados de traición). El complejo entero toma su desayuno, tortas de superenergía, bebida seudoláctea con sucedáneo de cacao y clon-cola (una refrescante bebida burbujeante). Los altavoces vuelven a sonar:

“Se informa a todos los clones que los altos programadores tienen la sospecha de que pronunciar la erre induce a la traición, por lo que queda terminantemente prohibido pronunciar dicha letra. Mientras se estudia la veracidad de las sospechas, recomendamos reemplazar la innombrable letra por la ele, que está dando unos resultados más que aceptables”. (El uso de la erre añade puntos de traición, uno por erre).

El día es un remanso de paz, y todo hace preveer una nueva jornada de armonía para los esclarecedores cuando reciben una llamada urgente que les insta a acudir inmediatamente al Sector de Ejecuciones Públicas por Traición al Ordenador y a la Confianza de Todo el Complejo Alfa (no es que se les acuse de traición, es el nombre del sector en cuestión). Sin duda la llamada habrá sembrado la inquietud entre los PJs, por lo que no es raro que se detengan a consultar los paneles de ejecuciones pendientes. En ellos aparecen nombres muy parecidos a los suyos, pero no están ellos. Si alguien se pone extremadamente pesado o mete la pata en momento tan temprano, puedes descargar tu furia friéndole un clon. Tal vez así aprenda, je, je.

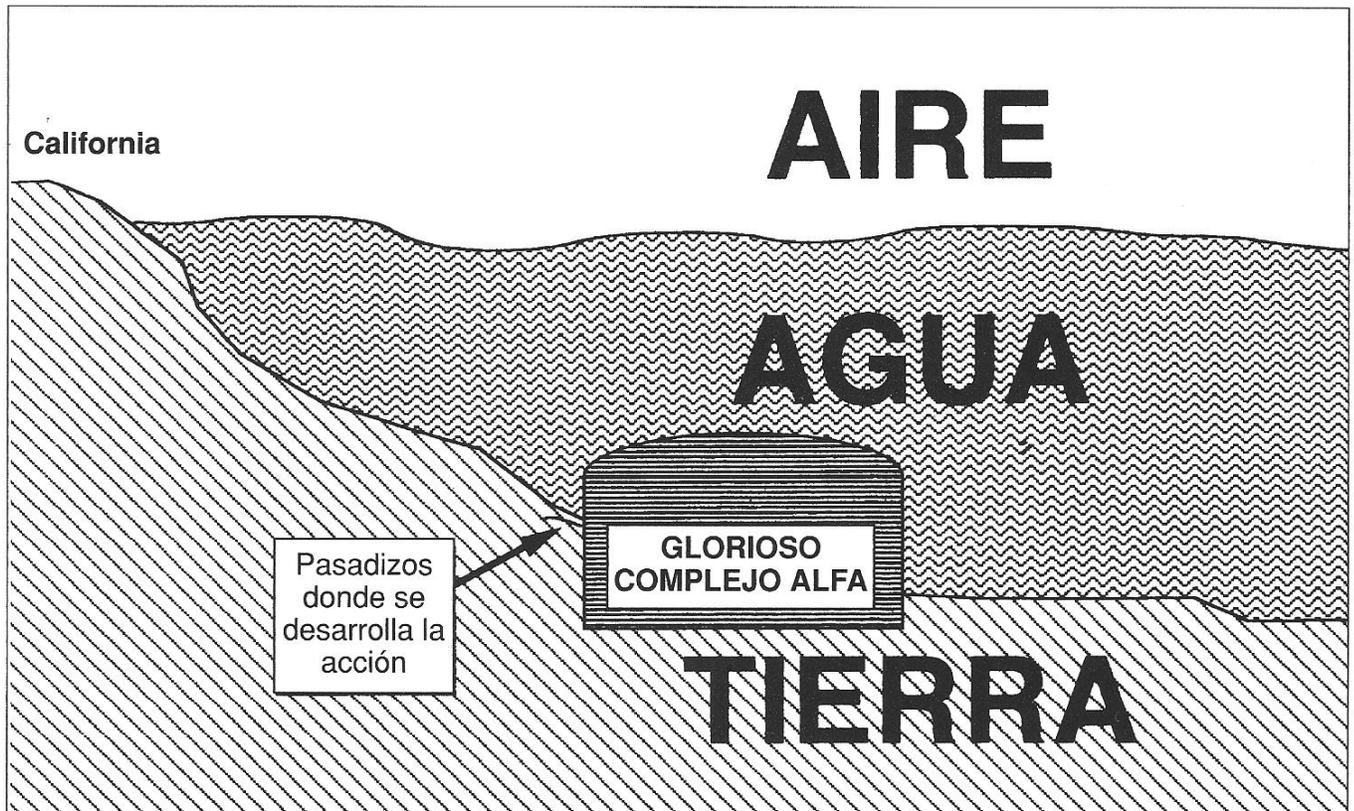
Una vez en el sector les informarán de que tienen que presentarse ante el funcionario Ink-I-Sidor (cs: índigo). Esta información se la facilitará cualquiera, pero como

siempre puedes hacerles sudar un poco si se te ocurre algo divertido.

El tren fantasma

El despacho de Ink-I-Sidor no está demasiado lejos (tan sólo tendrán que pasar por la rutina de siempre, credenciales, autorizaciones, formularios, placas y tarjetas de identificación, comprobación del tatuaje lingual y todo por triplicado. Esta es otra parte abierta para el disfrute sádico del máster. Superados los trámites burocráticos, los esclarecedores se llevarán la primera sorpresa al escuchar a Ink-I-Sidor. El funcionario habla pronunciando de forma muy marcada las erres (para algo tiene cs: índigo). Cualquier comentario sobre el asunto hecho por un PJ conlleva serias dudas sobre la capacidad auditiva que se zanjará con las necesarias operaciones. Algún implante de oreja de elefante, un sistema de radar biónico, trompetilla autodireccional, sonotone nuclear, etc. A elegir, inventar y disfrutar, que para algo eres máster. Duro con ellos, recuerda que clones sólo ha seis pero orejas son doce.

Ink-I-Sidor pasará a relatarles los motivos por los que han sido llamados. La misión que tienen que cumplir es doble, por un lado deben averiguar si los ciudadanos de cs azul o menor conocen el antiguo nombre del complejo alfa. Por supuesto que no se les informará de cual es éste a nadie con cs inferior al azul. Preguntar a Ink-I-Sidor puede considerarse intento de traición por querer averiguar información reservada sin tener el adecuado cs. Esto se traduce en muchos puntos de traición. En realidad esta parte de la misión es una distracción para los PJs. Ink-I no quiere que completen su trabajo. Por cierto el Complejo Alfa es la antigua ciudad de San Francisco ahora sumergida bajo las aguas tras el cataclismo producido por un meteorito. Pero esta es otra historia que requiere ser contada en otro momento.



La segunda parte de la misión, y en realidad lo más importante, consiste en penetrar en los túneles del metro de la ciudad (por supuesto nadie sabe que es el metro, tendrás que utilizar tu imaginación), exactamente en las líneas Bart y Munimetro, y localizar una de las máquinas de tren. Según informes, la máquina sigue recorriendo los túneles como si nada hubiera pasado. La misión es traerla al complejo a cualquier precio (en vidas clónicas claro). Como ya he dicho Ink-I-Sidor no está interesado en que regresen ya que pertenece al Club de los Purgadores y sabe de la importancia de la máquina que van a buscar. De hecho ha reducido los medios a una décima parte.

Ink-I-Sidor se despide de ellos y les remite a la sección de material para que se preparen para la misión. Después de conocer a los PJs no le queda ninguna duda, fracasarán.

Ayudas y accesorios

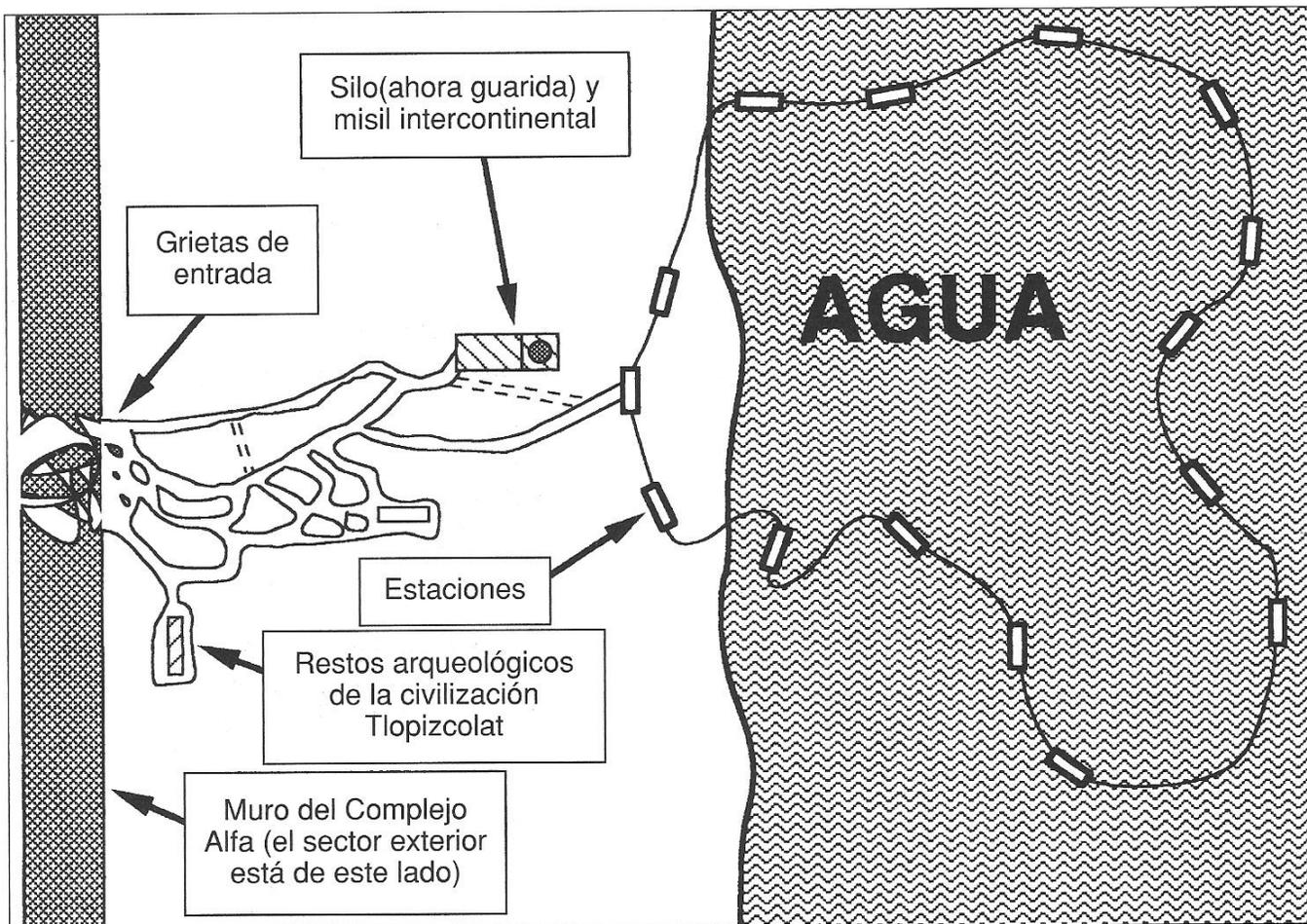
Sin ningún percance, los esclarecedores llegan hasta el lugar donde les tiene que ser entregado el material que se les ha asig-

nado. Bho-V-Rilh 1 es el encargado de la tarea, y les entrega la lista con todo lo que han de llevarse para que la cumplan:

- Plano holográfico-tetradimensional indexado-computerizado de las redes de túneles: tiene forma y peso de caja registradora, pero habla y es muy susceptible. No sabe lo que es un plano o un mapa, y hará la vida imposible a los esclarecedores (grita, se queja, indica la dirección que le da la gana, etc...).
- Maletomático minero: indica con la voz si o no cuando se le pregunta por la presencia de un metal concreto (hay que pronunciar su nombre y el metal. Ej. maletomático, hierro). Avisa de derrumbamientos e inundaciones con un violento ruido de sirenas (en caso de inundación es muy probable que se produzca un derrumbamiento sólo del ruido que mete). tiene un volumen que sirve para ajustar la distancia de búsqueda, pero no tiene marcas ni número ni nadie sabe su utilidad.
- Teléfono móvil cable 20 m. superflexible de larga distancia (hasta 20 kms.): den-

tro del roboruga el cable se estirará y al abrir la puerta saldrá volando de vuelta al Complejo. Si algún esclarecedor lo sujeta, ¡premio!, sale volando y se estampa contra algo, espero que no sea una terminal del ordenador o una cabina-confesionario. Próximo clon.

- Bono billete de 10 viajes (hay 3 usados, pero naturalmente no lo saben).
- Un roboruga-escabadora: es imposible meterlo en los túneles, por lo que deberán dejarlo al borde de la muralla exterior del Complejo Alfa.
- 20 palas y picos de plastimetal extraheavy.
- Cargamento de comida (más vale que se la coman toda o serán puntos de traición).
- Equipo de espeleología completo: linternas, botas, monos, bombonas de aire (el contador marca rojo, pero nadie sabe si esto indica carga máxima o mínima), trajes de inmersión (ojo: saber usarlos es traición), clavos, termos, piolet, mosque-



tones, paracaídas, botiquín, tiendas de campaña, etc. Peso total 750 kgs. No hay cuerdas.

– Perico anóxico: detecta la ausencia de oxígeno también con un suave ruido de sirenas (en caso de activarse es muy probable que se produzca un derrumbamiento sólo del ruido que produce).

– Matarratas: 10 paquetes de 10 kgs. cada uno. Sólo olerlo mata. Si cayese en un tanque de comida ...

– Se les asigna un robominero: un buscador de oro camuflado que se pondrá a excavar galerías por todas partes sin preocuparse demasiado por los esclarecedores. La misión le trae al fresco y los esclarecedores más. Lleva conexión directa con el ordenador, es el chivato perfecto, pero no se rebajará a servir de teléfono sin que le hagan la pelota. Es ligeramente Frankenstein (je, je, je), y no obedecerá órdenes pronunciadas con eles

en vez de erres (cualquier excusa es buena).

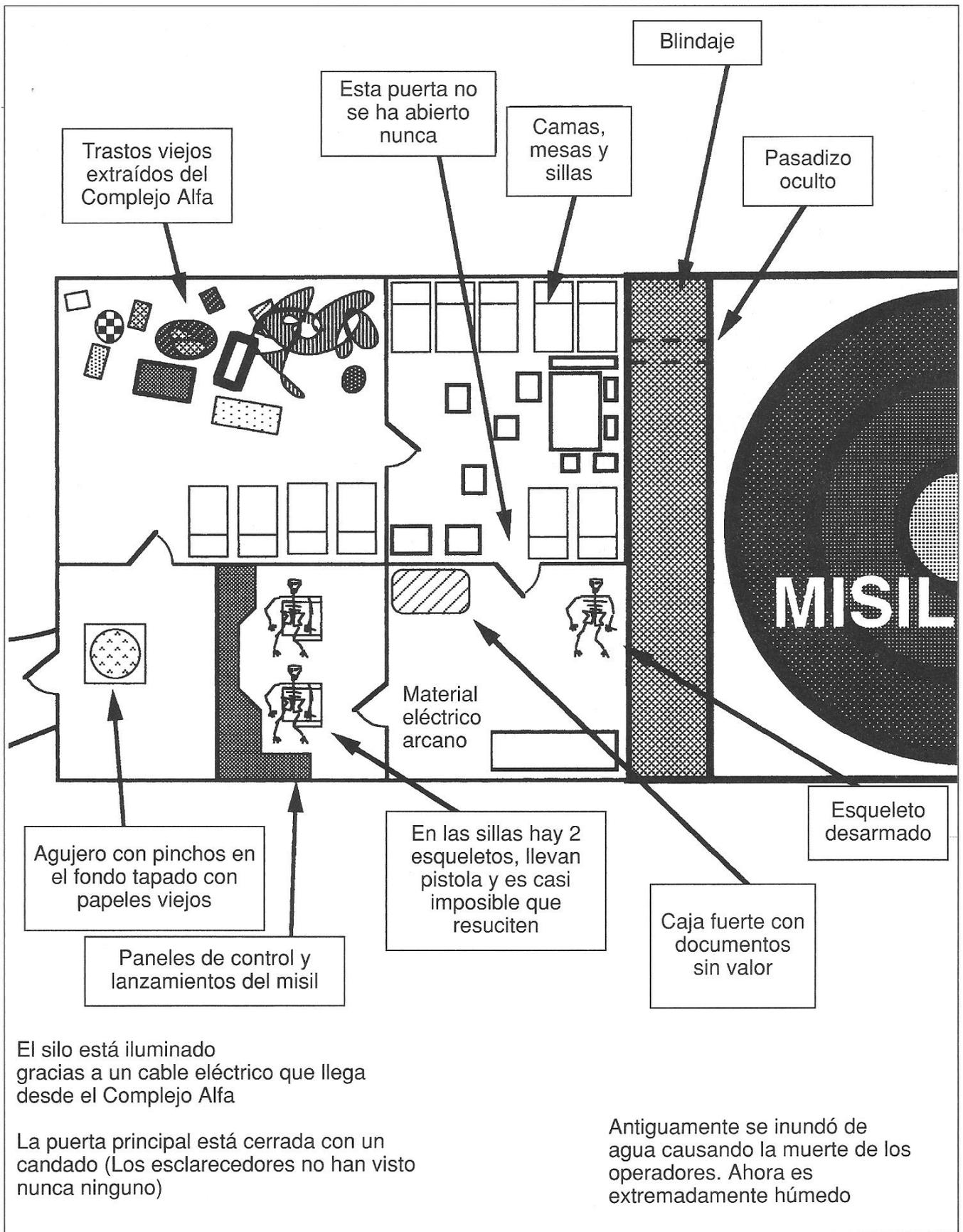
– 20 viguetas para apuntalar: 200 kgs. de peso.

Acto 1º (y para qué más)

En los túneles habita una tribu de esclarecedores que están liderados por Pat-R-Onn-3. Si muere el ordenador activará otro clon suyo porque no sabe nada de lo que pasa. Son 15 (¿o eran 150?) y se dedican al robo y el sabotaje (a los robots todos los esclarecedores les parecen iguales y si alguno de ellos aparece no darán la alarma). Su guarida es un antiguo silo de misiles nucleares, pero no tienen ni idea de esto. Cualquiera que abra la puerta y se ponga a apretar botones disparará el misil (sólo hay que girar 2 llaves, conectar 5 claves de seguridad y activar la secuencia de disparo). Cualquiera puede hacerlo sin querer, y si no tal vez cierto robominero sienta

curiosidad. Si esto ocurre los esclarecedores sufrirán la radiación, ya que el misil no sale disparado ni explota, pero parte de su capacidad nuclear se desata con un ruido parecido al de un bote al vacío cuando se abre (pero a lo bestia). Caída del pelo + debilidad + vómitos + pérdida de memoria + etc. = ¡Otra ronda de clones para todos! En caso de que el misil se active todos sufren la radiación, y cada nuevo clon sólo durará unas pocas horas si se les ocurre volver por las inmediaciones del silo. Recuerdo que los habitantes del Complejo Alfa saben que las radiaciones son inofensivas para un clon.

Antes o después de haber pasado por el silo, los esclarecedores habrán dado con los restos arqueológicos de la civilización Tlopiçcolat. No creo que los PJs sepan apreciar el histórico momento que viven con su descubrimiento, y por otro lado esta civilización no se caracterizó por nada extraordinario. Más bien eran unos patanes. Las ruinas no son más que unas cuantas piedras derruidas sin apenas interés sobre





las que unos cuantos miembros del Club Sierra han levantado un asentamiento neo-hippy. Estos PNJs han escapado del complejo buscando un retorno a los modos de vida naturales. En una de sus excursiones encontraron un manuscrito que interpretaron como el libro sagrado de los Tlopizcolat (en realidad era el diario personal de Charles Manson que fue a parar allí por inexplicables razones) y lo han adoptado como credo. Los seguidores de esta extinta civilización (unos diez) están un poco por civilizar y el enfrentamiento es más que previsible (si no conoces al tal Manson, sólo te diré que estaba loco de atar y era bastante peligroso, investiga por tu parte). A parte del combate, los esclarecedores corren otros peligros: asalto de ratas (los animalitos domésticos de los Sierra), contagio de parásitos, 50% de contraer piojos, que no matan pero obligan a un intensivo trabajo de rascado (aplicar un malus cuando se realice alguna acción), 50% de salir con pulgas, más de lo mismo, y 50% de infectarse de un extraño parásito que produce un irreprimible deseo de orinar cuando se entra en contacto con el agua. Si la mortandad entre los esclarecedores es muy alta haz que sean capturados (si te viene de

gusto también), y que los Sierra les sometan a torturas y humillaciones (a tu gusto). Tienes que montártelo como sea, pero los PJs deben pasar por todas las secciones antes de llegar a los túneles del metro.

Superados estos pequeños inconvenientes, llegarán hasta los subterráneos del metro. Allí existe una máquina fantasma que recorres los túneles sistemáticamente, arrastrando cuatro vagones completos, y haciendo todas las paradas en las estaciones (15 en total, de las cuales 11 están bajo el agua) El tren está permanentemente mojado. Tarda 25 minutos en hacer el recorrido, parando 30 segundos en cada estación. Cuando detecta algo en la vía se detiene, pero a los cinco minutos y tras avisar con infinidad de mensajes pregrabados sigue su camino atropellando cuanto esté a su paso. No va controlado por ningún tipo de ordenador inteligente.

En realidad todo el interés por el tren radica en su máquina. El sistema de impulsión es por fusión, por eso el ordenador se quiere apoderar de él. Por supuesto cualquier posibilidad de que consigan coronar con éxito la misión debe ser reducida a cero (a cambio pueden capturar un par de bandas de traidores y lanzar un misil nuclear).

Quando los esclarecedores consigan por fin encontrar el tren volverán a tropezar con problemas. La máquina no tiene entradas a la cabina, y de hecho va sellada para evitar fugas (y blindado el reactor). Su programación se hacía mediante ondas de radio desde una central de control ahora desaparecida. Es virtualmente imposible detener su curso y su reactor puede seguir funcionando 180 años como mínimo. Si desisten y prueban fortuna con los vagones (perfectamente idénticos entre sí), esto es lo que se encontrarán:

Vagón 1: va lleno de agua aunque no se aprecia. Sus puertas están cerradas y si se abren saldrá todo el agua. Es el único seguro para viajar, porque no entra casi agua (tardaría varios días en llenarse si alguien lo vaciase).

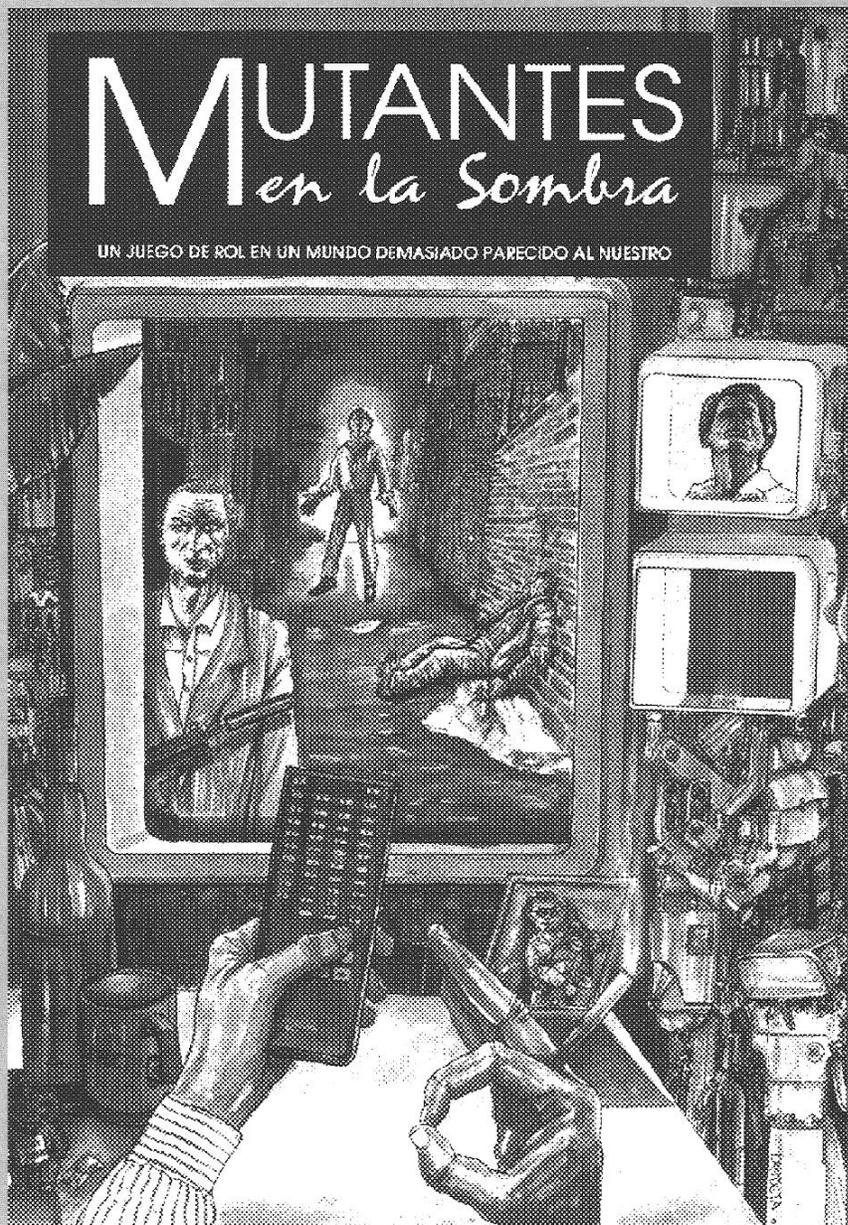
Vagón 2: sus puertas se abren sólo del lado contrario al que están los esclarecedores.

Vagón 3: perfecto estado, con algo de graffitti.

Vagón 4: la mitad de sus puertas están atascadas (abiertas unas, otras cerradas).

Entre los vagones hay puertas que los comunican. Podría ser divertido abrir la que separa el 1 y el 2.

DESCUBRE EL JUEGO DEL QUE TODOS HABLAN

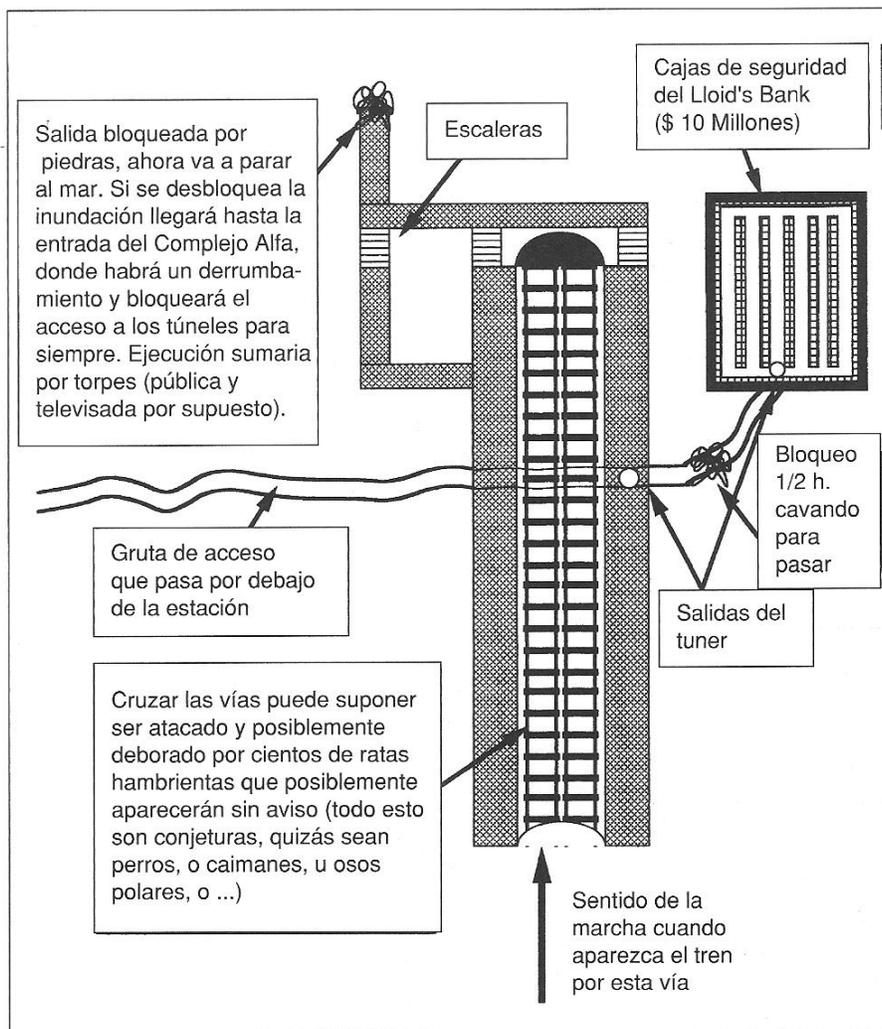


A la venta en tu librería, tienda especializada
o directamente por correo en

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

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



Aquí se acaba todo, pero siempre tienes la opción de complicarles la vida con algún encuentro imprevisto en los pasadizos

durante su regreso aunque de todos modos casi seguro que les esperará la ira del ordenador.

Personajes

Pat-R-Onn-3

Líder de la tribu que habita en el silo nuclear.

Atributos: Resistencia 15, Percepción 14, Resto 11.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tiene.

Seguidores

Son unos 15.

Atributos: Todos 11.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tienen.

Hey-T-Ius

Es el jefe de los neo-hippies. Está como una cabra.

Atributos: Resistencia 13, Agilidad 12, Cinismo 16. Poder Mutante 16, Resto 10.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tiene.

Poder Mutante: Telequinesis

Mal-K-Arma

Ayudante directo de Hey-T-Ius e ideólogo del grupo.

Atributos: Resistencia 13, Agilidad 12, Cinismo 16. Poder Mutante 16, Resto 10.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tiene.

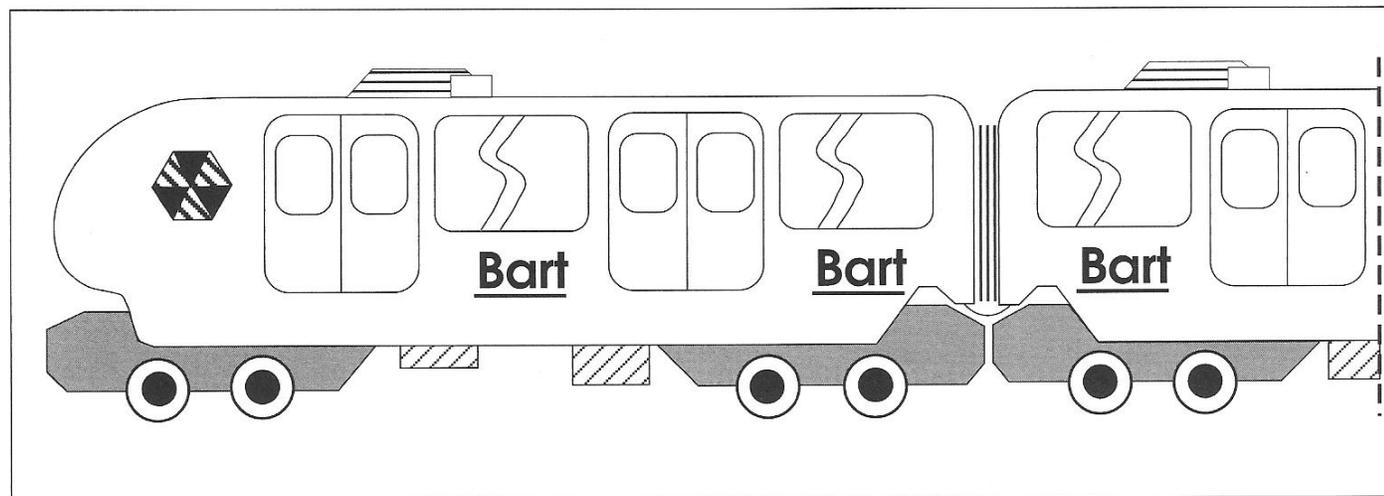
Poder Mutante: Campo de Energía.

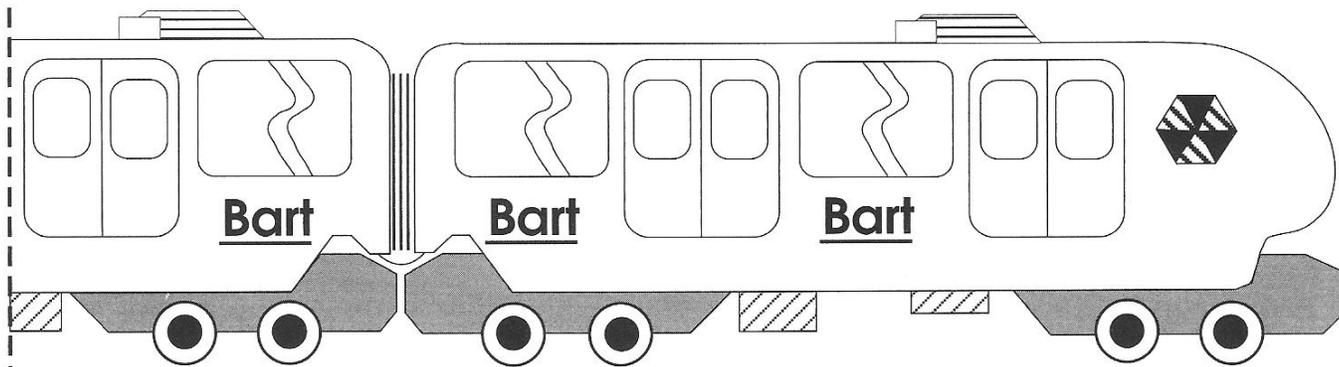
Hippies

Atributos: Todos a 11 menos Percepción que es de 8.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tienen. ●





A Q U E L A R R E

La sombra en el espejo

Un nuevo módulo de Aquelarre en nuestras páginas. Esta vez la acción nos transporta a Al Andalus donde los aventureros se tendrán que enfrentar con fuerzas sobrenaturales para poder cumplir su misión y, por supuesto, salvar el pellejo. El número ideal de Pjs es entre cuatro y seis, gente ya experimentada, de los que al menos uno debería tener un elevado Conocimiento Mágico.

por Eduardo Villalobos y Luis González

Cold as the northern winds in december mornings cold is the cry that rings from this far distant shore.

Winter has come too late too close beside me.

How can I chase away all these fears deep inside?

Enya: Exile

Hace muchos años existió en la ciudad de Córdoba un gran mago llamado Eleazar Ben Isaac. Eleazar pasó la mitad de su vida estudiando los secretos de la magia negra, pero al fin fabricó un poderoso espejo con el cual podía contactar directamente con Agaliaretp.

Agaliaretp al principio lo permitió, pero pronto, se dio cuenta de que el poder del espejo aumentaba con cada contacto y que no tardaría en llegar a dominarlo. Por ello mandó a una de sus Sombras más poderosas, llamada Ikunok, al mando de un ejército de Muertos para acabar con Eleazar y destruir el espejo.

Los Muertos no tardaron en acabar con los sirvientes de Eleazar, por lo que se desató un terrible duelo mágico entre el mago y la Sombra. Esta, concentrada en terminar con Eleazar, no se percató de la huida de un aprendiz del mago con el espejo. El aprendiz, un árabe llamado Amir, se refugió como sirviente del Emir de Algeciras, con la esperanza de escapar de la Sombra.

La Sombra, tras muchos años de búsqueda, lo encontró. Al darse cuenta Amir escondió el espejo en uno de los juguetes del Emir: un enorme guerrero mecánico inmune a la magia. Amir murió en manos de la Sombra, y el secreto del espejo se per-

dió. Tras la caída de Algeciras, el palacio del Emir fue saqueado y sus juguetes vendidos a un rico comerciante de Sevilla.

Ikunok nunca usó la magia delante del espejo, ni permitió que nadie lo hiciera, ya que eso sería detectado por su amo, entendiéndose así de que después de tantos años el espejo todavía no había sido destruido, como Ikunok le había hecho creer. Amir, por su parte, nunca usó el espejo, pues era consciente que carecía del poder necesario para enfrentarse al Demonio de la Magia.

Por todo ello, la Sombra no tuvo más remedio que buscar a un mago y a un grupo de guerreros con el alma corrompida para sacar el espejo de la estatua. Como buen sirviente de Agaliaretp, no piensa pagar nada a sus sicarios... Lo que no sabe es que un rayo (¿divino?) está a punto de acabar con ellos, y que un grupo de Pj se acerca a la zona ignorantes de lo que se les viene encima...

La Tormenta

Cercanías de Algeciras, Diciembre del año 1345. Los Pjs se encuentran de viaje, recorriendo un tortuoso sendero que avanza paralelo a la costa, alejándose progresivamente del mar. Aunque sopla un fuerte viento del norte el cielo está claro y la mañana se presenta apacible. Sin embargo, a medida que avanza el día, el cielo se va cubriendo de un tupido manto de oscuras nubes que no presagia nada bueno. Al anochecer se desencadenará la tormenta, los truenos braman y los relámpagos iluminan una vasta llanura cuya uniformidad sólo es rota por un grupo de árboles. Estos parecen ofrecer un poco de cobijo frente a la tor-

menta (y, de hecho, los Pjs pueden refugiarse bajo ellos si así lo desean). Varios rayos caen sobre la llanura provocando pequeños y fugaces incendios en la lejanía. De repente un ensordecedor trueno retumba sobre los Pjs a la vez que un rayo cae a su lado. Si se refugiaron en los árboles hay un 60% de que le dé a un Pjs, en campo abierto sólo hay un 5%. El rayo causa 3D6 de daño, o 4d6 si el Pj lleva armadura metálica. (Se tirará localización para el daño).

Si los Pjs llevan monturas, el trueno y el rayo las encabitarán. Sus jinetes deberán pasar una tirada de Cabalgar o serán arrojados de la silla, sufriendo 1D6 de daño.

Los Muertos

Al poco tiempo la tormenta parecerá amainar. Después de avanzar unos pocos kilómetros más, aparecerá ante sus ojos un horrible espectáculo. A la orilla del camino se encuentran los restos semicalcinados de una carreta, y a su alrededor varios cadáveres con graves quemaduras y sus miembros aplastados por ruedas de carreta y cascos de caballo. A unos pocos metros se pueden ver dos caballos muertos.

Parecería un simple accidente provocado por un rayo, sino fuera porque uno de los cadáveres tiene sus restos extendidos en varios metros a la redonda, y parece bañado en su propia sangre. Si se pasa una tirada de Buscar, se podrán encontrar varias armas y ciertos objetos que una tirada de Conocimiento Mágico revelarán como talismanes de invisibilidad (roto), Protección mágica, Invulnerabilidad y Aceleración.



Al seguir el camino podrán ver a lo lejos un viejo caserón semiderruido. Cuando estén a su altura los caballos enloquecerán y lanzarán a tierra sus jinetes, huyendo seguidamente. Los jinetes perderán ID6 de daño si no pasan la tirada de Cabalgar. Mientras los caballos se pierden en la lejanía, una densa niebla se formará sobre los Pjs, que no tardarán en perderse de vista unos de otros. Repentinamente, frente a cada Pj aparecerá un Muerto, que atacará al Pj en cuestión. Cuando el último de los Muertos vivientes sea un muerto yaciente, la niebla se disipará gracias a un fuerte vendaval, el cual marcará el inicio de un nuevo embute de la tormenta, que caerá sobre los Pjs con más fuerza aún que en la vez anterior. Calados hasta los huesos, los Pjs sólo tienen como refugio el viejo caserón, ante lo cual no tendrán más remedio que dirigirse hacia él. (Si alguno se hace el remolón convendría recordarle que, en este juego, las pulmonías son mortales)

El Caserón

Mientras se acercan, un frío y profundo grito se alza en la oscuridad. Proviene del tétrico caserón y poco a poco va subiendo de tono hasta que se hace insoportable para los oídos. Los Pjs no tienen más remedio que tirarse al suelo y taparse los oídos hasta que el grito termine. Es un grito extraño, imposible para una garganta humana, y que, más que temor o advertencia, suena a bienvenida... la tormenta, que durante el grito parecía haber disminuido ligeramente, azotará de nuevo a los aventureros con fuerza inimaginable. Los Pjs sólo tienen dos opciones: quedarse en el exterior y morir de frío, calados hasta los huesos, o dirigirse al caserón para resguardarse en su interior, afrontando aquello que se encuentra allí.

El caserón parece estar vacío, sólo conserva un par de sus muros interiores en pie y tiene el techo lleno de goteras, pero ofrece un mínimo refugio ante la lluvia. Mientras los aventureros se están quejando de su mala suerte, del rincón más oscuro del caserón surge un ruido. Proviene de una figura encorvada con un gran manto negro sobre el cuerpo. Si se pasa una tirada de Otear y otra de Conocimiento Mágico los Pjs se darán cuenta que se trata de una Sombra extremadamente poderosa.

La figura se levanta, se dirige hacia ellos y con voz fría y profunda les dice:

"Por fin habéis llegado. Hace mucho que esperaba a alguien como vosotros. Ahora

tenéis que ayudarme: un carronato se dirige hacia aquí y quiero que me traigáis un espejo que hay en su interior. El espejo está envuelto y por nada del mundo deberéis mirarlo o hacer magia ante su presencia, pues moriríais en el acto. A cambio de éste pequeño servicio os daré 1000 monedas a cada uno. Si algún infeliz osa negarse o burlarse de la Sombra, provocará que ésta revele su identidad y use un echizo de Muerte contra él. Si el Pj resiste el hechizo, la Sombra hechará mano del resto de su arsenal (Conmoción, Maldición, Muerte a distancia, Levantar Muertos, etc) para des- trozarlo.



La Estatua

Al salir del caserón, los Pjs verán que ha parado de llover y que en el cielo de la noche brillan débilmente algunas estrellas. La Sombra les dirá que se dirijan al camino y esperen; mientras ella se situará junto al caserón, sin perder de vista al grupo.

Tras unos momentos de espera, aparecerá en el horizonte un extraño carruaje que avanza en dirección a los aventureros. En el pescante se pueden distinguir dos figuras vestidas con extrañas vestimentas. bastará una leve amenaza para que estos dos estrafalarios personajes salten del carro y huyan corriendo, curiosamente felices y contentos.

El carruaje es totalmente dorado y está barrocammente adornado con extraños símbolos y pequeñas esculturas de animales fantásticos. a través de sus puertas se distinguen lujosos asientos con multitud de cojines de diversos colores y tamaños. En la oscuridad se puede distinguir algo que podría ser un hombre gigantesco tumbado en uno de los asientos.

Si entran, podrán ver como el suelo está lleno de pequeñas figuras metálicas de animales, personas, objetos, etc. Lo que parecía un hombre tumbado, es en realidad una enorme estatua de un guerrero de dos metros, armado con una gran maza pesada.

Por mucho que busquen en el carruaje, no encontrarán nada parecido a un espejo. Una tirada de Buscar, sin embargo, revelará que al parecer hay un compartimento oculto en la espalda de la estatua. Sin embargo, el más leve roce con la misma provocará su activación, y con un rechinar de su complicado mecanismo saldrá de la carroza, atacando a los Pjs, los cuales deberán hacerla pedacitos si no quieren que los hagan idem.

Una vez solventado (y despedazado) el incidente podrán por fin forzar el compartimento oculto situado en la espalda de la estatua, sacando del interior del mismo un pequeño objeto del tamaño de un libro pequeño, cuidadosamente envuelto en lienzos: es el espejo.

El Espejo

Cuando la Sombra vea que los Pjs tienen el espejo se dirigirá hacia ellos y les dirá que se lo den y que ni se les ocurra romperlo. Los jugadores tienen varias opciones:

Dar el espejo a la Sombra.

Lo recogerá y desaparecerá a continuación, sin dar a los Pjs recompensa alguna.

Romper el espejo.

La Sombra se reirá de ellos, ya que éste era su objetivo, y desaparecerá dejando una docenita de Muertos sedientos de sangre con los Pjs, como recuerdo.

Mirar el espejo o hacer magia ante él.

Todo aquél que mire el espejo deberá pasar una tirada de Irracionalidad o morirá en el acto. En el espejo se puede ver una masa oscura e informe con multitud de extremidades. Se trata de Agaliaretph.

En el momento en que miren al espejo o hagan magia ante él, la Sombra desaparecerá llamada por su amo. En el último

momento, no obstante, matará al Pj, y dejará tres Muertos por cada uno de sus compañeros como venganza.

Enseñan el espejo a la Sombra

Esta lanzará un terrible grito de muerte, y desaparecerá absorbida por el espejo, convocada por su amo.

Negarse a dar el espejo a la Sombra:

Si los Pjs insisten en cobrar el dinero prometido, la Sombra intentará que rompan el espejo; si no lo logra, los amenazará con aplastarlos con su poder. Si todavía se niegan, cederá y les dará lo prometido. Si entonces le dan el espejo desaparecerá. Si aún así los Pjs se niegan a dárselo la Sombra parecerá estallar de furia, y blasfemando en un idioma desconocido desaparecerá.

Una vez que la Sombra haya desaparecido, los aventureros pueden mirar el espejo. Si pasan la tirada de Irracionalidad verán a Agaliareph, el cual les ordenará romper el espejo. Si los Pjs se deciden a conservarlo tres Sombras poderosas aparecerán de la nada, ordenándoles que les entreguen el espejo y atacándoles si se niegan.

Si los PJs conservan el espejo y la Sombra no es llamada por su amo, sufrirán en futuras aventuras los ataques de ésta para recuperarlo o destruirlo (mediante bestias infernales, mercenarios humanos, muertos, ataques mágicos, etc)

Epílogo

Todo Pj que termine vivo la aventura recibirá 50 P. Ap: Por conseguir el dinero de la Sombra recibirán 25 P. Ap más.

Personajes No Jugadores

Estatua

FUE 45 Altura: 2'00 m. Peso: 250 kg.
 AGI 10 RR: 200% IRR: 0%
 HAB 20 Armadura natural: 10 puntos
 RES 50
 PER 10
 COM 0
 CUL 0

Arma: Maza 75% (8D6)

No pierde bonus al daño, ni se desmaya
 La maza no se rompe

Ikunok (Sombra)

FUE 20 Altura: 1'65 Peso: 70 kg
 AGI 20 RR: 0% IRR: 450%
 HAB 25 Solo la magia y el sol la hieren.

RES 20
 PER 15
 COM 10
 CUL 30

Competencias: Alquimia 99%, C. Mágico 99%, Leyendas 99%

Hechizos: Todos

Muertos

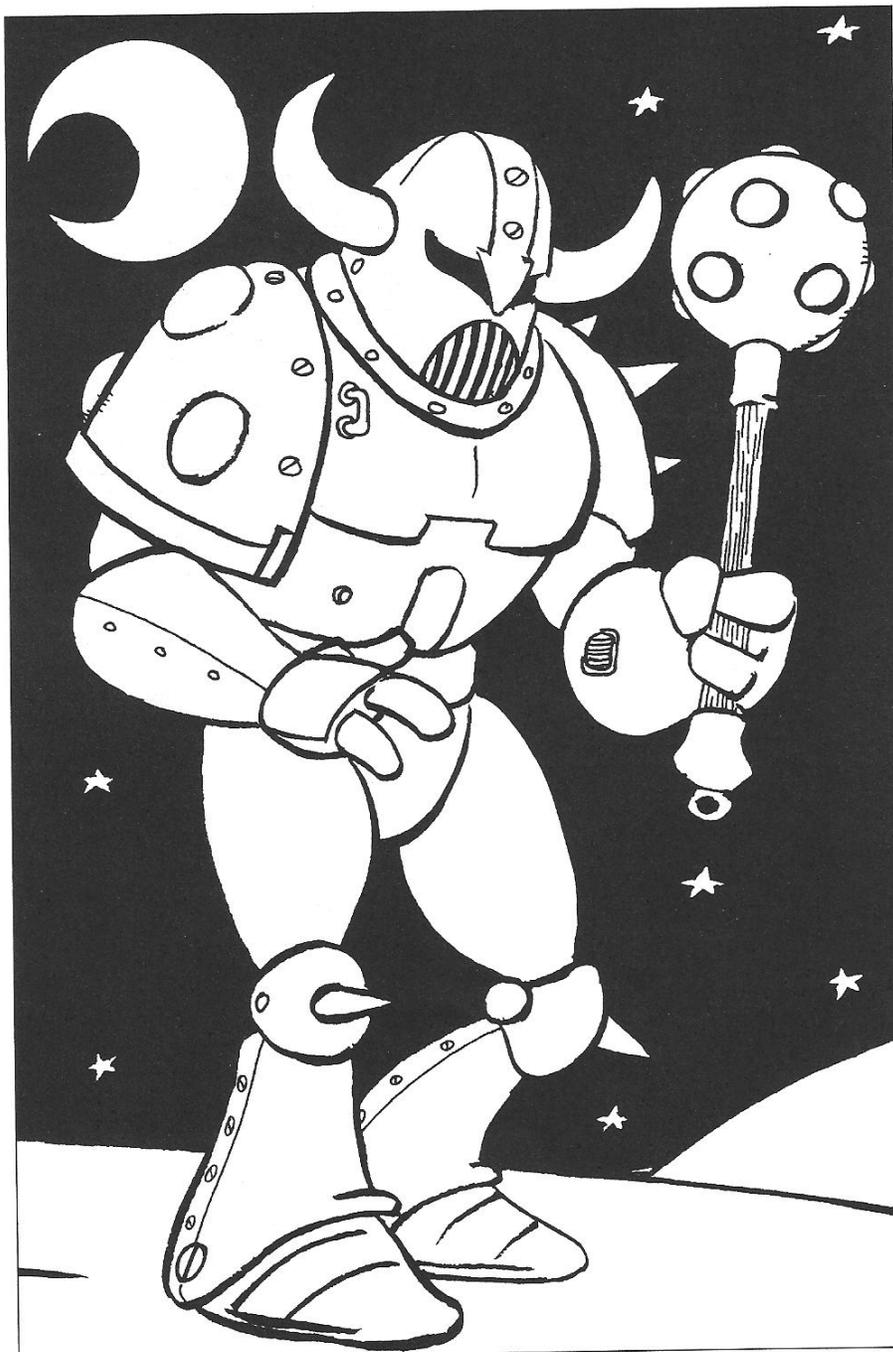
FUE 15 Altura: 1'75 Peso: 70 kg.

AGI 8 RR: 0% IRR: 100
 HAB 10 Sin armadura
 RES 12
 PER 7
 COM 1
 CUL 5

Arma: Maza pesada 60% (2D6+1D4)

Competencias: A nivel base

No se desmayan. ●



¡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

JOCES I COSES



L A L L A M A D A D E C T H U L H U

King's Rock

Este es uno de esos módulos que siempre deben remorder algo la conciencia del sanguinario Guardián que los arbitra, pero al fin y al cabo ¿qué son unos cientos de muertos vivientes para tus curtidos investigadores? Este escenario en principio debió acompañar a la segunda entrega del artículo La Psicología en La Llamada de Cthulhu (LIDER 27), pero al final no se pudo llevar a tiempo la masacr... perdón la prueba. Ahora sí, con vosotros, el mejor "remix" de Cecil B. de Mille y Michael Jackson.

por David Revetllat i Barba

Alguno de los PJs será contratado para encontrar a una persona. Su nombre es Jeremy Higgins; ha heredado una gran fortuna de un familiar de Boston, pero vive fuera de esa ciudad, en un pequeño pueblo algo más al norte. Se alquilarán pues los servicios de un PJ periodista, detective privado o abogado, para encontrarlo y darle a conocer la noticia. El nombre de dicho pueblecito es King's Rock, un lugar agradable y tranquilo situado un poco al norte de Lynn. Han intentado ponerse en contacto telefónico, pero los operadores de telefónica afirman que ninguna de sus líneas llega hasta ningún pueblo con ese nombre. Enviaron cartas hace ya un mes, y no sólo no han recibido ninguna respuesta, sino que las cartas les fueron devueltas por correos "por inexistencia del destinatario". Todo bastante extraño, por lo que lo mejor será ir personalmente. Lo mejor que podría hacer el PJ contratado es hacerse acompañar de sus amigos, para no hacer el viaje solo. Se le proporcionará al PJ la dirección completa del hombre al que debe encontrar. Lo que cobrará será lo que ya vaya incluido en su salario anual al crear el PJ, pero obtendrá un plus de 300\$ si tiene éxito en menos de una semana.

Información previa

Si ya de buenas a primeras ponen en marcha sus servicios de información en la biblioteca, podrán encontrar lo siguiente en una vieja enciclopedia quien supere la tirada de Buscar Libros:

King's Rock.- 1.(Geogr.) Pueblecito algo al norte de Lynn, Massachusetts. Fue fun-

dado en 1700. Habitantes en 1870: 1000. Ninguna aplicación comercial especial. 2.(Mitol.) Referente a la leyenda céltica, en la que un joven llamado Arturo, en Britania, extrajo una espada mágica clavada en una piedra, proclamándose rey. (Nota: esto último no tiene nada que ver con el módulo, pero en un LIDER como éste, la tentación era grande).

Respecto a J. Higgins, nada especial. Sólo que vive en la dirección que les han dado, donde se trasladó a vivir en 1880. Nació en 1850. Soltero. Profesión: carpintero.

De excursión

Hasta Lynn, todo irá sobre ruedas, pero en la zona no encontrarán ningún cartel ni señalización que indique la dirección hacia el pueblecito. Si preguntan a la gente del lugar, sólo algún anciano recordará por donde cae, aunque indicará que hace mucho tiempo que no ve a nadie del lugar. Les señalará qué camino deben tomar, hacia el norte, pero debiendo tomar una disimulada, casi invisible, desviación a la derecha a unos 5 Km., por un camino en muy mal estado. El resto de habitantes de Lynn ni tan sólo habrán oído hablar nunca de tal pueblo, incluida la policía. Si van en esa dirección, efectivamente encontrarán el citado desvío, pero sólo pasando una tirada de Descubrir; si no, lo pasarán de largo y llegarán hasta Arkham, debiendo dar media vuelta para volver a intentarlo. En Arkham, si preguntan, se encontrarán igual que en Lynn. Misteriosamente King's Rock no consta en parte alguna, lo que a efectos

legales significa que no existe (sólo aparecía en la vieja enciclopedia consultada por los investigadores). En los correspondientes centros oficiales lo máximo que conseguirán será que les digan que probablemente la gente abandonó el pueblo, y por inexistencia de nadie a quien censar dejó de constar como pueblo.

El supuesto camino que lleva hacia el pueblo, si lo encuentran, es francamente estrecho. Sólo cabe un coche, y aún así desbrozando multitud de ramas que lo invaden. Si bajan a examinarlo, con una tirada de Descubrir, notarán que antes era más ancho, pero que una ingente cantidad de arbustos y ramas bajas lo han reducido a lo que es ahora. Sólo podrían regresar con la marcha atrás, imposible dar la vuelta. Además se les advertirá de que es un camino de cabras; si superan los 15 Km/h hay un 50% de probabilidad de romper la transmisión y un 70% de pinchar alguna rueda. Finalmente, con coche o sin, llegarán a lo que parece el final del camino, y pueden distinguirse al fondo (si hay la suficiente luz) algunas casas.

Welcome to King's Rock

Las casas parecen antiguas, pero no están mal conservadas. Sin embargo no se ve absolutamente a nadie por las calles. Tampoco hay desperdicios ni signos de estar deshabitadas. Sólo las casas, eso sí, cerradas, y las calles vacías. De entre todas, se distinguen dos por su especial arquitectura: una casa grande y alta, en lo que parece el centro del pueblo, y el campana-



rio de lo que debe de ser una iglesia, no muy lejos de la primera. No parece haber ningún hotel, y en algún sitio tendrán que pasar la noche o comer. Si finalmente se deciden a ir entrando en las casas por la fuerza (hay unas 200 viviendas distribuidas en manzanas de unas 15 casas) sólo encontrarán viejos muebles podridos. En las cocinas sólo hallarán comida descompuesta. Ni tan sólo agua encontrarán. La única bebida aceptable que podrán hallar será vino, de la cosecha de 1885 (nada posterior). Un pequeño detalle: desde el momento en que han entrado en el pueblo, les será imposible salir de él. Sea cual sea la dirección en que lo intenten, deberán atravesar espesas formaciones de árboles y, al final de estas, encontrarán en un claro otra vez las casas: habrán vuelto a entrar al pueblo por extremo opuesto por el que habían escapado. Incluso el camino por el que habían llegado con el coche muestra el mismo comportamiento.

Todo parece indicar, pues, que deberán permanecer en el pueblo algo más de lo previsto. Tres lugares interesantes podrán conocer en él, si deciden hacer una visita turística: el cementerio, la iglesia y la gran casa.

El cementerio

Se encuentra al norte, en los límites del pueblo. Hay unas 500 tumbas en total ... o había, porque todas están abiertas y vacías. Una tirada de cordura para los PJs; quien no lo supere pierde 1D4. Con un tiro de Descubrir (si buscan algo) encontrarán una lápida especial, donde está esculpido el nombre de Jeremy Higgins, pero su tumba está también vacía.

La iglesia

Sus puertas están abiertas, o mejor dicho, reventadas. La madera de éstas está astillada y rota; curiosamente al parecer ha sido destrozada desde dentro. En el interior todo está patas arriba, arañado y destrozado. Con una tirada de Descubrir, podrá encontrarse una pequeña libreta con algunas notas escritas a mano. Las notas dicen así:

"... Puede que esto sea lo último que escriba. Todos han sido contagiados. Todos han sido hechos prisioneros, algunos después devorados. Los desmiembran, les arrancan las vísceras en medio

de horribles gritos, y se lo comen todo mientras la pobre víctima todavía está viva. Al reverendo le cogieron mientras dormía aquí mismo. No se como pudieron entrar, yo también dormía, y no me di cuenta de nada. Tal vez no me vieron, o tal vez lo que para mí es un aparente refugio para ellos es una especie de gallinero del que se saca la gallina escogida cuando tienen hambre... Ya no me quedan fuerzas, y creo que soy el único que queda vivo. Todo empezó cuando aquel extraño extranjero llegó a nuestro apacible pueblo y se instaló en la gran casa, con sus extraños sirvientes. Oigo ruidos que vienen de debajo del suelo. Aquí no hay sótano ... ¿o sea que así fue cómo se llevaron al reverendo! Encomiendo mi alma al Señor, y me preparo para la lucha final. Ni tan sólo me quedan balas..."

Esto es lo último que hay escrito. Leer o escuchar esto habrá sido una experiencia algo desagradable: tiro de Cordura, o pérdida de 1D3 puntos. Si revolvieran entre

los escombros que cubren el suelo, con otra tirada de Descubrir podrían encontrar, en un apartado rincón de una pared, un montón de tierra blanda. Si cavan, descubrirán un túnel bajo tierra muy estrecho, con sólo espacio para una persona que andara en cuclillas. Ahora bien, justo después de leer las notas, empezarán a oírse fuera extraños lamentos, cada vez más altos y en mayor número. Si se deciden a salir, encontrarán un espectáculo horripilante.

Empieza la fiesta

Fuera, a su alrededor, hay unos 14 seres que una vez fueron humanos. Ahora, parecen muertos vivientes (bueno, lo son). En algunas partes les cuelgan gruesos trozos de carne. Algunos van arrastrando sus vísceras por el suelo. Otros tienen los miembros rotos y contorsionados de tal forma que nunca hubiera parecido posible. Y todos se dirigen, lenta pero inexorable-



mente, hacia los PJs. Tiro de Cordura, 2D4/1D2. Sólo será posible detenerlos si les despedazan o les cortan la cabeza. Contrariamente a lo descrito en el libro de reglas, esta vez se permitirá efectuar daño a las armas que empalan, pero sólo si consiguen una tirada de empalar, y haciendo entonces sólo el daño normal. Tales impactos significarán que han cortado una parte esencial del muerto viviente, ya sea por ejemplo cortándole el hueso de una pierna (con lo que iría más despacio) o incluso cortándole las cervicales de un disparo si el daño llega a matarlo. Si uno llega a alcanzar al PJ con sus zarpas, el PJ tendrá una probabilidad del 50 % de morir, convirtiéndose en uno de ellos en 2D4 horas. No debería ser difícil acabar con los 14, pero el problema, a parte de que no podrán salir del pueblo, será que cada 4D10 minutos, llegará otra nueva oleada de entre 30 y 40 muertos vivientes, tanto si es de día como de noche. Por tanto, se recomienda al Guardián que contabilice las balas que les queden a los PJs. Cuando no les quede ninguna, empezarán el combate cuerpo a cuerpo con lo que encuentren, hasta que por el cansancio no puedan más y sean derrotados. Hay unos 1.200 muertos vivientes en reserva, o sea que por eso no hay que preocuparse. Además, si el tercer día todavía no han dado con la solución, todos los que queden (supongamos aproximadamente 500) atacarán a la vez ... Probablemente ni nuestros heroicos PJs puedan con ellos, sin contar con que ver tantos zombis a la vez supondrá una tirada de Cordura especial, 2D10/1D6.

La Gran Casa

Y la solución se encuentra en el interior de esta casa. Está totalmente cerrada. Puertas y ventanas tapiadas, y muy bien por cierto. Por mucho que las golpeen, quemem o empujen, no se podrán abrir, parecen indestructibles. Lo mismo pasará en cualquier intento de entrar por cualquiera de sus tres pisos. Todo en la casa es indestructible hasta que el hechizo que acabará con todo sea leído. La única entrada se encuentra en la Iglesia: el túnel que los PJs debieron descubrir bajo su suelo. Si penetran por él, llegarán hasta el interior de la casa, en medio de su sala de estar. En ella, hay una gran cantidad de muebles cubiertos por impecables sábanas blancas. Sólo hay algo que no está cubierto: un gran cuadro en una pared, donde está retratada una gran fami-

lia. Con una tirada en Antropología, se detectarán rasgos árabes en ellos. Pero a quien observe de cerca el cuadro, o a uno de ellos, le pasará algo bastante anormal que nadie más podrá ver. De repente, uno de los personajes retratados, algo mayor, de tez morena y pelo blanco, le empezará a sonreír. Seguidamente, le dará su más sentido pésame por su cercana muerte, y empezará a carcajearse del PJ. Todo esto supondrá un tiro de Cordura, 1D10/1D4. Por mucho que insista la víctima, nadie más lo verá.

En ese mismo piso, al lado de la sala por donde han aparecido, hay una biblioteca. Está llena a rebosar de libros, la mayoría en latín, griego, árabe y egipcio. Quienes conozcan tales escrituras, notarán por los títulos que tales obras no tienen nada de especial, pueden encontrarse en cualquier biblioteca un poco especializada. Sin embargo, hay una estantería cerrada con puertecitas de madera, y encadenada unidas las cadenas con un candado. Si la abren, encontrarán en su interior algo más interesante. Dos libros: uno en latín, titulado "El regreso de los Malditos", por un tal Ignatius Morganus (ver el artículo *Psicología en La Llamada de Cthulhu*, LIDER 27, pág. 49). El otro está escrito nada menos que en hierático. El hierático era una forma abreviada de la escritura jeroglífica egipcia. Sólo con un Leer-Escribir egipcio superior a un 20% puede intentar comprenderse esta escritura, aunque con cualquier valor en dicha competencia se sabrá que se trata de hierático. El título del libro: El Necronomicón. El armario contiene un tercer objeto, un antiguo rollo de papel amarillento. Si lo despliegan, podrán observar que sobre él hay dos textos escritos. El primero está en Latín; si ninguno de los PJs supiera Latín, pero sí otras lenguas como árabe o griego, todos los textos en latín serían sustituidos por una de estas lenguas, pero sólo por una de estas. El escrito dice lo siguiente:

"Yo, Kaapt-Ka-Norafren, descendiente de la más antigua saga de sacerdotes del antiguo Nilo, he decidido encontrar aquí el reposo eterno. Por varios problemas me ha sido imposible llegar hasta el país de mis antepasados para encontrar el descanso, y ya no se me permite esperar más el viaje hacia el más allá. Por tanto, he decidido que en este pueblo descansa mi cuerpo para siempre, y hacer de esta casa mi templo. Mi ejército de muertos vigilará que mi reposo no sea turbado. Junto a mis restos descansará el papiro con el conjuro

que mantendrá en vida a mi ejército, bien protegido por mis sirvientes, y que sirve asimismo para prescindir de sus servicios si se pronuncia una segunda vez, así como para levantar el escudo que protege al pueblo de que cualquier extranjero pueda salir de él."

El segundo está escrito nuevamente en hierático. Si lo pudieran leer, los PJs averiguarían que dice lo siguiente:

"Estas son mis últimas anotaciones. Todo está listo para el reposo eterno, entre los míos. El conjuro que mantendrá en actividad a mi ejército y que asimismo me mantendrá a mí entre mi gente ya está a punto de ser leído. Se recitará una sola vez, como dicen las escrituras, ya que si fuera pronunciado una segunda, mi guardia se desvanecería y yo me vería obligado a ocupar de nuevo mi cuerpo."

Bien, estará claro para los PJs que su objetivo es encontrar el cuerpo del descendiente de sacerdotes, buscar el papiro y volver a realizar el conjuro. Los muertos vivientes se desvanecerán, podrán salir del pueblo y la momia se despertará algo irridada. Se pierde un punto de cordura por leer o escuchar cada uno de estos textos.

Buscando el conjuro

En el primer piso, donde se encuentran, no hay nada más de especial. Algunas habitaciones vacías, una cocina inservible, etc. Unas escaleras llevan al segundo piso; si suben por ellas, deberán pasar una tirada de Escuchar, con lo que oirían como si alguien estuviera arrastrando los pies en un recodo del corredor al que han llegado. Se trata de tres muertos vivientes, que se quedaron en el interior de la casa. Si no han escuchado nada, el primero de ellos atacará por sorpresa al primero de los PJs intentando alcanzarle con su zarpa, aunque el PJ tendrá derecho a su disparo si iba empuñando un arma (cuida a tus jugadores que si no se enfadan). De todos modos si no lo fulmina al primer disparo, el zombi intentará darle con la zarpa igualmente. Cuando sean visibles los tres zombis, los PJs podrán distinguir que uno de ellos lleva vestimentas de reverendo ... sin duda el que capturaron en la iglesia. Tras el corto combate, podrán seguir por el corredor, en el que hay varias puertas que dan a diversas habitaciones. Al fondo hay otra escalera que asciende hasta el tercer y último piso. Téngase en cuenta que si cuando están en el interior de la Gran Casa llega el turno de una nueva oleada de



muertos vivos, les podrán seguir el rastro (tienen buen olfato para la carne tierna) a través del túnel de la iglesia, y empezarán a aparecer de uno en uno por este.

Sea como sea, la segunda escalera da directamente a una puerta. Si la abren y siguen adelante, llegarán a una gran sala pintada de negro. En ella, hay cuatro ataúdes, uno en cada esquina, pero no se distingue ninguna otra puerta. Entra la suficiente luz por unos pequeños orificios de aproximadamente 1 cm de diámetro que se han hecho en una pared. Si miran por ellos, verían la calle a la que da la puerta principal de la casa. En cuanto hayan entrado, lentamente los ataúdes empezarán a abrirse

seguir. No se ve ninguna puerta ni abertura. La hay, pero no está muy a la vista. Sólo si revisan los ataúdes, sacando entonces una tirada de Descubrir, notarán que todos tienen movimiento hacia un lado. Si no ha sido antes, por lo menos en estos momentos deberían oírse los conocidos lamentos provenientes desde el primer piso, conforme empiezan a llegar refuerzos de la tropa de muertos vivos. En esta ocasión no será una oleada, sino TODOS los que queden en pie. Si mirasen ahora por alguno de los agujeros de la pared, podrían contemplar que toda la calle está llena de zombis; dependiendo de los que se hayan cargado serán unos 500 o más (el respectivo

encontrarán en él un pequeño cofre dorado, y en su interior nada menos que unas 100 monedas doradas, al parecer muy antiguas. Pero ahora sus prioridades son otras. Afortunadamente, el conjuro está escrito en Latín (podría ser en hierático, si el Guardián simplemente quiere exterminar al grupo de personajes). El tiempo apremia. Para realizarlo, se necesitará gastar 2 puntos de magia por cada 5 % de probabilidad de que el conjuro funcione. Lo ideal sería que mientras uno evita que los muertos suban por la escalera, los otros realicen el conjuro (esperemos que al menos sean tres). Por cada 5 %, se necesitará estar 2 minutos cantando los salmos escritos en el

de magia para ir sobre seguro, recordando que de 96 a 100% igualmente es fallo. Si funciona, al cabo de 1D4 minutos se oirán terribles truenos y gritos en el exterior. Los muertos vivientes empezarán a desvanecerse entre horribles lamentos, hasta que se hace el silencio. Los PJs que estuvieran contagiados (zombis), dejarán de estarlo, pero se desmayarán de pronto. Desaparecerá asimismo la protección mágica que poseía el exterior de la casa, y esta empezará a crujir de una forma poco esperanzadora: se derrumbará sobre sus cimientos en unos 20 minutos. Los PJs que hayan realizado el conjuro pierden 1D3 puntos de Cordura por ello.

Cuando por fin respiren tranquilos, se oirá el grave ruido de algo muy pesado rascando contra una superficie. La tapa del sarcófago empieza a abrirse paso a paso (tiro de cordura, 1D6/nada). Finalmente caerá con gran estruendo, y un musculoso cuerpo se levantará pesadamente de su interior. No va cubierto con vendajes (¡ojalá hubiera sido así!). Por el contrario, es posible ver su arrugadísima y asquerosa piel: 1D10/1. Las armas de fuego no le harán ningún daño. La única solución es destrozarlo o cortarlo a tajos, con un enorme mandoble por ejemplo...

El camino a seguir

Obviamente, es imposible sobrevivir a 1200 zombis. La única manera es usar algo

de táctica, fortificándose en la Iglesia al primer ataque, encontrando en ella el pasadizo secreto y, ya dentro de la casa, conseguir leer el hechizo y luego vencer al cuerpo momificado del descendiente de los sacerdotes egipcios. Algunas pistolas y armas de cuerpo a cuerpo tendrían que ser suficiente para conseguirlo.

Recompensas

Aunque su mayor recompensa sería salir vivos, pueden obtener otros beneficios de todo esto. Antes que nada, se les otorga 3D10 puntos de Cordura si han resuelto el

problema. El cofre con monedas doradas lo pueden vender por 10.000 dólares si lo ofrecen a un museo, hasta por 20.000 si el cliente es un coleccionista particular. Respecto a Jeremy Higgins, su tumba vuelve a estar cubierta, como todas las demás. Todos los muertos vuelven a descansar en sus tumbas (si los PJs quieren comprobarlo podrán observar que es así efectivamente, pero no se lo recomendaría a sus Corduras). Hacer saber a quien les envió allí que en el pueblo encontraron sólo su tumba, y que estaba abandonado (todo firmado y a poder ser con testigos) sería suficiente, recibiendo los 300\$ de plus si se hizo el trabajo en menos de una semana.◆

Zombi normal.

FUE 16 CON 16 TAM 10 POD 1 DES 7 Mov. 6 P.V. 13
Garras 40% 1D6 50% contagiar a la víctima
No armadura.

Zombi Habitación Negra.

FUE 18 CON 18 TAM 12 POD 1 DES 8 Mov. 6 P.V. 15
Garras 45% 1D6+1D4
Mallo ó Mandoble 35% 2D8+1D6+1D4
Armadura por valor de 4 puntos.

Momio de Kaapt-Ka-Norafren

FUE 22 CON 17 TAM 13 INT 10 POD 15 Mov. 6 P.V. 15
Puño 70% 1D6+1D4
Armadura por valor de 2 puntos.

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**



K I L L E R

Terminator

Y volvemos a ampliar nuestro surtido de juegos, esta vez nos estrenamos con Killer. Deja los dados y sal a la calle para luchar contra los implacables terminators antes de que éstos te descubran y acaben con tu vida.

por Carlos Mesa

El 29 de agosto de 1997 estalla la Tercera Guerra Mundial. Los supervivientes del holocausto viven bajo tierra en las antes grandes ciudades, bajo constante tensión, enfrentándose a un nuevo gobierno fascista dominado por máquinas, ordenadores y un gran dictador: Skynet. Ante esta situación no tarda mucho antes de que la revolución estalle. Algunos ciudadanos se revelan contra el nuevo orden y otra guerra da comienzo, la Guerra Civil. Skynet intenta poner fin a esta situación con la creación de unas potentes máquinas de destrucción, cyborgs con apariencia humana llamados *terminators*. Su finalidad es infiltrarse entre sus semejantes y acabar con ellos a cañonazos.

La identidad de un grupo de estos revolucionarios es descubierta por el dictador, por lo que aplica su solución antisubversiva, los terminators. Viéndose en peligro y sin posibilidad de sobrevivir a estos mortíferos engendros, los revolucionarios localizan la máquina que utilizó Kyle Reese, un combatiente enviado al pasado para evitar el asesinato del líder de la revolución (claro que sí, el tipo que se las ve con Schwarzenegger en Terminator), y la utilizan para escapar hacia el pasado.

Han llegado a la década de los 90. Gracias a Dios han conseguido escapar de la tiranía de Skynet. De repente una explosión les devuelve a su dura realidad. Del mismo modo que ellos han llegado hasta allí, otros invitados también han venido. De entre el humo ven aparecer la amenazadora silueta de un terminator... Para este escenario se requiere un número estándar de jugadores según la cifra de participantes. De 6 a 10 jugadores un terminator; de 16 a 30 jugadores dos terminators; de 26 a 30



jugadores tres terminators, así sucesivamente (siguiendo esta misma regla).

El terminator (o terminators) emplea una sola arma, un cañón fusil que de un solo disparo elimina literalmente a cualquier víctima por mucho chaleco antibalas o escudo que lleve puesto. La víctima no tiene tiempo ni de rechistar. El muerto tendrá que caer hacia atrás por la violenta explosión producida por este arma en cualquier parte del cuerpo. El DJ puede puntuar las mejores muertes y las más espectaculares en cuanto a interpretación. El muerto debe producir mucho estruendo. El terminator puede coger el arma del muerto y utilizarla en su provecho.

Un terminator dispone de diez vidas, es decir, por mucho que lo maten una y otra vez siempre volverá a levantarse del suelo, aun con partes del cuerpo destrozadas, quemado, envenenado, electrocutado, etc. Sin el blindaje de la piel el cyborg todavía puede andar. Se convertirá en un monstruo mecánico que seguirá haciendo mucho daño. El terminator sólo puede morir con su propia arma o con la décima muerte.

Al inicio del juego el DJ especificará a

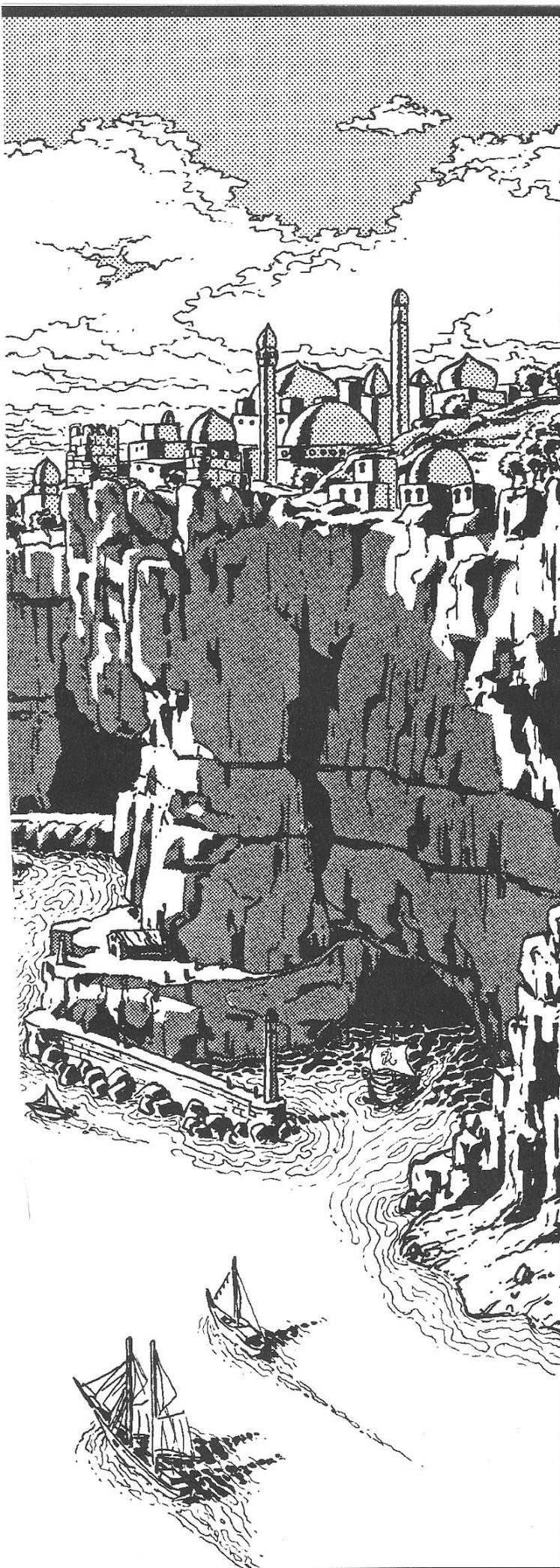
todos los jugadores quienes son los que hacen el papel de revolucionarios y quien o quienes de terminators. El juego termina cuando el jugador que hace de terminator es eliminado o el último revolucionario es masacrado por el cyborg. Se puede establecer un tiempo límite, con lo que el juego entra en un sistema de puntos. Cada muerte del cyborg vale 10 puntos, cada muerte de un revolucionario 5 puntos y cada muerte espectacular otros 10 puntos, tanto para el terminator (que además tiene que volver a levantarse con soltura produciendo el temor entre sus atacantes) como para los revolucionarios. El DJ establecerá una puntuación extra (la que él crea necesaria) para las muertes más impresionantes. Si el juego tiene límite de una semana por ejemplo, al cabo de esta se sumarán los puntos obtenidos por cada jugador y el que más posea gana. Por lo general estas partidas suelen ser cortas.

Las armas utilizadas por los revolucionarios serán las de esta década (se olvidarán de llevarse su armamento al entrar en la máquina para viajar en el tiempo). El DJ decidirá de antemano cuál es el armamento

a utilizar. Por el contrario el terminator usará una sola arma, su cañón-fusil. Para conseguir una interpretación mejor en las escenas de persecución y tiroteos se recomienda la compra de una de esas armas de juguetería que parecen bazookas pero que tan sólo producen ruido. Cuanto más grande sea el arma, más impresionará. Si se quiere hacer más divertida la partida sería recomendable que el bazooka proyectase proyectiles, como pequeñas pelotas. De esta forma el que hace el papel de terminator siempre deberá apuntar antes de disparar.

No es el escenario ideal para utilizar las reglas de rol pues se supone que los jugadores ya interpretan uno. Si se desea, además del indicativo o chapa de muerto (como puede comprobarse no se aplica la posibilidad de heridas), el revolucionario muerto puede maquillarse adecuadamente simulando el impacto de bala del cañón-fusil. Da más vistosidad al juego, pues parece que éste sea un muerto viviente. Es solo un comentario, no una regla. ¡A divertirse! ●





LA TORRENTA DE ARENA

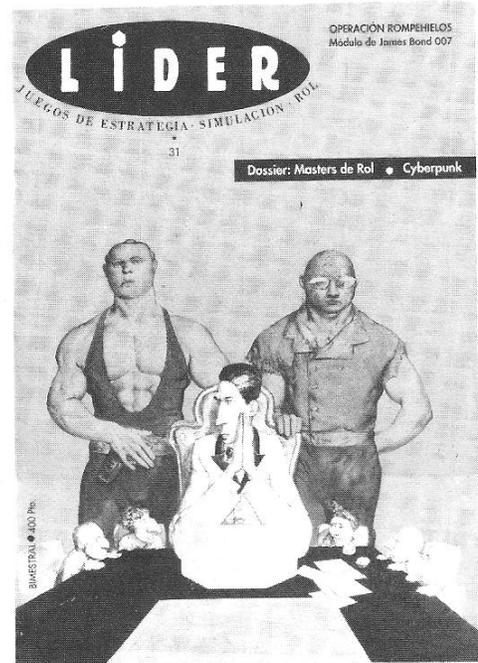
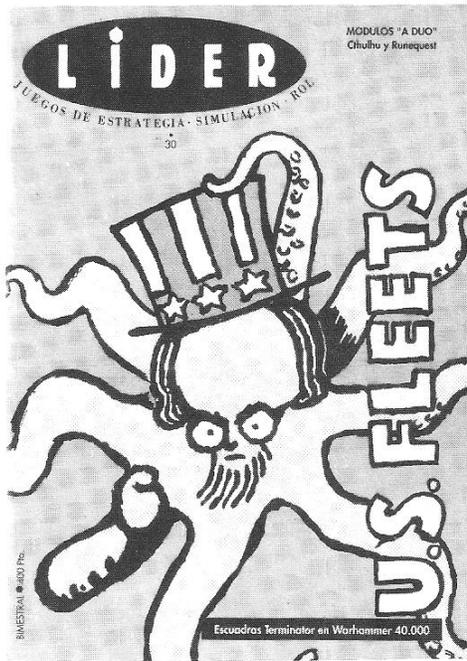
Grupo Editorial Larshiot
Apdo. 5161 - 50014 ZARAGOZA
Tlf. (976) 51 55 96

Pedidos contra reembolso sin recargo.

¡¡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 númerorecibiendo el primero a contrareembolso (2.100,- ptas. más gastos de envío).

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

Nombre: _____ Edad: _____

Dirección: _____ Tel.: _____

Localidad: _____ C.P.: _____

Deseo recibir, también a contrarrebolsos, 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.

Joaquim Micó

ORACVLO



EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En *El Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue *El Hobbit* una gran lectura y *El Señor de los Anillos* insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

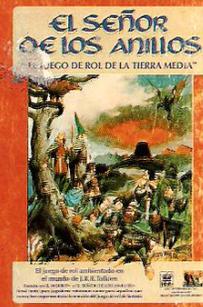
Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en *El Señor de los Anillos*™ y *El Hobbit*™ de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises, *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandise, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de la obra de J. R. R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin, Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.



JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

- **El amanecer llega temprano**; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas.
- **Los consejos**, corto y ameno resumen de las reglas.
- **Mapa en color**. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media.
- **Mapa de las tierras de Bree**.
- **Planos** donde te enfrentarás a tus enemigos.
- **Fichas** de personajes preparados para jugar.
- **58 figuras troqueladas** de tus personajes a color.



De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras