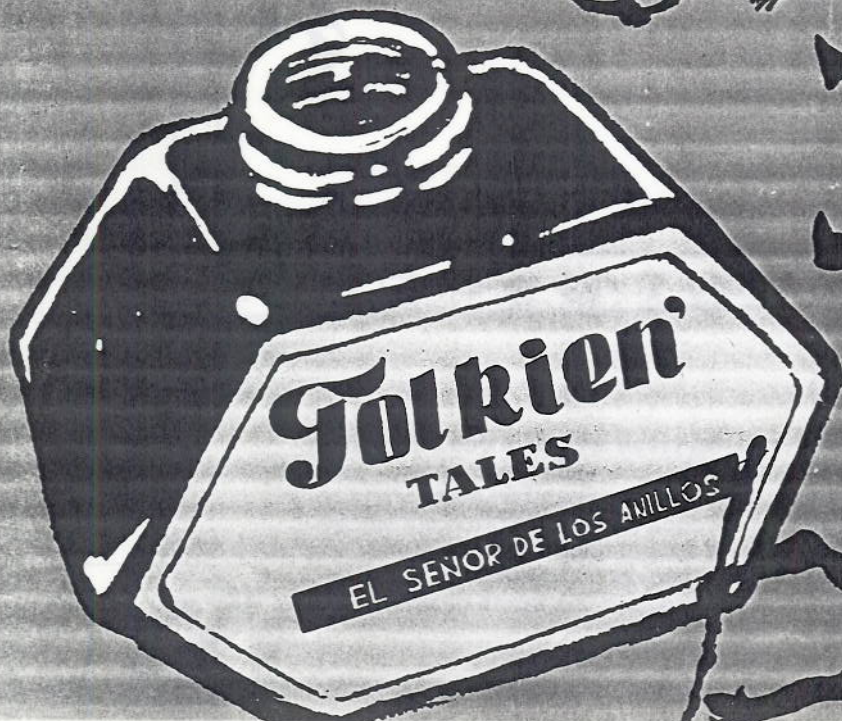


L I D E R

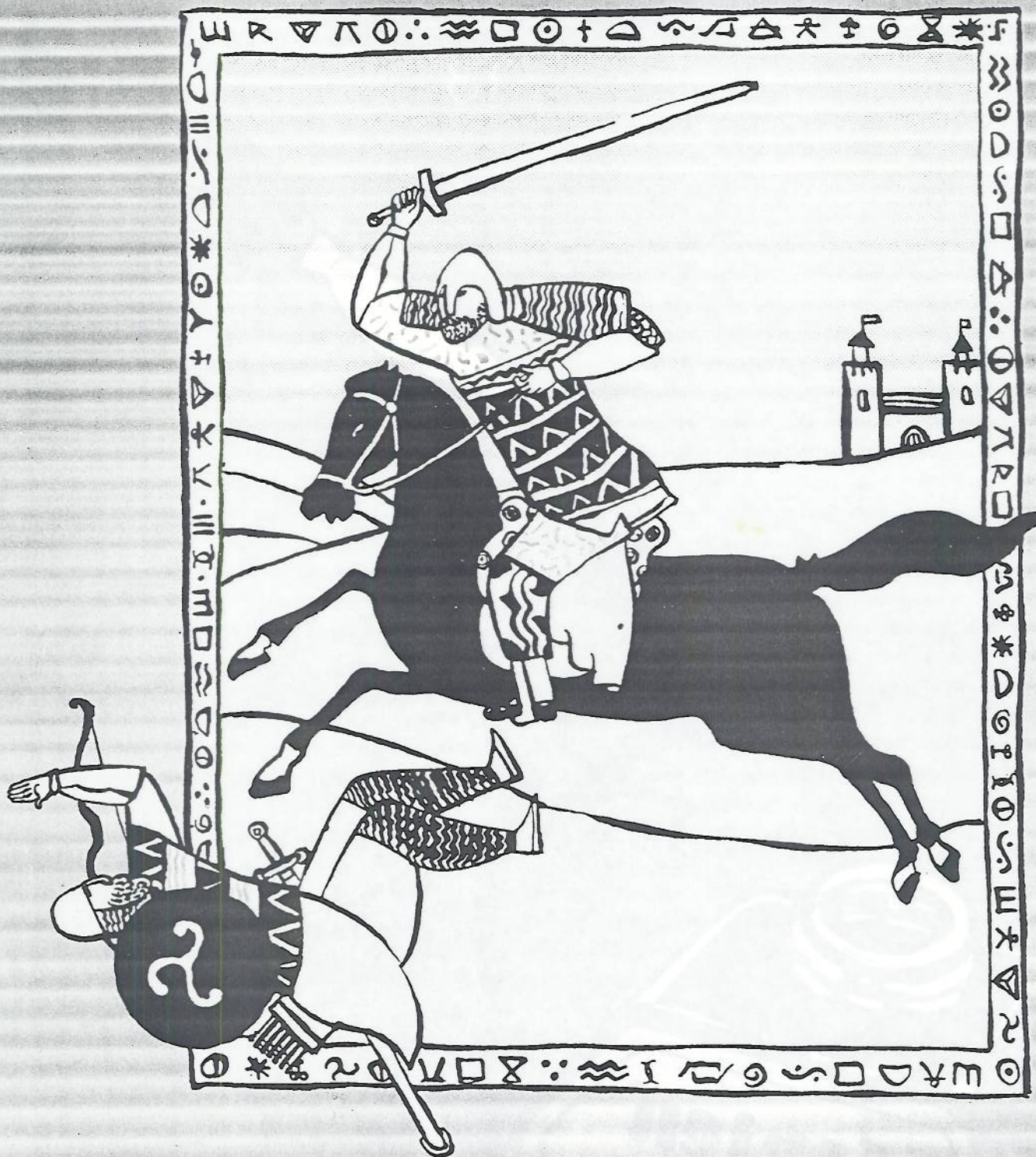
13

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL ● 300 PESETAS



RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía



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





Sumario

LIDER 13
octubre-noviembre 89

Communikado	3
estado de la afición	4
IV Jornadas de Juego	5
Concurso de Módulos	7
Ranking	9
las llamadas...	10
orco francis	12
silencio...¡se juega!	
Third Reich	13
War & Peace	14
el correo del zar	
D-Day	17
plomo en las mesas	
La batalla de Maratón	19
dossier	
El Señor de los Anillos	29
módulo SA	
El Silmadûr	33
módulo Cthulhu	
¡Salvad a los niños! - II	47
módulo RQ	
Kerima	55

COMMUNIKADO 13

Quando esté en vuestras manos el número 13 de Líder, las Jornadas de Juego estarán un poco más cerca. Todos los indicios parecen augurar una gran participación por parte de aficionados de fuera de Barcelona; esperamos que sea cierto y que los anfitriones se vean desbordados ante la cantidad de invitados con ganas de demostrar cómo juegan que se presenten en la futura sede olímpica durante los días señalados.

Esperamos también que las novedades que se presenten en las Jornadas sirvan para acabar de cimentar nuestra afición. Parece ser que los tiempos en los que había verdadera penuria de material lúdico han quedado atrás y que en esto, como en otras cosas, ya somos europeos.

Pero el gran tema de este Communikado es el relevo de Redactor Jefe en ésta nuestra revista. Nuestro antiguo redactor jefe, a veces tiránico, a veces ilocalizable pero siempre inquieto, ha decidido cambiar de aires y abandona Barcelona, y pasa a ser sustituido por Javier Hoyos, una persona con un largo historial de jugador y de experto en materia lúdica. Esto no quiere decir que nos libremos definitivamente de José López Jara, quien ha amenazado con seguir colaborando desde Madrid, su nuevo destino, con la revista e incluso, si las circunstancias son favorables, con montar una pequeña delegación de Líder en el centro. Con ello, estamos seguros de que la revista adquirirá un ámbito todavía más estatal.

Así que, adiós a Pepe y hola a Javier.

La veterana e irreductible redacción de Líder seguirá ofreciendo a los aficionados toda la información posible sobre los juegos, sin que sea demasiado inconveniente un cambio en los altos mandos. Nos hemos puesto inmediatamente a las órdenes de Javier Hoyos y ya estamos trabajando frenéticamente en nuestro número 14 que verá la luz durante las Jornadas.

Sistemáticamente vuestra,

La Redacción.

Equipo promotor: LIDER ediciones

Redactor Jefe: Javier Hoyos Secretario de Redacción: Javier Gómez.

Delegación en Madrid: José Lopez Jara.

Redacción: Andrés Asenjo, Gerardo Rodas, Ignasi Solé, Jesús M^a Cortés, Joan Parés, Jordi Zamarreño, Luis Serrano, Xavier Salvador.

Portada: Arnal Ballester.

Colaboradores: Amando Antoñano, Eduardo Saénz, Gabriel Pérez Huertas, Joaquín Ruiz, Montse Montané, Ricard Ibañez, Tomás Olarte, Pedro Olarte.

Edita: F. Matas Salla.

Redacción, Administración y Publicidad:

c/ Mallorca, 339, 3^o, 2^a. - T. 93. 257.73.34 - Fax: 93. 346.53.62 - 08037 Barcelona

Composición, Maqueta: LIDER ediciones

Publicidad: Montserrat Vilà Planas Suscripciones: Paquita Mestres

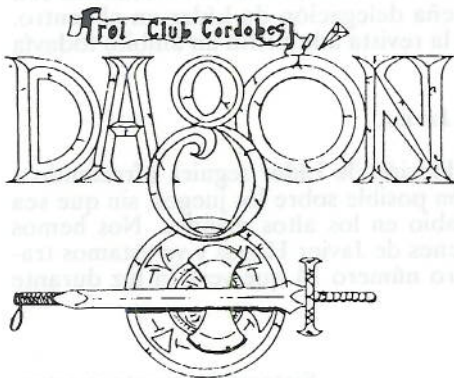
Imprime: Hurope, s.a., Recaredo, 2, Barcelona

D.L.: B.8358-86 Tirada: 2.000 ejemplares Nº de suscriptores: 592

el estado de la afición

Córdoba rolea

Al estado de la afición al rol en Córdoba merece un breve comentario y una reflexión. Hasta el momento tenemos censados al menos cinco clubs, lo cual parece casi superpoblación. Durante este pasado verano se intentó crear una Asociación cordobesa de rol y organizar unas Jornadas de rol autóctonas. Sus esfuerzos acabaron infructuosamente, el causante, la pernicioso incapacidad ibérica para ponerse de acuerdo conjuntamente. Esperamos que los chicos del Sur tengan más éxito en el próximo intento (aseguran que volverán a probar) y poder felicitarles desde las páginas de LIDER cuando cuajen sus interesantes iniciativas. ¡Animo!



Dagón de Córdoba

Debido al conocimiento de "Elfos negros" y "The Loed of the Domies" ha sido creado otro rol club. Su nombre: "Dagón".

"Dagón" se dedica al "RuneQuest", "La llamada de Cthulhu" y, dentro de poco, "El Señor de los Anillos" (odiamos traducir los larguissimos manuales en ingles). Nuestros componentes son Polo (Rune Master), Rafa (Guardian), Paco, Raul y, a veces, J.K. (también Guardian).

Nuestra vida es corta, 3 meses, pero creemos que nos hemos incorporado plenamente al mundillo del rol. Nuestras preferencias son "RuneQuest"; "Cthulhu" y "D&D", al que dejamos hace un tiempo.

Bueno, si queréis información de algo o simplemente deseais poneros en contacto con nosotros podeis escribidnos a:

Antonio Polo Montilla, Grupo Manuel Sagrado, 8 14013 Córdoba. T: (957) 20.22.03.

DAGON - Junta Directiva, Polo Rafa Paco. P.D. Saludos a Luis Serrano y Ana Utande.

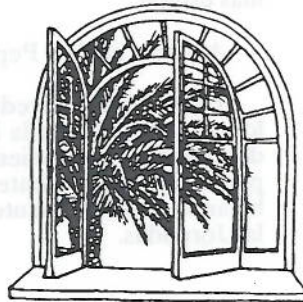
Diabolic Cipot de Marbella

"Querida Líder:

Deseamos que nos publiquen en su revista y nos informen sobre todo lo referente a juegos de rol y estrategia.

Además de querer contactar con los demás clubs de rol y estrategia de toda España y otros países.

Aquí se despide El paquete de rol y estrategia más grande de toda la historia: C/Piña Delgado Torre 3ª, 8º-2ª. Marbella (Malaga)"



L'ANNEX DE GOLFERICHS

Gran Via C.C., 491
08015 Barcelona
Tel. 323 77 90

Golferichs

Programación Octubre:

Iniciación al GO

Hasta el día 7 hubo una muestra de juegos de rol con: *Batman*, *Megaz*, *Malefices*, *Space Opera*, *La llamada de Cthulhu*.

Noviembre-Diciembre:

A lo largo de dos meses habrá cursos de iniciación de *El Señor de los Anillos* y *Reencuentro cósmico*.

Durante las Jornadas tendrá lugar el campeonato de *GO* de España.

Todas las actividades se realizan en L'Anex de Golferichs.



CIMIO.

C.I.M.I.O. de Madrid

Un grupo de veteranos ha lanzado la idea de crear otro club que permita la convivencia entre rol figuras y tablero. Con local propio, cuenta con 20 miembros, algunos de ellos femeninos. Se encuentra en C/ Fundadores, 9, 2ª dcha. 28028 Madrid. Para información, Alberto Muñoz Saez. 404.77.31.



La Casa del Mig ya está en marcha.

El 4 de Noviembre será inaugurada en Barcelona la Casa del Mig. Tras este singular nombre encontramos un equipamiento público dedicado al fenómeno lúdico que nace con el propósito de ser un Centro de información, documentación y recursos sobre el juego y el juguete. De acuerdo con esta vocación Casa del Mig cuenta en sus 700 m2 con un area de información gestionada informáticamente, con una sala de exposiciones y un espacio para actividades lúdicas con

grandes grupos. Además, dispone de un aula de formación para profesionales sobre diferentes facetas del juego y el juguete y una completa mediateca especializada en el mismo tema que incluye biblioteca, hemeroteca, sala de ordenadores, sala de consulta y ludoteca en régimen de autoservicio. Las instalaciones están abiertas al público de martes a viernes de 17 a 21 h. y los sábados de 10 a 14 y de 17 a 21 h. Se trata sin duda de un Centro único en su clase en nuestro país al que recomendamos vivamente la visita. Su dirección es: Parc de l'Espanya Industrial s/n, 08014 Barcelona.

Epitafio para la AJESYR

Después de deambular por muchos parajes, lamentablemente la esperanza abierta por la promesa del AJESYR no ha prosperado y es triste que personas tan dedicadas como el, ya ex-presidente, nuestro querido J. Navarro, se quemaran en un vano intento de unificar a todas las fuerzas lúdicas a nivel de jugadores y clubs. Era ambicioso el proyecto AJESYR a nivel nacional por los que, ¿quién sabe? quizás este JESYR (Jornadas, para los amigos) se vuelva a encontrar el gusanillo de las asociaciones. Nuestro secretario, Javier, junto a unos cuantos, intenta vender el modelo "federal" discutido por unos y apoyado por otros. En fin... todo llegará.



XVI Concurso de maquetas "Plásticos Santos".

Se celebró el pasado mes de Octubre en Valladolid la décimosesta edición del concurso de maquetas que anualmente convoca Plásticos Santos. Esta permanencia de convocatoria así como el alto nivel de las maquetas presentadas le acredita como una de las más importantes competiciones modelísticas españolas; tanto es así que asiduamente se hacen eco de sus resultados publicaciones especializadas nacionales y extranjeras.

El concurso de este año constaba de 28 temas de competición reparti-

JESIR 89

IV Jornadas de juegos de estrategia, simulación y rol



8, 9 y 10 de diciembre de 1989. Cotcheras de Sants, Casa del Mig.

Para todos vosotros un significativo avance del calendario de actividades que tendrán lugar a lo largo de las Jornadas :

Torneos oficiales

- 1.- Rol:
El Señor de los Anillos
- 2.- Wargame:
Russian Campaign
- 3.- Temático:
Circus Maximus
- 4.- Figuras:
- Modalidad antigüedad
- Modalidad napoleónico.

* Se anuncian otros torneos no oficiales, pero no por ello menos interesantes y, eso sí, con interesantes PREMIOS:

II torneo RuneQuest (The Fumbler Dwarf)
II Concurso La llamada de Cthulhu (Sturmtruppen)
II Concurso AD&D (Maquetismo & Simulación)
Traveller
Junta

* Asimismo habrán demostraciones de juego con figuras antiguas en barcos, y la emocionante final de la liga de BLOOD BOWL con figuras y otras muchas emocionantes y divertidas actividades.

* Para los más intelectuales se está preparando la celebración de un seminario de diseño de WARGAMES.

* No podemos olvidar a los aficionados más tecnológicos y para ellos se está intentando organizar un espacio de JUEGO INFORMÁTICO, con alguna trepidante sorpresa.

* Los jugadores de sillón-bol (dícese del deportista de mesa) seguramente contarán con diferentes actividades de juego, específicas del BEISBOL, con productos Made in USA.

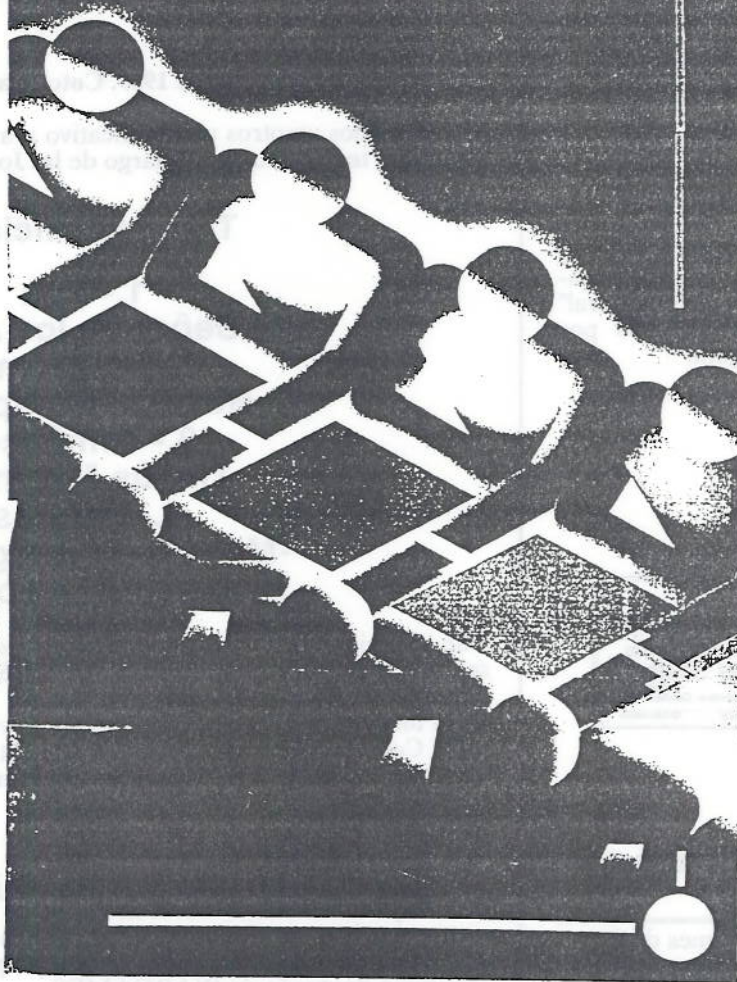
* Y por ahora no hay más suma y sigue aparte de las muy variadas sorpresas que preparan algunos clubs con mucha marcha.

* Diversas ponencias, situándose en primer lugar una de masters de rol, como se viene proponiéndose por los interesados.

**D'ESTRATÈGIA
SIMULACIÓ I ROL**

**8-9-10 desembre 1989
COTXERES DE SANTS**

JESIR IV



LIDER



CC LADEJA CATALANA



Ajuntament de Barcelona



PROFESTÉ
1989

Indo
CENTRE

**IV JORNADAS DE JUEGOS DE ESTRATEGIA,
SIMULACION Y ROL
JESYR 89**

**Organizadas por LudoCentre
días 8, 9 y 10 de diciembre 1989
Centre Cívic de Sants - Casa del Mig**

**CONCURSO
DE CREACION DE MODULOS**

para los juegos

La llamada de Cthulhu

RuneQuest

patrocinado por **Joc Internacional - LIDER**

premios para cada juego

1º premio	25.000 Pts	por Joc Internacional
2º premio	1 juego	por Ludómanos
3º premio	1 juego	por Central de Jocs
A cada uno de los premiados		1 suscripción anual a LIDER

Bases

Los originales se entregarán acompañados de diskette en procesador word, compatible PC.

Extensión entre 80.000 caracteres y un máximo de 130.000 caracteres (aparte mapas e ilustraciones). Cualquier dificultad referente al procesador de textos, contactar con Ludómanos o Central de Jocs.

Plazo de entrega el 15 de noviembre.

No se devolverán los originales. La propiedad de los módulos será de los patrocinadores.

Los primeros premios se destinarán como módulos oficiales (con autorización de Chaosium y AH) o a LIDER.

Los originales se enviarán certificados a LIDER, c/ Mallorca, 339,3º-2ª - 08037 Barcelona.

Los originales irán firmados con seudónimo, conteniendo en sobre cerrado el nombre y señas de su autor o autores.

El jurado estará compuesto por un miembro de LudoCentre, el traductor de la respectiva versión del juego y el redactor jefe de LIDER. El fallo se dará a conocer en las jornadas.

dos en tres categorías: menores de 13 años, participantes entre 13 y 17 años y maquetistas de más de 18 años. La entrega de premios se llevó a cabo el 21 de Octubre en el salón de actos de la Caja Popular de Valladolid, una de las entidades colaboradoras en la organización, junto a la Asociación Española de Modelismo Estático (AE-ME) que, por su parte, dotaba uno de los premios especiales del concurso.



Presentación de "El Señor de los Anillos" en Golferichs

El 26 de Septiembre fué presentado oficialmente a la afición el tan ansiado juego de rol de la Tierra Media. En un sencillo acto, abarrotado de aficionados, llevado a cabo en el chalet de Golferichs, Francesc Matas de Joc Internacional ofreció su nueva traducción al castellano de un clásico de rol, a la vez que se reafirmaba en su intención de proseguir esta línea editorial de traducciones en el futuro. Josep Soler, explicó el espacio que ocupaba el juego en el mundo del rol. La Editorial Timún Mas aprovechó la ocasión para enunciar la inminente puesta a la venta de *El Bestiario de Tolkien*, un vistoso libro con ilustraciones a todo color que da forma a las razas y faunas de las sagas tolkinianas. El evento se cerró con dos partidas de *MERP* jugadas y dirigidas por usuarios de Golferichs. ¡Lastima que la falta de espacio y de masters cualificados no permitiera una demostración del juego más abierta a los asistentes!.

La Tolkienmania arrasa

Tres mil ejemplares vendidos en quince días y la ola expansiva continúa. Este excepcional ritmo de ventas para un juego de rol ha sorprendido al

propio equipo de Joc Internacional, pero no solo a ellos...

"Los jóvenes compraban un cómic y un Señor de los Anillos, nunca habíamos visto algo igual y la mayoría no eran jugadores. Tuve que pasarme toda la tarde intentando inculcar nociones de rol a los entusiastas tolkinianos. Todos los rankings están superados", (Arte 9, Madrid).

"Ha sido como una procesión", (Ludómanos, Valencia).

"Me piden ya las pantallas del Master", (Bibokit, Bilbao).

"Funciona maravillosamente, lo compran hasta los que lo tienen en inglés; parece que no pueden estar un día más sin el juego", (Billares Soler/Jocs & Coses, Barcelona).

"No se puede comparar a otro juego, es otra época" (Gigamesh, Barcelona).

"Todo tipo de jóvenes lo busca", (Central de Jocs, Barcelona).

"Vienen de todos los institutos a buscarlo", (Multijuegos, Zaragoza).

Más rol en Joc Internacional

Ya están camino de la imprenta *Dioses de Glorantha (RQ)* con casi doscientas páginas, *La maldición de los Chthonians (LLC)* y *Los Woses del Bosque Oscuro (SA)* anunciados para noviembre, a la vez que se ultiman los preparativos para el siguiente lanzamiento, *James Bond 007*, con el que se piensa competir con el éxito de ventas de *El Señor de los Anillos*. Las programaciones de rol estarán cubiertas hasta 1990 con la traducción del último juego de rol de Chaosium, *El Príncipe Valiente*. Para la campaña 1991-1992 varios proyectos se están ya fraguando. El *Paranoia* en castellano progresa en puntos a su favor a juzgar por las sugerencias que se reciben desde los clubs ibéricos. Para diciembre, la fuerte presión de la ludotolkienmania ha provocado la inclusión de *Los asesinos de Dol Amroth* y la *Guía de la Tierra Media* con su apetecible poster a todo color.

En cambio se descuelga para el próximo año el *Apple Lane*. El anunciado *companion en España* para *LLC*, que Jordi Zamarreño ya temía su retraso, está en el tintero. Tendréis que hacer silbar las orejas de Pepe, Luis y Xavier, para que al menos esté para las Jornadas 1990.

¿Reimpresiones?

La euforia del *SA*, acrecienta el firme paso del *LLC* y *RQ*. Con 3.000 ejemplares difundidos de *RQ básico*, se está preparando su segunda edición. De destacar los ocho nuevos di-

bujos para este volumen. ¿Gustarán estos?

El *LLC* con casi 4.000 difundido (el "casi" son unos 500) está en fase de corrección, más laboriosa por el pulso que se toman el irreductible y estricto corrector/traductor, nuestro colaborador Jordi Zamarreño, y los más flexibles proyectos del editor. Por las Jornadas esperamos comprobar resultados.

STAR WARS

Star Wars

Introducido en inglés y en francés presiona con tesón todos los rankings. El celuloide de Lucasfilm difunde un aura al que sucumben los aficionados.

Lo que en un principio pareció un simple aprovechamiento lúdico del film, se está convirtiendo con los últimos módulos en un juego con su propio peso específico.

Hemos detectado que su éxito en francés, ha provocado una reacción en cadena, y los tanteos de una importante editorial ajena al mundillo de los juegos, respecto al juego. Un conocido miembro del hobby lúdico ha recibido el encargo de traducirlo. ¿Será verdad?, ¿No se lleva el gato al agua nuestro querido colaborador? Os agradeceremos todas las pistas que podáis conseguir para confirmar este sueño.

Traveller en castellano

Una modesta serie de prórrogas en su aparición no han posibilitado a esta redacción disponer del anunciado juego decano de la ciencia ficción.

Estas semanas de retraso no empañan la labor de ofrecer nuevos juegos en castellano, y como explica Joan Parés en el ranking, preveemos una divertida competencia para introducirse y sostenerse en sus tres primeras posiciones.

El listón de 3.000 juegos en quince días del *SA*, 1.000/800 de *LLC/RQ* en el primer mes en los actualmente existentes, es muy alto. El movimiento detectado sobre una posible aparición de *Star Wars*, obliga a *Traveller* a trabajar agilmente y cubrir con muchos módulos el espacio actualmente vacío de la ciencia ficción lúdica.

Por cierto que en vuestra tienda habitual podéis preparar vuestras par-

tidas, consiguiendo las figuras de plomo "Traveller" de Metal Magic, que en blisters de varios componentes, reproducen aventureros, etc.



Novedades de Victory Games...

Los chicos de VG presentan dos jugosas novedades. *Shell Shock* es el nombre de la primera. Se trata de una conversión del sistema de juego de la serie *Ambush!*, adaptándolo para dos jugadores. Escuadras de "Krauts", "Tommies", G.I. o siberianos ya se pueden buscar las cosquillas en medio de la misma recreación del "fog of war" de *Ambush!*; pero esta vez lo desconocido ya no tendrá detrás una secuencia de activación preprogramada sino otra mente humana. J.M. Balkoski no descansa y de su mano surge un nuevo juego de la serie "Flotas". En esta ocasión le toca el turno a la *3th Fleet*. Con ella los jugadores podrán aterrorizar a la fauna marina del Océano Índico y del Golfo Pérsico con la vistosa parafernalia del arsenal aeronaval contemporáneo.

Pero no acaba aquí todo, nuestros "topos" en el departamento de diseño de VG aseguran que ya se ven en el horizonte los mástiles de la *3th Fleet*.

...y de Avalon Hill

Primero fué *Up Front*, después vino *Banzai* y ahora *Desert War* llega a la serie. Esta nueva expansión viene presentada en formato ensobrado y contiene nuevas fichas, cartas de personalidades y de blindados. El tema es

Ranking

Por Montse Montané y Joan Parés

Después de varios meses de Ranking se descubren aspectos interesantes:

La edad media del votante es de 17 años. Un tercio de los votantes rellenan solo la parte de Rol de la encuesta. La diferencia de puntos entre el Rol y el Wargame crece en cada Ranking. En una clasificación de juegos, el primer Wargame (el *III Reich*) ocuparía el puesto Octavo y el segundo (el *ASL*), el décimo lugar. La realidad es que el juego de rol sube como la espuma, mientras que el temático y el wargame suben, pero lentamente.

Juegos de rol

1 MERP	550
2 La llamada de Cthulhu	516
3 RuneQuest	402
4 AD&D	254
5 Star Wars	146
6 D&D	120
7 Marvel	88
8 Warhammer	60
9 Paranoia	58
10 James Bond	40

Destaca sin duda *El Señor de los Anillos*, su aparición en castellano ha disparado al "Tolkienmania", *La llamada de Cthulhu* pasa a segundo lugar, *RuneQuest* se mantiene a continuación acortando la diferencia en puntos. *AD&D*, *Marvel* y *Star Wars* mantienen posiciones. Las entradas en el Ranking las protagonizan *AD&D*, que sube rápidamente a la mitad de la tabla y *Warhammer* se coloca con comodidad, abandonan *Megataveller* y *Top Secret*.

Con la salida en castellano de *Traveller* preveemos, para el próximo número una dura lucha en los primeros lugares.

Puntos obtenidos	Modalidad	Juegos votados
2.564	Rol	29
1.564	Temáticos	42
1.176	Wargames	47

obvio, Afirka Korps y VIII Ejército apalizándose en un nuevo sistema de juego. Ya se sabe que los viejos soldados nunca mueren y esto parece tenerlo particularmente claro AH. La reimpresión de *Cross of Iron* fué tal éxito que ahora se planea hacer lo mismo con *Crescendo of Doom* y *G.I. Anvil of Victory*. Parece que la serie *ASL* y *SL* podrán convivir juntas después de todo.

Temáticos

1 Civilization	264
2 Blood Bowl	152
3 Pictionary	150
4 Machiavelly	124
5 Junta	106
6 Stratego	80
7 Trivial	72
8 Empires in Arms	58
9 El Chino	52
10 Pax Britanica	40

Seguimos con cambios importantes. *Civilización* se coloca en primer lugar a bastante diferencia de los siguientes clasificados (*Blood Bowl* y *Pictionary*). Abandona el Rankig, *Orient Express*, *Movies* y *Damas chinas*, sin duda juegos veraniegos que en la "reentre" pierden fuerza. Entra el *Trivial*, un clásico que no podía faltar, *Empires In Arms*, que parece que ultimamente es juego de moda en varios clubs y *Pax Britanica*.

Wargames

1 Third Reich	148
2 ASL	134
3 Flat Top	126
4 Squad Leader	96
5 Serie Europa	88
6 Russian Campaign	78
7 Cry Havoc	52
8 Platoon	30
9 Air Force	24
10 Panzer Leader	22

Alternancias en los cuatro primeros lugares. *Third Reich* permanece, *ASL* sube al segundo lugar, *Flat Top* va al tercero, el viejo *Squad Leader* entra arrasando y se pone en cuarto puesto, *Serie Europa* sube hasta el quinto puesto. Saltan del Ranking: *Les Aigles*, *Auerstaed*, *Hundred Days Battles* y *Wooden Ships*. Entran: *Cry Havoc*, *Air Force* y *Panzer Leader*. Visto esto no se puede decir otra cosa que: Que clásicos son los clásicos wargames.

A la espera de vuestra participación, nos encontraremos en el 14.

ALFIL, con vocación de especialista

Tras el paréntesis del verano, los aficionados de Madrid están de enhorabuena. Ha abierto un nuevo establecimiento dedicado a todas las variantes de la afición. Se llama ALFIL y está situado en la C/ Fundadores, 9, 1º dch., 28028 Madrid, t: (91) 256.48.47. ALFIL admite pedido por correo.

Las llamadas de Cthulhu

Fúnebres y melancólicas noches, amigos de lo sobrenatural. Escribo estas líneas aún transido por el dolor de saber que nuestro amado redactor-jefe (slurp, slurp), que era como un padre para nosotros (¿qué digo padre?, ¡un padrino como el Marlon Brando!) ha decidido dejar de iluminarnos con la luz de su presencia, abandonando la Ciudad Condal, archivo de cortesía, etc. etc. (para más definiciones áulicas de Barcelona, y para descifrar el castellano antiguo que sigue, ver *El Quijote*) y, ¡oh aciago destino!, ¡oh hubris perverso! trasladándose a la Capital del Reino, y encima a ganarse una pasta gansa que ya es lo último.

Pero, recapitulemos, amigo lector. Yo de antiguo notábale que su trato no era el mismo. Que hogaño se guardaba de utilizar el gato de nueve colas contra los redactores díscolos en la sintaxis, e que no invocaba a Vagabundos dimensionales contra quienes entregaren tarde los originales, maguer fueren dos semanas. Mas la poster prueba de su mal fue para mí verle hojear como al descuido nuestro ejemplar del *Necronomicón* (encuadernado en piel de redactor tardón), sin leernos pasajes selectos como solía.

Y de ahora en adelante: ¿Quién sobornará a mis loqueros para que me aflojen la camisa de fuerza y pueda escribir estas crónicas? ¿Quién corregirá las barbaridades del editor (antes y/o después de pasar por el programa de autoedición)? Y sobre todo, lo más importante, ¿quién escribirá comentarios laudatorios sobre mis traducciones? ¡Bua, snif, sob! En fin, esperaremos a ver por donde respira el nuevo redactor-jefe (sea su nombre siempre laudado), y a ver si mete mano con la comida de este manicomio, porque ya empiezo a estar harto de comer con pajita (no me dejan cubiertos desde que fabriqué un Símbolo arcano con los últimos que me dieron).

Por lo que se refiere al mundanal ruido, ésta vez hay pocas cartas puesto que el período estival ha sido parco en correspondencia, aunque de la editorial me anuncian que hay una nueva remesa, cuyas contestaciones aparecerán en LIDER 14. De momento quiero enviar un saludo muy cordial a Maurizio Bettinzoli, que me escribe desde Italia (¡aprended, españolitos perezosos!).

La consulta del mes la realiza José Luis Gómez Toré, de Madrid, quien



quiere saber más cosas sobre los temibles Tcho-Tcho. En el próximo suplemento a publicar, *La maldición de los Chthonians*, que verá la luz probablemente para las Jornadas (y a las que espero no faltéis so pena de perder 100D10 puntos de °COR sin tirada que valga) y concretamente en el escenario *La maldición de Chaugnar Faugn*, se proporcionan datos sobre estos depravados aborígenes, sus costumbres, cultos, etc, figurando uno de sus hechiceros como PNJ. También en el suplemento *La semilla de Azathoth* (que aparecerá en el segundo semestre de 1990, má o meno) se completa la información disponible sobre estos seres, detallando una de sus tribus en cierta isla al Sur de la India ..., pero ésa es otra historia y deberá ser contada en otra ocasión. Sin embargo, y en tanto ven la luz uno y otro volumen, digamos que:

Los aborígenes Tcho-Tcho forman una raza de pigmeos de piel oscura, cuya altura media es de 1'45 m en los hombres y 1'35 m en las mujeres, con rasgos faciales claramente asiáticos.

Su cultura es muy primitiva, utilizando para la caza arcos y flechas con punta envenenada. Desconocen la manera de producir el fuego.

Las características generales de un miembro normal de la raza son

FUE 14; CON 15; TAM 7; INT 12; POD 12; DES 15; APA 8; EDU 0; COR 0; PV 11.

Armas: Arco 80%,
daño 1D6 + 1 + narcótico *
Látigo 50%,
daño 1D3 + veneno #

* Tratar como veneno FUE 12. Si falla la tirada de resistencia, la víctima cae, al cabo de 1D6 minutos, en un sueño profundo que dura 1D3 horas. Si la consigue, evita la inconsciencia pero su CON se reduce en 6 a efectos de resistir a otra dosis

1 punto de daño adicional cada 1D6 asaltos hasta que se limpie la herida con una tirada de Primeros auxilios.

Habilidades: Camuflaje 85%, Trepar 80%, Mitos de Cthulhu 20%, Esquivar 65%, Ocultarse 80%, Saltar 65%, Escuchar 80%, Discreción 85%, Descubrir 75%, Seguir rastros 90%.

Adoran a los Primigenios (Notablemente Chaugnar Faugn y Atlach-Nacha) con ceremonias tan depravadas que las tribus vecinas a menudo han entablado contra ellos guerras de exterminio, forzándoles a diversos éxodos. Como resultado, hay pequeños restos dispersos por Asia, y quizá algún punto de África Suroriental.

En cuanto a las noticias del frente, cuando escribo ésto hace pocos días que ha salido al mercado *Los hongos de Yuggoth*, por lo cual os supongo a todos sumidos hasta las cejas en las intrigas que se inician con la ¿inocente? búsqueda de un médium de Nueva York que ha desaparecido. Si no ha-

béis leído el encomiástico artículo que dedicaba en LIDER 12 a esta obra, vosotros mismos, pero recordad que la jauría de perros de Tíndalos que compré hace algunos meses se impacienta, y podría decidir dar algún escarmiento ...

Como ya os he dicho más arriba, la próxima entrega de la colección será *La maldición de los Chthonians*, que ya está en fase de maquetación, y a continuación, para cerrar el año, y a instancias de este público entusiasta, a quien estimamos y debemos tanto (EDITOR: LO QUE ANTECEDE NO ES UNA ERRATA SINO UNA LICENCIA POETICA. GRACIAS), publicaremos nuestra segunda campaña, que se entitula *Las sombras de Yog-Sothoth*. Se trata, sin ningún tipo de complejo, de una campaña para salvar a la Humanidad, y los personajes harán bien en prepararse a fondo y hacer testamento antes de empezarla. Una vez dentro no se admiten críticas ni se puede uno apearse en marcha. Si bien es posible jugarla con alguna que otra sutileza, seamos francos: Hay más carreras y bofetadas que en una película de Spielberg, y los efectos especiales son casi igual de buenos (Bien pensado, se le podría dar un enfoque a lo Spielberg. ¡A ver esos guardianes imaginativos!)

Después, y para empezar los 90 con alegría, una minicampaña en tres escenarios, que verá la luz en el primer trimestre del año que viene, titulada *El rastro de Tsathogghua*, en el cual cambiamos los decorados tropicales del Pacífico por los hielos de Groenlandia, el Canadá y el estado de Michigan, que tampoco es manco en

lo que a frío se refiere. Más detalles en el próximo número de LIDER.

¡Riiiiing! ¡Riiiiing!

Yo: ¿A ver?

Cthulhu: VEO QUE YA HAS VUELTO DE VACACIONES, INFORTUNADO MORTAL.

Y.: Pues sí, pero en realidad no me he ido muy lejos. Ya sabes que en este manicomio apenas dan pases de salida, y a mí me tienen manía.

C.: OYE, POR CIERTO. ¿QUE TAL ESTAN POR AHI EN CUANTO A TASA DE RECUPERACION?

Y.: Pues no sé. A mí, como ya me dejan por imposible...

C.: ES QUE TENGO UN PROBLEMA. VERAS, VINO POR AQUI UN INDIVIDUO HACIENDO MUCHAS PREGUNTAS RARAS. DECIA QUE QUERIA VER LOS LIBROS, Y LE DEJAMOS VERLOS. LE ENSEÑAMOS EL *NECRONOMICON*, EL *TEXTO DE R'LYEH* Y OTROS Y CLARO, ACABO COMO UN CENCERRO. TOTAL QUE CUANDO SE NOS OCURRIO MIRAR EN SU CARTERA VIMOS QUE ERA UN INSPECTOR DE HACIENDA, Y NO VEAS TU LA QUE VAN A ARMAR EN EL MINISTERIO CUANDO SE ENTEREN.

Y.: Ya veo, ya.

C.: Y HEMOS PENSADO INTERNARLO UNA TEMPORADA AHI DONDE ESTAS TU PARA QUE SE RECUPERE UN POCO, A VER SI SE LE PASA Y NO NOS METEN NINGUN PAQUETE.

Y.: Pero los libros de contabilidad, ¿los tenáis en orden?

C.: Pues ahí está, que tampoco. Mira, al estar en la Micronesia no cotizamos por el Impuesto de Sociedades, y además R'lyeh es puerto franco. Para acabarlo de arreglar, como estamos bajo el agua, se nos aplica el régimen de transparencia no se qué, y nos tocaría pagar el doble. O sea, un desastre.

Y.: Pues no se yo si meterle aquí le arreglaría mucho o poco, pero si se trata de hacerte un favor, me lo envías bien acondicionado para que no se ahogue por el camino, y ya haré por que le pongan en la tanda de electroshock de los lunes, miércoles y viernes, que es de 220 V, porque la de los martes y jueves es de 125 V y uno ni se entera.

C.: ¿Y A LOS DEL SEGURO!

Y.: ¡Huy, esos peor! ¡A esos les hacen el electroshock a pilas!

C.: ¿Y COMO ES ESO?

Y.: Pues con dos baterías viejas de autobús y uno del 5º pabellón que se cree Bahamontes y le da a un generador de los de bicicleta.

C.: ¡CARAY, QUE MODERNIDADES!

Y.: Es el progreso, tú. Bueno, pues me envías al hombre este y ya te diré lo que haya.

C.: TE ESTARE PROFUNDAMENTE AGRADECIDO ...

Y.: Siempre me dices lo mismo pero a final de año no cae ningún detalle.

C.: ¿COMO DICES? ES QUE NO SE OYE.

Y.: Sí, el viejo truco de la línea estropeada. Nada, que a seguir bien.

C.: HASTA LA PROXIMA.

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 t: 244.43.19 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

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

EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

consultorio del orco francis

Squad Leader y Advanced Squad Leader, ¿Cuales son las diferencias fundamentales entre SL y ASL? D.F. (Ibiza)

¿Aparecerá traducido el ASL?. ¿Es aconsejable, con un inglés medio y alguna experiencia en SL adquirir el ASL? A.G.L. (Gijón)

Filosóficos nos han salido estos dos lectores. Sus preguntas son tanto como cuestionarse *¿Quién soy?, ¿De donde vengo? y ¿A donde voy?* ya que *SL* y *ASL* son, sin lugar a dudas, algo más que un juego, son auténticas formas de vida. No exagero lo más mínimo, a más de un jugador conozco que ha llegado a considerar uno y otro juego como el culmen de sus aspiraciones terrenales y a parte de comer, dormir, y alguna que otra función biológica más, sólo piensa en lograr cruzar esa maldita calle entre las granadas de humo y el tableteo de las ametralladoras. Yendo de lleno al asunto, comentar detalladamente las diferencias, variaciones o matices entre *SL* y *ASL* sería motivo de una gruesísima tesis doctoral que quizás algún día aparezca. Mientras tanto y para abreviar, me permito remitirte al Dossier sobre *ASL* publicado en el LIDER 4. Con él te puedes formar una buena idea de lo que cambia entre un sistema y otro. Si además quieres saber algo más sobre *ASL* mira el artículo dedicado a él en el LIDER 3. Siento ser tan poco explícito pero, comprendelo, el Editor y el Redactor Jefe me censuran si me pasé en la extensión de la respuesta y, además, entre nosotros, son dos mercaderes venecianos que no desaprovechan ninguna ocasión para hacerse auto-propaganda.

Al pequeño saltamontes astur del *ASL* le tengo que dar muy malas noti-

cias. No, seguro que no se traduce el *ASL*. Son chiquicentas páginas en inglés y en castellano podría llegar a pesar varios kilos de foleos, aparte del pequeño detalle de poder recluir a algún humanoide-traductor durante el suficiente tiempo como para completar tamaña ardua tarea. De todos modos intentaré gestiones con los monjes bersekers de MonteCassino, quizás ellos se animen a intentarlo. Aún así, no desesperes, veo que *SL* no ha logrado mermar lo suficiente tu salud mental y que todavía se te ocurren ideas luminosas. El salto desde *SL* a *ASL* es realmente sólo una cuestión de tomarselo con calma y con algo de paciencia. Si se conoce el sistema de *SL* ya se tiene mucho ganado, cuando menos tu primera partida será de semi-advanced y no de chorra-squad leader. El inglés no es problema, un nivel medio es más que suficiente y cualquier palabreja extraña la encontraras en un diccionario común.

Desafios

Francisco Aurelio Boix Perez
C/Concepción Arenal, 86, 3º izq.
Elche (Alicante) 03201

Quiere entrar en contacto con algún grupo de jugadores que practiquen el juego por correo.

Francisco Javier Zorzano Mier
C/Fernando el Católico, 84, 2º C
28015 Madrid

Forma parte de un grupo de aventureros de MERP delicado y muy discreto cuya táctica favorita es entrar, matar y coger el botín. Las florituras para otros. Les gustaría contactar con otros grupos para intercambiar experiencias y mandobles.

Daniel Veron Guerra
C/Agustin Lavera, 17, 2º izq
03600 Elda (Alicante) tfno. 5392460
Jugador de D&D y la "llamada de Cthulhu"
desea contactar con cualquier jugador o master que le apetezca.

Eduard Fernández Vidal
C/Empúries, 18, 2º
17005 Girona
Como portavoz del club "Mascles Coherents" desean contactar con cualquier club o grupo que lo desee. Aunque juegan a rol no rechazan el wargame u otro tipo de juego.

Mercadillo

Vendo "Battle over Britain", "Julius Caesar" e "infanteria", todos ellos de NAC, a buen precio o cambio por un wargame Avalon Hill a convenir. Llamar a Carlos (91) 4664638 o a Jaime (91) 4664462.

Cambio "The Civil War" de Victory Games, en perfecto estado y con traducción, por juego a convenir de AH, VG ó GDW. Llamar a Javier (93) 3507023.

Vendo contrareembolso. Sin destroquelar y con reglas en castellano: Cross of Iron (6000 pts.), Third Reich (6000 pts.), Machiavelli (4200 pts.). En inglés, nuevos: Guia del Third Reich (1000 pts), Twilight 2000 (2600 pts), y módulos Twilight 2000 (1000 pts) cada uno. En francés y sin usar: Les Annees Folles (8500 pts.). Llamar a Fernando (942) 274103.

"Compro todo lo que tengais de Serie Europa. Astutos comerciantes llamar al (94) 4431236. Preguntar por Javi o ponerlos en contacto con alguien de Avres-Brest".



HERGAR ENTERPRISES, S.L.
Avda. de Valencia, 22
Telef. (976) 55 76 76
50005 ZARAGOZA

TODOS EN JUEGOS DE MESA Y SALON

- * Billar americano
- * Billar de caramolas
- * Snooker
- * Fútbol de salón
- * Tapizado de billares
- * Todo tipo de naipes
- * Ajedrez, Dominó, Parchis, etc.
- * Accesorios
- * Repuestos
- * Regalos

THIRD REICH

Nuevas variantes

por Javier Gómez

Variantes aliadas

23- Insurrección de Varsovia. Las unidades alemanas en el frente oriental sólo pueden declarar ofensivas contra Varsovia. Desplegar en la ciudad 1 unidad 1-3 representando a las fuerzas polacas del interior, Alemania debe retirar 1 cpo blindado del frente oriental y colocarlo en Varsovia, allí permanecerá por el Rto del turno o hasta la caída de la ciudad. No podrá ser redespaldado. Restar 1 dp permanentemente a Alemania. Escenario del 44.

24- Mayor propaganda rusa insistiendo en un segundo frente. Los aliados deben declarar ofensiva en el frente occidental (de acuerdo a la tabla) y proceder a un desembarco. En caso de que no sea factible, USA y Gran Bretaña pagarán 30 brps cada uno en concepto de "ofensiva aérea aliada"

- 1 invierno 42
- 2 verano 42
- 3 primavera 42
- 4 otoño 42
- 5 verano 42
- 6 nueva tirada

25- La URSS firma el pacto tripartito, pero no se une al eje. Alemania e Italia reconocen los derechos de la URSS en el Báltico y la Europa oriental. El eje no puede desplegar guarniciones ni en Hungría ni en Finlandia. El eje no podrá intervenir en cualquier país agredido por la URSS salvo Rumania. No hay diplomacia para el Japón. Añadir 5 infanterías 33 y un carro 45 al Force pool ruso productos de la tecnología alemana. La URSS no podrá declarar la guerra al eje y la guarnición alemana en el frente oriental es de 15 factores. Aplicable solo en el escenario del 39.

26- Gran Bretaña toma en cuenta los movimientos de resistencia italianos. Gran Bretaña (sólo) puede crear 2 unidades de partisanos en Italia. Añadir 1 dp a G.B a causa del reconocimiento del gobierno antifascista italiano. Aplicable en el escenario del 42.

Variantes alemanas

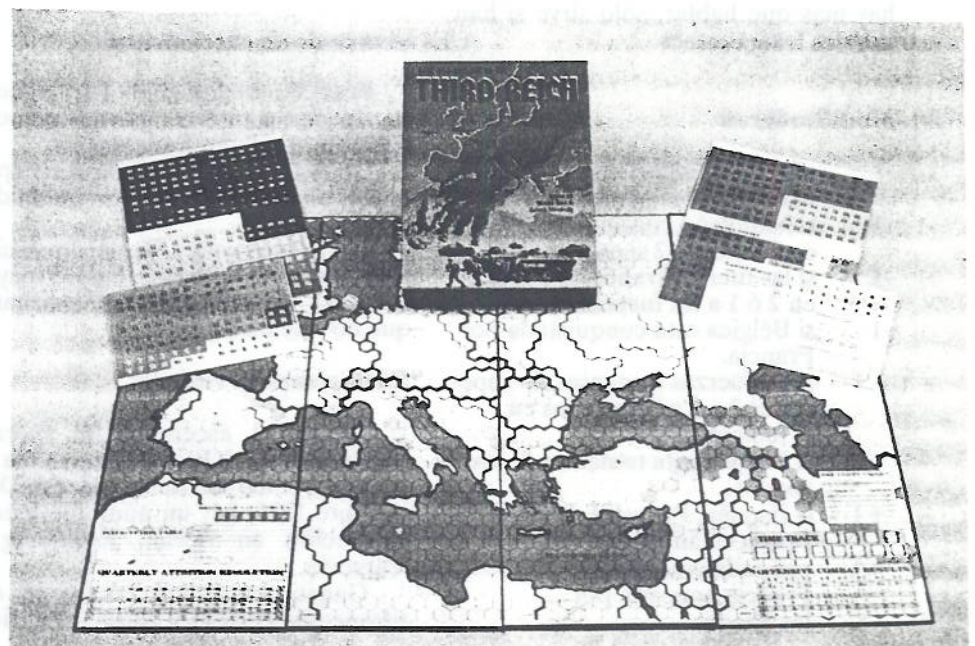
23- Mayor producción en la kriegsmarine en detrimento de la Luftwaffe. 1 flota de las concedidas "para creación" es colocada "al comienzo". 1 flota aérea de las colocadas "al comienzo" pasa a las concedidas "para creación" sólo en el escenario del 39.

24- Política exterior alemana orientada hacia el Este. Debido a la fuerte propaganda el Japón ataca a la URSS, Alemania debe pagar la declaración de guerra japonesa. La URSS debe perder inmediatamente de su force pool 5 cuerpos 33 y mantenerlos

fuera del juego. También cada cda perderá 10 brp (gasto de la guerra contra Japón) aplicable en los escenarios del 42 ó 44 y sólo después de tomar Leningrado y Smolensko.

25- El Führer decreta la movilización de todos los recursos nacionales y de los territorios ocupados para la defensa del Reich. Añadir al force pool alemán 7 infanterías de 1-3 (de las neutrales) y 3 infanterías de 23 (también neutrales) así como los cuerpos alemanes de 13. Las unidades marrones pueden ser creadas en: Francia, Polonia, Yugoslavia, Holanda, Noruega y Bélgica. Aplicable en el escenario del 44.

26- Intervención alemana en la administración de las operaciones en el frente mediterráneo: Rommel asume el control de los abastecimientos. Las unidades alemanas abastecidas permitidas pasan a ser el doble. Aplicable en los escenarios del 39-40.



silencio... ¡se juega!

War and Peace

Después de Waterloo

por Javier Gómez de Sturmtruppen

Hace bastante tiempo, en la época anterior de Líder, se publicó un escenario de Waterloo opcional para War and Peace, el escenario conseguía su propósito y normalmente los franceses consiguen la victoria? (los signos se deben a las victorias pírricas que se consiguen). Este escenario baraja la posibilidad de que el numeroso ejército aliado se bata entre sí para conseguir la victoria.

1- La tirada de alianza

Se realizará en el último turno después de comprobar quién gana el escenario. En caso de victoria aliada no hay más que hablar, sólo sirve si han ganado los franceses.

Modificadores:

- 1 por cada ciudad mayor controlada por Francia en el tablero 2.
- 1 si Napoleón continúa vivo y está en Francia (-2 si esta en París)
- 1 si las fuerzas francesas superan en 2 ó 1 a las fuerzas aliadas.
- 1 si Bélgica esta conquistada por Francia.
- +1 si las fuerzas francesas no superan el 3 a 2 a los aliados en el tablero 2.
- +1 si Bélgica esta tomada por los aliados.
- +1 si España, Portugal, Rusia y Prusia están en guerra.
- +1 por cada ciudad mayor de Francia ocupada por los aliados.

Resultados

1 ó menos a 2

A. Estalla la guerra entre Francia, Inglaterra y Austria, contra Prusia y Rusia. Napoleón debe quedarse en París durante 2 turnos junto con la GI (se supone negociando con los realistas). España y Portugal se declaran neutrales, retirar inmediatamente el tablero 1, las tropas españolas, portuguesas y realistas. Añadir el tablero 3 (en caso de que hayan tropas no españolas, o portuguesas en el tablero 1 serán redespelgadas en Tolouse sin son francesas o adyacentes a dicha ciudad en caso que no lo sean).

En todas las pilas de unidades en las que hallan prusianos y/o rusos junto a otra nacionalidad se resolverá un combate inmediatamente, ninguno de los bandos obtendrá modificadores por el terreno.

El recurso de abastecimiento:

Francia: cualquier ciudad francesa, italiana o satélite francés no ocupada por unidades no francesas.

Inglaterra: Amsterdam, Atwerp o cualquier puerto ocupado por unidades rojas.

Austria, Prusia y Rusia: cualquier ciudad natal o cualquier ciudad mayor ocupada al principio del escenario que no este en Francia.

Condiciones de victoria:

Ganan el escenario las fuerzas "profrancesas" (Francia-Inglaterra y Austria), si al final del escenario, Diciembre 1816, hay un punto de fuerza abastecido en Berlín, Konisberg y Varsovia.

Ganan el escenario las fuerzas antifrancesas (Prusia y Rusia) si al final

de cualquier turno hay 1 pto de fuerza abastecido y no asediado en París y Viena o las fuerzas pro francesas no consiguen la victoria.

Despliegue: (adicional a las tropas sobre el tablero)

Francia: en París 3 GI

Austria: En Viena: Líder 0, 10 I 3 c, Innsbruck 5L, Praga 5L, Budapest 3I.

Prusia: Berlín: York 10I 3c, Dresden: Líder 0 satélite 3I 1C (S), Brunswick 1I (BR) Cassel 1I (HE).

Rusia: Brest Litovsk: Líder 0, 10 I, 2 c, 1 cc. Varsovia: Kutusov 3I, 1c. Konisberg Benigsen 10 I, 2 c, 1 cc.

Satélites:

Prusia: Ansbach 1L

Rusia: Stralsund Bernardote 5I, 2 c (sw)

Francia: En Milán 3 I(1), En Florencia 3 I(N)

Inglaterra: En Amsterdam Líder 0 Satélite 3 I, 1 c (H) (utilizar Hill)

Austria: en Stuttgart 1 L, en Baden 1 L.

Refuerzos (deberán cogerse las unidades de las eliminadas)

Francia:

cada turno en París: 2 I, 1 GI

cada turno en Lyon: 1 I

cada turno en Bordeaux: 1 I

Enero 1816 en París 5 I, 4 c

Marzo 1816 en París o Estrasburgo

3 I

Inglaterra:

cada turno en Londres: 2 I

en Enero 1816: Londres: Líder 0 1

1 I(k)

Austria:

cada turno en Viena: 2 I

cada turno en Budapest: 2 L

Prusia:cada turno en Berlín: 2 I

cada turno en Konisberg: 2 L

Rusia:cada turno en Memel: 1 I

cada turno en Brestlitovsk: 2 I ó 1

c

Satélites franceses:

Enero 1816 Munich Líder 0 4 I, 1 c(B)

Enero 1816 A 1 hex de Varsovia 6 I, 1 c(Po)

Enero 1816 En Zurich Líder 0 3 I(sz)

Resultado de 3 a 9

Guerra entre Inglaterra y Austria contra Prusia y Rusia. Francia (gobernada por los realistas) se convierte en aliado de Inglaterra. Eliminar: Napoleón, Ney, Jeroneme y todos los líderes de "2" del tablero, añadir Besieres y Marmont.

El recurso de abastecimiento

El recurso de abastecimiento para este resultado es el mismo que en el resultado anterior.

Despliegue:

El mismo que en el resultado anterior, pero teniendo en cuenta la variación de Líderes.

Refuerzos:

Igual que el resultado anterior exceptuando los satélites franceses.

Resultado de 10 o más.

Las potencias aliadas no negocian con Napoleón, la guerra dura 5 turnos más el recurso de abastecimiento.

Siguen en vigor las reglas del escenario de Waterloo

Refuerzos

Igual que en el escenario de Waterloo

Condiciones de victoria

Los aliados deben tomar: París o Lille, Turín, Lyon y 6 ciudades mayores más, que al principio del escenario estén bajo control francés.

El escenario empieza con las unidades (si han sido retiradas en el curso del escenario) rusas desplegadas en Hanover, (completando los abastecimientos por el camino más corto) las unidades prusianas en Dresden.

Si algún satélite es conquistado se podrán sacar refuerzos satélites de él, a razón de 1 pto de fuerza por turno y

sólo de uno de los satélites. Las unidades satélites del antiguo poseedor son eliminadas.

Satélites

Prusia: Sajonia, Brunswick, Casel, Ansbach

Rusia: Suecia

Francia (en el 1er resultado) Baviera, Polonia, Suiza, Italia, Nápoles (Nótese que algunos satélites están tomados por los aliados)

Inglaterra: Batavia (a no ser que la hayan conquistado los franceses durante el escenario)

Austria: Wuzburg, Wutemburg, Baden.

El jugador que controla la facción francesa al principio del escenario controla también la facción que contenga a las fuerzas francesas.

Las unidades de refuerzo del escenario "después de Waterloo" pueden ser tomadas de las unidades eliminadas.

Algunos líderes que salen en el escenario, habían muerto ya para la fecha de diciembre de 1815, estos líderes representan a otros Nuevos, que han ocupado el lugar de sus predecesores.

ALFIL



C/FUNDADORES, 9 - 1ª Dcha. 28028-MADRID





BILLARES SOLER

Jocs i Coses

AHORA EN EL NUEVO



DIAGONAL 609 - 615

(JUNTO EL CORTE INGLES)

LOCAL Nº 26

* GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 - 08015 BARCELONA. TEL : 254.67.50

* BULEVARD ROSA, LOCAL Nº 26 - DIAGONAL, 609 - 615 - 08028 BARCELONA. TEL : 419.06.74

D-Day

por Amando Antoñano

Algunas referencias hacía esta revista en su número anterior a las dificultades que afronta el juego por correo para expandirse; así, como bien se señalaba, la falta de reglas para el juego uno contra uno, por un lado, y la dificultad de contactar con aficionados interesados en esta modalidad, por otro, constituyen los obstáculos principales. Sin embargo, al primero de ellos ya se ha comenzado a darle solución desde esta nueva sección, y superar el primero de ellos es obligación de todos nosotros, lectores, haciendo uso de la posibilidad que se nos ofrece desde el apartado de "Desafíos".

Que la expansión del juego de estrategia o "wargame" a determinados sectores de potenciales aficionados, va unida a la generalización de los

sistemas de juego por correo es algo que no se le escapa a nadie.

Difícilmente pueden incorporarse adeptos, por otro sistema que no sea el juego por correo, en las pequeñas localidades, donde no existen asociaciones y, con suerte, hay algún jugador "despistado", o quienes no pueden dedicar tardes enteras de un fin de semana por motivos familiares o profesionales, y estos casos no serán seguramente los únicos.

Además, el juego de estrategia por correo presenta algunas ventajas sobre el juego presencial. Aunque las partidas se alargan y duran mucho más tiempo ("The Russian Campaign" se juega en "tiempo real") siempre pueden acabarse y, salvo acuerdo, no se quedan a medias. El transcurso de largos lapsos de tiempo entre turno y turno, carta y carta, permite la elaboración de estrategias mucho más detalladas y sutiles, sin que se tuerzan

las cosas por un simple despiste. Otro aspecto positivo es que se llega a conocer con una gran profundidad las reglas del juego, llegándose a su plena aplicación, aquí no caben -normalmente- irregularidades que pasan desapercibidas.

No quisiera finalizar estas breves, y apresuradas, líneas sin expresar mi agradecimiento a M.J. Sánchez Velasco y a C. Andreu Laurindo por haber probado conmigo las reglas de "The Russian Campaign", y F. Matas Salla y a la redacción de LIDER por la confianza que han depositado en mí. Animaros a que inundéis el buzón de la revista con cartas solicitando que se publique vuestra dirección en la sección "Desafíos" y que si deseáis contactar conmigo os dirijais a:

*Amando Antoñano Fernández
C/ Bretón, 34, 4º A, Esc. Izda.
50005 Zaragoza.*



D-DAY es otro de los "clásicos" de Avalon Hill que puede proporcionarnos múltiples horas de diversión jugándolo por correo.

Los conceptos básicos utilizados para jugar por correo "The Russian Campaign" (ver LIDER 12) deben aplicarse igualmente para *D-DAY* con alguna variación que os exponemos a continuación.

Fases de juego

El jugador alemán remitirá previamente al jugador aliado su despliegue inicial.

Fase A.

Lunes: el jugador aliado selecciona playa de invasión (si procede), cumplimenta la Carta de Desplazamientos (ver más abajo) y la de combates (idéntica a la publicada en LIDER 12), remitiéndoselas al jugador alemán POR CORREO URGENTE. **Miércoles:** se mira en el periódico el resultado de la bolsa (traerá el correspondiente al martes) y se resuelven los combates.

Fase B.

Miércoles: si Correos no ha hecho de las suyas el jugador alemán encuentra en su buzón las Cartas de Desplazamientos y de Combates remitidas por el aliado; ejecuta los movimientos y de acuerdo con el índice bursátil resuelve los combates. Acto seguido rellena la Carta de Desplazamientos y de Combates relativas a la fase alemana de movimiento y combate y envía todo POR CORREO URGENTE a su contrincante. El sábado de acuerdo con el índice de la bolsa resolverá los combates.

Fase C.

Viernes: de nuevo contando con el correcto funcionamiento de los servicios públicos de este país el jugador que controla las tropas aliadas recibe la carta que su oponente envió el miércoles; una vez que la tiene en su poder ejecuta los movimientos y resuelve los combates el sábado de acuerdo con el índice bursátil del viernes (que no olvideis lo publicarán los periódicos el sábado).

Se finaliza el turno y se vuelve a empezar.

Las Cartas de Desplazamientos y de Combates se rigen por las normas explicadas en LIDER 12 con una única variante relativa al PODER TACTICO AEREO aliado, así los 6 factores aéreos de que disponen los aliados se asignan en la fase A del juego por correo, no rige pues la regla 27.2.

En este juego a diferencia de otros, cada jugador elige los hexes a los que se ve obligado a retirarse su contrincante en caso de "A back 2 o D back 2". Cuando uno es el jugador atacante señala en la columna oportuna el lugar al que se retirarán las unidades defensoras de nuestro contrincante, y éste cuando nos remita su jugada DEBE indicarnos DONDE HA RETIRADO a nuestras unidades atacantes que se vieron obligadas a retroceder, puede usarse la sección Aclaraciones de la Carta de Combates.

La resolución de combates es aquí idéntica a la ideada para "The Russian Campaign"; si el jugador desea realizar un bombardeo, el combate al que se aplica deberá ocupar el ULTIMO LUGAR en la Carta de Combates, correspondiéndole como resultados de dao (recordemos que son dos) el propio por el puesto que ocupa y el siguiente. Ejemplo: supongamos que el índice de la bolsa de Bilbao fué 325,47, con lo que $3+2+5+4+7=21$, $2+1=3$, en la Tabla de Resultados de Combates usaremos la fila 3, si el último combate (al que se aplicaba el bombardeo) era el 8, el jugador aliado podrá optar por las "tiradas de dado" 6 ó 1. Salvo que el jugador aliado de alguna indicación específica se elegirá de entre los dos resultados posibles de la siguiente manera:

Primero: si uno implica D Elim. se elegirá siempre;

Segundo: se escoge D Back 2 siempre que conlleve la destrucción de TODAS las unidades defensoras por no poder retirarse legalmente (regla 11.4);

Tercero: si ninguno de los resultados anteriores es posible se escoge Exchange;

Cuarto: se escoge D Back 2 si con esta opción no quedan destruidas todas las unidades defensoras (ver segundo); y en último extremo se aplican A Back 2 y finalmente A Elim.

Siguiendo con el ejemplo anterior (resultados 6 ó 1) si el ataque fuera en proporción 1-4 se aplicaría A back 2, si 1-2 entonces D back 2, si 1-1 D elim...

Si se plantea un resultado de "exchange" y nuestro contrincante no ha dado ninguna indicación especial en la columna correspondiente de la Carta de Combates o cuando este resultado se produce como consecuencia de un ataque de nuestro contrincante en proporción 1-2, para determinar las pérdidas del bando más numeroso se aplican las siguientes reglas:

A.- Se elimina aquella combinación de unidades cuyos factores de defensa

(ataque en proporción 1-2) o de ataque (en los demás supuestos) sumen exactamente la cantidad de los que deban retirarse (regla 11.3);

B.- Si no hay ninguna combinación que dé la suma exacta se retira aquella que se aproxime más pero por exceso no por defecto (regla 11.1), exactamente al revés que en EL PRECIO JUSTO;

C.- Si tanto en el supuesto A como en el B hay varias posibles combinaciones el jugador en fase (esto es, al que le toca remitir su movimiento) debe escoger aquella que, con TOTAL INDEPENDENCIA de la posición que ocupen las unidades en el tablero, elimine fichas cuyos factores de combate sean de inferior calidad. Ejemplo: una unidad 7-7-4 blindada, una 4-4-3, una 3-4-4, y tres 1-2-2, todas ellas de infantería. Si hay que eliminar 6 factores defensivos (ataque aliado en proporción 1-2 con resultado exchange) se retiraran las tres unidades de infantería estática, y no la 4-4-3 y una 1-2-2; si los factores a retirar son de ataque se eliminan las unidades 1-2-2 (todas) y la 3-4-3.

Sólo se aplica la regla 11.5 si así se hace constar en la columna de "Observaciones" de la Carta de Combates.

Los ataques en proporción 7-1 o superior DEBEN INCLUIRSE SIEMPRE en la Carta de Combates aunque su resultado será siempre D Eliminado.

Mejorando el sistema de "The Russian campaign por correo"

Las reglas aparecidas en Líder 12 son, indudablemente, mejorables.

También puede usarse en TRC el correo urgente, adaptando los plazos para que cada turno pueda ser resuelto en dos semanas en vez de un mes.

La Tabla de Victoria es susceptible de variarse por mutuo acuerdo de los jugadores o puede no aplicarse.

Quienes no deseen usar los Índices de alguna de las bolsas españolas pueden emplear el número premiado de la ONCE.

LA BATALLA DE MARATON

por Jesús M^a Cortés Meoqui

A la llegada de Darío al trono, el imperio persa estaba a punto de sucumbir víctima de su heterogeneidad, por ello el nuevo monarca tuvo que dedicar los primeros años de su reinado a someter los brotes de rebelión, reorganizando su imperio en Satrapías; a esta reforma civil acompañó la creación de una potente flota fenicia y un fuerte ejército organizado en divisiones de 10.000 hombres, compuestas por batallones de 1.000 hombres, agrupados éstos en 10 compañías de 100 hombres y cada una de éstas en 10 secciones; reservándose como guardia personal "Los Inmortales", cuerpo de élite de 10.000 hombres. Las tropas se agrupaban por pueblos y razas pero siempre bajo mandos persas teniendo, pues, gran semejanza con el ejército colonial inglés de la India.

Restaurado el orden interior, Darío procedió a fijar las fronteras exteriores estableciendo el límite occidental en las costas ocupadas por los griegos. La rebelión de las ciudades griegas del Jónico sometidas a Persia y el auxilio que los atenienses prestaron a sus congéneres, hizo que Darío decidiese extender su influencia hacia las ciudades-estado del continente para evitar problema futuros. Con este fin apoyó al grupo de ciudadanos atenienses que se oponían a Milcíades, y para favorecer su rebelión hizo que su ejército desembarcase en Phaleron (Falero), así el ejército ateniense debía dejar desguarnecida su ciudad propiciando el alzamiento del sector pro-persa.

A finales de agosto del 491 a.J.C. la expedición persa zarpó de Samos dirigiéndose a Eretria, los atenienses, alarmados, mandaron un correo (el célebre Filípides) para solicitar el apoyo de los espartanos. El 9 de septiembre éstos prometieron acudir en auxilio de su aliado pero señalaron

que, debido a las Fiestas Carneas, no podían ir a la guerra hasta después de la luna llena del 19 de septiembre.

El general persa Artafernes, mientras, desembarcaba en la bahía de Maratón y los atenienses avanzaban por el valle del Avlona dirigidos por el Polemarca Calímaco y sus 10 generales, que ejercían el mando por turnos. Cuando los atenienses -a quienes se había unido 1.000 plateos- llegaron al lugar en cuestión, la flota persa se hallaba anclada en el lado occidental del Promontorio Cinosura y el ejército acampaba en la playa, cubiertos sus flancos por marismas.

Los dos ejércitos se mantuvieron durante 8 días frente a frente sin que ninguno tomara la iniciativa. El noveno los atenienses se enteraron de la caída de la ciudad de Eretria, alarmados decidieron en consejo de guerra y a instancias de Milcíades atacar inmediatamente. El 21 de septiembre los 10.000 griegos avanzaron en dos columnas paralelas de cerca de 1Km. de longitud y, al penetrar en la llanura de Maratón, se desplegaron formando línea de batalla. Al ver esto, los persas situaron de inmediato su ejército entre la orilla del Chadera y la Pequeña Marisma de modo que quedara paralelo a la playa. El intervalo entre los combatientes era de 1.500 metros; con el fin de impedir que las líneas persas, superiores en número de tropas, envolvieran a los griegos, Milcíades redujo su centro a 4 filas de falange manteniendo las tradicionales 8 en los flancos, el ala derecha, lugar de honor, iba mandada por Calímaco, los plateos estaban a la izquierda y seguramente Milcíades iría al frente de su regimiento tribal.

Calímaco y Milcíades se enfrentaban a un difícil problema táctico y era que el grueso de la infantería persa estaba compuesto de arqueros, en la lucha cuerpo a cuerpo los hoplitas podían romper el frente persa pero el ataque debía ser muy rápido una vez

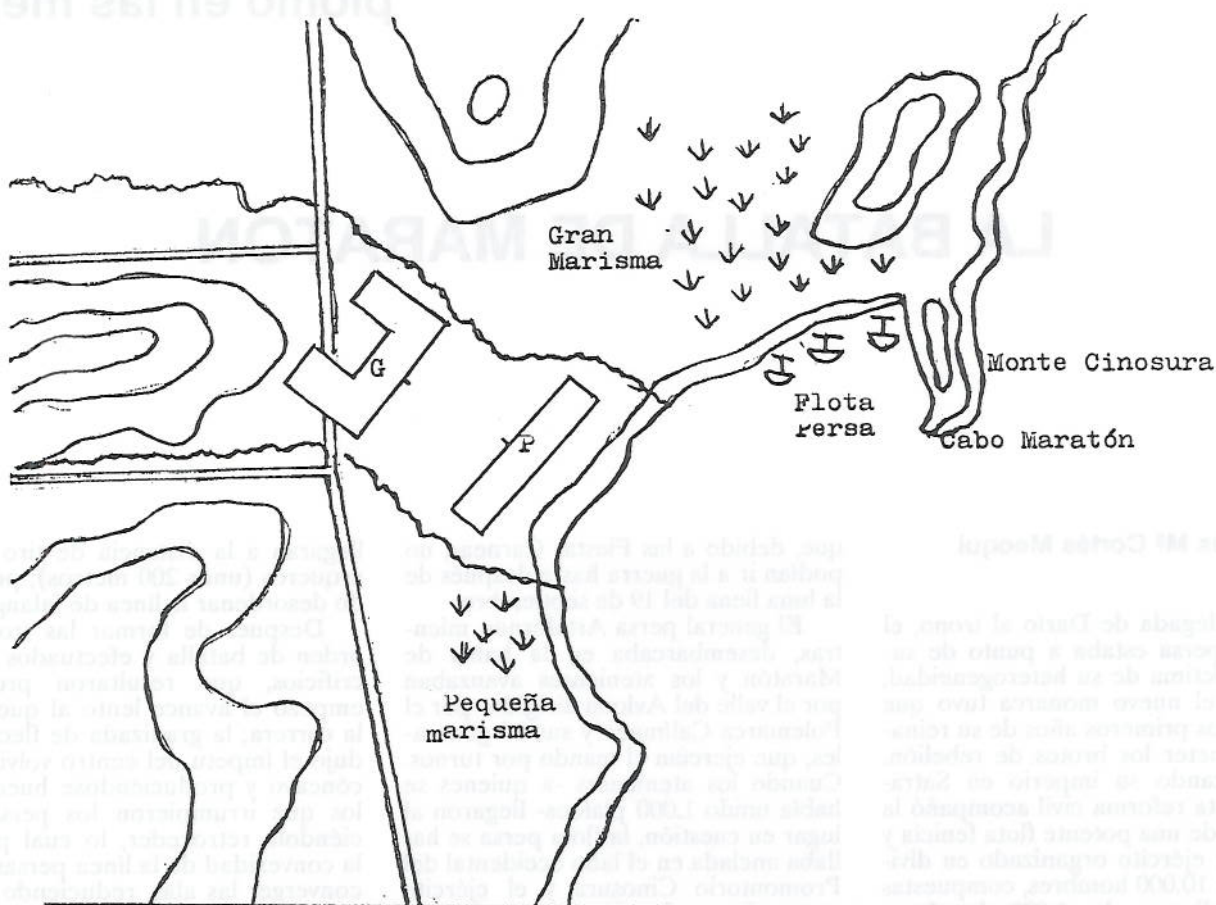
llegaran a la distancia de tiro de los arqueros (unos 200 metros), pudiendo desordenar la línea de falange.

Después de formar las tropas en orden de batalla y efectuados los sacrificios, que resultaron propicios, empezó el avance lento al que siguió la carrera; la granizada de flechas redujo el ímpetu del centro volviéndose cóncavo y produciéndose huecos por los que irrumpieron los persas, haciéndolo retroceder, lo cual provocó la convexidad de la línea persas e hizo converger las alas, reduciendo la longitud original del frente; esto permitió que los extremos de la línea griega envolvieran al ejército persa de una forma muy similar a la que 300 años después se produjo en la batalla de Cannas. El ejército asiático, desorganizado e impotente ante la superior protección de los hoplitas griegos, que les daba ventaja en el combate a corta distancia, huyó en desbandada hacia sus naves perseguido por el enemigo. En la lucha habían perecido Calímaco y otros 191 atenienses, ignorándose las bajas sufridas en las filas de los plateos.

Los restos del ejército persa (quedaron 6.400 sobre el campo de batalla) embarcaron y pusieron rumbo a Falero para intentar caer sobre la indefensa Atenas, pero su oportunidad había pasado.

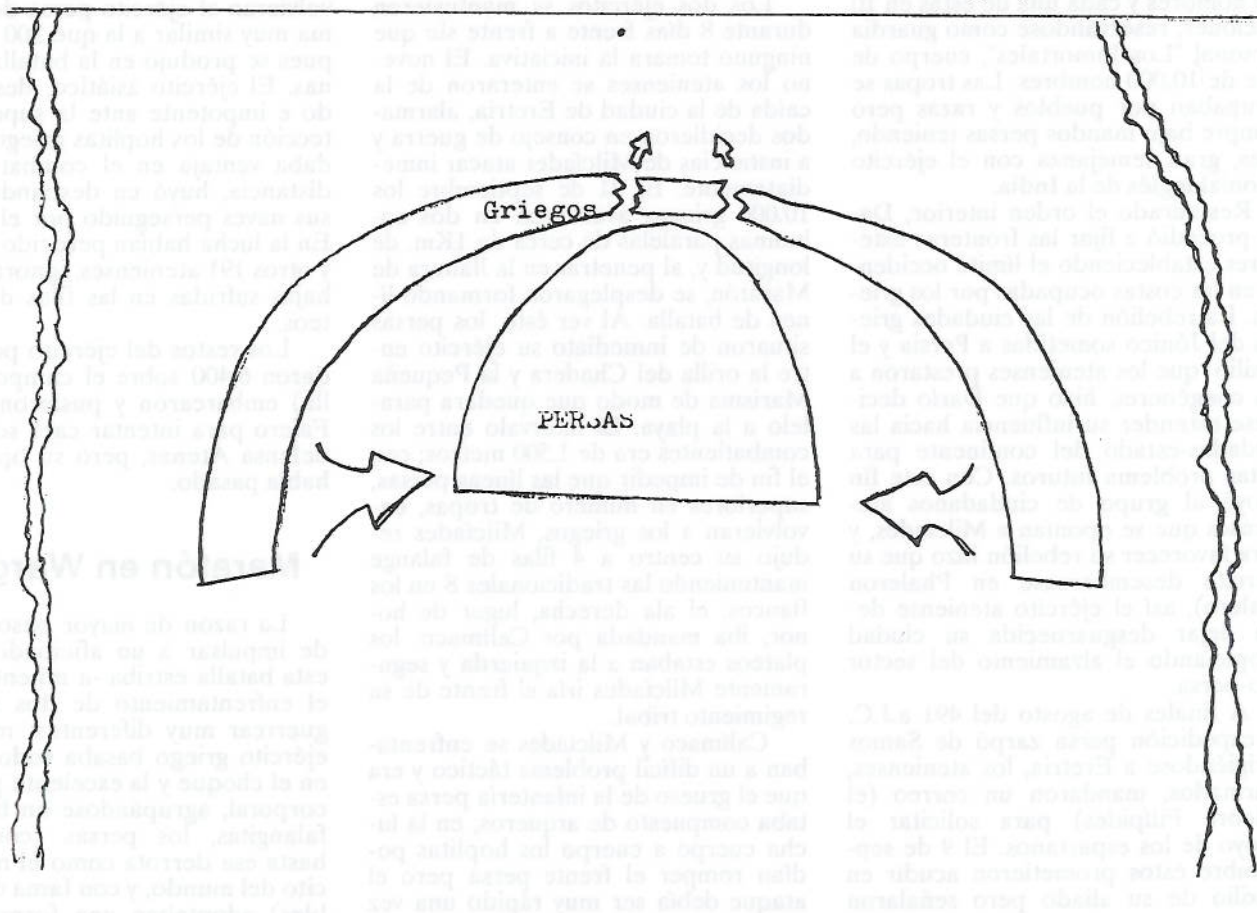
Maratón en Wargame

La razón de mayor peso que puede impulsar a un aficionado a revivir esta batalla estriba -a mi entender- en el enfrentamiento de dos modos de guerrear muy diferentes: mientras el ejército griego basaba todo su poder en el choque y la excelente protección corporal, agrupándose en bloques de falangitas, los persas (considerados hasta esa derrota como el mejor ejército del mundo, y con fama de invencibles) adoptaban una formación más



BATALLA DE MARATON. 491 a de X.

G.:Griegos,P:Persas



abierta y sus tropas portaban defensas más ligeras, con escaso uso del metal.

También diferentes son sus armas favoritas: para los asiáticos el arco, mientras los hoplitas fiaban gran parte de su éxito a la lanza (a veces de hasta 3 metros de longitud).

Respecto a la homogeneidad del mando, el ejército de Darío contaba con el beneficio de un único general indiscutible, capaz por tanto de crear y seguir un plan estratégico coherente mientras los griegos con su peculiar sistema de turnos de mando y decisiones tomadas por votación, se movían abandonados al azar de que el general de turno fuera inspirado ese día por los dioses; la disparidad de criterios estratégicos e incluso la rivalidad personal o étnica perjudicaría notablemente la capacidad de dirección.

Si bien es cierto que la variedad de razas, lenguas y formas de combatir coaccionaban el dispositivo persa, no lo es menos que la tirantez de relaciones entre las Ciudades-Estado helenas hizo que en ocasiones una parte de la línea de batalla no secundase el movimiento o las órdenes generales.

Un última cuestión a reseñar: podemos incluir en nuestra particular representación de la batalla la llegada del contingente espartano, cuyo número de hoplitas saldrá de multiplicar por 1.000 la tirada de 1D6 y para compensarlo, incluir en el ejército persa caballería (5.000 hombres que fueron embarcados antes de la batalla).

La falange griega

La introducción del Hoplon (escudo del hoplita) en el siglo VII a.J.C. provoca la organización de una nueva unidad de combate: la Falange, en ésta formación los hoplitas se colocaban en 8 líneas de profundidad, con intervalos (falange abierta) entre los hombres para permitir el paso de tropas ligeras con fines de hostigamiento, y una vez el enemigo estaba próximo, las 4 últimas líneas pasaban a cerrar estos pasillos colocándose a la altura de las 4 primeras, de tal modo que cada soldado tenía un frente de un metro, apoyándose en el escudo de su vecino para proteger su derecha (ésto provocaba una desviación natural de toda la falange hacia la derecha que posteriormente fué explotado como movimiento táctico).

Bibliografía

Batallas del Mundo Occidental:
Fuller
Los 7 libros de la Historia: Herodoto
Guerres de l'Antiqueté: Warry
La guerra antigua: Harmand

Reglas y listas de ejército

- WRG 7ª edición
- Newbury Fast Play

Figuras

en 15 y 25 mm. Essex y Minifigs, en 6 mm. Heroic & Ros.

Tropas intervinientes (según lista de WRG)

Griegos

10.000 hombres (200 Fig.)

Bajas: 192 atenienses

1 C, en Jefe

10 Subgenerales

Hoplitas atenienses:

120 Fig. Regular C, HI, LTS, Sh

Plateos:

20 Fig. idem anterior

Tropas ligeras: Jabalineros:40 Fig.
LI, Irregular C, Sh, Jav.

Honderos:12 Fig. Irregular C, LI,
Sling, Sh

Arqueros:8 Fig. Irregular C, LI,
Bow

Persas

15.000 hombres (300 Fig.)

Bajas: 6.400

1 C. en Jefe

1 Estandarte

Inmortales: Regular A, HI, JLS,
Sh o Bow: 40 Fig.

Inf. persa: Irregular C, MI, Bow,
Sh: 80 Fig.

Hoplitas griegos: Regular D, HI,
LTS, Sh.: 20 Fig.

Inf. Asiria: Regular D, MI, 1/2 jls,
Sh; 1/2 Bow: 20 Fig.

Inf. Bactria: Irregular C, LMI,
JLS, Bow: 40 Fig.

Inf. Escita: Irregular D, LI, Bow:
10 Fig.

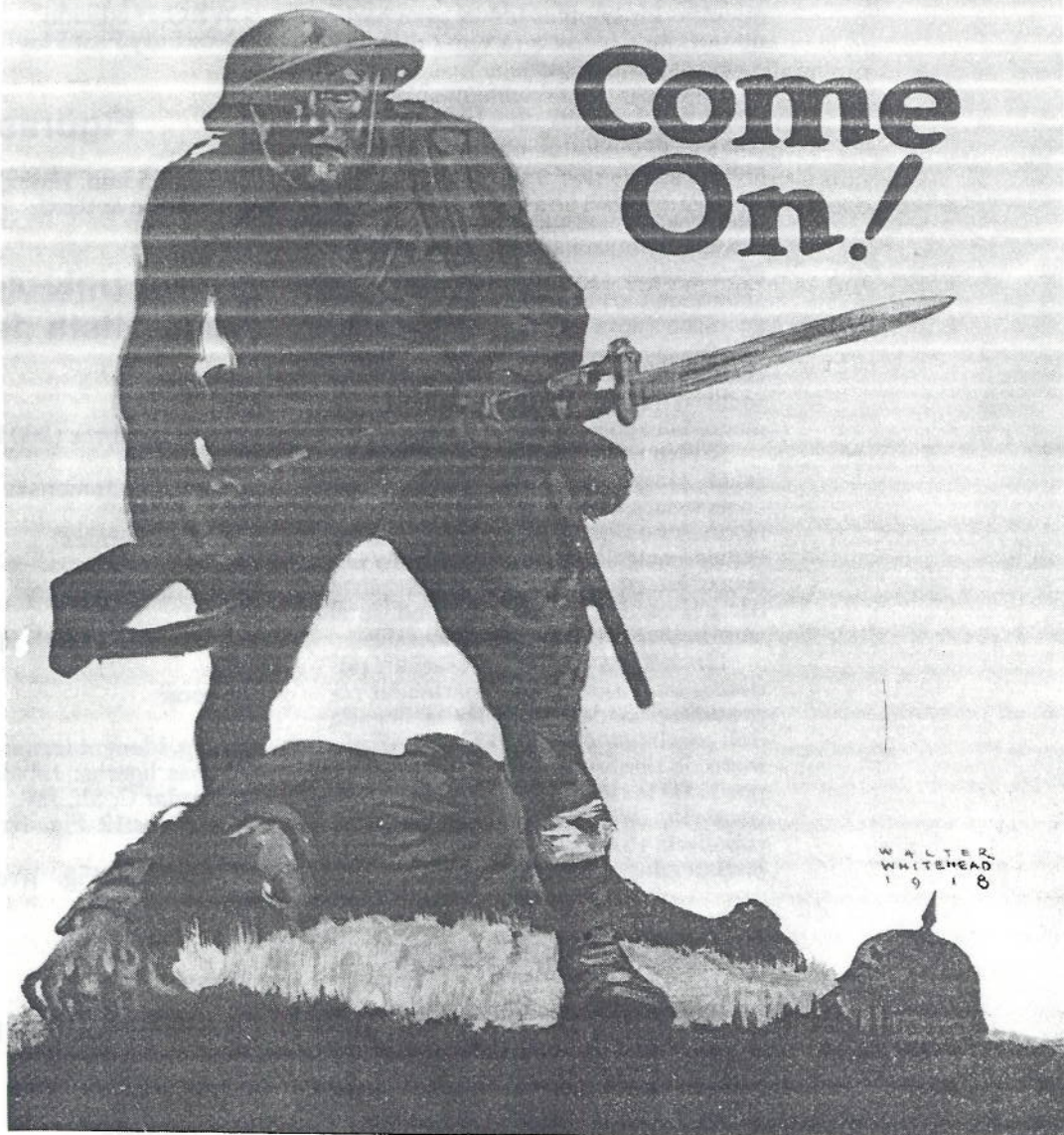
Marinos egipcios: Regular D,
LMI, LTS o 2HCW, Sh: 20 Fig.

Marinos fenicios: Irregular D,
LMI, JLS, Sh: 30 fig.

Inf. India: Irregular D, LI, LBw,
2HCW: 10 Fig.

Inf. Libia: Irregular D, LI, JLS: 10
Fig.

Inf. Arabe: Irregular D, LI, Bow:
20 Fig.



Ludómanos



VALENCIA

Castellón, 13 tel. 96/3415264



**CENTRAL de JOCS
BARCELONA**

Provença, 85
Teléfono (93) 239 58 53.
08029 BARCELONA

tiendas asociadas a



El Señor de los Anillos

por José López Jara

aspectos más significativos de este "clásico" del rol.

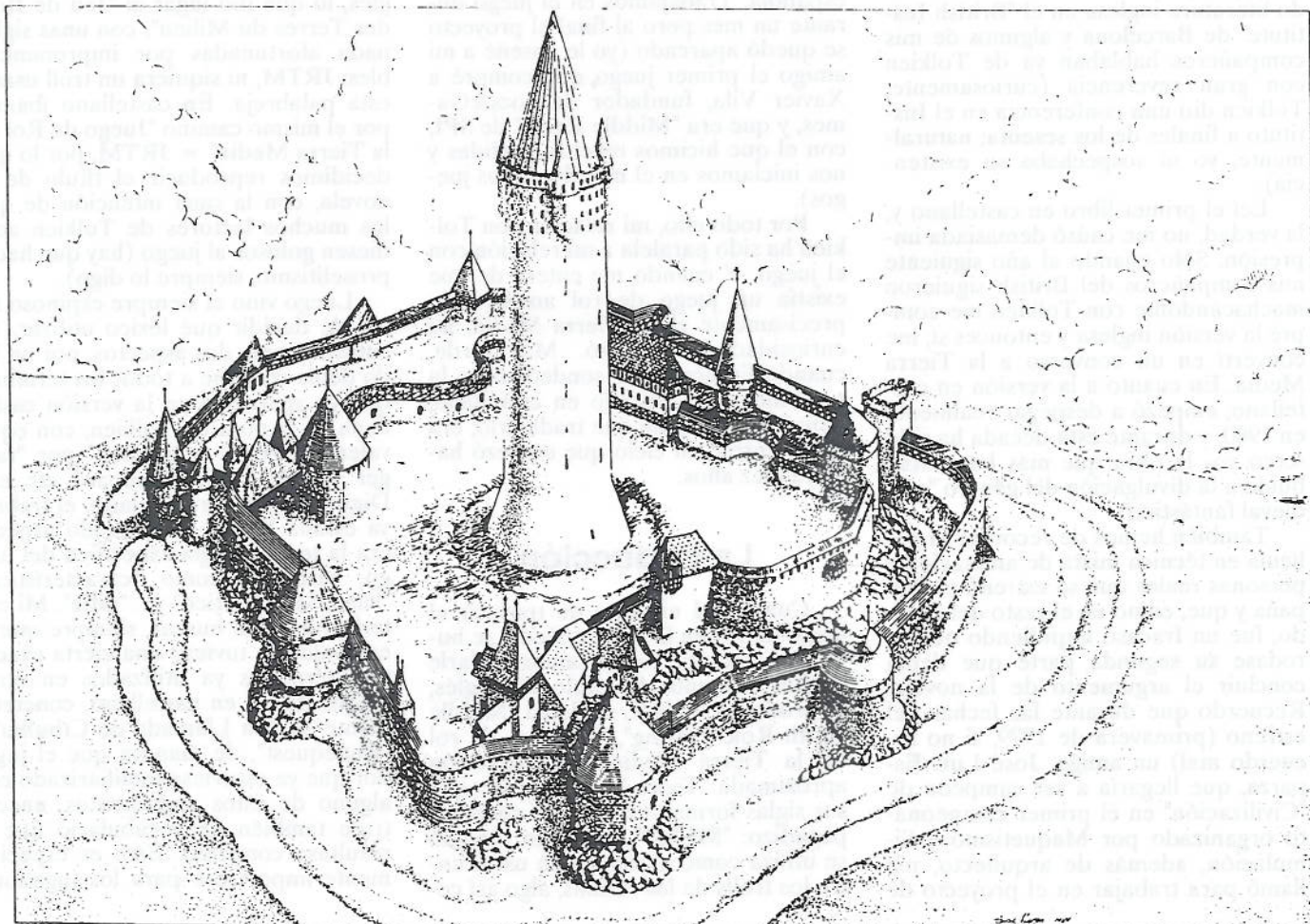
En nuestro anterior número de Líder prometíamos un extenso dossier sobre "El Señor de los Anillos", el juego de rol ambientado en la obra de J.R.R. Tolkien que ya está a la venta en castellano. Pues aquí tenemos el dossier, elaborado por el autor de la versión en castellano, José López Jara, en donde se repasan algunos de los

En el principio fue Tolkien

Estamos en un momento en el que el género que se ha dado en llamar "medieval fantástico" goza de espléndida salud, tanto a nivel de literatura,

como de cine o en el mundo de los juegos.

Pero los lectores de "Las Crónicas de Dragonlance", los espectadores de "Laberinto" o "Willow" y los jugadores de RuneQuest o Dragones y Mazmorras harían bien en recordar que, seguramente, nada de esto hubiese sido posible sin la labor incesante y tenaz de J.R.R. Tolkien, quien ya en los años veinte comenzó a esbozar lo que sería la Tierra Media, un continente imaginario en un mundo, Arda, también imaginario.



Tolkien publicó "El Hobbit" en 1937, y a partir de este cuento, comenzó a elaborar lo que sería su gran novela, "El Señor de los Anillos", novela que enviaba por entregas a su hijo que se encontraba en la RAF durante la Segunda Guerra Mundial. A pesar de que mucha gente estableció paralelismos obvios, Tolkien siempre negó que Sauron fuese Hitler y la Guerra del Anillo un reflejo de la gran conflagración mundial. De todos modos, las semejanzas siguen estando ahí.

El primer tomo de "El Señor de los Anillos" fue publicado en 1954, pero el gran momento de la novela llegaría, en Inglaterra y Estados Unidos, a mediados y finales de los sesenta, cuando todo el mundo que se consideraba "in" (¿recuerda alguien esta expresión?) seguía las aventuras de Frodo y sus compañeros, con la psicodelia como fondo (la segunda edición inglesa, que significó el "boom", es de 1966, año de "Revolver", The Cream, Jimi Hendrix and Experience...).

En España, la versión de la novela en castellano llegó mucho más tarde, concretamente en 1978. Yo, personalmente, llegué de dos maneras a Tolkien. Una, porque el pianista Jordi Sabatés sacó un disco que se titulaba, en catalán, precisamente así, "El Senyor dels Anells", en unos momentos en que yo me tragaba toda la música nacional y extranjera de nuevo cuño. Otra, porque me encontraba estudiando literatura inglesa en el "British Institute" de Barcelona y algunos de mis compañeros hablaban ya de Tolkien con gran reverencia (curiosamente, Tolkien dio una conferencia en el Instituto a finales de los sesenta; naturalmente, yo ni sospechaba su existencia).

Leí el primer libro en castellano y, la verdad, no me causó demasiada impresión. Sólo cuando al año siguiente mis compañeros del British siguieron machacándome con Tolkien me compré la versión inglesa y entonces sí, me convertí en un converso a la Tierra Media. En cuanto a la versión en castellano, empezó a despegar realmente en 1980, y durante esta década ha sido -creo yo- la obra que más ha contribuido a la divulgación del género "medieval fantástico".

También hemos de recordar la película en técnica mixta de animación y personas reales que se estrenó en España y que, como en el resto del mundo, fue un fracaso impidiendo que se rodase su segunda parte que debía concluir el argumento de la novela. Recuerdo que durante las fechas del estreno (primavera de 1979, si no recuerdo mal) un amigo, José Luis Esparza, que llegaría a ser campeón de "Civilización" en el primer campeonato organizado por Maquetismo y Simulación, además de arquitecto, me llamó para trabajar en el proyecto de



un juego de tablero basado en la novela y que debía editar una gran firma española. Trabajamos en el juego durante un mes pero al final el proyecto se quedó aparcado (yo le enseñé a mi amigo el primer juego que compré a Xavier Vila, fundador de Jocs&Games, y que era "Middle Earth" de SPI, con el que hicimos muchas partidas y nos iniciamos en el mundo de los juegos).

Por todo ello, mi relación con Tolkien ha sido paralela a mi relación con el juego. Y cuando me enteré de que existía un juego de rol ambientado precisamente en la Tierra Media, mi curiosidad se disparó. Más tarde, cuando Francesc me sondeó sobre la posibilidad de editarlo en castellano, pensé que yo tenía que traducirlo; era como cerrar un ciclo que empezó hace ya diez años.

La traducción

Cuando el encargo de traducir el juego de rol de la Tierra Media se hubo concretado, comenzamos a darle vueltas al asunto del título. En inglés, el producto de ICE se llama "Middle Earth Role Playing", "El juego de rol de la Tierra Media" en traducción aproximada. Tiene la ventaja de que sus siglas forman un vocablo sonoro y pegadizo: "MERP" (en algún módulo se utiliza como exclamación usual entre los trolls de las colinas, algo así co-

mo "carajo"). Los franceses, en su versión autóctona respetaron el título inglés, lo que dio lugar al "Jeu de Role des Terres du Milieu", con unas siglas nada afortunadas por impronunciabilidad: JRMT, ni siquiera un troll usaría esta palabreja. En castellano íbamos por el mismo camino "Juego de Rol de la Tierra Media" = JRMT, por lo que decidimos reproducir el título de la novela, con la sana intención de que los muchos lectores de Tolkien acudiesen golosos al juego (hay que hacer proselitismo, siempre lo digo).

Luego vino el siempre espinoso tema de decidir qué léxico utilizar. La cuestión tenía dos aspectos, por un lado debía ceñirme a todos los términos que ya aparecían en la versión castellana de la obra de Tolkien, con equivalencias como "montaraz" por "ranger", "Bárbol" por Treebeard, etc. etc. Digamos que por este lado, el trabajo ya estaba hecho. El segundo aspecto era la terminología específica del juego, términos como "característica", "habilidad", "crítico" y... "pifia". Mi criterio fue el de buscar, siempre que la equivalencia tuviese una cierta exactitud, términos ya utilizados en otros juegos de rol en castellano, concretamente en "La Llamada de Cthulhu" y "Runequest", de manera que el jugador que ya estuviese familiarizado con alguno de estos reglamentos, encontrase también un vocabulario que le resultase conocido. Esto es especialmente importante para los jugadores

de "RuneQuest" que, sin cambiar de sistema de juego, pueden utilizar con facilidad todo el material de módulos, extensiones y campañas de "El Señor de los Anillos" si quieren ambientar sus partidas en la Tierra Media. También hay un guiño a los "dragoneros y mazmorreros" en términos como "clase de armadura" y en ciertos vocablos relacionados con la magia; está en la filosofía de todos los trabajos de ICE sobre la Tierra Media que se pueda jugar con reglamentos que no sean precisamente el de "El Señor de los Anillos". De manera que aquí también quiero reconocer mi deuda con Jordi Zamarreño y Luis Serrano que me abrieron el camino (aunque sé que Jordi ha convocado un vagabundo dimensional para que me haga una visita, por incluir el término "pifia").

He intentado, por otra parte, simplificar y acortar ciertos términos que se repiten constantemente durante el juego, sobre todo en cuestiones de armadura: de ahí que si en inglés se distingue entre "cuero endurecido" y "cuero blando", yo haya reducido éste último a "cuero"; también, y aunque es más correcto el término "armadura de placas" he decidido utilizar "coraza", que es más usual. También obvié referirme a "armas de filo de una sola mano" y "armas contundentes de una sola mano" para dejarlo en armas de filo y contundentes; las de dos manos vienen especificadas aparte y no hace falta ser tan redundante. También hay una serie de términos que vienen de la edición inglesa, que he respetado porque, aunque al principio me chocaron,

acabaron gustándome. Tal es el caso de "maniobra estática", o las calificaciones de grados de dificultad "absurdo" y "locura completa" (pensé en cierto momento aplicar a estos dos grados de máxima dificultad las palabras "absurdo" y "disparate", pero me imaginé el caos: disparates absurdos, o intento de absurdo disparatado, la diferencia de la versión final es un poco más clara).

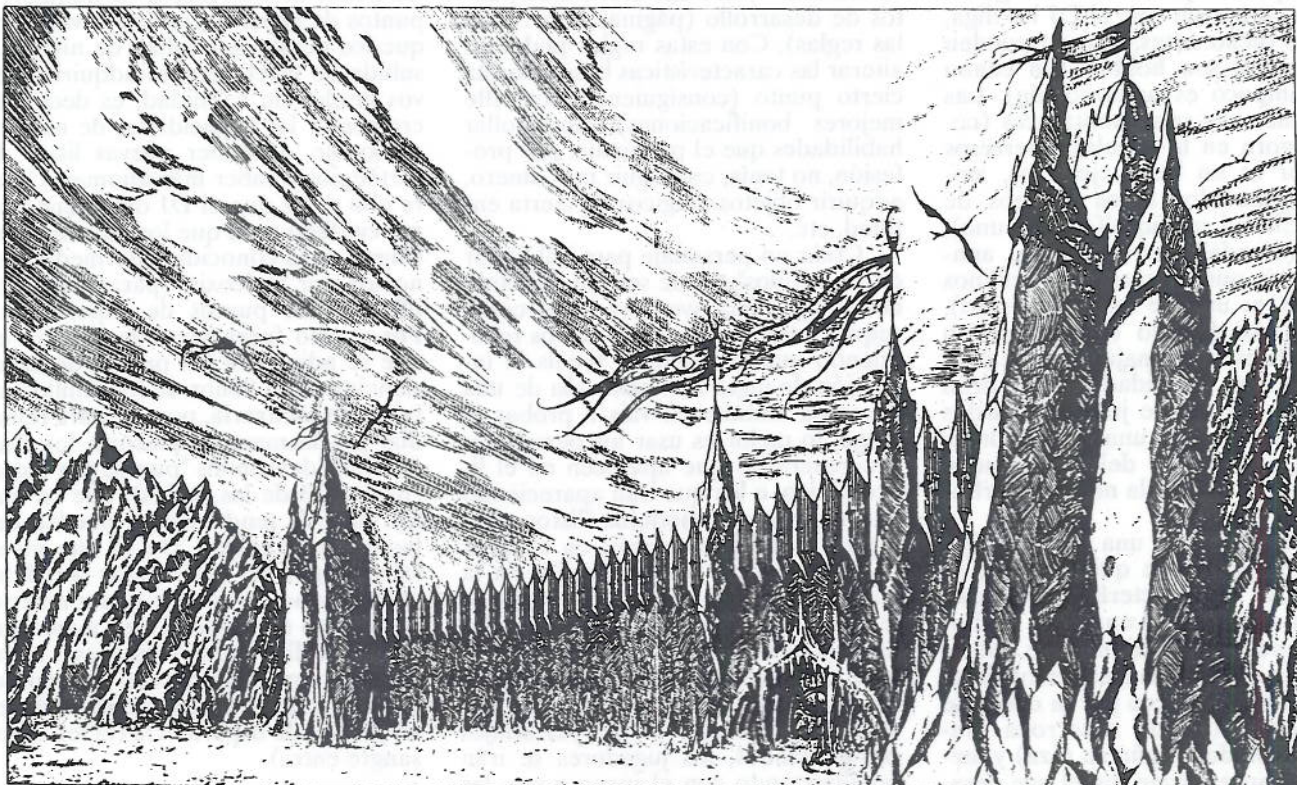
Por último, siguiendo con mi serie de plagios, y aunque el término en inglés ya era así (Gamemaster), le he tomado prestado a Luis D'Estrées su acertado "director de juego" para referirme al "master", el hombre tras la pantalla de quien tanto depende (había opciones tan surrealistas como "maese lúdico" o "Señor del juego" que hicieron bien en quedarse en el tintero). Además, siempre se puede vacilar diciendo que uno es "DJ" (¿acid? ¿power house?).

El sistema de juego

"El Señor de los Anillos" es una simplificación de otro juego de ICE, "Rolemaster", conocido entre los aficionados por ser el juego más completo dentro del mundo del rol. De "Rolemaster", "El Señor de los Anillos" ha heredado por ejemplo, un gusto por las tablas que puede parecer excesivo para alguno. Todo su sistema de habilidades, grados de habilidad, bonificaciones y penalizaciones, hará que los jugadores recuerden rápidamente cómo sumar y restar mentalmente, o se

compreman manejables calculadoras de bolsillo.

No quiero asustar a nadie, pero lo he dicho otras veces: éste no es un juego sencillo, y a diferencia de juegos como "La Llamada de Cthulhu" en los que el "guardián de los arcanos" controla con relativa facilidad el sistema de juego, en "El Señor de los Anillos", el director de juego (DJ) tendrá que delegar ciertos aspectos de la mecánica para resolver combates o situaciones tácticas en los jugadores. Esto, que tiene a primera vista serios inconvenientes (el jugador tiene más información que la que tendría su personaje), tiene una ventaja: los combates son más participativos, porque los jugadores no tienen que estar esperando que llegue "su turno" dentro del asalto de combate, sino que miran resultados en las tablas, calculan daños, penalizaciones, etc. y así se divierten; un DJ al que le guste mantener a los jugadores en vilo, no dándoles información, puede encontrarse con que la atención decaiga precisamente durante la acción, porque un combate con más de dos contrincantes por bando es mucho trabajo en el juego. Otra ventaja secundaria del método de "reparto del trabajo" (que recomiendan los diseñadores del juego) es que así los jugadores van dominando lentamente el reglamento y en un momento dado les puede resultar más fácil pasar al otro lado de la pantalla y ser DJs.



La creación de personajes

En todo juego de rol, es éste un capítulo esencial. ¿Cómo son los personajes de "El Señor de los Anillos"? Como era de esperar, están muy bien dibujados, siguiendo los rasgos de los personajes que aparecen en la obra de Tolkien. Dos son los aspectos que marcan cómo será un personaje: su raza y su profesión.

La raza puede incluso impedir que un personaje acceda a una determinada profesión (no debería haber hobbits magos, por ejemplo). Por otro lado, con el caudal enorme de información de que disponemos en la obra de Tolkien y en los módulos de campaña del juego, al escoger una raza, tendremos ya un montón de datos y peculiaridades para comenzar a "dar forma" a nuestro personaje.

Las razas que un jugador puede escoger van desde las no humanas (enanos, elfos, hobbits) a las humanas (toda una selección: dunedain, beórnicas, dunlendinos, haradrim, etc. etc.) y en ciertos casos, podrían incluso escogerse tipos como medio orcos, medio trolls, pero con los consiguientes problemas de "convivencia" dentro de un grupo. De entrada, a la hora de crear un grupo para jugar, un DJ que quiera ser respetuoso con el ambiente de Tolkien debe impedir ciertos "cócteles explosivos", como sería tener en un mismo grupo a un dunadan y a un númenóreano negro.

Por otro lado, los jugadores deben tener en cuenta qué profesión desean para su personaje antes de elegir la raza, no vaya a ser que el DJ les diga, como he dicho antes, que no pueden ser magos si son hobbits (un enano mago tampoco es nada común). Las profesiones son seis: montaraces (como Aragorn en la novela), guerreros (Boromir es un buen ejemplo), animistas (parecidos a los clérigos de D&D, Elrond medio elfo sería uno), magos (Gandalf, naturalmente, aunque es más que un mago en términos de juego, es uno de los cinco Istari), exploradores (Frodo o Bilbo serían exploradores, personajes que reúnen casi todas las habilidades del ladrón en otros sistemas de juego) y bardos (un personaje con una gran cultura general, que dentro del juego puede resultar muy útil, en la novela Glorfindel).

Cuando se tiene una idea del tipo de personaje que se quiere crear, se determinan las características básicas, que nos darán luego una serie de bonificaciones para determinadas habilidades. En este sistema, el personaje se crea pasando primero por la etapa de adolescencia (donde desarrolla grados de habilidad según su raza) y luego por el aprendizaje (en el que desa-

rolla grados de habilidad según su profesión). En estas dos fases, el personaje no desarrolla sólo sus habilidades generales y de combate, sino que también se determinan sus capacidades mágicas (ver La Magia, más adelante), los idiomas que conoce, sus puntos de vida y ciertas capacidades especiales, determinadas por lo que se llaman "puntos de historial".

Si creamos un personaje para una campaña, tenemos una gran gama de posibilidades manejando los "puntos de historial" y la transferencia de puntos de desarrollo (páginas 34 y 35 de las reglas). Con estas reglas podemos alterar las características básicas hasta cierto punto (consiguiendo con ello mejores bonificaciones), desarrollar habilidades que el personaje, por profesión, no tenía, conseguir más dinero, adquirir objetos mágicos de cierta entidad, etc.

Crear un personaje para "El Señor de los Anillos" puede ser tan divertido como jugar una aventura, pero como requiere tiempo, en principio os recomiendo que lo hagáis si tenéis la intención de jugar una campaña de una duración mínima. Si vais a probar el juego, lo mejor es usar los personajes pre-generados que aparecen en el libro básico, o los que irán apareciendo en los primeros módulos "listos para jugar". Y tampoco caigáis en el error de querer hacer los personajes en la misma sesión en que vais a jugar; o tendréis que hacer unos personajes muy sumarios, o no tendréis tiempo para la aventura (a menos que se trate de una sesión maratónica de seis horas). Recurriendo a los personajes pre-generados, los jugadores se irán familiarizando con el juego y con las

maneras de sacar el máximo rendimiento a los personajes; además, en caso de fallecimiento del personaje (cosa más que probable en las primeras aventuras) el jugador no sufrirá el mismo "shock" que cuando ha estado gestando durante una hora al pobre infeliz que acaba de recibir un crítico de tajo D y está manchando con sus tripas al resto del grupo.

Otro tema peliagudo con los personajes es que, como en otros juegos (recordemos el D&D nuevamente) en "El Señor de los Anillos" se adquieren puntos de experiencia que sirven para que los personajes suban de nivel. La subida de nivel permite adquirir nuevos grados de habilidad, es decir, incrementar las capacidades de nuestro personaje, aprender nuevas listas de sortilegios o saber más idiomas. Quiere ello decir que el DJ debe tener sumo cuidado para que los jugadores no caigan en la conocida enfermedad conocida por "pxicoxis" (paranoia multiplicativa de puntos de experiencia). Por si esto fuera poco, la manera en que se adjudican los puntos de experiencia en "El Señor de los Anillos" es bastante arbitraria, porque para remediar precisamente la pxicoxis, los diseñadores idearon los "puntos por ideas" (página 23 de las reglas), que en manos de DJs tendenciosos pueden dar lugar a escándalos. De lo que no se salva ningún DJ es de llevar la tediosa contabilidad de px por bicho muerto, por crítico conseguido, por maniobras de cierta dificultad realizadas... incluso, muy apropiadamente, los puntos de vida que un PJ pierde se traducen en puntos de experiencia (la letra, con sangre entra).



La acción táctica: combates, sortilegios, maniobras.

Tras un par de sesiones de juego, cualquier aficionado con ciertas entenderas sabrá que en la Tierra Media hay que pensárselo más de dos veces antes de liarse a guantazos. Por una sencilla razón, en este juego, la criatura más insignificante puede acabar con el ser más poderoso; para ser exactos, cualquier criatura puede acabar consigo misma en un exceso de mala suerte. Ello se canaliza en las reglas por el sistema de "tiradas abiertas" (página 12) y por los impactos críticos y las pifias. No hay límite a lo bien o lo mal que pueda resultar una acción gracias a las tiradas abiertas, y en cuanto a los críticos y pifias, todos se reirán mucho con el resultado, a excepción de quien "experimente" el resultado. Recordad que, manejando por ejemplo una ballesta, podéis pifiarla de manera que os clavéis un pie al suelo con el pivote disparado por vosotros mismos (una razón para que ciertos jugadores expertos se empeñen en especificar que ellos disparan bodeques y no pivotes). Ya es cosa fina automutilarse e inmovilizarse de esa manera, pero si encima lo hacéis delante de un troll enfurecido, o de un orco armado con cimitarra, las posibilidades de que lo contéis son mínimas.

Lo mismo ocurre con los sortilegios. Recientemente arbitré una partida en la que:

a) En el curso de una animada re-friega cuerpo a cuerpo (unos cuatro tipos por bando atizándose con espadas y hachas) un animista elfo intento por tres veces consecutivas lanzar con su varita mágica un hechizo de Calma, fracasando las tres veces y agotando sus cargas, ante el estupor de sus amigos (uno de ellos le golpeó para apartarlo del combate en el que el elfo se adentraba esgrimiendo algo parecido a un palito y gritando "¡Calma!", eso sí, en quenya).

b) Posteriormente, el mismo grupo una semana más tarde se encontró con una osa que defendía celosamente a su prole. El mago del grupo dijo a los demás "Esto es cosa mía", se adelantó, lanzó un sortilegio de Dormir, y para asombro de la osa y sus amigos, se quedó como lelo delante del animal (pifia en el sortilegio, ciego y sordo durante 10 minutos y pérdida de 20 puntos de vida).

Por lo tanto, habrá pocos combates en el juego. Y cuando llegue la ocasión, si el DJ ha establecido la división del trabajo, todo el mundo tendrá algo que hacer, y no se perderá tanto tiempo en el combate (yo, como DJ principiante, he de deciros que, intentado resolver la situación yo solo, tardé 45 minutos en determinar el resultado del combate entre la osa del ejemplo de (b) y un grupo de seis personajes; así que, por el amor de Dios, repartid fotocopias de las tablas de combate entre todos los jugadores y reservaros únicamente las de pifias y críticos).

Las armas y armaduras vienen en parte determinadas por la raza del personaje, en razón de sus grados de habilidad adquiridos en la adolescencia, que cualquier jugador con dos dedos de frente, aumentará con los puntos de desarrollo en el aprendizaje o en las subidas de nivel. Hay que asegurarse una buena bonificación en un arma, y una buena bonificación a la maniobra con algún tipo de armadura; esto es esencial para sobrevivir. Si comenzais a dividir los puntos de desarrollo entre las diferentes clases de armas, no haréis nada lo bastante bien como para salir con vida en vuestro primer encuentro con los servidores del Señor Oscuro.

Para acabar el capítulo táctico, recordad que las maniobras de movimiento pueden resultar casi tan peligrosas como los combates si los dados salen bajos; las trampas (que abundan más que los orcos en los escenarios) también son mortíferas; nada es fácil en la Tierra Media.

¿El Señor de los Anillos? ¡El Señor de las Tablas!

Ya he dicho varias veces que se deben distribuir fotocopias de las tablas de combate entre los jugadores para que echen una mano al DJ en la tarea de dirimir los combates. Aun así, el DJ tendrá suficientes tablas como para hacerse, no una pantalla, sino una cabina en la que meterse él y su módulo.

Si mis cálculos no fallan, hay 33 páginas de tablas en el reglamento del juego. ¡Que no panda el cúnico!, er, ¡Que no cunda el pánico! De todas esas tablas, la sección 10.2 (tablas generales) no tiene por qué usarse muy a menudo (listas de hierbas, de precios y equipo, etc.) y representa casi la mitad de la páginas. Pero el DJ debe empollarse cuándo y cómo utilizar las tablas de combate, de críticos, de pifias, y de resistencia o de maniobras. Son muchas, y hay que saber en todo momento dónde se encuentra la tabla apropiada, si no queréis dar la penosa imagen de árbitro que busca, rebusca, balbucea y al final se saca de la manga un resultado que es fruto de su imaginación en apuros.

Más que en ningún otro juego, es recomendable hacer pruebas en casa con los posibles combates que se pueden producir: comenzad sin magia y añadidla después, y no olvidéis que - por si no es bastante lioso - siempre habrá el jugador empeñado en realizar alguna maniobra absurda mientras los demás se contentan con pegarse, o el que estará "en oportunidad" (página 57), o quien cuenta asaltos de diez se-



gundos para preparar un sortilegio... Es muy necesario que los jugadores se hagan cargo de parte de estos procesos o, si no, el juego se hará desesperadamente lento. El DJ debe estar dispuesto a delegar parte de sus funciones en los jugadores, no me cansaré de repetirlo; al fin y al cabo, en "El Señor de los Anillos", la intriga y la complejidad de los argumentos e investigaciones es lo que tiene que estar en manos del DJ; las partes más mecánicas pueden ser de dominio público.

La magia

Este es uno de los puntos peliagudos del juego, en el que chocan un poco el espíritu de la obra de Tolkien con las necesidades lúdicas. En la Tierra Media de Tolkien la magia no es algo que todo el mundo posea, y sigue maravillando a la mayoría de los habitantes de ese mundo, y en muchos casos, les inspira desconfianza. ¿Qué pasa en el juego? Pues que casi cualquier hijo de vecino tiene acceso a la magia, al menos en una pequeña cantidad. Incluso guerreros y exploradores, si se emperran, pueden adquirir conocimientos mágicos, aunque sea a un precio muy elevado en el desarrollo de su personaje.

La razón es sencilla: la magia es divertida y, además, los jugadores suelen meterse en situaciones de las que no saldrán si no se produce un "milagro", y ese milagro es el sortilegio oportuno por parte del especialista de

turno (ya sea mago o animista). De manera que en el juego se da una aproximación muy "utilitaria" a la magia: se usa como arma, como manera de obtener información o realizar acciones de otro modo imposibles y, en el caso de los animistas, como medio expeditivo de curación.

En la Tierra Media, la magia pertenece a dos dominios bien diferentes, la Canalización y la Esencia. Ciertos personajes, por profesión, ya tienen definido el dominio en el que ejercen sus capacidades mágicas, mientras que otros pueden escoger (aunque esta libertad de elección les hace menos efectivos). La canalización está directamente relacionada con la característica de Intuición del personaje, y la Esencia con la Inteligencia. Estas características determinan los puntos de poder que tiene el personaje, que a su vez fijan cuántos sortilegios puede realizar dicho personaje entre periodos de descanso de ocho horas (página 44 y siguientes de las reglas).

Siempre que no se usen personajes pre-generados (que ya vienen con las listas de sortilegios que conocen), el asunto de decidir qué listas de sortilegios intenta aprender un personaje (además de los magos y animistas, tanto los montaraces como los bardos tienen notables capacidades mágicas) merece un estudio detenido por parte del jugador. El DJ debe dejarle ver las diferentes listas a las que puede acceder su personaje, para que luego no vengan las quejas del tipo "Este sortilegio no sirve para nada".

Por su parte, el jugador debe tener en cuenta que si no posee artefactos mágicos que permitan realizar sortilegios más potentes, siempre estará limitado por el número de puntos de poder y por su nivel como personaje a la hora de realizar sortilegios. Es penoso, pero un mago de primer nivel que conozca la lista de "Ley del Fuego", lo único que puede hacer, sin varas, bastones u otros artefactos, es hervir un líquido; el grupo no necesitará cafetera.

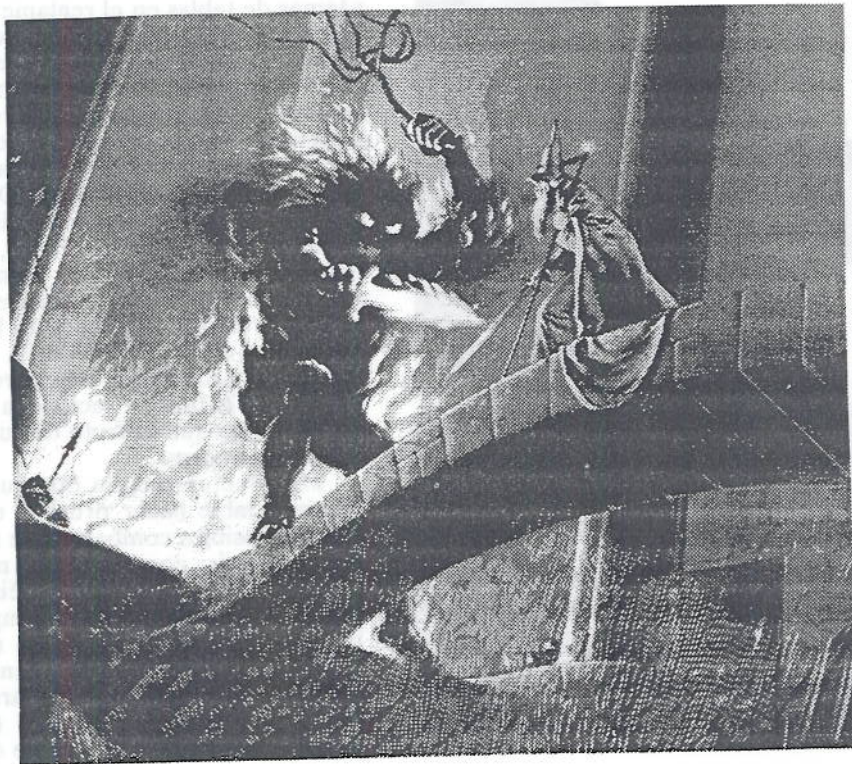
Como en otros juegos de rol, el mago es un personaje especialmente vulnerable en sus principios: no posee una gran potencia de sortilegios y, encima, las peculiaridades del dominio de la Esencia le impiden llevar armadura, yelmo, o protecciones como brazaletes y grebas. Por lo tanto, cuando se juega en una campaña, el grupo de aventureros debe "invertir" en este tipo de personaje, protegiéndolo para que suba de nivel y no le pase nada. A partir de tercer nivel, el mago comenzará a estar en condiciones de ser realmente útil para el grupo.

El animista, desde el punto de vista de la magia, se distingue por su función de "sanador". Como ocurre con el mago, un animista de primer nivel no puede hacer mucho más que poner tiritas, pero cuando aumenta su nivel, puede ser de gran ayuda, además de que la Canalización le permite sortilegios agresivos también. Mientras tengáis un animista novato, hacedme caso, buscad hierbas desesperadamente.

El montaraz también tiene buenas condiciones para la magia, especialmente orientada a su especialidad: el campo abierto, los animales y las plantas. Y el bardo puede ser como el investigador de Cthulhu experto en bibliotecas: una constante fuente de información si elige bien sus listas de sortilegios. En cuanto a exploradores y guerreros, no les recomiendo que pierdan el tiempo con la magia, a menos que se hayan visto favorecidos con una intuición o inteligencia excepcionalmente altas, en cuyo caso disponen de puntos de poder; aún así, al tener que "trasvasar" puntos de desarrollo en una proporción de cuatro por uno, deben pensar bien si les sale a cuenta sorprender a propios y extraños con sortilegios.

La ambientación

En todos los juegos de rol que se basan en una obra literaria, la ambientación tiene mucha importancia. Primero, porque los jugadores seguramente quieren probar el juego atraídos por la novela o novelas en las que se basa; segundo, porque la riqueza de datos en forma de personajes, background, e información general es



mucho más rica que cuando el juego es una creación por sí mismo.

En el caso de "El Señor de los Anillos" esto es especialmente importante. La Tierra Media de Tolkien está tan detallada en sus obras que ha sido relativamente fácil para los diseñadores ofrecer un gran caudal de información a los DJs sobre razas, regiones, criaturas, historia, cultura... No creo que valga la pena afrontar el esfuerzo de jugar "El Señor de los Anillos" si no se va a ser respetuoso con la atmósfera de la obra de Tolkien.

¿Qué significa ser respetuoso? Pues que un DJ no tiene que estar sacando constantemente orcos, trolls, dragones, como si se tratase de una aventura para "mazmorreros" (como ya dije en la presentación del juego en el número anterior de Líder, el reglamento de MERP se encargará de resolver estas situaciones: unos encuentros de más y no quedará ningún PJ vivo). Que tampoco se deben permitir grupos de aventureros que parezcan los "casco azul" de la ONU (elfos, enanos, toda clase de humanos). Que se debe tener en cuenta la cronología de la obra de Tolkien (a menos que se juegue en la Cuarta Edad, en la que vale todo).

Todo esto, claro está, no hay que tomárselo como si fuesen los Diez Mandamientos. Hay que conseguir el justo equilibrio entre un ambiente que responda a lo que puede esperar alguien que haya leído a Tolkien, y un juego *divertido*, porque si la gente no se divierte, el juego no tiene ningún sentido. Mi lema es "respeto a Tolkien, pero sobre todo, diversión" y si la diversión significa crear un grupo en el que enanos y elfos van juntos de copas, pues adelante, por muchos recuerdos que debieran tener los personajes del saqueo de Menegroth.

Los diferentes módulos que irán saliendo del juego poseen una ingente cantidad de material para los DJs, material del que los jugadores, por mucho que se hayan "empollado" a Tolkien, no sabrán nada o casi nada. El DJ puede confiar en que tendrá a su disposición una verdadera "enciclopedia" de la Tierra Media en la que se detallan fauna, flora, clima, rutas comerciales, razas, países, ciudades, pueblos... todo lo que se os pasase por la cabeza está recogido en alguna de las extensiones del juego.

A diferencia de otros juegos "medieval-fantásticos" en los que prima el estacazo y tentetioso, en "El Señor de los Anillos", como ocurre en "La Llamada de Cthulhu", el trabajo de investigación es muy importante. Los argumentos de las aventuras son a veces bastante enrevesados y dado que, como se ha visto más arriba, las peleas son cosa seria, los jugadores aprenderán a ser prudentes y asegurar al má-



ximo antes de exponerse a actuar violentamente.

¿En qué Edad jugar? o el delicado tema de la Cronología

Los diseñadores de ICE han resuelto bastante bien el problema de en cuál de las Edades del mundo de Arda ambientar el juego. Muchos de los que han leído el libro, cuando piensan en el juego -sobre todo si no conocen el rol- se imaginan acompañando a Frodo con el Anillo Único rumbo al Orodruin, escapando a Gollum, a los Nazgul y a todos los uruk-hai, olog-hai y trolls del mundo. La verdad es que eso resulta, en términos de juego, imposible. Primero porque los jugadores ya conocen perfectamente el argumento, segundo porque en la época de la Guerra del Anillo, la densidad de servidor de Sauron por kilómetro cuadrado es tan alta que un grupo de aventureros lo tendrá realmente difícil.

La propuesta de ambientar el juego en la Cuarta Edad, justo después de la Guerra del Anillo tiene la ventaja de una situación nueva, que no se trata en ningún libro (con lo que ningún listillo te saldrá diciendo: "Pues si estamos en el 2860 de la Tercera Edad, Galadriel no sé qué pinta aquí"). Pero tiene la tremenda desven-

taja de que el malo más malo ha desaparecido, y la Tierra Media sin Sauron, sin Gandalf, sin Elrond, sin Galadriel, no es el mismo lugar.

Por eso, si se ambienta el juego como hacen los de ICE, aproximadamente en el 1640 de la Tercera Edad, después de la Gran Plaga, se conjugan todas las ventajas: la mayoría de los grandes personajes de la epopeya están ahí, elfos como Galadriel, medio elfos como Elrond, Sauron, los Istari llegados del Oeste... pero en una situación que no se trata en las obras de Tolkien más que de pasada. Además, como casi todos los módulos y extensiones están pensados para este período, el DJ no tendrá casi que hacer retoques en los mismos.

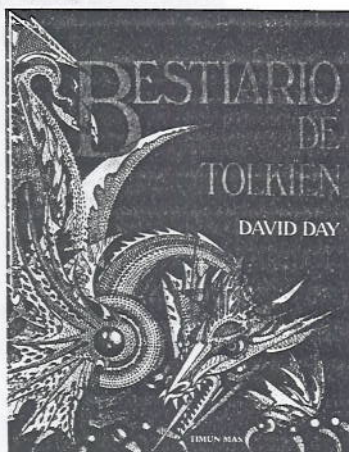
Por otra parte, los de ICE han sacado suculentas extensiones que tratan de regiones de Tierra Media que en la novela sólo son nombradas, tal es el caso del Lejano Harad, o de las tierras más al este del Mar de Rhun. Un grupo que inicie una campaña podría muy bien comenzarla en un sitio tan conocido como Bree o la misma Minas Tirith y acabar descubriendo las maravillas de Ró-Molló en el extremo sur del continente, luchando contra el Nazgul Akhórakil, o visitando las antiguas colonias númenóreanas en el lejano este.

La saga de "El Señor de los Anillos" (el juego) no ha hecho más que comenzar. ¡Que Eru os acompañe en vuestros viajes por la Tierra Media!



NOVEDADES FANTÁSTICAS

BESTIARIO DE TOLKIEN

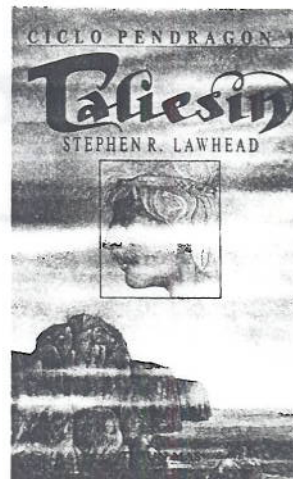


¡Una guía definitiva del mundo tolkiniano!

Compendio que reúne los nombres de las criaturas y monstruos tolkinianos, así como una exhaustiva relación de razas, deidades, reinos y acontecimientos diversos que tuvieron lugar en la Tierra Media, con magníficas ilustraciones en color y en blanco y negro que reflejan el mundo creado por J.R.R. Tolkien.

CICLO PENDRAGON

Ambiciosa trilogía que tiene como trasfondo dos grandes leyendas: la del rey Arturo y la relacionada con la desaparición de la Atlántida. En *Taliesin* se narra la historia de esta desaparición y la vida de un bardo famoso.

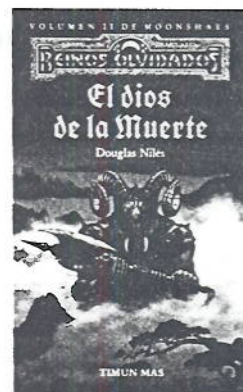


Títulos publicados:

1. *Taliesin*
2. *Merlín*

REINOS OLVIDADOS

Colección que incluye varias trilogías y volúmenes independientes sobre un mundo imaginario en el que viven seres y monstruos enfrentados por la consecución del Equilibrio entre la Luz y las Tinieblas.



Aventuras en la Tierra Media

Libros-juego que recrean situaciones y personajes clave de *El señor de los Anillos*.

Títulos publicados:

1. *Un espía en Isengard*
2. *El Abismo de Helm*
3. *Las minas de Moria*
4. *La búsqueda del palantir*



Títulos publicados:

- Trilogía de Moonshaes
- *El Pozo de las Tinieblas*
 - *El dios de la Muerte*
- Volumen independiente
- *Fuego mágico*

EDITORIAL TIMUN MAS



RAL PARTHA



STANDARD GAMES

Metal Magic



INTERNACIONAL

AL SERVICIO DE LA AFICION

**IMPORTADOR
OFICIAL**

**PRIMERAS
MARCAS**

JUEGOS

**MINIATURAS
PLOMO**

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

EL SILMADÛR

por Agamenón y Pericles.

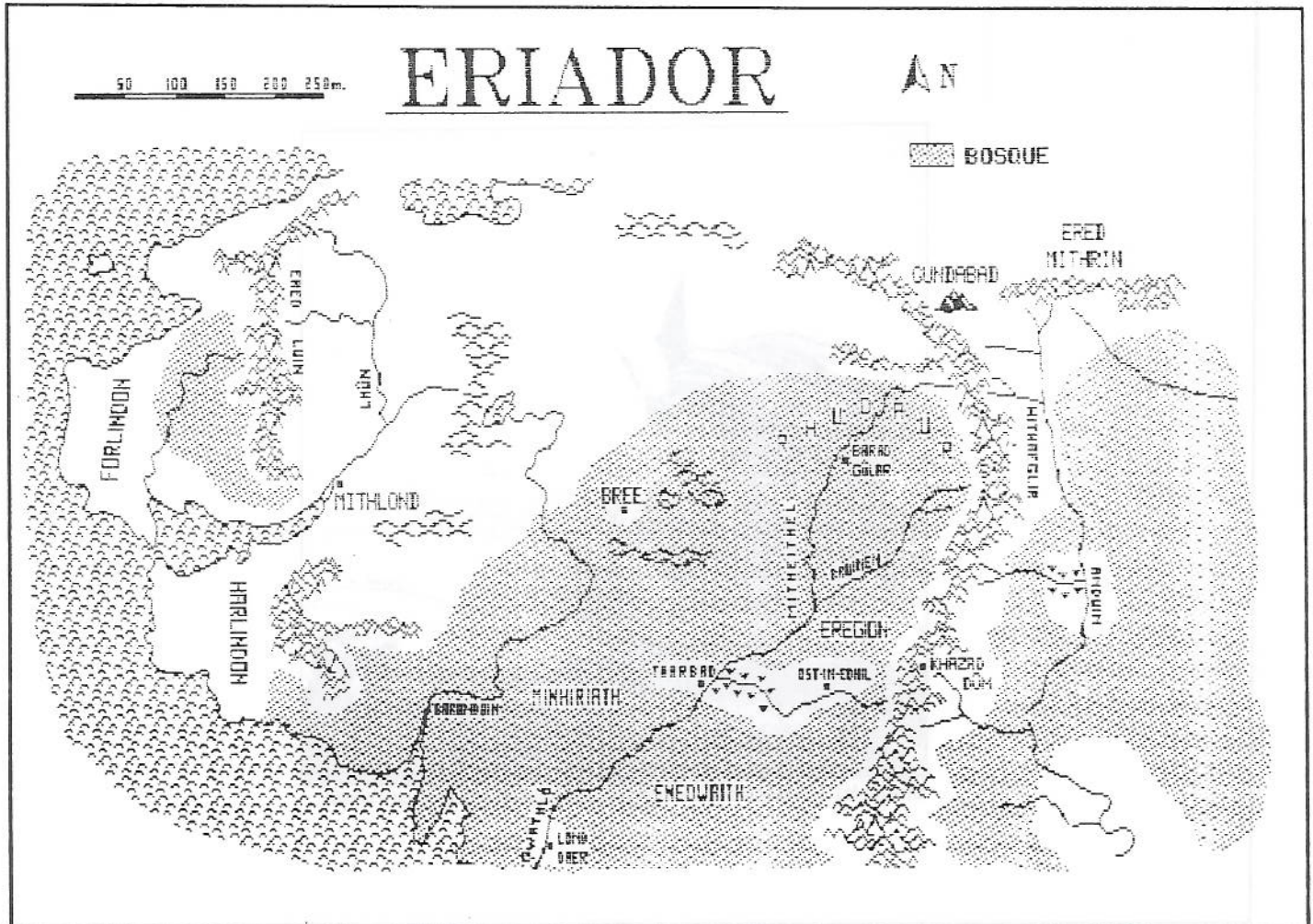
Introducción.

Este módulo pretende ser una reconstrucción histórica de la "Lucha del Silmadûr" durante la 2ª Edad. La historia ha sido extraída del libro "The Forgotten Tales", todavía no traducido a nuestro idioma, por lo que suponemos que será desconocida

para la mayoría de los jugadores y no habrá problemas. Está pensada para ser jugada en una única e intensa sesión de juego.

Comenzamos el módulo con una breve descripción de la zona donde sucede la historia. Sigue con un relato detallado de la historia, desde sus antecedentes hasta su trágico fin. Luego colocamos a los jugadores en la situación de los protagonistas y se les

hace realizar la Lucha, también damos una detallada descripción de la Compañía Teatral de Amago, de la infame torre de Barad Gûlar y de la ciudadela de Bree. Finalmente, en función de como resuelvan el problema, se indica como habría cambiado la historia de la Tierra Media, de no haberse tratado de una simulación.



Eriador en la Segunda Edad.

La mayor diferencia con el Eriador de la Tercera Edad es el gran bosque que cubre todo el Sur de Eriador, los bosques de Lindon son también mucho más grandes. Estos grandes bosques comenzaron a desaparecer hacia 1700 con la invasión de Sauron y la tala y quema indiscriminada por parte de los Númenóreanos, que continuó durante toda la Segunda Edad. Para la Tercera Edad el bosque había desaparecido y sólo quedaban vestigios como Fangorn, Lorien y el Bosque Viejo.

Los habitantes más numerosos son los Hombres de Eriador, antecesores de los Hombres del Norte, que se extienden por toda la zona. También están al Sur, en el Ered Nimrais, los Daen Coentis y al Norte, cerca de la bahía de Forochel, los Hombres de las Nieves. En la zona de Rhudaur viven los Montañeses.

Existen tribus de Elfos Silvanos dispersas por todo el bosque y dos reinos Noldo: Hollin y Lindon. El reino

de Lindon se extiende por Forlindon y Harlindon, su capital es Mithlond, los Puertos Grises. Su rey es Gil-galad, que también es el rey supremo de los Noldor en Endor. El reino de Hollin se extiende por Eregion y tiene su capital en Ost-in-Edhil. Eregion, la Tierra del Acebo, es conocida así por la gran cantidad de estos árboles que allí existen, en ningún otro sitio de Endor crecen tan altos y magníficos. Sus legítimos reyes Galadriel y Celeborn fueron expulsados en el año 1375, debido a que los Herreros de Eregion se rebelaron engañados por Sauron, siendo su actual dirigente el gran herrero Celebrimbor. El reino es conocido por el Gremio de Herreros, la Gwaithi-Mírdain, que ha producido maravillas como Elessar, la Piedra Elfa. Actualmente es la morada de Sauron, con el nombre de Annatar, que ha logrado dominar a los Herreros enseñándoles nuevas técnicas y materiales. Sus planes actuales es usar al gremio para crear los Anillos del Poder.

Los Khazâd, concentrados en Khazad-dûm, están ahora en su máximo esplendor, poderosos y orgullosos, penetrando cada vez más profundamente en las entrañas del Silver-

tine. Mantienen un activo comercio con los Noldor de Eregion, salvando sus diferencias raciales por el amor que los dos grupos sienten hacia la orfebrería y joyería. También existen pequeños grupos de Khazâd en el Ered Luin, restos de las grandes mansiones de la Primera Edad.

Los Orcos, Trolls, Hurgos y otras criaturas malignas se están concentrando en el norte de las Hithaegllir. Destaca la zona de Rhudaur donde los Hurgos, Trolls y Orcos son numerosos y el monte Gundabad, un nido de Orcos en plena expansión que llegará a ser el terror del Norte. También está formándose Goblin's Gate en las Hithaegllir, fundamentalmente con Orcos.

Los Númenóreanos se están extendiendo por Eregion y ya tienen varias ciudadelas, entre las que destacan Bree, Tharbad y Lond Daer. Estos pueblos están todos fortificados y protegidos, aunque la mayoría de su población es de Hombres de Eriador.

Los Ents, desde el año 1300, han empezado a retirarse a Fangorn pero todavía puede vérselos vagando por el gran Bosque.



Una de las ilustraciones que formarán parte de 'El bestiario de Tolkien'.

Rhudaaur

Rhudaaur es la tierra comprendida entre el río Bruinen y las Landas de Etten. Está totalmente cubierta por el gran bosque de Eriador y es cruzada por el río Mitheithel y sus numerosos afluentes. El terreno es bastante abrupto, con numerosas colinas sobre todo en la zona central. En los extremos Norte y Este desaparece el bosque dejando paso a las primeras estribaciones de las imponentes Hithaeglir. El clima en la zona de bosque es bastante húmedo y en el verano, estación en la que sucede esta aventura, hace un calor bastante pegajoso e incómodo. Para conocer el clima de un día cualquiera se puede usar la tabla de Tiempo atmosférico en la forma habitual.

El tipo de árbol más abundante del bosque son las coníferas. En las estribaciones montañosas se pueden encontrar grandes pinos y tejos, generalmente en pequeños grupos, sin llegar a formar un verdadero bosque. La zona central de Rhudaaur está dominada por pinos, abedules y hayas, aunque también existen robles y olmos en las colinas centrales. En el Sur, cerca de Eregion, con un clima más suave, también se dan el acebo y el cedro. El bosque no es demasiado cerrado y la vegetación no es tampoco excesiva, por lo que no es difícil circular. El árbol más frecuente es el pino azul, llamado así por el tono azulado de sus agujas. Sus piñones son una parte importante de la dieta alimenticia de los habitantes de Rhudaaur.

En el bosque viven gran cantidad de animales, algunos sabrosos y otros peligrosos. Entre los primeros están todo tipo de aves, en especial patos, conejos y jabalíes. Son abundantes los zorros y ardillas, muy apreciados por su piel. En las zonas de colinas o montañosas existen ciervos. Las truchas de los ríos de Rhudaaur son de gran tamaño y exquisita carne. Del segundo grupo debemos destacar los lobos y osos pardos en las colinas, el gran oso gris en las montañas y el gran lobo, o Hwargo, en los extremos Norte y Este. También son abundantes pequeños grupos de Orcos por las colinas, las tres grandes tribus Orcas de Rhudaaur están indicadas en el mapa. También se encuentran otras bestias, como Trolls, pero en mucho menor número. El número de Orcos, Trolls y lobos está en continuo aumento y están comenzando a alejarse de las colinas, poniendo en peligro la tranquilidad de los poblados montañoses.

Cuando a lo largo de la aventura se quiere ver si hay encuentro, usar las tablas de encuentros siguientes teniendo en cuenta los modificadores indicados. Es recomendable lanzar

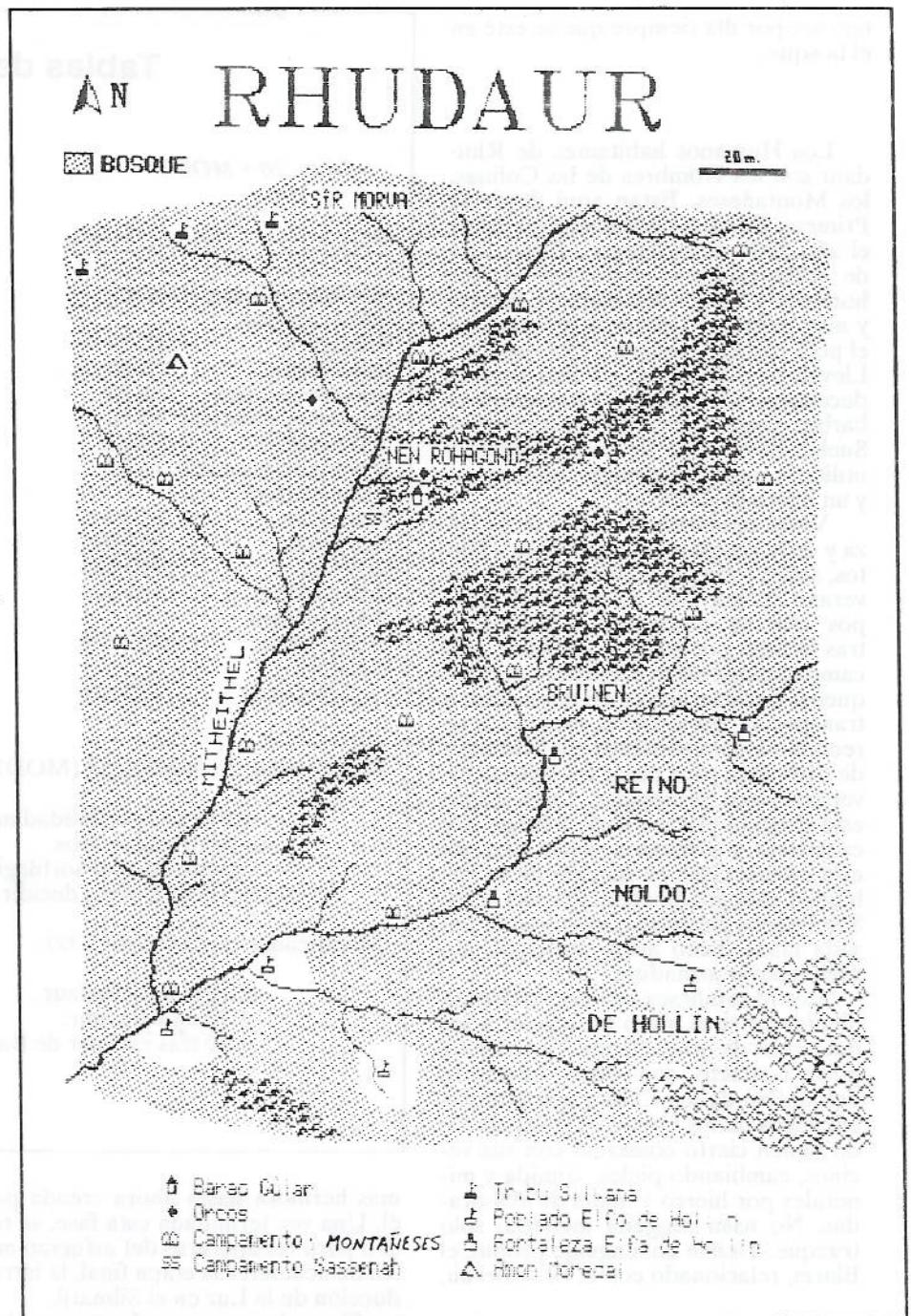


Tabla de Tiempo atmosférico

Tiempo atmosférico (mod.)	1d100 + mod.
Llovizna continua durante 3d6h. (-5)	05
Fresco -5°C. (-15)	06-15
Cielo nublado. Fuerte viento. -5°C. (-5)	16-25
Cielo despejado. Suave brisa. (0)	26-60
Fuertes lluvias durante 1d10h. (0)	61-67
Cielo despejado. Calma chicha. +5°C. (+5)	68-75
Calor +5°C. (+15)	76-90
Bochorno +10°C. (+30)	91-95
Chaparrón durante 1d100min. (0)	96

La temperatura media es de 25°C.

una vez por día siempre que se esté en el bosque.

Los Humanos habitantes de Rhudaur son los Hombres de las Colinas, los Montañeses. Están aquí desde la Primera Edad y permanecerán hasta el año 2000 de la Tercera Edad. Son de corta estatura, como 1.65 m. los hombres y 1.60 m. las mujeres, fuertes y muy peludos. Tienen la piel oscura, el pelo castaño o negro y ojos oscuros. Llevan el pelo largo, en tres trenzas decoradas con huesos, y los hombres barbas largas pero bien recortadas. Suelen llevar ropa de cuero, simple y utilitaria, como mocasines, taparrabos y un ligero chaleco.

Viven fundamentalmente de la caza y de la recolección de hierbas y frutos, sobre todo piñas del pino azul. En verano suelen vivir en pequeños grupos que se mueven continuamente tras la caza por todo el territorio, sus campamentos están formados por pequeñas tiendas, fáciles de desmontar y transportar. En invierno, los grupos se reúnen en campamentos tradicionales de cada clan para pasar los rigores invernales más protegidos. Cada grupo está dirigido por un Tark, y luego hay cazadores y artesanos, cada persona está en una clase en función de su habilidad independientemente del sexo. Son buenos guerreros, usando una pesada lanza como arma principal. No suelen llevar armadura.

Los Montañeses son muy independientes entre sí, pero no atacan a los miembros de otros clanes. Tienen muy poco contacto con otros humanos, desconfían de los Elfos y son grandes enemigos de los Orcos. A pesar de todo tienen cierto comercio con sus vecinos, cambiando pieles, comida y minerales por hierro y materias elaboradas. No usan ninguna moneda, solo trueque. Tienen un lenguaje propio, el Blarm, relacionado con el Eriadorean.

Historia del Silmadûr

Nota: Todos los personajes a los que haremos referencia vienen descritos en la sección "Principales PNJ"

Primera Edad

El Silmadûr fue creado por Fëanor, el mejor herrero entre todos los Noldor, si bien su intención no era lograr esta abominable gema. Fëanor había concebido la idea del Silmaril y se había puesto manos a la obra. Tras largos ensayos había desarrollado un material capaz de contener la luz de los Dos Árboles de Valinor, y con él había formado una hermosa joya, la

mas hermosa hasta ahora creada por él. Una vez terminada esta fase, se retiró para recuperarse del esfuerzo antes de acometer la etapa final, la introducción de la Luz en el Silmaril.

Sin embargo, sus esfuerzos no habían pasado desapercibidos a Melkor. Este deseó la joya, pero no como la había pensado Fëanor, sino a su servicio. Para lograr esto mandó a Sauron a casa de Fëanor con un poderoso hechizo, su fin era lanzarlo sobre la joya para que, al recibir la Luz ésta se pusiera al servicio de su oscura causa. Sauron realizó a la perfección su trabajo, aprovechándose del reposo de Fëanor fue a su casa y corrompió la joya.

Afortunadamente, el plan falló ya que la joya al recibir el hechizo pasó de su pura transparencia a un negro profundo. Al regresar Fëanor y verlo pensó que había fallado. Dado que su orgullo le impedía reconocer públicamente su error y que la joya era indestructible, se la entregó a su hijo Ca-

ranthir con el encargo de deshacerse de ella sin que nadie supiera su procedencia. A continuación creó tres nuevas joyas, aun más hermosas que la anterior, y, sin detenerse, les dio la Luz creando los Silmarils. Melkor no cejó en su empeño y acabó robando los Silmarils, dando lugar al Exilio de los Noldor y la Maldición de Mandos.

Caranthir no había querido deshacerse de la joya, que le parecía demasiado hermosa. Le dio el nombre de Silmadûr, ya que había adivinado su origen, y la ocultó a su padre. La maldad de la gema influyó en su espíritu haciéndole ganar el sobrenombre de El Oscuro. La llevó consigo a Belegriand, donde tras grandes desgracias acabó asentándose como rey de Thargelion. Finalmente decidió cumplir la voluntad de su difunto padre, cambiando el Silmadûr por diez kilogramos de Mithglîn a un príncipe Naugrim de Nogrod. Esperaba deshacerse de esta forma del Silmadûr, ya que al cambiarla no dijo nada de su origen.

Tablas de encuentros

DÍA - 20 + MOD1

Encuentro	Id100 + MOD2
1d6 Elfos Silvanos	01-08
2d6 cazadores Humanos	09-22
2d6 ciervos	23-30
1d6 osos pardos	31-34
Pequeños animales	35-56
1d3 jabalíes	57-72
1 poblado Humano	73-82
1d2 cazadores Humanos	83-94
3d6 lobos	95-109
2d4 Orcos	110-124
2d6 Crebain	125-128
1d3 Huargos + 5d6 lobos	129-138
1 Líder + 6d6 Orcos	139-150

NOCHE - 25 + MOD1

Encuentro	Id100 + MOD2
Gran fiesta Elfa	01-04
1d6 Elfos Silvanos	05-18
1d6 ciervos	19-24
1d3 osos pardos	25-30
Pequeños animales	31-66
1 Buho	67-81
1 Poblado Humano	82-91
1d3 cazadores Humanos	92-97
1d2 Trolls	98-107
2d4 Orcos	108-120
1d6 Crebain	121-122
1d3 Huargos + 5d6 lobos	123-131
1 Líder + 6d6 Orcos	132-150

Modificador de posibilidad (MOD1):

- restar a la posibilidad max. Rastrear/10, si el grupo intenta no tener encuentros.
- en caso de usar sortilegios lanzar a ver si hay encuentros y, caso de haberlos, decidir el efecto del sortilegio.

Modificador de dado (MOD2):

- 0 fuera de Rhudaur.
- + 20 en Rhudaur.
- + 30 tras escapar de Barad Gûlar.

Segunda Edad

El Silmadûr fue incapaz de afectar a los Khazâd, ya que son el pueblo mas resistente de Endor. Estos lo conservaron como una pieza rara pero extraña, cambiando de manos en tres ocasiones por lo que se perdió su origen y se acabo pensado que era una obra de los Khazâd. Tras la Ultima Batalla y la desaparición de Beleriand, los Khazâd comenzaron a emigrar de Tumunzahar. Los poseedores del Silmadûr se unieron a un grupo que se dirigia hacia Khazad-dûm, pero no llegaron a su destino.

Cerca del río Bruinen, en Rhudaur, fueron atacados y masacrados por un numeroso grupo de Hombres. Pertenecían a la tribu Sassenah, que aunque temían a los Elfos no tenían ningún respeto por los Enanos, especialmente en estos momentos en que viajaban con todas sus riquezas y el botín era tan enorme. El Silmadûr paso a manos del jefe de la tribu, el cual deslumbrado por su belleza lo colocó sobre un bastón convirtiéndolo en el símbolo de mando de los Sassenah.

El Silmadûr no tardó en dominar al debil jefe de la tribu, al igual que a sus sucesivos herederos. La tribu cayo en la mayor depravación, convirtiéndose en una tribu errante que vivia del pillaje y del terror. Su campo de acción era toda la zona al norte del río Bruinen y sus únicos aliados eran las criaturas malignas, orcos y trolls, cada vez más abundantes en la zona. Con la vuelta de Sauron la tribu no podía pasar desapercibida y fue atraída a su servicio por uno de sus agentes, un poderoso hechicero habitante de Barad Gûlar, que la usa para hostigar a todas las tribus de Hombres de Rhudaur y lograr que se unan a ellos.

Año 1453 Segunda Edad

El actual ocupante de Barad Gûlar, un Hombre llamado Gahir-amon, tiene a sus órdenes una numerosa tribu de orcos y a los Sassenah, muy menguados en número por su constante batallar. Sauron, desde Eregion, está dando forma al plan de los Anillos del Poder y para ello esta buscando el Silmadûr, que será la piedra del Anillo Unico. Sabiendo que es indestructible está concentrando sus esfuerzos en Eregion y Lindon, las zonas donde se han asentado los Noldor. Afortunadamente desconoce lo cerca que tiene el Silmadûr ya que sus agentes en Barad Gûlar jamás le han informado de las extrañas propiedades del bastón de mando Sassenah.

Siguiendo las ordenes de Sauron, los Sassenah concentran sus ataques

sobre los Elfos, sin acercarse al reino de Hollin. Las tribus Montañeses de Rhudaur son demasiado pequeñas e independientes para oponer una resistencia eficaz. Los Elfos Silvanos que viven cerca de Rhudaur tampoco pueden resistirse y para evitar su exterminio piden la ayuda de Gil-galad. En respuesta este manda a Eredin, un poderoso Sindar, nieto de Cirdan el Constructor de Barcos, para que resuelva el problema.

Este llega en febrero y rápidamente reúne a los Elfos dispersos, para poder ofrecer resistencia. Enseguida se percata de que tiene buena tropa, pero que ésta está desmoralizada por los continuos ataques. Decide tomar la iniciativa y en una emboscada logran destrozar a un grupo de guerreros Sassenah. Esto sube la moral Elfa, con lo que logran hacer retirarse a los Sassenah, que no esperaban resistencia.

Eredin convence a los jefes Silvanos de que deben hacer un ataque directo a los Sassenah, si no jamás se librarán de su amenaza. Los dos meses siguientes los pasa adiestrando a sus guerreros y convenciendo a las tribus Montañeses más cercanas para que superen su desconfianza y se unan al ataque.

En Junio, la Compañía Teatral de Amago entra en Rhudaur, procedente de Bree, con la intencion de actuar por los distintos campamentos Montañeses. Tras varios grandes éxitos, Gahir-amon recibe noticias sobre la Compañía y decide que actuen para él. Para ello, al frente de 100 orcos, los intercepta cuando abandonaban un campamento Montañeses y les lleva a Barad Gûlar. Desde ese día, les hace actuar todas las noches para él. Los miembros de la Compañía se desesperan porque no parece tener intenciones de soltarles, pero no se atreven a escapar.

Al mismo tiempo, en Amon More-dai se han concentrado 70 Elfos Silvanos y 400 Montañeses al mando de Eredin. Desde allí se dirigen hacia el campamento Sassenah, intentando no ser descubiertos. Al amanecer del cuarto día caen sobre los desprevenidos Sassenah. A pesar de la sorpresa inicial y la inferioridad numérica, los Sassenah son valientes y están luchando por sus hogares. La batalla es larga pero finalmente la victoria cae del lado de Eredin. Allí mismo los heridos y prisioneros son rematados, en total casi 500 personas entre niños, adultos y ancianos. La victoria cobra su precio ya que hay 109 Montañeses y 16 Elfos muertos, además de otros tantos heridos.

Eredin consigue el Bastón de Mando y queda sorprendido por la potencia maléfica de la piedra. Tras torturar a los prisioneros, antes de matarles, se entera de su leyenda: la

piedra ha estado con los Sassenah desde tiempos inmemoriales y se la arrebataron a la gente pequeña durante su Exodo. Eredin comprende que se refiere al éxodo Naugrim de principios de la Segunda Edad pero la manufactura no es Naugrim, por tanto debe haber venido de Beleriand, tal vez incluso de Angband. Decide que Gilgalad debe saberlo inmediatamente ya que la piedra puede ser muy poderosa y, tras recoger a los heridos y hacer una pira con los muertos, emprenden el regreso.

Pero la expedición no estaba destinada a tener un final feliz. Según ha tenido noticias del ataque, Gahiramon se ha puesto en marcha con su ejército y ha mandado mensajes a las otras dos tribus orcas de Rhudaur. Al pasar el Mitheithel, los Montañeses se separan de Eredin ya que temen el contraataque Orco sobre sus campamentos. Eredin fuerza la marcha, pero los heridos les impiden avanzar rapido. A la tarde ven que estan siendo rodeados por el ejército de Barad Gûlar por atrás y otro ejército Orco al frente. Intentan evitar el cerco, pero no lo consiguen. En la lucha consiguiente son derrotados con facilidad y sólo logran escapar tres Elfos. Los 23 Elfos supervivientes, incluido Eredin, son conducidos a Barad Gûlar.

Gahiramon se apropia del Silmadûr y se percata de su fuerza. Al llegar a la torre envía un correo a Sauron para informarle del ataque y de la gema. Los actores se compadecen de los Elfos prisioneros pero no hacen nada. Sin embargo, Path Gaelin decide actuar y logra acercarse hasta Eredin, éste al ver que se trata de un Númenóreano le dice en Adûnaico: "Hermano, necesitamos tu ayuda, salvanos. Está en juego mucho mas que nuestras vidas ...", pero es golpeado por un guardia Orco antes de poder acabar. Path Gaelin se retira rapidamente e informa a Amago, éste decide no intervenir porque teme por su familia.

Al anochecer se celebra una gran fiesta. La Compañía Teatral actua en primer lugar y, a continuación, los Elfos son crucificados, torturados y devorados, Gahir-amon interviene activamente en todos los actos. Los actores horrorizados comprenden que están en manos de un monstruo y que ellos pueden correr la misma suerte en cualquier momento. Eredin ha sido perdonado hasta recibir órdenes de Sauron y, encadenado, contempla como sus compañeros son asesinados.

Los Elfos supervivientes ya han regresado a sus tribus y deciden mandar mensajeros a Lindon para informar de la suerte de Eredin y volver a pedir ayuda. Mientras tanto, la Compañía se reúne y decide que deben huir antes de que Gahir-amon decida matarles, primero intentarán rescatar a Eredin ya que así recibirán la protección de

los Elfos de Hollin, además de que no se sienten capaces de dejarle atrás.

Durante cinco días realizan una disimulada investigación, averiguando dónde está Eredin, como le vigilan y cuando es el mejor momento para huir. Deciden intentarlo al día siguiente por la mañana. El plan es rescatar a Eredin y luego huir dejando en marcha la caja de música de Amago, esperan que el temor Orco a la luz retrase la persecución hasta el anoche- cer.

Inicialmente todo sale bien, ya que Amago convence a Gahiramon para que acuda a la representación de mimo que harán en la explanada, los Orcos también acuden ya que es lo único que entienden. Mientras los actores están en la escena, Path Gaelin, Astai y Damero se introducen en la torre y matan a los guardias. Después bajan a los calabozos y fácilmente rescatan a Eredin. Al intentar salir Eredin les dice que no pueden irse, deben recoger la piedra. Los otros se oponen pero Eredin usa toda su influencia para convencerles. Suben hasta el primer piso y lo revisan, al no encontrar nada suben al siguiente y en el almacén ven el Silmadûr, al intentar cogerlo se activa la trampa y Damero cae fulminado. Eredin recoge la piedra e intenta escapar, pero Gahiramon ya ha sido alertado y manda a sus Orcos contra la torre.

Logran salir sin pérdidas ya que son buenos guerreros y la brillante luz molesta a los Orcos. Sin embargo, el resto de la Compañía se ha puesto nerviosa y ha comenzado a huir sin precauciones, los Orcos les atacan y matan a Melba y Sendra, hiriendo al resto, que finalmente logran huir. Los dos grupos se reúnen y, sin pararse a lamentar sus pérdidas, se dirigen hacia el sur conducidos por Eredin. Mientras tanto Gahiramon llama a todas sus tropas y las manda en su persecución.

Eredin es un gran explorador y logra despistar a sus perseguidores. Pero al día siguiente Sauron recibe la comunicación de Gahiramon y se da cuenta de que le está hablando del Silmadûr. Se pone inmediatamente en contacto con él y se entera de que lo ha perdido. Ordena a Gahiramon que recupere a toda costa el Silmadûr y él activa todos sus recursos para evitar que entren en Hollin. Con tantos enemigos en su contra, Eredin se ve incapaz de llegar. En una emboscada de lobos hieren a Retos y Masena impidiéndoles avanzar rápido, por lo que deciden cambiar de rumbo y dirigirse hacia Bree. La habilidad de Eredin no les evita caer en otra trampa donde Retos muere. Deciden separarse, Eredin intentará atraer a los perseguidores mientras los demás escapan. Entrega el Silmadûr a la persona en quien más confía, Path Gaelin, y les

cuenta la leyenda de la gema, salvo a Jarrakis de quien no se fía, para que se la transmitan a Gil-galad. Al separarse les dice que volverán a verse en Mithlond. No volvió a saberse nada de él.

El mensajero Elfo ya ha llegado a Mithlond. Tras conocer las malas nuevas Gil-galad forma una fuerza expedicionaria al mando de Elrond MedioElfo que parte rápidamente hacia Barad Gûlar.

Los restos de la Compañía Teatral logran despistar a sus perseguidores gracias al sacrificio de Eredin y avanzan hacia Bree. Sin embargo, las heridas de Masena se infectan y a los tres días muere de la fiebre. Path Gaelin comienza a portarse de una forma extraña, negándose a ir a Bree por que dice tener miedo a ser reconocido. Sus compañeros logran convencerle de que deben entregar la piedra.

Veinte días después de haber escapado de Barad Gûlar llegan a Bree. Una vez allí, Path Gaelin les convence de no entregar la piedra sino llevarla personalmente a Mithlond, ya que los Númenóreanos querrán quedársela y no la entregarán. Amago, destrozado por la pérdida de toda su familia, decide reposar unos días antes de partir. Para su desgracia, los espías de Sauron en la ciudad les reconocen y pasan la información.

A los dos días, una tribu de Orcos ataca Bree. Aprovechando la confusión Amago y sus amigos son atacados por Hombres al servicio de Sauron. Logran escapar otra vez, pero Astai muere y Amago y Jarrakis son heridos, Path Gaelin sale milagrosamente ileso. La oportuna llegada del ejército de Lindon hace huir a los Orcos.

Al ver a los Elfos, Amago decide entregarles el Silmadûr. Path Gaelin se niega, es muy valioso y no se lo dará al primero que venga. Amago, enfurecido, dice que su familia ha muerto por culpa de la piedra y no para enriquecer a un ladrón. Path Gaelin le ataca y mata con facilidad, Jarrakis entiende que se ha vuelto loco y le asesina por la espalda. Al coger el Silmadûr comprende que es una piedra maldita que siempre traerá desgracias a su dueño. Sin pensárselo dos veces se dirige al campamento Elfo y se lo entrega a Elrond.

Jarrakis no pudo dar la razón por la que Eredin se había sacrificado ya que desconocía la leyenda Sassenah. Elrond volvió a Mithlond y le entregó la piedra a Gil-galad, quien intentó destruirla y, al no poder la guardó en la más profunda mazmorra. Gahiramon se suicidó antes que enfrentarse con la ira de Sauron y los Elfos Silvanos abandonaron Rhudaur y fueron a Lindon. Sauron hizo varios intentos para recuperar el Silmadûr pero no pudo y el Anillo Único fue también el único que se quedó sin una gema. El

resto de la Historia es ya bien conocida.

La Simulación

En primer lugar el D.J. o los jugadores deben elegir una personalidad para los PJ, de entre los miembros de la Compañía, para ello consultar el apartado "Principales PNJ". En caso de que no les gusten pueden sustituirse los propuestos por otros nuevos, pero en cualquier caso, a continuación, se debe completar la Hoja de Personaje y no quedarse con los pocos datos que damos. Después se les hará una introducción sobre la situación actual en Eriador y lo que están haciendo en Rhudaur.

La aventura comenzará con los personajes en los carros dirigiéndose hacia un campamento Montañeses para actuar. Una vez en ella los PJ deberán conversar con el jefe, montar el escenario, actuar, etc. Podrán estar allí hasta que quieran cambiar de sitio, o les echen, y luego avanzarán a un nuevo poblado. Esta historia se repetirá hasta que el D.J. decida que es el momento de ser interceptados por los 100 Orcos de Barad Gûlar. A partir de ese momento la historia se ajustará a la indicada en el apartado "Historia del Silmadûr", salvo que las acciones de los PJ la modifiquen y entonces el D.J. deberá demostrar su valía.

La Compañía Teatral de Amago.

La compañía fue fundada hace 16 años por Amago y Melba. Ambos eran actores callejeros que se habían conocido mientras trabajaban en Lond Daer. Lo suyo fue amor a primera vista, a las dos semanas de conocerse ya vivían y trabajaban juntos. Al cabo de un año decidieron comprar un carro y viajar por Endor actuando por los pueblos y ciudades. La compañía inicial fueron ellos dos, otros dos actores amigos y la pequeña Masena, hija de Melba con su anterior compañero. Desde entonces la Compañía ha crecido y adquirido renombre por todas las ciudades de Eriador, y aunque no les ha hecho ricos les permite vivir sin apreturas.

Los componentes de la Compañía han ido variando pero en el momento actual son: Amago, actor y creador de la obras que interpretan; Melba, actriz; Retos, actor, hijo de Amago y Melba; Masena, actriz y compositora, hija de Melba; Sendra, actriz; Astai y Damero, malabaristas, hermana y hermano; Jarrakis, guardia de la caravana; y Path Gaelin, actor y malabarista.

Tabla A

<i>Resultado</i>	<i>Campamento Montañés</i>	<i>Barad Gûlar</i>
Pifia	Expulsión	Muerte
Fracaso absoluto	2Comidas y Expulsión	Castigo
Fracaso	1Comida	1Comida y Castigo
Éxito parcial	3Comidas y 3d6bp	1Comida
Casi éxito	3Comidas y 4d10bp	1Comida
Éxito	4Comidas y 10 + 3d10bp	1Comida
Éxito absoluto	6Comidas y 30 + 3d10bp	2Comidas

nComidas: comida necesaria n días.

#bp: coste de sus ganancias una vez vendidas en Tharbad.

Expulsión: la Compañía es obligada a partir esa misma noche.

Castigo: 1 día sin comer, 2d10 latigazos, pérdida de un dedo, etc.

Para más detalles consultar la sección "Principales PNJ".

Este año, en primavera han estado por la zona de Bree, en verano pasan por Rhudaur y en otoño quieren ir a Lindon, y de esta forma estar en invierno en su casa en Tharbad. Llevan tres carros, uno con lo necesario para montar un escenario contra el carro, otro con provisiones, recambios, vestuario y herramientas, y el tercero para la Amago, Melba, Sendra y Retos. En caso de mal tiempo o cuando estén en Barad Gûlar, el resto de la Compañía duerme en los otros carros. Su espectáculo comienza con unos números de malabarismo por Astai y Damero, después sigue la representación de teatro y termina con más números malabares, con Astai, Damero y Path Gaelin. En los entre actos, si los hay, salen los malabaristas a entretener al público. El conjunto suele durar entre hora y media y dos horas. Llevan seis obras preparadas: un mimo, tres comedias y dos dramas. Suelen actuar hacia las siete de la tarde cuando todavía hay buena luz solar. Deben empezar a trabajar antes, ya que tardan dos horas en montar o desmontar el escenario y una hora en vestirse y maquillarse.

No es la primera vez que vienen a Rhudaur, ya que aunque es un territorio salvaje siempre han sido bien tratados por los Montañeses. La razón de llevar a Jarrakis y de aceptar a Path Gaelin es que saben que los buenos guerreros siempre son necesarios en Rhudaur. Aunque los Montañeses no usan moneda ellos, cobran en comida, pieles y metales preciosos que luego venden en Tharbad con un considerable beneficio.

La dificultad de la actuación será 'Facil' y aumentará en un grado cada día que actúen en el mismo campamento Montañés, y será siempre 'Escasa' mientras estén en Barad Gûlar.

Como bonificación de habilidad se usará (max.Actuar + max.Malabarismo/10) y el resultado se sacará de la 'Tabla de maniobras estáticas' en conjunción con la tabla A.

Barad Gûlar

La torre está situada en lo alto de una colina, dominando los alrededores con su ominosa presencia. Han sido talados todos los árboles de la cima de forma que la torre puede ser vista a kilómetros de distancia, como un pájaro de mal agüero oteando por su presa. Además de la torre, en la cima están:

2) **Cercado Huargos:** hay un total de seis Huargos que son usados como montura por los Orcos de Barad Gûlar.

3) **Campamento Orco:** en estas 10 tiendas viven los 50 guardias de elite Orcos que protegen la torre. El resto de la tribu vive el otro lado del río, en un complejo de cavernas donde la luz solar no les molesta. Si se entra en una tienda de día hay un 50% de encontrar 1d3 Orcos durmiendo y por la noche hay un 20% de encontrar un Orco despierto y preparado. Si se revisa la tienda se encontrarán harapos, algún arma rota o mellada y 5d10bp, y si pasan un 'Percepción extremadamente difícil' encontrarán una bolsita de cuero enterrada en el suelo con un tesoro 'Normal' (Tabla ST6).

4) **Explanada:** es la zona más horizontal de la cima, aquí será donde Gahir-amon hará instalar el escenario.

5) **Pozo negro:** aquí van a parar todas las basuras y detritus que producen los Orcos y habitantes de Barad Gûlar. Despide un olor nauseabundo, aunque los Orcos lo encuentran deli-

cioso y siempre habrá 2d6 Orcos en las proximidades. Es vaciado por esclavos una vez al mes, que llevan su contenido a 1 kilómetro de distancia, pero también pueden hacerlo los miembros de la Compañía si al actuar obtienen un castigo. En este último caso tardarán 1 día en hacerlo y las ropas no metálicas que lleven puestas olerán siempre, deberán ser quemadas antes de entrar a un sitio civilizado.

6) **Camino al Nen Rohagond:** es el camino más asequible hasta el río, el resto de la colina es bastante escarpada. También lleva directamente al poblado Orco de las cavernas.

De la propia torre destacan sus formas pesadas, es casi tan alta como ancha. Su tejado es de pizarra negra y las paredes están hechas de sillares de granito colocados a hueso. La labra es tosca, pero están bien encajados dando gran resistencia a los muros. La apariencia general es opresiva.

El interior está muy oscuro, la única luz entra por unos estrechos ventanucos cuya función es más la defensiva que la de iluminar. El suelo y las paredes son muy irregulares, y el techo esta muy cerca, a solo dos metros. Todo lo anterior denuncia su origen Orco. El uso actual del interior de la torre es el siguiente:

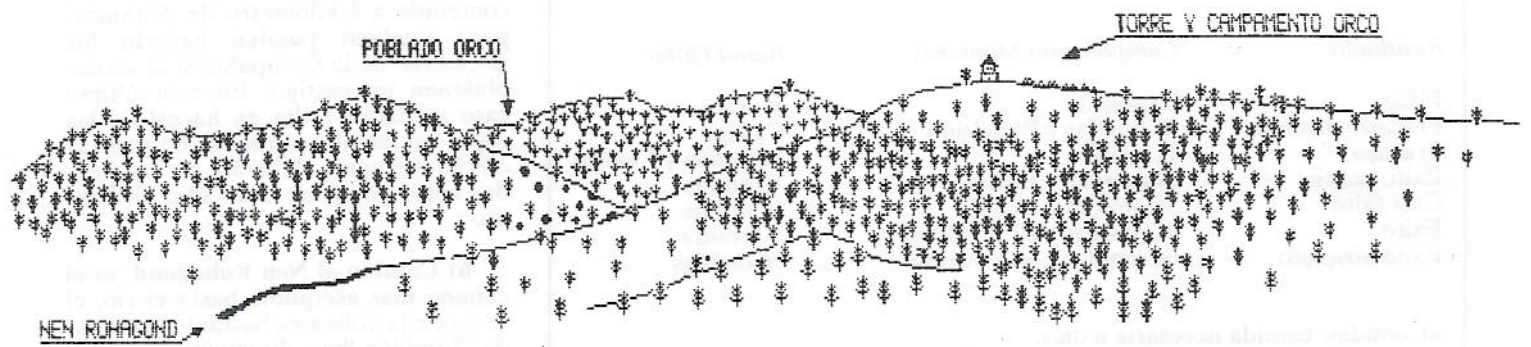
Sótano

1) **Almacén:** aquí se conserva la comida suficiente para mantener a la guarnición y a Gahir-amon durante un mes. Esta comida la obtienen de los Montañeses de alrededor a cambio de no atacarles. También hay un pozo que proporciona el agua necesaria. En la pared Norte hay tres pares de grilletes para los ocasionales prisioneros. En este momento Eredin esta en uno de ellos, para soltarlo se deberá pasar un 'Abrir cerraduras de escasa dificultad'. Siempre habrá 1d2 Orcos haciendo guardia.

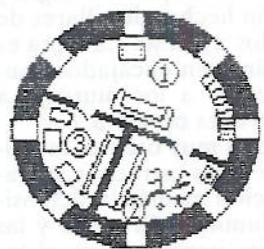
Planta baja

1) **Cocina y sala de guardia:** al Sur está el horno donde un Orco prepara la comida a Gahir-amon, el cual tiene el gusto atrofiado; dos barriles de agua y un cofre donde se guardan las fuertes especias que gustan al mago. También está la reja que cierra la bajada al sótano, generalmente está abierta. La sala sirve como sala de guardia para 3 + 1d6 Orcos que evitan que alguien pueda subir a los pisos superiores. En el Este hay un montón de hierba y pajas sucias donde los Orcos de guardia suelen descansar. Los Orcos disfrutaban mucho con el teatro, y en

BARAD GÚLAR

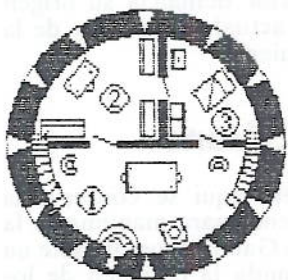
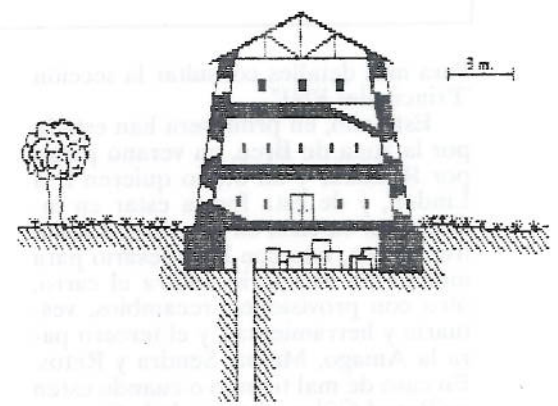


1 2 4m



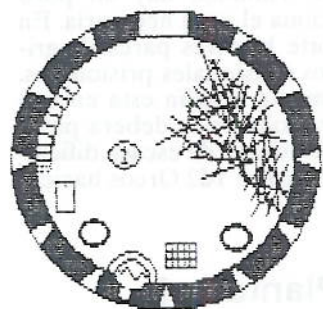
SEGUNDO PISO

- 1- Sala de descanso.
- 2- Sala de magia.
- 3- Almacén de hierbas y objetos mágicos.



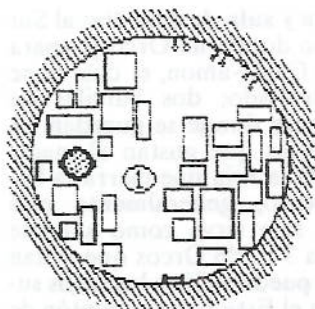
PRIMER PISO

- 1- Comedor.
- 2- Biblioteca.
- 3- Dormitorio.



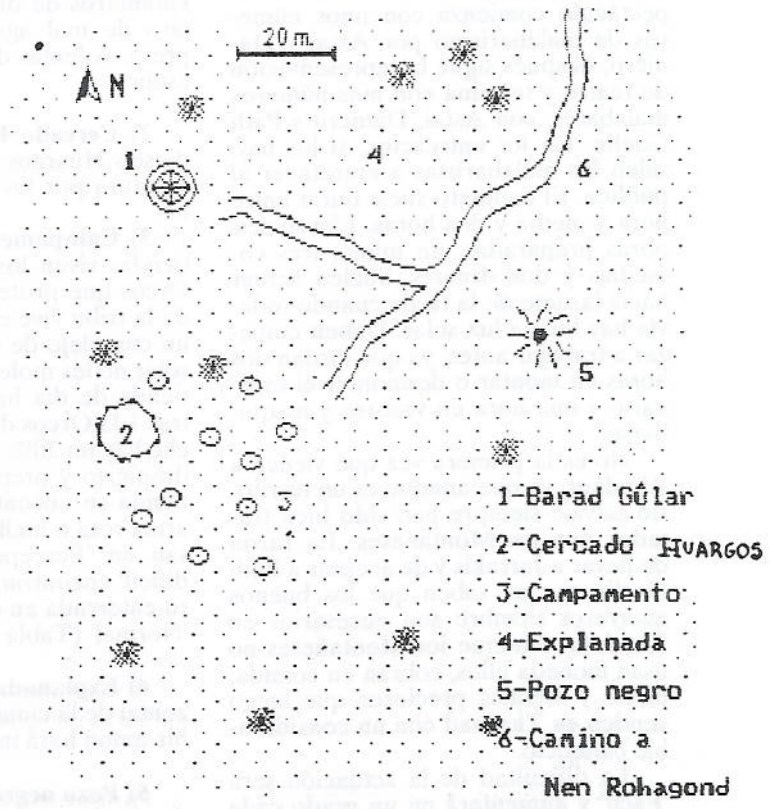
PLANTA BAJA

- 1- Cocina y sala de guardia orca.



SOTANO

- 1- Almacén de provisiones, pozo y grilletes.



- 1-Barad Gúlar
- 2-Cercado HVARGOS
- 3-Campamento
- 4-Explanada
- 5-Pozo negro
- 6-Camino a Nen Rohagond

especial con el mimo, por tanto, mientras dura la función solo hay un 30% de encontrar 1 + 1d3 Orcos, 1 Orco si la función es de mimo. Otras formas de sacar a los Orcos es un fuego en el campamento, una falsa alarma, etc.

Primer piso

A diferencia de los pisos inferiores, los siguientes pisos están bien decorados y con muebles de calidad, herencia de algún antecesor de Gahiramon.

1) **Comedor:** en una gran mesa de roble hay un gran candelabro de oro con cinco velas encendidas, dos sillas a juego y a los lados se ven dos grandes y cómodos sillones. En el Sur hay una chimenea y una estatua negra de forma amorfa. Aquí es donde come Gahiramon y suele estar en invierno, ya que es la única habitación con chimenea. Las velas son mágicas ya que arden continuamente sin agotarse, producen una luz 5 veces más potente de la normal y no se apagan con ningún vendaval, esto no es evidente, lanzar 'Percepción muy difícil'.

2) **Biblioteca:** en tres armarios se guardan los libros no mágicos que a lo largo del tiempo han ido acumulando los habitantes de Barad Gúlar. Estos libros han salido de viajeros o caravanas a los que los Orcos o Sassenah han atacado, por ello tratan sobre muchos temas y están en todos los idiomas con forma escrita, pero especialmente Sindarin. Al Noroeste hay un escritorio con una silla, encima de la mesa hay tinta, una pluma, pergaminos y dos candelabros de bronce normales. Gahiramon suele escribir aquí su diario por las noches, después lo guarda en el armario del Sur. Está escrito en Blarm y una lectura detenida de él sirve para detectar la presencia de Sauron en Eregion, ya que Gahiramon ha escrito todo lo que sabe en él. Si este diario es entregado en Mithlond servirá para desenmascarar a Sauron. Para encontrarlo los PJ deben buscar explícitamente en el armario del Sur y pasar una tirada de 'Percepción difícil', el libro en la portada solo pone "Diario".

3) **Dormitorio:** en el medio de la habitación hay una cama de baldaquín que llega hasta el techo. El colchón es muy grueso, de plumas, y las sábanas y colcha son de excelente calidad, si bien todo esta muy sucio, como si no hubiera sido cambiado desde hace mucho tiempo. En un armario al Suroeste están varios trajes, camisas, capas, etc. de buena calidad. En un cofre al Noroeste Gahiramon guarda sus pertenencias. Esta cerrado con

llave y para abrirlo es necesario 'Abrir cerraduras difícil', en caso de fallar sale un aguja que se clava en la mano del ladrón inyectándole una dosis de Slota (tabla ST5). En su interior hay 10mo, 165mp y 67mb, 1 gran diamante en bruto y una diadema de plata con cinco aguamarinas, 2 finas dagas y una chaquetilla bordada con hilo de oro, además de recuerdos personales sin valor intrínseco.

Segundo piso

Las ventanas en este piso son mucho más grandes ya que se pensaron para lanzar piedras o aceite hirviendo a los posibles atacantes.

1) **Sala de descanso:** al Sur hay una enorme tumbona donde Gahiramon suele descansar, en especial después de algún gran esfuerzo mágico. También suele subir a leer durante el día, al tener buena luz solar. Al Norte hay una mesilla con dos estatuillas de cristal que representan un águila y un caballo.

2) **Sala de magia:** la entrada a esta habitación está protegida. La puerta muestra una gran runa roja y no está cerrada con llave, pero cualquiera que intente abrirla sin pronunciar en Orcish "Yo, Señor Melkor, te entrego mi alma" sufrirá un 'Rayo de hielo de doceavo nivel'. La habitación tiene dos ventanas cubiertas por cristales granates que hacen aparecer la habitación cubierta de sangre. El suelo está cubierto por una gran runa de Comunicación, aquél que se sitúe sobre él podrá entrar en contacto mental con Sauron. Esta es una experiencia agotadora, de la que Gahiramon tarda una semana en recuperarse por lo que sólo acude a ella en casos extremos. En el armario del Oeste, en cuatro estantes, están los libros mágicos: en los dos superiores todas las listas de Mago hasta 10º nivel; en el siguiente están Mano de esencia, Ilusiones, Vías de sortilegios, Dominio espiritual, Percepción de la esencia, hasta 6º nivel; en el inferior están Vías de apertura, Sabiduría, Vías de movimiento, Vías de superficie y creaciones hasta 3º nivel. Si se intenta coger cualquier pergamino o libro sin pronunciar en Orco "Señor, por ti vivo y muero" se sufrirá un Nube mental a 15º nivel.

3) **Almacén:** esta sala ha sido construida por Gahiramon dividiendo la habitación anterior, su función es conservar sus hierbas y artefactos mágicos. La puerta es de roble y está cerrada con llave 'Difícil'. El contenido de los cofres es:

- **cofre Norte:** 0.7x0.4x0.4, cerradura 'Difícil', madera, peso 12 Kg. En su interior hay 11 saquitos que contienen: 16 dosis de Arfandas, 5 do. Aloe, 11 do. Belan, 8 do. Mirena, 3 do. Arlan, 6 do. Degiik, 10 do. Arpusar, 12 do. Kilmakur, 9 do. Megillos, 4 do. Dynallca y 17 do. Tainaga.

- **cofre Este:** 1.2x0.6x0.7, cerradura 'Media dificultad', madera, peso 60 Kg. Contiene una máscara de oro con forma de lobo, una gran túnica de terciopelo negro y botas de cuero negro, estas son ropas ceremoniales que proporcionan una 'bonificación' de +15 a cualquiera ceremonia de la Oscuridad. Envuelto en seda hay un fino estilete que se usa para leer las entrañas de una paloma blanca recién sacrificada y saber la disposición de Melkor hacia una empresa dada, es un hechizo de información de nivel 7. En una bolsa hay un par de guantes ensangrentados que lanzan 'Vida suspendida 8º nivel', Gahiramon lo usa durante la tortura para evitar que mueran sus víctimas.

- **cofre Sur:** 0.6x0.3x0.4, cerradura 'Extremadamente difícil', madera con bandas de hierro, peso 16 Kg. En su interior hay 8 saquitos que contiene: 3 do. Burstheles, 5 do. Winclamit, 1 do. Pargen, 3 do. Lestagii, 2 do. Acaana, 3 do. Galenaana, 11 do. Slota y 6 do. Zaganzar.

En el armario del Oeste Gahiramon guarda las mejores piezas, fatigosamente conseguidas por sus antecesores. Cada vez que alguien toque alguna de las piezas activará un 'Rayo de fuego 8º nivel' y un aviso 8º nivel será enviado a Gahiramon. En este momento están: el Silmadûr sobre un cojín rojo; la fabulosa espada Gurthagûl, una cimitarra de plata 'Matador de magos', irrompible, que al detectar un hechizo en funcionamiento a menos de 10 m. lanza automáticamente un 'Sugestión 13º nivel' para que ataque al mago y un 'Escudo 13º nivel' para ayudar a su portador; un broche de Mithril con forma de mano, su portador puede redistribuir sus características a voluntad (ejemplo: disminuir FUE y INT en 15 y aumentar AGI en 30), la duración del cambio es de 6h. y al final hay una posibilidad igual al número de características movidas de perderlas (en el caso anterior un 30% de perder 15 de INT y de FUE); una pequeña esfera de piedra negra, se lanza contra una persona y si acierta le da un 'Rayo de descarga 20º nivel', si falla la bola vuelve como un boomerang y usa el hechizo contra el que la lanzó; el escudo Enano Tumankhad, de acero, solo puede ser usado por Enanos, en combate la parte exterior se pone al rojo vivo y permite dividir el Bono ofensivo para hacer otro ataque con el escudo en la Tabla de

aplastamiento, los críticos se dan en la 'Tabla de críticos de calor'.

Barad Gûlar fue destruida a finales de la Segunda Edad, pero su fama perduro y cuando un corrupto noble Edain construyo en la zona su castillo, le dio el nombre de Herubar Gûlar en memoria de la abominable torre.

Gahir-amon

La personalidad de Gahir-amon no es sencilla. Nació en la tribu Sassenah hace 36 años. Torpe para la guerra y muy retraído, su familia le daba la espalda ya que le consideraban un desprestigio. Finalmente fue entregado al mago de Barad Gûlar para que fuera sacrificado, pero este descubrió sus aptitudes para la magia y le convirtió en su acólito. Desde entonces ha estado en la torre, estudiando duramente sin alejarse jamás de ella.

Es una persona debil que intenta dominar a los demas abusando de su poder, por ello siempre tortura cruelmente a sus prisioneros y gusta de humillar a sus súbditos. Idolatra a Sauron y odia a los Elfos, igual que su maestro ya que es incapaz de tener ideas propias y necesita alguien que le conduzca. No es más que una marioneta, inutil si no hay alguien detrás manejanádola. Actuará siempre en beneficio de Sauron, pero si ve que este le ha abandonado se derrumbara.

Ahora está maravillado por la Compañía que le muestra cosas que jamás ha visto o experimentado. Intentara no hacer daño a ninguno de sus componentes, pero si éstos intentan huir o dejan de divertirle los eliminará. Cuando actue la Compañía estará siempre en la explanada, si se quiere saber su posición en otro momento usar la siguiente tabla de posición.

Los Orcos de Barad Gûlar

Las características de estos orcos son las de los guardias de élite del ejercito de Barad Gûlar. Están aquí para patrullar la zona, en grupos de 5, y evitar sorpresas. Tienen órdenes de Gahir-amon de no molestar a la compañía, pero deben vigilarles para evitar que huyan. Por ello la mayoría de los Orcos no se acercarán a ellos, pero si intentan alejarse de la torre caerán sobre el osado y le apalearán duramente hasta que vuelva al campamento. A medida que pase el tiempo y vayan entusiasmándose con el teatro se volverán algo mas agradables, les gasarán bromas, como tirarles al pozo negro o meterles cucarachas en la cama, les gruñirán a su paso y en vez de apalearlos les patearán.

tabla de posición

Posición	Día	Noche	Posición	Día	Noche
Lejos de Barad Gûlar	01-04	01	Biblioteca (1º)	44-45	30-44
Campamento			Dormitorio (1º)	46-52	45-83
Orco	05-13	02-05	Sala de descanso (2º)	53-77	84-87
Explanada	14-18	06-14	Sala de magia (2º)	78-97	88-97
Sotano	19-28	15-19	Almacén (2º)	98-00	98-00
Comedor (1º)	29-43	20-29			

Hay algunos Orcos con los que seguro tendrán contacto y los detallamos a continuación:

Mnukh: capitán de la guardia, usar las características del líder. Se considera muy superior al mago y trata continuamente de demostrarlo. Generalmente se limita a no obedecer enseguida al mago y a tomar decisiones sin consultarle, pero otras veces se opone frontalmente. Esto puede llevar a que maltrate a la gente de la Compañía, imponiéndoles fuertes tareas y azotándoles sin razon. Si Gahir-amon se percata tendrán una fuerte discusión, que terminará bruscamente cuando el mago diga una palabra en Orco (Sauron, lanzar 'Percepcion Extremadamente difícil'). Desde ese momento no volverá a molestarles.

Bromforg: el cocinero de Gahir-amon y encargado de proporcionarles la comida. Se considera un gran "Chef" y superior a sus bárbaros congéneres. Sabe hablar algo de Blarm y desde el primer día que les lleve la comida intentará hablarles. Es muy presumido y si se le alaba, podra ayudarles a escapar. Las formas de darle coba son elogiar su buen gusto vistiendo, lo bien que habla y su exquisita cocina. Lo máximo sería acceder a que les prepare el mismo la comida, ésto no es sencillo ya que su comida es repelente y tras comerla se debe pasar una tirada contra 'Constitución' para no coger una diarrea. La ayuda que dará sera proporcional a lo bien que hagan las alabanzas.

Akme-Makl: un caso único ya que es un Orco poeta. Se enamorará del PJ masculino mas joven, y si no lo hubiera con el PJ femenino más joven. Intentará estar siempre cerca de éste, lanzándole cariñosas miradas y profundos suspiros. Por las noches se acercará y le recitará largos poemas Orcos donde habla de su amor. Solo sabe hablar Orco. Si tiene ocasion intentará demostrar a su enamorado/a que su cariño trasciende lo puramente espiritual. Sólo de esta última manera se podra conseguir su ayuda.

Karemarakok: el más poderoso guerrero Orco (ST100, 120 Hits, 120ma, 30cb). Está siempre presumiendo de su fuerza y habilidad, es habitual verle combatir contra otros compañeros cerca del pozo negro. Intentará que los despreciables Hombres luchan contra él, aquellos que se nieguen o peleen y sean derrotados sufrirán durante toda su estancia en Barad Gûlar los insultos del Orco, en especial los derrotados. Si alguien pelea y le vence, ganará su odio eterno e intentará envenenarle segun tenga oportunidad. Si Gahir-amon se entera de ésto le torturará y matará personalmente.

Bree

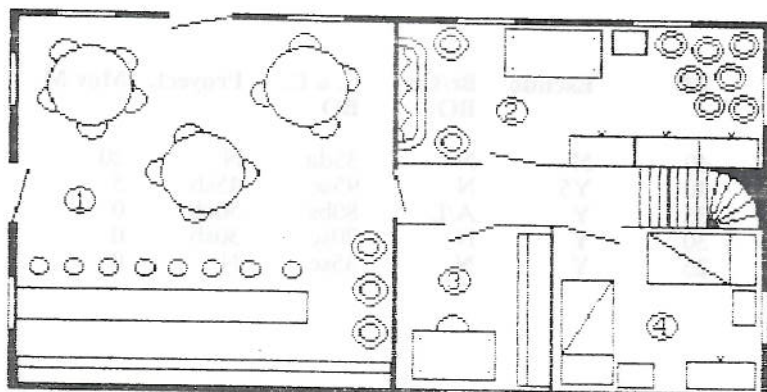
Bree es una pequeña colonia Númenóreana. Desde aquí salen pequeñas caravanas hacia sitios como Rhundaur y las Hithaegllir, allí consiguen materias primas y luego las traen a Bree. Luego se forman grandes caravanas que van a los puertos de Lindon, donde embarcan hasta Númenór. Otro tipo habitual de mercancia es la madera, muy escasa en su isla, que talan de los bosques de alrededor.

La ciudad tiene una fuerte empalizada de 5 m. en todo su perímetro, ya que ha sido atacada en varias ocasiones por Orcos y Hombres hostiles. Las casas de su interior son todas de maderas, de uno o dos pisos, y bastante cómodas ya que estan construídas con amplitud. Hay bastantes almacenes y establos, para el alojamiento de las caravanas, y una sola posada "El Disco Rojo" para los ocasionales viajeros. En la única puerta hay siempre seis guardias que interrogan y registran a todos los extranjeros. Si una caravana de fuera de Bree pretende entrar debe lograr primero el permiso del Gobernador.

En la actualidad viven en la ciudadela 50 Númenóreanos y 300 Hombres de Eriador, de los que hay 20 Númenóreanos soldados y 50 Eriadoreanos mercenarios, el resto son mercaderes, artesanos, criados y caravane-

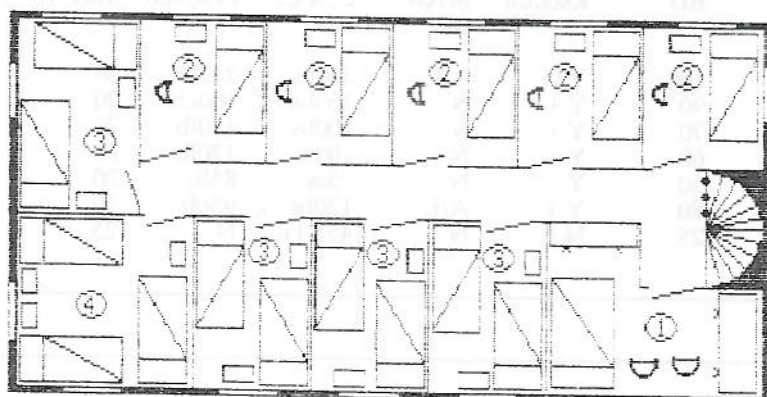
EL DISCO ROJO

1 2 3 m.



PLANTA BAJA

- 1- Bar
- 2- Cocina-despensa
- 3- Despacho
- 4- Dormitorio hijas



PRIMER PISO

- 1- Dormitorio dueños
- 2- Habitación individual
- 3- Habitación doble
- 4- Habitación triple

ros. De todas formas todos saben pelear y en caso de necesidad colaboran en la defensa. Mantienen excelentes relaciones con los Elfos de Lindon, por lo que no es extraño verlos alojados en casa del Gobernador o en la posada. Si los PJ pasan por Bree tendrán una posibilidad de ser reconocidos por espías de Sauron del 20% acumulativo por día. Si son reconocidos serán atacados 1d3 días después por 10 asesinos, iguales a los guerreros Orcos del ejército de Barad Gûlar.

Modificaciones en la historia de Endor

Si no estuviéramos en una simulación, el resultado final de la aventura modificaría el curso de la historia. Brevemente vamos a dar cuales serían estas modificaciones en función de algunos posibles finales:

- el Silmadûr es llevado a Lindon y Eredin o alguien de los que conocía la leyenda sobrevive: se entendería la gran fuerza de la joya y la vigilancia aumentaría. Sauron construiría los Anillos del Poder y el Anillo Unico sin su joya. Se le detectaría antes y la invasión de Eregion se adelantaría.

- el Silmadûr llega a Lindon pero nadie sobrevive: la historia sería como se conoce.

- Sauron consigue la joya pero para ello debe usar su poder y su presencia es detectada: los Elfos se lanzarían sobre él impidiéndole construir los Anillos del Poder. Con todo, él construiría un Anillo Unico mucho más poderoso con lo que las fuerzas estarían igualadas, el resultado es imprevisible.

- Gahir-amon recupera el Silmadûr y se lo entrega a Sauron: en este caso construiría los Anillos del Poder y el superior Anillo Unico. Derrotaría a la Coalición de Hombres y Elfos y no habría una Tercera Edad, sino una dilatada Edad Oscura.

- Llevan la joya a Eregion: Sauron no haría inicialmente nada, pero luego usaría sus habilidades diplomáticas para conseguir la custodia de la joya. Si está Eredin se opondrá a ello, pero será fácilmente conquistado por Sauron. Estos movimientos aumentarán la suspicacia de Gilgalad, pero probablemente no podrá evitar la construcción de los Anillos del Poder y el Anillo Unico, con lo que el destino de Endor quedaría sellado.

Descripción del Silmadûr

Es una joya de color negro alquitrán. No despidе ningun reflejo, sino que absorbe la luz que recibe. Es una piedra multifacetada que puede ser inscrita en una esfera de 2 cm. Al tomarla con la mano sorprende su gran peso, es muy densa, y la frialdad perpetua de su superficie.

Inicialmente era un objeto de nivel 15, sin embargo su poder ha subido hasta el nivel 30 debido a la energía succionada a los Sassenah. Su poseedor debiera resistir cada mes un hechizo de nivel 30 o caerá en las garras de la Oscuridad. Cuando el poseedor sea afectado sera capaz de ver perfectamente de día, de noche, y en cualquier oscuridad mágica de nivel inferior a 30.

Sus propiedades mágicas actuales son pequeñas, ya que todavía no está completa, sin embargo su potencial en manos de quien sepa usarla es enorme. Si Sauron la coloca en el Anillo Unico aumentara su nivel en 60, hasta el 420.

Características de los ejércitos

Ejército de Barad Gûlar. Mov- 40Km.

	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	Br/Gr BO	C. a C. BO	Proyect.	Mov M
Gahir-amon	8	50	N	40	N	N	35da	N	20
Líderes/10	5	95	Ch	40	Y5	N	95sc	45sb	5
Guardia elite/50	4	80	Ch	35	Y	A/L	80bs	50cb	0
Guerreros/300	3	65	RL	30	Y	N	70sc	30sb	0
Jóvenes/500	1	35	SL	25	Y	N	35sc	N	0

Ejército de Lindon. Mov- 60Km.

	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	Br/Gr BO	C. a C. BO	Proyect.	Mov M
ELROND	50	200	PI	100	Y25	A/L	230bs	210lb	30
Elite trackers/5	15	140	RL	90	Y+	N	150bs	160cb	20
Trackers/30	5	80	RL	70	Y+	N	100bs	110lb	20
Officials/30	10	120	RL	60	Y+	N	100ss	120lb	20
Warriors/600	4	75	RL	50	Y	N	75ss	85lb	20
Riders/100	8	110	Ch	80	Y+	A/L	120bs	95cb	10
Med. horse/100	4	120	SL	25	N	N	45LTr	N	25

Principales PNJ

	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	Br/Gr BO	C. a C. BO	Proyect.	Mov M	Notas
Eredin	13	108	N	25	N	N	105bs	125lb	20	Sinda Ranger. Ag97, Co90, St92, Ig70, It81, Pr90. Per91, Climb98, Ride83, Swim90, Track100, S/H81, Sail50, LenIes5: Silvan, Quenya, Sindarin, Eriadorean, Blarm y Adûnaic. 13PP. Todas las listas de Ranger. Nieto de Cirdan el Carpintero de Barcos. Nació en Mithlond en el año 97 S.A. y durante mucho tiempo viajo por Endor, interesándose tanto por la Naturaleza como por los pueblos que la habitan. En el año 953 S.A. volvió a Mithlond ya que anhelaba volver con su familia junto al mar. Desde entonces se ha convertido en un gran soldado y mano derecha de Elrond.
Gahir-amon	8	50	N	40	N	N	35da	N	20	Sassenah Mage. Ag90, Co46, St55, Ig101, It75, Pr60. Per52, S/H40, Swin50, Runes114, Items94, DirSpell109, Lenguajes5: Blarm, Orkish y Sindarin. 72PP. Todas las listas de Mage mas Essence Hand y Spell Ways. Mage Staff x3PP, capa +80Hide +30DB, dagger +10 Of Slaying Elves. Dotado para la magia fue adiestrado por el anterior ocupante de Barad Gûlar. Le ha sustituido hace 5 años y jamas se ha alejado mas de 30 Km. de la torre. Idolatra a Sauron y aborrece a los Elfos, bestias repugnantes que hay que exterminar.
Amago	8	70	N	0	N	N	73ma	N	10	Eriadorean Bard. Ag60, Co52, St75, Ig91, It80, Pr90. Per60, Swin53, Ride68, Acting70, PubSpeak60, Runes63, Items73, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean, Blarm, Adûnaic, Labba y Silvan. 8PP. Todas las listas de Bard. Wand +2 Spell Adder, caja de musica que al sonar lanza Calm Spirit 15th. Lider de la compañía teatral, que fundo hace 16 años. Le gusta su trabajo y le ha ido bastante bien, aunque no busca hacerse rico. El mismo escribe las obras que representan.

Principales PNJ

Nivel	PV	CA	BD	Escudo	Br/Gr BO	C. a C. BO	Proyect.	Mov M	Notas	
Melba	4	30	N	0	N	N	24da	N	10	Eriadorean Bard. Ag70, Co60, St52, Ig91, It90, Pr98. Per44, Acting60, S/H34, Runes39, DirSpell24, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean y Blarm. 4PP. Conoce las listas Lore, Item Lore, Calm Spirits y Surface Ways. Es la mujer de Amago. Despues de actuar monta una tienda donde lee el futuro por 5 bp.
Retos	3	40	N	0	N	N	33da	53bo	10	Eriadorean Bard. Ag40, Co62, St50, Ig65, It93, Pr98. Per28, Swin23, Track33, Acting35, Husbandry25, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean y Blarm. Bolas + 10 no hacen Fumble. Hijo de Melba y Amago. Su especialidad son los animales.
Masena	6	65	SL	5	N	N	66sp	55sp	5	Eriadorean Bard. Ag83, Co35, St59, Ig62, It75, Pr96. Per51, Ride57, Swin41, Runes76, Items51, Acting65, PubSpeak70, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean, Blarm y Adûnaic. Pluma y tinta magicas 10th lvl, aquel que lea lo escrito debere cumplirlo. Es la hija de Melba, la tuvo antes de unirse a Amago. Le gusta escribir y colabora con Amago, ha escrito un par de obras propias que han tenido gran exito.
Sendra	5	35	Ch	35	N	N	25da	N	25	Eriadorean Bard. Ag96, Co22, St60, Ig80, It75, Pr92. Per65, S/H45, Runes65, Items45, DirSpell45, Acting60, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean, Labba y Blarm. 5PP. Listas de Sound and Light Ways, Sound Control y Controlling Songs. Chainmail de Ithil- naur + 20 Non Encumbrance. Se unio a la Compañia hace 10 años. Es especialista en papeles dramaticos.
Astai	6	54	RL	30	N	N	61da	103da	25	Eriadorean Scout. Ag101, Co42, St65, Ig80, It90, Pr91. Per58, Climb61, Ambush8, S/H62, Lock53, Acrobatics50, Malabarism80, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean y Blarm. 4 dagas. 1 anillo oro, se calienta a 50 m. de Orcs y 1 anillo platino, se calienta a 50 m. de Giants. Hermana mayor de Dameró, se unieron a la compañía hace 4 años. Realizan numeros de malabares antes, entreactos y despues de la obra.
Dameró	5	61	RL	10	N	N	70ss	N	5	Eriadorean Scout. Ag93, Co60, St80, Ig50, It95, Pr41. Per70, Climb35, Ambush6, S/H55, Lock70, Acrobatics50, Malabarism 70, Dis- Traps40, Lenguajes: Sindarin, Eriadorean y Blarm. Short Sword + 10. 1 anillo plata, se calienta a 50 m. de Wargs, y 1 anillo iridio, se calienta a 50 m. de Trolls. Hermano menor de Astai, se unieron a la compañía hace 4 años. Realizan numeros de malabares antes, entreactos y despues de la obra.
Jarrakis	5	86	RL	40	Y	L	95ma	60sb	5	Daen Coentis Warri Ag92, Co80, St90, Ig40, It58, Pr60. Climb35, Track21, S/H15, Lenguajes5: Eriadorean y Dunlending (Blarm). 2 brazales de plata + 5DB. Contratado por Amago en Tharbad para proteger a la Compañia.
Path Gaelin	6	91	Ch10	55	Y10	L	111bs	77cb	15	Númenóre Ag90, Co90, St98, Ig75, It48, Pr80. Per47, Climb68, Ride28, Swin73, Track48, Ambush5, S/H72, Malabarism20, Lenguajes5: Adûnaic, Eriadorean y Sindarin. Broad Sword + 20 con critico da otro critico electrico adicional de la misma severidad. Puede dar hasta 20 criticos electricos sin recargar. Se recarga con los rayos de una tormenta, la espada atrae los rayos luego si se lleva durante una tormenta electrica el portador morira. 1 flecha azul que al lanzarla siempre volara hacia el manantial mas cercano. Habitante de Tharbad. Se unio a la comitiva hace dos meses. Es muy habil y trabaja tanto como actor como con los malabaristas despues de la obra. Ha huido de Tharbad tras robar una poderosa espada.



INTERNACIONAL

F. MATAS GALLA

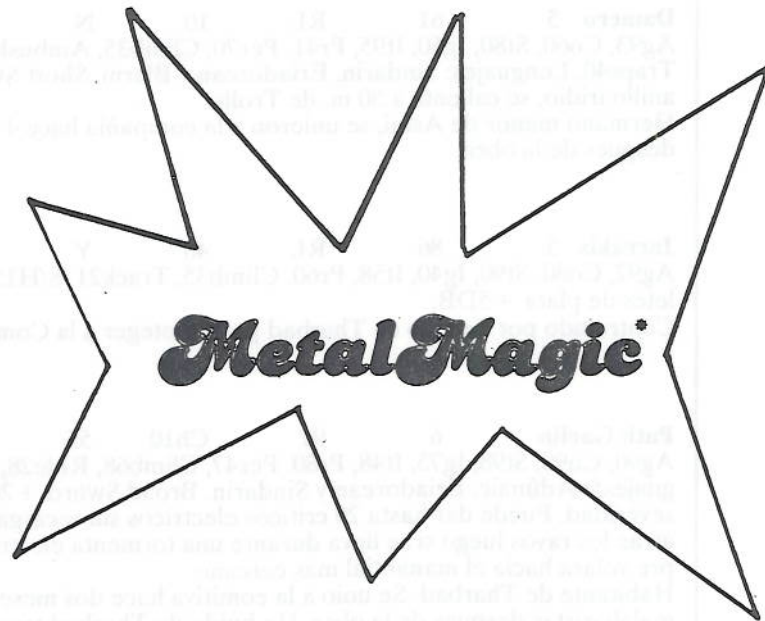
SERVICIO A LA AFICION



RAI PARTHA

MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



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

¡SALVAD A LOS NIÑOS!

II parte

por Ricard Ibáñez

... Y el Dragón se detuvo delante de la mujer que iba a dar a luz, para devorar a su hijo en cuanto este naciera... Apocalipsis, 12, 4.

Resumen de lo publicado: Los Pj pertenecieron todos, durante la Gran Guerra, a la misma compañía, y se vieron envueltos en una extraña aventura de magia y muerte. Ahora, el único recuerdo de esta aventura es un insólito tatuaje, que todos ellos tienen en el hombro derecho. Sin embargo...

**Sábado
6 de Marzo de 1922**

Han pasado casi cuatro años desde que los restos de la 2ª Cía fuera reembarcada, con destino a casa, al finalizar la Gran Guerra. El muy caótico Guardián se interesará pues por las actividades de los Pj durante este tiempo, en especial en la cuestión de familia: si algún incauto proclama su deseo de fundar un hogar con la mujer de su vida, el Guardián le informará con la mejor de sus sonrisas que es padre de al menos 1 niño, de edad variable (máximo 3 años), rizos rubios y costumbres nocturnas.

Los supervivientes siguen más o menos en contacto, gracias a Francis "Keeper" Campos (ahora un prestigioso abogado), el cual ha organizado con ellos, medio en broma medio en serio, un club de ex-combatientes al cual ha llamado "Warmice". "Keeper" organiza un par de encuentros al año, y se mantiene en contacto telefónico con todos, menos con Richard Harper, el cual continúa en coma, y que se encuentra internado en una clínica privada en Arkham.

Es precisamente en uno de estos encuentros en los que empieza el módulo. Una docena de miembros de "Warmice", (entre los que se encuentran los Pj y "Keeper") están comiendo, acompañados de sus parejas, en

un buen restaurante de Nueva York. El resto de los integrantes del grupo se han disculpado, al serles imposible desplazarse a la ciudad.

En la sobremesa, "Keeper" explica a los comensales el motivo de la reunión: Desde el final de la guerra, el misterio del tatuaje que todos llevan en el hombro derecho se ha convertido en una obsesión para él. Sólo había conseguido descubrir que era un signo con un fuerte significado esotérico, hasta que recientemente entró en contacto con Michael Olive, profesor de Filología alemana de la universidad de Miskatonic. Al parecer, un compañero suyo de la facultad, actualmente en paradero desconocido, estudió durante un tiempo con mucho interés ese signo.

Pero eso no es todo. Recientemente se ha cometido un asesinato múltiple en la ciudad de San Francisco. Todas las víctimas tenían dibujado en el cuerpo el signo del tatuaje...

Son exactamente las 16 h. Entonces:

* En un sótano en una pequeña ciudad, unas figuras encapuchadas empiezan a entonar un extraño cántico...

* Los Pj y sus compañeros notan una leve molestia en el costado derecho, donde tienen el tatuaje...

* En su habitación privada, el inconsciente Richard Harper se agita levemente...

* En Boston, el pequeño Erik se despierta.

* En España, Georges Zamañorre sabe lo que va a suceder, y lloraría si no le hubieran arrancado los ojos...

16:01 h.

* El oficiante del rito muestra su cuchillo a un extraño ídolo...

* La leve molestia se convierte en una sensación de ahogo...

* Richard Harper abre los ojos...

* Erik mira asombrado hacia el armario de los juguetes...

* En la ciudad de Irem, el Guardián se agita...

16:02 h.

* El oficiante se acerca a la primera víctima, atada sobre el altar. El cántico crece en intensidad...

* Los Pj empiezan a marearse...

* Cristine Palmer, la enfermera personal de Richard, entra en la habitación y se asusta al verlo: tiene el rostro desencajado por el terror, y suda a mares...

* Erik empieza a llorar, llamando a sus padres...

* En el pueblo de Chico, en California, empiezan a llover piedras.

16:03 h.

* El cuchillo del sacerdote rasga los cuellos de las víctimas. La sangre cae a chorros al suelo, donde está dibujado un extraño signo...

* Los Pj empiezan a sentir punzadas ardientes en el tatuaje...

* Richard Harper se incorpora a medias de la cama...

* Joe King entra corriendo en la habitación de su hijo, y contempla una especie de vagina escarlata que se ha formado donde antes se encontraba el armario, la cual se está tragando literalmente a su pequeño Erik...

* En la roca del Diablo, frente a las costas de Insmouth, los Profundos bailan...

16:04 h.

* Del signo del suelo, ahora empapado en sangre, surge de repente una intensa luz dorada...

* Las punzadas ardientes se convierten en un dolor de infierno, como si alguien estuviera urgando en su corazón con una barra al rojo vivo...

* Richard Harper grita con todas sus fuerzas...

* Joe King se lanza de cabeza por esa extraña abertura escarlata, en un intento desesperado de sacar de ella a su hijo...

* En R'lyeh, el gran Cthulhu mueve sus tentáculos, impaciente...

16:05 h.

* El cántico cesa de repente.

* El dolor desaparece.

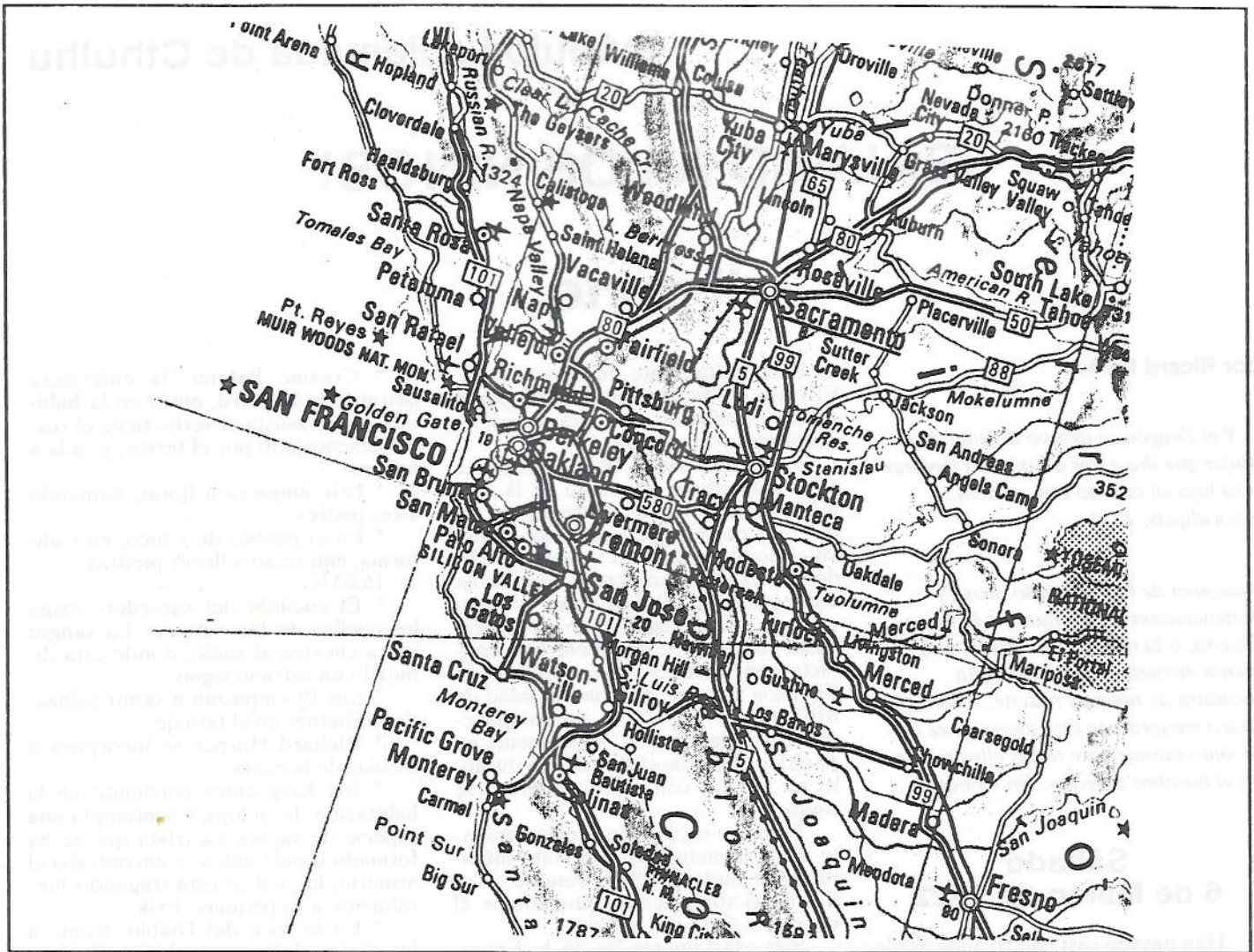
* Richard Harper vuelve a caer sobre su cama, entrando de nuevo en coma.

* La vagina escarlata se esfuma en el aire.

* Nyarlathotep se rie.

16:06 h.

Han desaparecido 15 niños. Todos eran varones. Todos tenían menos de 3 años. Eran los primogénitos de los supervivientes de la 2ª Cía. En todas sus habitaciones se encuentra ahora,



dibujado, el mismo signo que tienen tatuado los Pj en el hombro derecho...

Los Pj pierden 1D6 de Cor por la experiencia si no pasan la tirada, y 1 si la pasan. Deberán además hacer otra tirada (perdiendo 1D4 en caso de fallar) al enterarse de las desapariciones de los niños.

La policía, por supuesto, se negará a aceptar la idea de que a los niños "se los tragó la pared". Sus pesquisas serán totalmente infructuosas. Los viejos compañeros de armas se encuentran solos, una vez más.

Nota para el Guardián: Es aconsejable que el peso de la investigación lo lleven de nuevo, como en el módulo anterior, solamente los Pj. El resto del grupo de veteranos debería mantenerse en reserva, realizando como máximo alguna investigación paralela en otras ciudades. Sin embargo, si el Guardián lo considera necesario, pueden acompañar a los Pj, a la hora de las boferadas, algunos de sus compañeros de armas. Se recomienda que no sean más de cinco.

1. El signo

Si los Pj examinan el signo dibujado en la pared de las habitaciones, descubrirán que todos ellos se encuentran exactamente en el centro de la pared y a metro cincuenta del suelo. El signo es ligeramente fosforescente, y no parece ni pintado, ni grabado. Pasar suavemente la mano por encima es suficiente para que desaparezca.

Si se ponen en contacto con la clínica privada donde se encuentra Richard, en Arkham, una tirada exitosa de Crédito, Charlatanería o Elocuencia les informará de los últimos acontecimientos. Asimismo descubrirán que el color del tatuaje de Richard ha cambiado: de ser negro es ahora de un vivo tono rojizo. (Mientras que el tatuaje de los demás sigue sin cambios).

Nota para el Guardián: Es de suma importancia, para el desarrollo de la campaña, que nada le pase a Richard Harper. Así que si algún Pj cafre le vacía el cargador de su cal. 45 al grito de ¡chungo, chungo!, Richard deberá sobrevivir. No importa si los detalles no tienen explicación lógica.

A Francis Campos no le será difícil conseguir una entrevista con el profesor Michael Olive. Este, sin embargo, se negará a hablar de "ciertos temas" por teléfono, e insistirá en que el grupo se desplace hasta Arkham.

2. La investigación de Georges Zamañorre

Michael Olive es un individuo bajito, con gruesas gafas y poblada barba negra, al cual parece imposible tomar en serio. Unos minutos de conversación con él, sin embargo, bastan para darse cuenta de que está sinceramente preocupado por la desaparición de su amigo: Georges Zamañorre era profesor de Historia Antigua, especializado en las culturas del Mediterráneo Occidental, anteriores al florecimiento del Imperio Romano.

A mediados de octubre de 1921 confesó a Olive, muy excitado, que creía haber encontrado restos de una cultura común entre los diversos pueblos mediterráneos del siglo VI a. JC. Basaba sus teorías en un misterioso signo que podía encontrarse, tosca-

mente labrado, en algunas tumbas de cierta región de la antigua Mauritania, en la actual Marruecos, el cual según se decía era el signo del "Abridor del Camino". Pero Zamañorre había asimismo encontrado el mismo signo en una necrópolis Ilergeta cerca de la ciudad de Tarragona, en España, sólo que allí recibía el nombre de "Signo de la Puerta y la LLave". Y afirmaba que había encontrado referencias, "en un venerable libro" de que el signo era conocido en la península árabe por las mismas fechas, bajo el nombre de "Umr al Tawil".

Georges Zamañorre partió hacia España dos meses más tarde, en Diciembre. Iba en busca del origen de este culto, que según él se encontraba en la mítica ciudad perdida de Tartessos. No se ha vuelto a saber nada más de él. Olive sospecha que ha sido secuestrado, o algo peor...

Cómo los Pj ya habrán supuesto, el signo que tan excitado traía a Georges Zamañorre es el mismo que tienen ellos tatuado en el hombro.

Si los Pj consultan con algún lingüista, en la misma Miskatonic, este les traducirá sin problemas el nombre de "Umr al Tawil". Afirmará que su forma correcta debería ser Tawil al Umr, que significa "Prolongador de la Vida".

Entre los escasos papeles que dejó Zamañorre tras su partida, los Pj sólo encontrarán (y si pasan las tiradas de Descubrir), unos apuntes sobre el simbolismo del Signo:

El símbolo representa la Puerta. En una tumba, representa entonces la Puerta hacia la Otra Vida, hacia la Muerte. Pero puede igualmente ser una Puerta en la otra dirección: de la Muerte a la Vida. Asimismo, parece ser que en algunos ritos se consideraba que por dicha puerta se podía entrar en contacto con dioses o demonios. Al parecer, el mayor punto de fuerza mística del Signo reside en el vértice inferior.

El Signo, indica una puerta abierta. Al parecer, existe otro Signo para cerrarla. Según referencias, ese otro Signo tiene forma de estrella de cinco puntas.

Igualmente encontrarán una apresurada anotación en una agenda vieja que dice "Consultar Capt. V de Rama Dorada".

Una consulta a los registros de la biblioteca mostrará a los Pj que Zamañorre solicitó consultar, en los meses anteriores a su partida, los siguientes libros:

- * "Necornomicón", traducción de Jonh Dee
- * "Magia Auténtica", de Theophilus Wenn
- * "La Rama Dorada", de James G. Frazer

Los dos primeros pertenecen a la sección 240 BL, y los Pj tendrán serios

problemas para consultarlos, ya que se trata de ejemplares raros y muy valiosos. Además, tendrían que colocarse en la lista de espera, con lo cual su consulta se retrasaría varios meses...

El tercer libro, en cambio, es más asequible, pudiendo conseguirse sin más problemas que pasar una tirada de "Buscar Libros". Hay un párrafo en el capítulo V que interesará especialmente a los Pj:

... para viajar a tiempos y lugares lejanos habrás de invocar a Aquél de Fuera, al llamado Umr al Tawil, el que va cubierto con un velo místico y mora en los abismo más allá de la tierra. Hay quien dice que es, fué y será, y que vino antaño desde las oscuras estrellas con sus hermanos, y que su simiente cubrió la Tierra, y que sus hijos perduraron a través de las Edades...

El conocimiento de estas informaciones supondrá a los Pj la pérdida de 1D4 de Cor si no pasan la tirada correspondiente, y si la pasan. Ganarán, asimismo, 3 puntos de Mito de Cthulhu.

3. Los asesinatos

Si los Pj desean investigar el asesinato múltiple de San Francisco deberán pasar todo un día en una buena Hemeroteca consultado los periódicos de California, y pasar una tirada exitosa de "Buscar Libros", lo cual dará como resultado que los Pj averiguen los siguientes datos:

Las víctimas eran 6 hombres y 3 mujeres. Dos de los hombres eran de raza amarilla, y los otros cuatro chicanos. Las tres mujeres eran igualmente chicanas. Fueron encontrados, totalmente desnudos, en un descampado de las afueras, en la madrugada del día 1 de Marzo. Habían muerto degollados. Se les había dibujado a todos el Signo en el pecho, con la punta de un cuchillo afilado.

Pero eso no es todo. Otra tirada de "Buscar Libros" revelará que no se trata de un hecho aislado:

En la ciudad de Vallejo, el día 20 de Febrero, se descubrió el cadáver de un japonés, vecino de la comunidad. Había sido degollado y marcado como posteriormente en San Francisco.

En Stockton, el día 23 de Febrero, se encontraron 3 cadáveres con idénticas características: las víctimas eran de raza negra.

En Oakland, el 26 de Febrero, se descubrieron 6 cadáveres más.

En San José, el 4 de Marzo. 12 cadáveres.

En San Mateo, el 7 de Marzo. 15 cadáveres.

Todos los muertos eran de "razas inferiores" (chicanos, negros, chinos) Todos se encontraban degollados. Todos con el misterioso signo marcado. Todos, según los forenses, fueron asesinados entre las 15 a 18 h. del día anterior al que fueron encontrados. Seguramente, los Pj no dejarán de recordar su propia experiencia del día 6. Si piensan un poco, no dejarán de notar la correlación numérica (19, 22, 25, 28 de Febrero, y 3 y 6 de Marzo, así como la correlación con el número de víctimas: 1,3,6,9,12,15).

Pero eso no es todo: si los Pj han investigado los papeles del profesor Zamañorre, les llamará la atención una noticia de sociedad, aparecida en un periódico de San Mateo, sobre una cena ofrecida al alcalde por los miembros de la Asociación "La Puerta y la LLave" (apelativo con el cual conocían los antiguos Ilergetas al Signo). Es posible que, al enterarse de esto, se planteen seriamente una excursión a California...

4. San Mateo

San Mateo era, en 1922, una pequeña localidad californiana con mucho futuro, buenos viñedos, algunos yacimientos minerales y una mano de obra barta formada principalmente por mexicanos, que han cruzado la frontera más o menos ilegalmente. Hay asimismo un buen número de emigrantes chinos, filipinos y japoneses. Las gentes de raza negra, por el contrario, son muy escasas.

Nota para el Guardián: Nominalmente, gobierna en San Mateo el alcalde, Arnold Crossbowmen. En la práctica, ni éste ni el Sheriff de la localidad mueven un dedo sin que se lo mande Jonh Irving Deaths, el cacique local. Deaths controla igualmente al presidente de la "Puerta y la LLave" (Josef Pars) y al redactor del periódico local, "El líder de San Mateo", Patrick Peter Jar. Lo que muy pocos saben es que Deaths fué asesinado hace ya seis años, siendo sustituido por un Mi-Go, el cual transformó "la Puerta y la LLave" de ser una asociación de carácter esotérico-iniciático a una auténtica secta que rinde adoración a Nyarlathotep...

Si los Pj investigan sobre el asesinato múltiple se encontrarán sólo con silencios y frases evasivas: los ciudadanos de raza blanca se muestran indiferentes y hostiles, los emigrantes están asustados. El mismo Sheriff del pueblo, J.C. Warrior, se mostrará indiferente: para él, se trata de algún ajuste de cuentas entre trabajadores. Si se le insiste, afirmará con acritud que él "sólo investiga asesinatos de blancos".

*"La Puerta y la LLave"

Investigar la Asociación no supondrá, en principio, demasiados problemas: cualquier blanco explicará a un Pj amable que se trata de una especie de club en el que se integran los ciudadanos más influyentes de la localidad. La Asociación realiza numerosas obras para la comunidad, como son la recaudación de fondos para edificios públicos, organización de fiestas y celebraciones, o dejar parte de su local social para que se realicen exposiciones de arte y obras de teatro.

Si los Pj visitan los locales de la asociación con una excusa razonable (querer realizar un artículo periodístico o simplemente hacerse socios) serán atendido amablemente por el presidente en persona, Josef Pars. Este afirmará que la asociación fué creada por un grupo de aficionados al esoterismo, para disponer así de un local social donde poder hablar a sus anchas de su tema favorito, y poder disponer de una extensa biblioteca común. Con el paso del tiempo, sin embargo, la asociación se ha separado un poco de sus primeros objetivos, convirtiéndose en algo muy parecido a un club inglés. Esto ha sido debido en gran parte a la enfermedad del antiguo presidente (y socio fundador) J.I. Deaths.

Si los Pj le preguntan sobre dicha enfermedad, afirmará que Deaths sufrió hace 6 años un ataque al corazón gravísimo. Desde entonces no ha salido de su casa.

Si le preguntan sobre las actividades de carácter esotérico de la Asociación, dirá con cierta vacilación que organizó hace poco una serie de conferencias en varias ciudades vecinas. Cambiará de tema en cuando pueda.

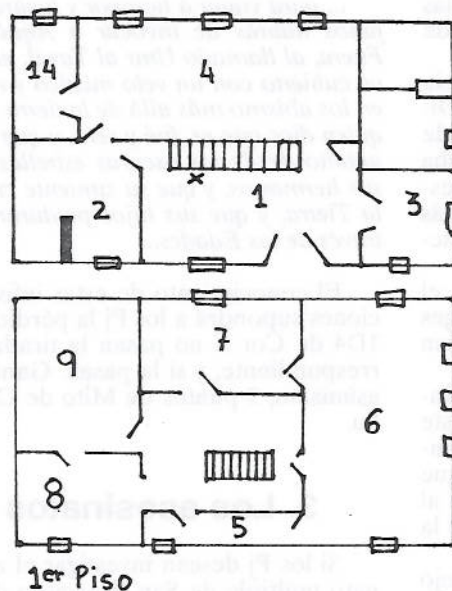
Si se le interroga sobre el nombre de la Asociación, dirá que hace referencia a la Puertas cerrada del Conocimiento, y a las LLaves (el Estudio) que pueden abrirlas.

Una visita más discreta al local (por ejemplo de noche, cuando se cierra) puede aportar información más jugosa: en la Secretaría (3) una tirada de "Descubrir" permitirá a los Pj encontrarse con la documentación relativa a esas conferencias realizadas en las ciudades vecinas:

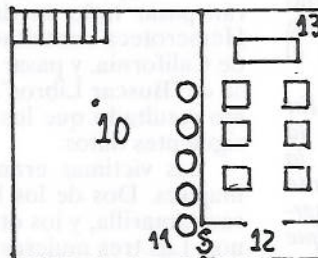
- * El 19 de Febrero, en Vallejo
 - * El 22 de Febrero, en Stockton
 - * El 28 de Febrero, en San Francisco
 - * El 4 de Marzo, en San José
 - * El 7 de Marzo, en San Mateo
- Una representación de la Asociación se desplazó a cada una de dichas ciudades. Estaba formada por:
- * John Irving Deaths
 - * Josef Pars
 - * P.P. Jar

La puerta y la llave

P. BAJA



1er Piso



SOTANO

- 1- HALL - SALON
- 2- BAR
- 3- SECRETARIA
- 4- SALA DE ACTOS
UTILIZADA PARA
OBRAS DE TEATRO,
REUNIONES, ETC
- 5- COCINA
- 6- SALON COMEDOR
PARA BANQUETES
- 7- BIBLIOTECA
- 8- SALA DE REUNIONES
PEQUEÑA
- 9- SALON
- 10- BODEGA
- 11- PUERTA SECRETA
- 12- VESTIDOR
- 13- TEMPLO
- (X) PUERTA A LA
BODEGA
- 14- WC

* Alan Xavier.

En la Biblioteca, entre libros de ocultismo de un interés relativo, pueden encontrarse, si se pasan sendas tiradas de "Buscar Libros" los libros de poemas El Pueblo del Monolito, de Justin Geoffrey, y Azathoth y otros, de Edward Derby, así como dos curiosos estudios sobre la magia: Magia auténtica,

de Theophilus Wenn, y La Rama Dorada, de J.G. Frazer.

En la bodega, donde los pillines de la Asociación guardan todavía una exquisita colección de bebidas alcohólicas (ipese a la Prohibición!) una tirada de "Descubrir" hará que los Pj encuentren la puerta secreta de (11) que conduce directamente a una pequeña habitación donde se encuentran tre

túnicas negras. Dicha habitación da a una especie de templo (13) con charcos coagulados de sangre en el suelo. Hay también mancha de sangre coagulada salpicando las paredes, las columnas, el altar. La sala apesta como si fuera un matadero. Para que un Pj tenga arrestos para pasar deberá tirar por Cor, perdiendo 1D4 si no pasa la tirada.

En el templo hay seis columnas, en las que están tallados seres horribles. Si alguien manifiesta la insana curiosidad de examinarlos con detalle, deberá tirar por Idea. De pasar la tirada deberá tirar por Cor (1/1D4), ganando en contrapartida 2 puntos de Mito de Cthulhu, ya que representan con todo detalle diversas criaturas de los Mitos.

En un altar de piedra negra, situado en el fondo de la sala, se encuentra un extraño idolo de piedra, de unos 50 cm. de altura. Representa a un ser de aspecto humano, desnudo, sin sexo, el cual en lugar de cabeza tiene una masa informe de esferas. Lleva algo en la mano, como si fuera un velo.

Con una tirada de "Descubrir", los Pj podrán encontrar grabado en el suelo del templo el Signo de su tatuaje.

En un momento determinado (al cruzar una calle del pueblo, por ejemplo), un coche se cruzará por delante de los Pj. Aquel que pase una tirada de "Descubrir" reconocerá, al volante de un coche, a un viejo amigo: el "amable" teniente de la PM Alan Xavier. (ver módulo anterior).

Cualquiera reconocerá el coche como propiedad del secretario personal del señor J.I. Deaths. Ocupa este cargo desde que terminó la Gran Guerra.

Una visita a la Alcaldía, concretamente al Registro de la Propiedad, dará como resultado informaciones muy interesantes: Deaths es el propietario del periódico, del local de la Asociación de la Puerta y la LLave y de la mitad de las casas del pueblo, así como de extensos campos de cultivo y de una pequeña empresa minera, la J.K. Internacional.

Tanto el sheriff J.C. Warrior como el alcalde Crossbowmen, el periodista P.P. Jar, el presidente Josef Pars o el secretario Alan Xavier pondrán sobre aviso a Deaths en caso de que los Pj les hagan alguna pregunta indiscreta.

Deaths enviará entonces a Alan Xavier y a seis matones a que ataquen a los Pj, a ser posible en su hotel, por la noche. Tras el tiroteo, Deaths "sugerirá" al alcalde que ordene al Sheriff la detención de los Pj, acusados de agresión y asesinato a los habitantes de la ciudad. Acompañarán a Warrior un buen número de "voluntarios", (trabajadores de Deaths bien armados).

Si los Pj son detenidos, serán asesinados en la cárcel con la excusa de que "intentaban escapar".

Si los Pj consiguen capturar vivo a algún enemigo, sólo P.P. Jar, Josef Pars y Alan Xavier poseen información interesante. Los demás no saben nada de Mitos, sectas, magia, ni nada de los niños.

Los tres primeros, sin embargo, sí que saben que los niños han sido proyectados mágicamente a un destino desconocido, por motivos que sólo Deaths conoce. (Nota para el Guardián: por supuesto, no darán esta información por las buenas).

En caso de que Deaths sea alertado de la actuación de los Pj, colocará 3 hombres de vigilancia en su casa, y pedirá al Sheriff que haga vigilar el local de la Asociación.

5. La mansión de J.I. Deaths

La residencia de Deaths se encuentra situada en un lugar solitario, bastante alejada del pueblo. Es una hermosa mansión de estilo sureño, con una gran entrada porticada con seis columnas blancas. Deaths vive sólo, sin otra compañía que su secretario Xavier y Virginia Chadler, una muchacha que se ocupa de la casa.

Muchas de las dependencias de la casa están cerradas con llave, ya que no se usan. Además, desde su "ataque cardiaco", Deaths sale en contadas ocasiones de su habitación. Por supuesto, se negará a recibir a los Pj si estos intentan visitarle por las buenas.

En realidad, Deaths es un Mi-Go, ante lo cual tiene una serie de adminículos especiales en el primer piso: su habitación (14) carece de muebles, y está climatizada mediante un extraño aparato metálico, del tamaño de una caja de zapatos, para que la temperatura se mantenga dentro de la habitación por debajo de los 10 grados Celsius bajo cero. Otro aparato filtra el aire, eliminando la mayor parte del Oxígeno. Estas condiciones son las que el Mi-Go considera "cómodas" para su existencia. Si algún Pj realiza algún ejercicio violento (como luchar) en esta habitación, deberá tirar por Cons.x 3 para no desmayarse.

La habitación (15) ha sido habilitada como laboratorio y despensa del Mi-Go, ya que este no puede consumir alimentos terrestres. Esta llena de aparatos incomprensibles para los Pj, y de frascos con sustancias semi-líquidas y totalmente desconocidas. Nada, sin embargo, puede ser usado como arma.

El Mi-Go se disfraza de humano colocándose una máscara hecha con una perfección inhumana, y cubriendo su cuerpo con ropas amplias y una

manta tapándole las piernas. Se desplaza mediante una silla de ruedas con un pequeño motor eléctrico. Habla con susurros, ya que su garganta no está preparada para emitir sonidos humanos, y debe recurrir a un pequeño aparato que utiliza como sintetizador vocal. LLeva consigo en todo momento, además, un pequeño emisor de alarma, que en caso de ser activado atraerá en 1D20 de turnos a 1D6 de hermanos suyos.

El Mi-Go no se rendirá sin luchar. En caso de ser eliminado, aún tendrá fuerzas para decir (mientras su cuerpo se disuelve): "Ya no podreis detenernos ahora... el Nuevo Dios nacerá, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros".

La explicación de los hechos

Cuatro años más tarde del aparente fracaso del ritual que Streé realizó con los Pj y sus compañeros (ver número anterior) Nyarlathotep prepara un nuevo paso: ordena a un agente Mi-Go infiltrado en la sociedad humana que realice un ritual mágico, destinado a teletransportar a 15 niños (los hijos de los elegidos, nacidos durante estos últimos cuatro años) a un cierto lugar, donde ellos serán la materia base para realizar otro hechizo, al parecer de gran importancia para los Otros Dioses. El Mi-Go contacta con Alan Xavier, atrayéndolo hacia su bando, para mejor poder localizar los hogares de los ex-combatientes. No cuenta con que estos lleguen hasta él, sin embargo...

Epílogo, recompensas y preguntas sin respuesta...

Si los Pj consiguen desarticular la secta (dándole un billete de ida al otro barrio al pobre Mi-Go) ganarán 1D8 de Cor, y se lo tendrán bien ganado...

En el próximo número:

A los Pj sólo les queda una pista a seguir: buscar al profesor Georges Zamañorre, desaparecido en España, con la esperanza de que sus conocimientos sobre el Signo le permitan explicar a los Pj cuál es la ceremonia a la que van a someter a sus hijos, porque han sido ellos precisamente los elegidos, y lo más importante: dónde y cuándo se realizará.

La hora de la revelación, tercera parte de la Campaña, La Bestia no debe nacer.

Dramatis personae

Maurice Orelav (ver núm. anterior)

Fue 15 Con 14 Tam 11 Int 13 Des 12
 Apa 11 Pod 17 Edu 17 Cor 85%

P. Vida 12

Hab.: Buscar Libros 45%; Conducir Automóvil 60%; Hablar Francés 40%; Química 70%; Mecánica 75%; Arma blanca 50%; Elocuencia 65%

Notas: Emigrante polaco, compañero de armas de los Pj.

Francis (Keeper) Campos

Fue 12 Con 13 Tam 12 Int 13 Des 14
 Apa 12 Pod 12 Edu 19 Cor 60%

P. Vida 13

Hab: Buscar Libros 60%; Charlatanería 45%; Derecho 50%; Latín 40%; Psicología 65%; Descubrir 95% Arma corta 50%

Notas: Abogado, compañero de armas de los Pj.

Josef Pars

Fue 13 Con 12 tam 10 Int 12 Des 13
 Apa 12 Pod 13 Edu 15 Cor 0%

P. Vida 11

Hab: Buscar Libros 40%; Psicología 60%; Charlatanería 70%; Mitos de Cthulhu 30% rev. 22 35%

Hechizos: Consunción, Crear un Portal.

Notas: Presidente de la Asociación de "La Puerta y la LLave".

Hechicero a las órdenes de J.I. Deaths

P.P. Jar

Fue 12 Con 13 Tam 14 Int 13 Des 14
 Apa 15 Pod 11 Edu 15 Cor 0%

P. Vida 14

Hab: Charlatanería 70%; Psicología 40%; Ocultismo 75%; Mito de Cthulhu 30% Pistola 38 65%

Hechizos: Consunción, Crear un Portal.

Notas: Periodista inglés, redactor del periódico de San Mateo. Hechicero a las órdenes de J.I. Deaths.

Alan Xavier

Fue 12 Con 12 Tam 11 Int 12 Des 11
 Apa 12 Pod 11 Edu 10 Cor 1%

P. Vida 12

Hab: Conducir auto. 40%; Elocuencia 30%; Mitos de Cthulhu 5% Revolver 45 40%.

Notas: Ex teniente del ejército, secretario personal de J.I. Deaths.

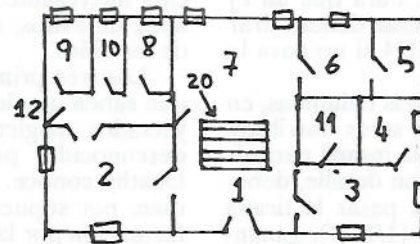
Virginia Chadler

Fue 9 Con 11 Tam 12 Int 14 Des 10
 Apa 16 Pod 9 Edu 10 Cor 0%

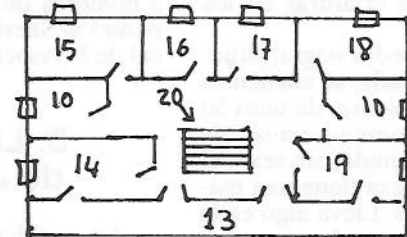
P. Vida 12

Mansión Deaths

PLANTA BAJA



1er Piso



- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1-HALL | 11-ROPERO |
| 2-BIBLIOTECA | 12-PUERTA TRASERA |
| 3-SALON | 13-TERRAZA |
| 4-DESPACHO | 14-HABITACION DEATHS |
| 5-ALACENA | 15-LABORATORIO |
| 6-COCINA | 16-HABITACION VACIA |
| 7-COMEDOR | 17- id |
| 8-HABITACION | 18- id |
| 9-HABITACION XAVIER | 19- id |
| 10-WC | 20-ESCALERA |

Hab: Competencias de base. Mitos de Cthulhu 15%

Notas. Mujer al servicio de J.I. Deaths.

J.C. Warrior

Fue 15 Con 14 Tam 14 Int 19 Des 14
 Apa 10 Pod 8 Edu 10 Cor 40%

P. Vida 14

Hab: Esquivar 40%; Saltar 40%; Esconderse 35%; Descubrir 60% Revolver 45 75%.

Notas: Sheriff de San Mateo.

Matones varios

Fue 14 Con 12 Tam 12 Int 5 Des 11
 Apa 10 Od 6 Edu 4 Cor 30%

P. Vida 12

Hab: Esquivar 40%; Saltar 35%; Escopeta cal.20 40%, Cuchillo 35%

Notas: Trabajadores temporeros o camorristas, reclutados por dinero para intimidar a los enemigos de Deaths.

No saben nada de Mitos de Cthulhu. Huirán en caso de que se enfrenten con un grupo decidido y eficaz.

J.I. Deaths (Mi-Go camuflado)

Fue 15 Con 14 Tam 11 Int 15 Des 16
 Pod 13

P. Vida 13

Armas Pinzas 45% (2D6)

Armadura: Todas las armas que pueden empalar le hacen el mínimo de daño.

Hechizos: Consunción, Creación de Portal, Invocar a Nyarlathotep, Invocar a Yog-Sothoth

Cor: 1D6, si no se pasa la tirada.

Notas: La misión de este Mi-Go es supervisar la extracción de ciertos minerales de mucho interés para su pueblo. Bajo la tapadera de J.K. Internacional hace que los humanos extraigan el mineral, que periódicamente entrega en un lugar secreto a sus hermanos de raza.

LÍDER



JUEGOS EN SOLITARIO

SEMIANUAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y NOVA TIPOLOGIA 100 PAGINAS

1

LÍDER



Diplomacia

SEMIANUAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y NOVA TIPOLOGIA 100 PAGINAS

2

LÍDER



3

SEMIANUAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y NOVA TIPOLOGIA 100 PAGINAS

LÍDER



LÍDER



アテナナオ

5

SEMIANUAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y NOVA TIPOLOGIA 100 PAGINAS

LÍDER

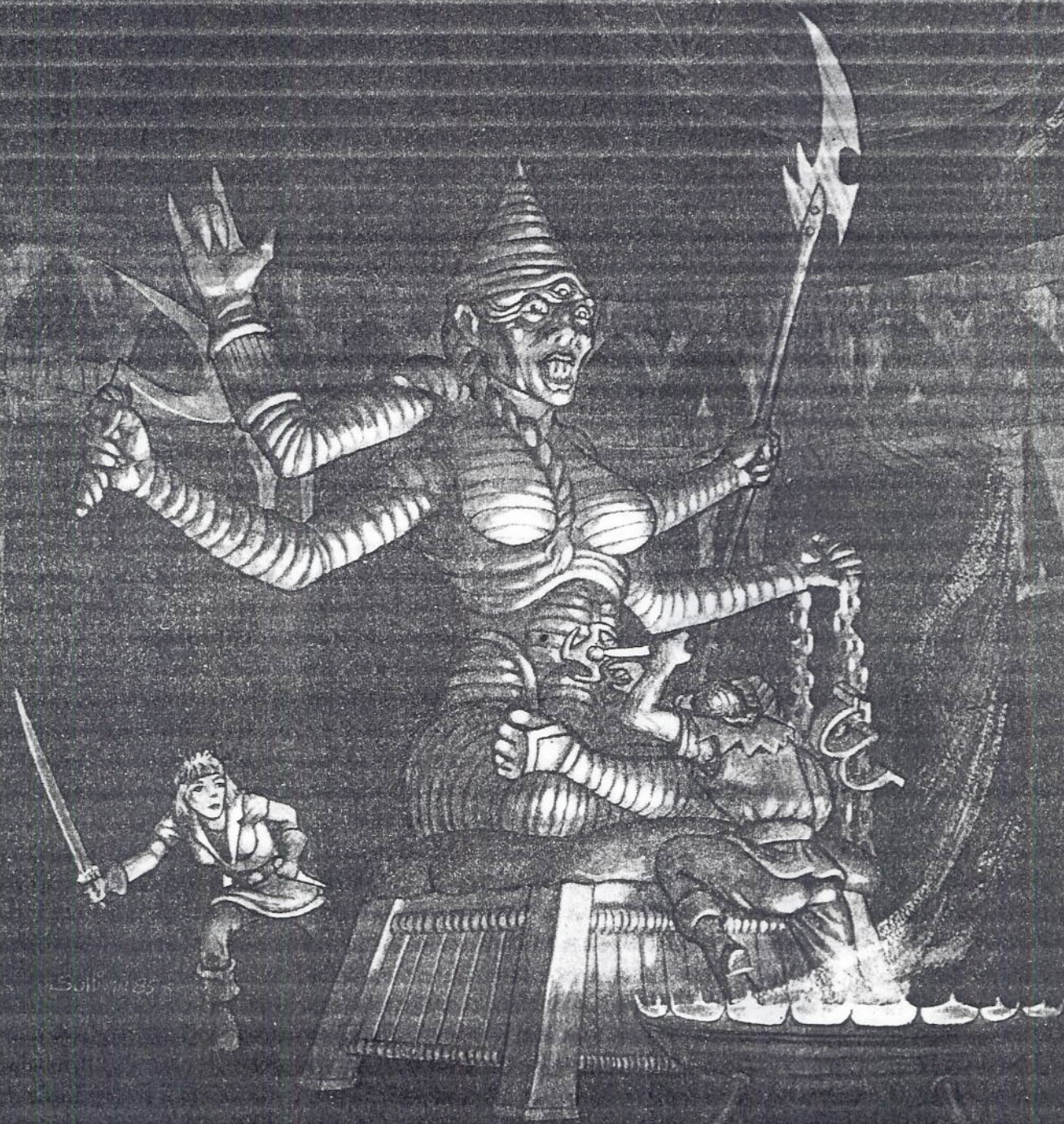


uneQuest

6

SEMIANUAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y NOVA TIPOLOGIA 100 PAGINAS

Dioses de Glorantha



60 Religiones para Rune Quest®

KERIMA

Por Agamenón y Pericles.
Playtesters: Ricardo Aler y
Luis Olarte.

Este módulo consta de dos partes diferenciadas. En la primera se da una detallada descripción del mundo de Kerima y en la segunda una aventura para este. Pensamos que así se logra que el Master tenga una base amplia para el desarrollo de la misma, incluyendo las acciones imprevistas de los jugadores. Para jugarla es necesario cierto esfuerzo creativo por parte del Master ya que no damos un rígido guion, sino muchos elementos que él deba ensamblar para crear su propia aventura. Kerima no es una única aventura, sino que debe haber una por cada Master, si es que es digno de dicho nombre. Puedan tus poderes superar sus peligros.

Introducción

Nuestra historia comienza cuando Anastasia, la poderosa hechicera, se presenta en la residencia de sus antiguos compañeros de aventuras para pedirles su ayuda. Por fin ha logrado poner a punto el hechizo en el que ha invertido tantos años de su vida, el Viaje Interplanar, y ahora desea utilizarlo. Sin embargo, dado que desconoce sus posibles efectos secundarios desea que le acompañen, como en los viejos tiempos.

La historia del hechizo es larga, fue inicialmente desarrollado por Aaron "El Rojo", el maestro de Anastasia, quien desapareció de su estudio en extrañas circunstancias mientras practicaba con el hechizo. Sus apuntes fueron recogidos por Anastasia, la cual ha seguido investigando hasta que por fin, tras varios sonados frac-

sos, ha logrado darle forma (o eso cree ella).

El conjuro es capaz de trasladar al mago y a sus acompañantes a otros planos de existencia paralelos al nuestro. En su primer intento Anastasia quiere ir a otro plano en el que la famosa biblioteca de Alejandría no haya sido destruida. Desgraciadamente, aunque el conjuro realiza el cambio de plano, ella aún no tiene dominio sobre el destino, por ello en vez de llegar a esa Tierra Alterna aparecerán en el mundo de Kerima.

Descripción de Kerima

Kerima es una enorme ciudad, aparentemente indefinida ya que se extiende hasta donde alcanza la vista. En ella existen los tipos conocidos de raza humana, si bien existen pocos tipos puros ya que no hay prejuicios contra el mestizaje. Todos los edificios y construcciones presentan un estilo común, con largas avenidas, grandes monumentos y uso de la retícula ortogonal. Esto demuestra que una vez fue una próspera y poderosa ciudad, pero ahora es un lugar caótico, sin ley y con graves problemas de abastecimiento. El único punto donde se mantiene un orden es alrededor de una enorme ciudadela donde viven los autodenominados Guardianes.

Historia de Kerima

Los Guardianes son la antigua nobleza de Kerima. Esta siempre había mostrado una predilección por las artes arcanas y todos sus miembros eran competentes hechiceros, que lograron engrandecer Kerima y convertirla en cabeza del mayor imperio conocido, dominando cientos de mundos. Sin embargo, tras cincuenta siglos de gloria y esplendor, los nobles se fueron despreocupando del Imperio, concentrándose en sus estudios nigrománti-

cos. Llego un momento, hace casi 3000 años, en que decidieron que el mundo exterior no merecía su atención y se recluyeron en una ciudadela construida ex profeso. En consecuencia, el Imperio, ya muy debilitado por la despreocupación de sus líderes, fue disgregándose lentamente hasta desaparecer.

Los habitantes de Kerima fueron sufriendo una lenta involución, cayendo desde los mas altos niveles de la cultura y refinación hasta perder toda su tecnología y conocimientos. Este fue un proceso muy lento, complicado por la pérdida de los suministros exteriores, y en el que los ciudadanos olvidaron su pasado de gloria, quedando solo recuerdos de ésta en sus leyendas.

La ciudadela

Tiene una forma aproximadamente heptagonal, con grandes torres en los vértices y en las mitades de sus lados. La longitud de estos es de unos 1500 metros. La altura de las murallas es de 30 metros, los cimientos se hunden hasta 10 metros y el espesor disminuye ligeramente con la altura, de forma que en su base tiene 15 metros y en la coronación 12 metros. La parte superior de la muralla está almenada y forma un amplio camino de ronda, las torres estan al nivel de este paseo.

Existe una única puerta, poderosa e impenetrable. Está situada mirando al Mediodía y es flanqueada por dos torres. Tras ella existe un gran patio amurallado, cuya única salida es protegida por un portón idéntico al anterior. Esta plaza, conocida como el Mercado, es la única zona de la ciudadela ocasionalmente visitada por los habitantes del exterior.

El interior esta formado por grandes mansiones de formas variadas rodeadas de jardines y parques. No estan rodeadas por cercas, de forma que se puede ir de una a otra por caminos

de gravilla sin sufrir ninguna interrupción. En los parques existen numerosos cenadores, columnatas, bancos, fuentes y estatuas, además de variados tipos de árboles y flores. Aparte de las casas, existen edificios de uso común, como termas, almacenes y mercados. Para el paso de carretas hay unos caminos más anchos. Salvo estos animales de tiro, los de compañía y pequeños pájaros no hay más animales en la ciudadela. Destacan por su gran tamaño el Palacio, donde también está la Asamblea, y la Biblioteca, que es el único edificio cercado.

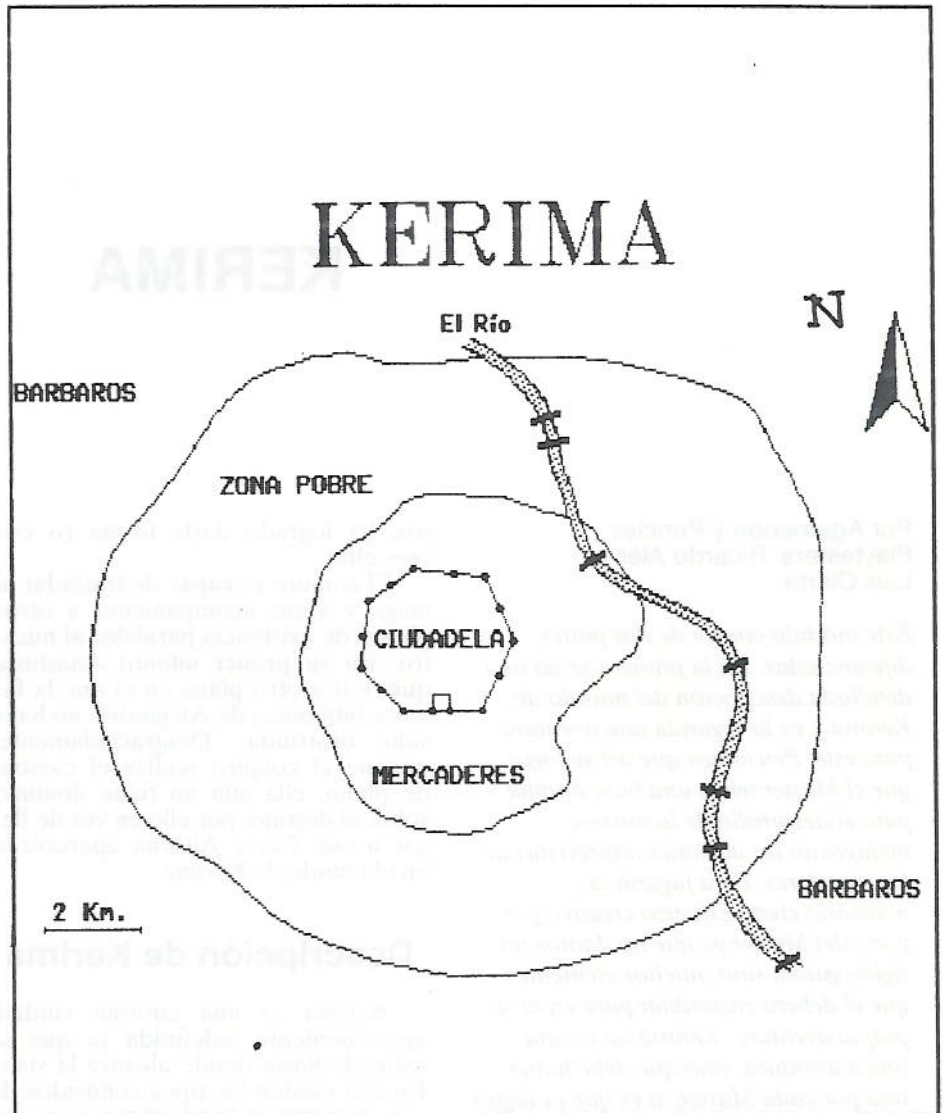
Organización y funcionamiento

El número de Guardianes existentes es aproximadamente 500, contando niños y adultos. Entre ellos no hay ningún tipo de jerarquía, considerándose todos iguales. Existe un Consejo de Gobierno, formado por veinte miembros y el presidente, cuya función es ocuparse del buen funcionamiento de la comunidad. Solo manejan los asuntos rutinarios, ya que siempre que se presenta un asunto extraordinario se convoca a una Asamblea a todos los Guardianes y se decide de forma democrática. El presidente del Consejo es el Emperador de Kerima, este es un cargo hereditario cuyo único privilegio es presidir el Consejo.

Los Guardianes tienen libertad de hacer lo que les plazca, pero deben realizar dos servicios por la comunidad: cada cuatro años, aproximadamente, deben formar parte del consejo por dos meses y cada cinco años deben ir por seis meses a dirigir una colonia (ver punto siguiente). Estos servicios son vitales para la supervivencia de Kerima por lo que nadie los discute. Aparte de esto los Guardianes dedican su tiempo fundamentalmente a estudios mágicos, pero también a discusiones filosóficas, realizaciones artísticas, investigaciones tecnológicas e inmensos banquetes-fiestas...

Conscientes del peligro que supone formar un núcleo cerrado, los Guardianes crearon pronto un mecanismo de entrada de hombres y mujeres dotados física e intelectualmente que aportarán vigor y salud a su sangre. Las formas de hacerlo son diversas y nada sencillas, entre ellas están competiciones entre guerreros seleccionados, infiltrados que escogen a las personas dotadas para las Artes o competiciones de valor y destreza.

Los escasos seleccionados entran en la ciudad, donde reciben la denominación de Vigilantes y pasan a cumplir funciones de soldados, con armas de metal, o sirvientes. Los Vigilantes pueden casarse o unirse entre



ellos, siendo sus hijos Vigilantes también. Aquellos de entre ellos que más sobresalgan en cualquier aspecto, pero especialmente intelectual, pueden llegar a tener un hijo con un Guardián, deber al que no pueden negarse. El niño será un Guardián y el padre o madre Vigilante pasará a trabajar en la casa para poder cuidar a su hijo. En raras ocasiones, cuando existe un Vigilante muy dotado para la hechicería este puede alcanzar el rango de Guardián, sin embargo se tiende a darle privilegios parciales antes que a dar este paso. En la actualidad existen unos 5500 Vigilantes, de los que 700 están en las colonias.

No existe ningún tipo de moneda en la ciudadela. Todo lo que necesitan normalmente lo obtienen de los mercados, que el Consejo se encarga de mantener abastecidos. En el caso de que necesiten algo especial se lo comunican a un miembro del Consejo, que tratará de obtenerlo del exterior o de las colonias, también pueden comprarlo mediante un Vigilante en la plaza del Mercado.

Abastecimiento y relaciones con el exterior

Los nobles se percataron pronto de que no eran autosuficientes y que necesitaban herramientas, ropa, comida, etc. Inicialmente tomaban lo que deseaban extramuros, sin embargo, con la degradación del exterior se vieron en peligro y decidieron intervenir. Para ello trajeron cerca de la murallas a todos los artesanos que pudieran ser útiles y crearon un cuerpo de alguaciles que se ocuparán de mantener el orden en la zona.

Para asegurar el abastecimiento establecieron 8 colonias en una serie de mundos especialmente productivos y poco peligrosos, para ello usaron una poderosa versión del Viaje Interplanar que ya les había permitido crear antes su imperio. De estas colonias consiguen los minerales, comida y materiales que necesitan para mantenerse. Después de tomar lo que necesitan, cambian con los mercaderes del

exterior las materias primas y comida por los productos elaborados que estos producen. Para evitar cualquier intento de rebelión no se les da ningún tipo de metal duro (hierro, cobre, estaño, etc). Las colonias son dirigidas por Guardianes, ayudados por Vigilantes, que se turnan en esta misión. La mano de obra la consiguen de los habitantes del planeta. La forma de obtener su ayuda es variada: basándose en su superior fuerza (2), a cambio de ayuda y conocimientos (1), o apoyándose en el poder ya establecido al que compran y dominan con su tecnología y magia (5).

Los Guardianes consideran Kerima casi como una novena colonia, si bien especial ya que viven en ella. Después de tanto tiempo ya no sienten ningún tipo de lazo afectivo con sus habitantes. Se preocupan de que estén bien alimentados y protegidos para que la producción no disminuya y que no haya rebeliones, pero no se plantean la posibilidad de salir y sacarles de la miseria en que viven. Los únicos que les interesan son aquellos dotados para la hechicería.

Hechicería

Los padres de los Guardianes suelen ser maestros hechiceros y cuando no lo son, por ser hijos de Vigilante, estos son siempre personas que destacan por sus capacidades intelectuales. Esta poderosa ascendencia ha hecho que la raza de los Guardianes, aunque humana, este especialmente dotada para la hechicería, con elevada INT y PER. Los Guardianes alcanzan el rango de maestro hechicero hacia los cuarenta años, e incluso algunos antes. Sus maestros suelen ser sus padres, pero no es raro que tengan a otro Mago mas poderoso por mentor. La orientación que toman es variable, pero todos ellos se consideran una comunidad y es habitual la colaboración entre hechiceros del mismo signo y el respeto entre los opuestos. La maestría en las artes suele aumentar con la edad, lo que unido a su larga expectativa de vida les hace ser de los mas poderosos existentes. En particular, Maino Seamers, reputado Primer Mago de Kerima, no ha sido batido en ninguna competición de magia en los dos últimos siglos.

La ciudadela posee la mayor biblioteca conocida de libros de magia. Fue iniciada con todos los libros que trajeron cuando se recluyeron y ha sido aumentada lentamente mediante los resultados de las investigaciones de los guardianes, es extraño no compartir los resultados de estas. En la biblioteca existen libros sobre hechizos, propiedades de elementos naturales y sobrenaturales, diarios de viajes y lu-

gares interesantes, formas de construir artefactos, etc tambien se pueden encontrar diversos y poderosos objetos mágicos. El acceso a la biblioteca esta restringida a los Guardianes y se halla mágicamente protegida. En ella se pueden encontrar todos los hechizos descritos en los libros de RQ y varios no descritos, como el Viaje Interplanar y Detención del Tiempo que son el origen del poder y larga vida de los Guardianes. Las protecciones que existen hacen imposible el asalto de la biblioteca por aventureros normales.

El mundo de Kerima no es idéntico al nuestro, lo que hace que los hechizos aprendidos en la Tierra tengan una elevada posibilidad de no funcionar correctamente en Kerima, y viceversa. La forma de evitarlo es probar varias veces hasta lograr manejar correctamente las fuerzas de Kerima. El uso de magia en las cercanías de la ciudadela no pasa desapercibido a los Guardianes, y si ésta es alienígena atraerá toda su atención, lo que no tiene porque ser agradable.

Exterior de la Ciudadela

De forma esquemática se puede decir que la pobreza aumenta con la distancia a la ciudadela. En la parte mas próxima estan situados los mercaderes que abastecen a la ciudad, son protegidos por el cuerpo de policía y no tienen problemas de comida. Alrededor están situados los pobres, que carecen de oficio y que se mantienen sirviendo a los mercaderes, en es-

ta zona hay escasez de comida. Mas lejos ya son totalmente bárbaros, su forma de supervivencia no es conocida pero se sabe que son antropófagos. Se desconoce que existe mas alla, pero es posible que existan otros lugares donde se haya conservado la civilización. El estado de conservación de la edificación tambien disminuye con la distancia.

Otro grave problema son las enfermedades ya que es un clima muy caluroso y lluvioso y, aunque los nativos estan adaptados, no es asi los aventureros que sufriran por ello. Existe un río que atraviesa la ciudad, conocido como El Río, en el que viven varias especies de peces comestibles gracias a los que subsisten los pescadores. Es una profesión dura y peligrosa ya que en El Río viven Plesiosaurios que subsisten gracias a los pescadores. Aparte de ellos no hay mas grandes animales, ya que han sido devorados. Salvo en la zona de los mercaderes donde alguno puede permitirse el lujo de mantener alguna mascota, el resto de animales son perros salvajes, que se presentan en jaurias que atacan para comer; grandes cucarachas negras, muy indigestas; y ratas grises, cuyo sabor es repugnante aunque no portan enfermedades.

En el exterior no existen metales, por lo que todas las herramientas son de madera. Como armas solo se ven palos, garrotes, lanzas y jabalinas, el arco no es conocido, y como elementos de corte se usa madera tratada con fuego. La piedra de Kerima no es facil de trabajar por lo que las escasas herramientas de piedra, en particular

Tabla 1

1D100	Tiempo Atmosférico
-9-05	Llovizna: continua todo el día (-10)
06-10	Bajada de temperatura: -10°C (-10)
1-13	Vendaval: fuertes vientos todo el día (-5)
14-27	Nublado, viento racheado (0)
28-62	Nublado, lluvia por la tarde 1d4 h. (0)
63-72	Despejado, brisa (0)
73-75	Totalmente despejado, sin viento, + 5°C (5)
76-83	Ola de calor: + 10°C (15)
84-95	Tormenta: 1d6 h. lluvia (5)
96-109	Tormenta repentina: 1d2 h. lluvia intensa (5)
110-115	Ciclón: lluvias y vientos devastadores (15)

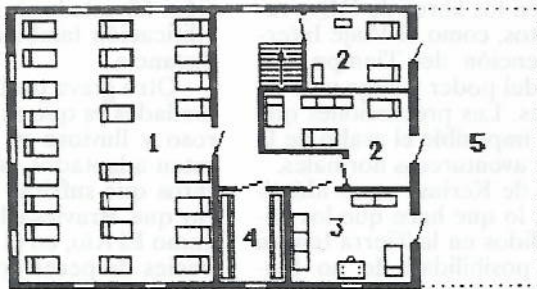
La temperatura media diurna es de 25°C

Esta tabla es de uso opcional. Para utilizarla se lanza 1d100 y se le suma el modificador correspondiente al tiempo del día anterior, entre paréntesis, el número resultante da directamente el tiempo. Se puede manejar de dos formas:

- i- Tirar cada día para conocer el tiempo correspondiente a ese día.
- ii- El primer día tirar dos veces para saber también el tiempo del día siguiente y los restantes días tirar solo una vez para conocer el tiempo del día siguiente. De esta forma se puede hacer una transición lógica entre los tiempos de dos días consecutivos.

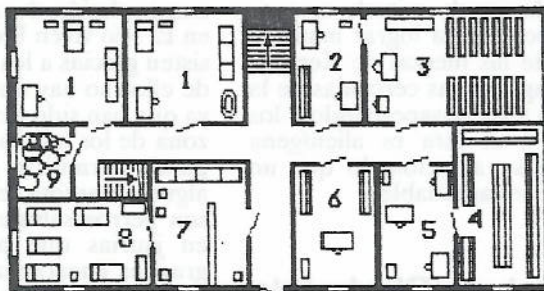
Casa de Guardia

10 m.



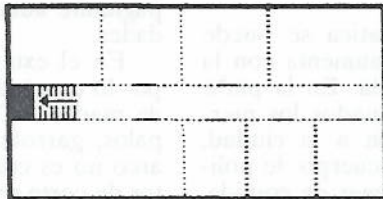
PRIMER PISO

- 1- Literas policias
- 2- Dormitorio sargentos
- 3- Dormitorio teniente
- 4- Armeria
- 5- Terraza



PLANTA BAJA

- 1- Dormitorio juez
- 2- Despacho jueces
- 3- Sala juzgado
- 4- Archivo
- 5- Despacho archiveros
- 6- Despacho teniente
- 7- Sala guardia
- 8- Dormitorio guardia
- 9- Almacen



SOTANO

Celdas de varios tamaños

hachas, son muy apreciadas. La forma de intercambio habitual es el trueque.

Descripción de los habitantes

En la zona de los Mercaderes viven unas 60000 personas, incluidos sirvientes, familiares y policía. Los artesanos están organizados en rígidos gremios, con una jerarquía de maestro, oficial y aprendiz. Para entrar en un gremio uno de los padres debe pertenecer a él o se debe ser presentado por tres miembros y aceptado por la mayoría de los maestros. Aunque es posible, es muy extraño que el padre y la madre sean de gremios distintos, estando formada la familia típica por tres miembros de un mismo gremio, dos familiares no gremiados y uno o dos sirvientes.

Existen gremios para casi todas las artes, siendo los más poderosos los de curtidores, joyeros y carpinteros, pero puede haber artesanos que carezcan de él por ser un oficio minoritario, co-

mo escultor. Si existe el gremio es necesario pertenecer a él. Los que osan enfrentarse son primero avisados y después asesinados. Al pertenecer al gremio se logra acceso a los conocimientos del oficio, que son celosamente guardados, protección contra extraños y el uso de la casa gremial. La cuota a pagar es el 10% de los ingresos netos. Los productos se venden en los talleres o en bazares, aunque lo mejor de la producción se reserva para los Guardianes y se vende por las mañanas en el Mercado.

El cuerpo de policía está formado por 3000 personas, que generalmente provienen de la zona pobre, repartidos por Casas de Guardia. Estas Casas sirven como cuartel, juzgado y cárcel y en ellas suelen vivir 1 teniente, 2 jueces, 5 sargentos y 40 policías. Existe un Cuartel General donde viven 500 policías y 5 Vigilantes guerreros que dirigen a la Policía y que responden ante un Guardian del Consejo. El equipo habitual es armadura ligera de cuero, lanza y garrote. La función de la policía es proteger a los mercaderes, fuera de esto pueden hacer lo que

quieran. No existe una ley escrita, por lo que los jueces son muy poderosos y los sobornos son posibles. Para entrar en el cuerpo el aspirante debe demostrar su habilidad con las armas y su lealtad ante un Vigilante, aunque generalmente es el teniente quien se encarga de esto. Es un puesto peligroso ya que las peleas contra los ladrones del barrio pobre son habituales, con ello es muy solicitado porque la manutención está asegurada.

Los habitantes de la zona pobre viven como pueden: sirviendo a los Mercaderes, haciendo los trabajos que ellos no desean hacer, basureros, limpieza, policía, etc; como pequeños artesanos, alfareros, albañiles; o como cazadores de pequeños animales y pescadores en El Río. A pesar de esto no hay comida para todos por lo que existen numerosos delincuentes, especialmente ladrones que actúan en las dos zonas, pero también asesinos, matones y proxenetas. Se trata de una zona dura y peligrosa, donde nadie regala nada porque no tienen nada para dar.

Mas lejos esta la zona bárbara, sitio poco conocido, ya que la gente que va no suele volver. Se sabe que son muy combativos y antropófagos, si bien esta no es su dieta habitual y solo recurren a ella en caso de necesidad. Afortunadamente no muestran excesivo interés en conquistar la zona exterior, ya que con su mayor número y preparación no deberían tener excesivos problemas.

Tipos de magia

La hechiceria es inexistente ya que las personas muy dotadas son llevadas a la ciudadela y no hay maestros para enseñarles. La magia espiritual es practicada por los barbaros y la divina por los pobres y mercaderes.

Los habitantes del exterior de la ciudadela tienen una visión trágica del mundo. Se nace para sufrir, la vida es lucha y muy pocas alegrías, su aspiración es vivir con poco dolor y pasar a otro mundo mas feliz. Su deidad principal es Karameo, Dios del Sol, que les proporcionara una nueva y dichosa vida. Tambien adoran a Xaigu, Dios de las Tormentas, y a Sereina, Diosa de la Noche, para aplacarlos y que les eviten sufrimientos. Los Mercaderes adoran a Gronen y los ladrones a Parseiom, que corresponden con el Dios Embaucador en dos de sus aspectos. En Kerima cada uno de estos dioses posee un templo menor, varios altares y numerosos santuarios, excepto Karameo que tiene dos templos menores. La razon para tan escasos templos es que los Guardianes quieren restringir el acceso de los habitantes del exterior a esta poderosa magia.

Para los bárbaros la vida es muy dura pero tiene sus compensaciones y merece la pena vivirla. Esta distinta vision del mundo se debe a que estan alejados de la influencia de la ciudadela. En general se les puede considerar como una tribu bárbara normal en un habitat bastante extraño, la magia que utilizan es únicamente espiritual. Sus Shamáns son los responsables de la no invasión de la zona de la ciudadela, por una razon solo conocida por ellos que aprenden durante el ritual de iniciación y que tiene que ver con un antiguo y desastroso intento.

Mitos y leyendas

Cuentan las leyendas que inicialmente Kerima era el Paraiso. Todo el mundo era feliz y Karameo se preocupaba de que sus necesidades fueran cubiertas. Los edificios estaban siempre limpios y resplandecientes, y en

ellos se celebraban continuas fiestas. La gente cumplia sus deberes con Karameo, adorándole, manteniendo sus templos perfumados y relucientes, y celebrando los días sagrados de la religión.

Sin embargo, los habitantes de Kerima fueron descuidando lentamente sus obligaciones con Karameo, pensando que estaba obligado a servirles y no que lo hacia por su gran bondad. Esto enfadó a Karameo, que decidió castigarlos. Construyo una inexpugnable ciudadela donde metió a los que le habian permanecido fieles y a los demas les dejó en el exterior, dejándoles a merced del dolor, la enfermedad y la muerte. Los infieles se vieron obligados a trabajar para comer y a pelear contra los bárbaros paganos que vinieron de muy lejos, sabiendo que habian perdido la protección de Karameo.

Pero Karameo, en su infinita bondad, decidió darles otra oportunidad. Le habian olvidado y, por tanto, en esta vida deberán sufrir y pagar su error, pero aquellos que soporten este castigo y cumplan sus deberes religiosos verán sus pecados perdonados y resucitarán en un nuevo Paraiso. Los que no sean perdonados al morir desaparecerán para siempre. Los Guardianes son aquellos que no olvidaron a Karameo y, por tanto, son superiores y perfectos y al morir se unen a El. La Ciudadela es lo mas próximo al Paraiso que existe en Kerima, por ello de ella sacan la comida que necesitan los creyentes. Aquellos que tengan un don especial seran seleccionados por los Guardianes para servirles, ser un Vigilante es la mayor distinción que se puede alcanzar en vida.

La historia anterior es la difundida por los sacerdotes de Karameo y, por tanto, la mas extendida. En general casi todo el mundo coincide en que en sustancia es cierta, pero solo es creida al pie de la letra por los piadosos. A los Guardianes les parece bien ser respetados, pero no quieren ser divinizados, por lo que no permiten que el culto crezca excesivamente.

Hay otras dos leyendas menos difundidas. La primera dice que ellos, la gente del exterior, son los enviados por Karameo para matar a los infieles y que, como no lograron asaltar la ciudadela, les ha retirado su favor. Para volver a ser sus preferidos es necesario asaltar la ciudadela y matar a todos los Guardianes. La segunda dice que los Guardianes traicionaron a Kerima, encerrándose y llevándose consigo los secretos de la felicidad y la vida eterna. Esperan que algun dia venga un libertador de la Ciudad del Sol, mas allá de los barbaros, y que con su maza mágica derribará las puertas de la ciudadela, ejecutará a los traidores Guardianes y les devolverá el Paraiso.

Perdidos en Kerima

Anastasia ha decidido pedir la ayuda de sus antiguos compañeros porque el conjuro aún tiene para ella demasiadas facetas desconocidas, y sabe que es posible que surjan complicaciones que ella no pueda resolver. Su intención es alcanzar un Plano Alternativo en el que la biblioteca de Alejandría no haya sido destruida. Sin embargo, si los PJ se resisten a acompañarla en este viaje, no dudará en engañarles sobre el control que tiene sobre el conjuro y sobre el destino (que tal un mundo donde el oro es tan abundante que la mayoría de los campos están repletos de pepitas que los indígenas no se dignan a recoger).

Tras convencer a los personajes de que la acompañen en su viaje Anastasia los llevará a su casa, donde tendrán que esperar mientras ella realiza los rituales necesarios. Ella ya se ha abastecido de lo necesario, aunque si los PJ quieren algo especial que se pueda conseguir rápidamente mandará a su aprendiz Nicolás a por ello.

Al cabo de unas horas, después de terminar el ritual, les llamará. El conjuro se realizará en una sala subterránea en la que se encuentra inscrito un gran pentagrama. Un candelabro provee la única iluminación. Les hará sentarse en el centro de la estancia y estrecharse las manos formando un círculo. Nicolás se encontrará junto a Anastasia. Tras pronunciar unas frases arcanas, el mundo se desvanecerá...

El conjuro será un fracaso. No sólo no aparecerán en el plano deseado, sino que tendrá unos desagradables efectos secundarios. Los personajes aparecerán en el puesto de hombres que, por una característica del mundo de Kerima, tenían una profesión o estatus opuesto. Así un noble aparecerá como un mendigo, o este como un Guardián. Los pares son idénticos en aspecto físico y con el mismo nombre, si bien no comparten ni mentalidad, ni memorias ni habilidades. Cada personaje aparecerá en el lugar y posición en el que su par se encontrará en el momento de realizarse el conjuro, y con sus posesiones (y ninguna de las propias). El mayor problema de todo esto, y comienzo de la aventura, es que estarán desperdigados en una enorme ciudad desconocida, Kerima. Otra consecuencia es que a su vez sus pares han pasado a ocupar sus posiciones, con lo que a la vuelta podrían encontrarse con algunos pequeños problemas...

Cambios de Anastasia y Nicolás

Anastasia ha ocupado el lugar de una Maestra Curtidora que vive sola, ya que es viuda y sin hijos. Tras una investigación ha logrado deducir que es lo que ha fallado y ha decidido que es mejor esperar que los personajes la encuentren antes que salirles a buscar, ya que se podría perder, y de mientras aprovecha para investigar Kerima. Se ha dado cuenta de que existen problemas con su magia ya que no puede contactar con su aprendiz. La posibilidad de restablecer el vínculo es de 5% acumulativo a partir del tercer día.

Su tienda está en el barrio de los Mercaderes y ella vive en el piso superior. Dado que su par era poco importante solo tenía tres aprendices, a los que ella ha dado vacaciones porque estaba agotada y quería reposar. No tiene problemas para sustentarse debido a que existía una notable cantidad de pieles ya curtidas por su par, así que su único trabajo es acercarse todas las mañanas al Mercado de la ciudadela y atender la tienda.

Nicolás, el aprendiz de Anastasia, aparecera en el puesto de un Vigilante al servicio de Maino Seamers. Es un muchacho inteligente pero muy nervioso y falto de confianza, esto hara que al encontrarse en esa situación no sepa reaccionar y tenga miedo. La posibilidad de que cometa algun error

Tabla 2
Cambio de profesiones

Guerrero	Sanador	Marinero	Artista
Cazador	Artesano	Ladrón	Policía
Granjero	Esclavista	Pastor	Escriba
Sacerdote	PescadorS	haman	Tahúr
Hechicero	Mercader	Mercader	Santón
Noble	Mendigo	Mendigo	Guardián

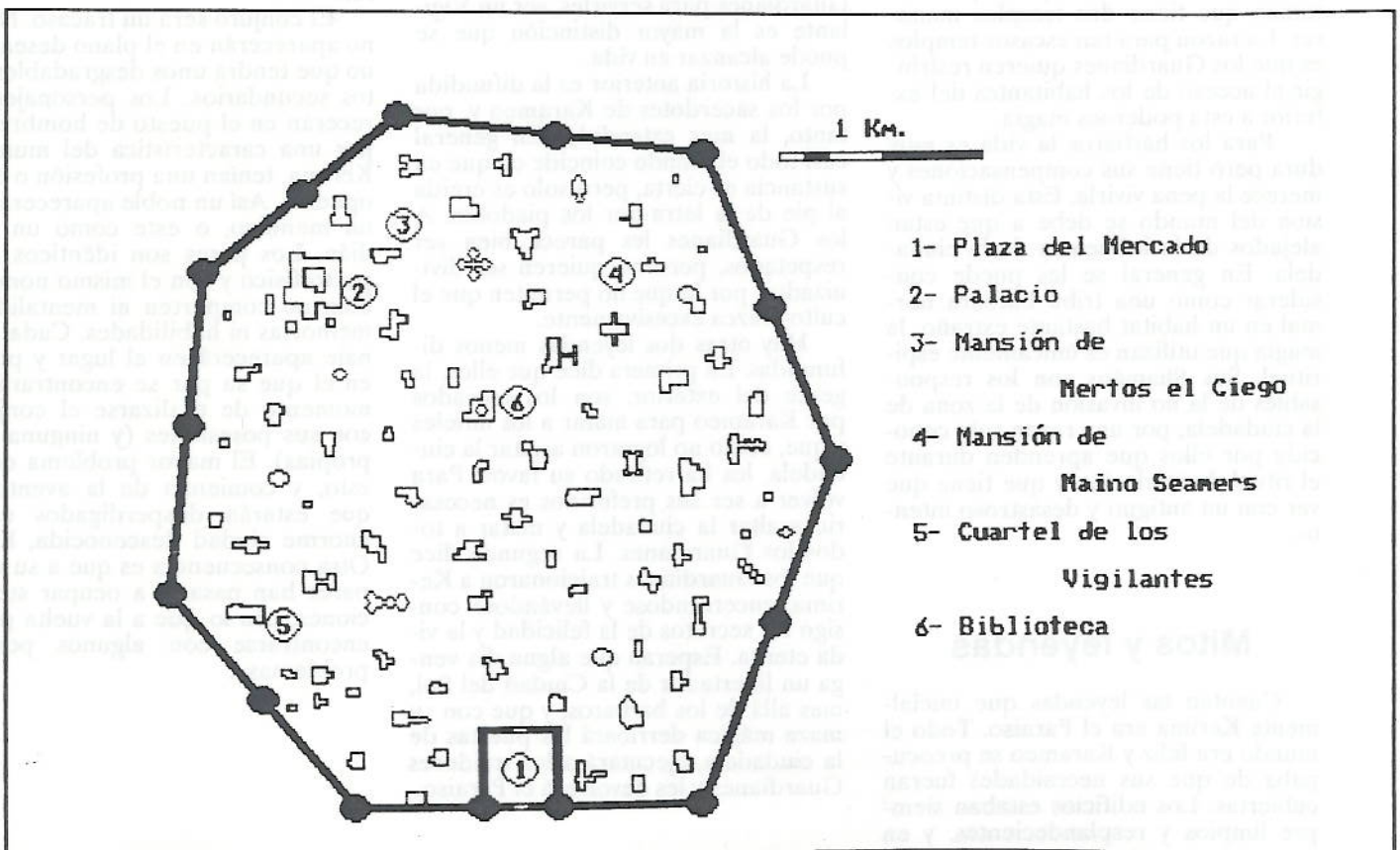
que le descubra y sea conducido ante los Guardianes es del 15% con un 5% acumulativo cada día. Los errores pueden ser no reconocer a sus padres o amigos, lanzar algun hechizo, intentar escapar o no mostrar respeto a algún Guardián. Si Anastasia logra restablecer el vinculo e intenta llamarle, duplicar las posibilidades de ser descubierto y lanzar un dado en ese momento, si no es descubierto las posibilidades se volverán a su valor inicial, la mitad.

Si Nicolás es descubierto los Guardianes se pondran en Alerta e intentaran que diga su procedencia, como ha llegado, compañeros, etc. La posibilidad de que lo logren es del 20% acumulativo a partir del segundo día. Cuando hable dirá todo lo que sabe y comenzará la Búsqueda. El objetivo de los PJ sera, una vez reunidos, sacarle de la ciudadela para que Anastasia vuelva a llevarles a la Tie-

rra. Si Nicolás no es descubierto el objetivo es el mismo, pero todo será mas sencillo.

Cambio de los jugadores

Lo primero que debe hacer el Master es ver en que se van a cambiar los PJ, para ello se incluye una tabla de cambios orientativa. Si el grupo es grande (3 ó mas) se puede hacer que los personajes que tengan un estatus o profesión parecida salgan juntos, para que la unión de todos ellos sea más rápida, si bien no debe haber ningun PJ que pase a Guardian o Vigilante. Es recomendable que uno de los PJ tenga casa propia que pueda servir de base, puede ser un mercader o un ladrón, y darles un hacha de piedra (hacha de



mano), cuya existencia desconocerán por no tener los recuerdos de su par.

Los sanadores de Kerima suelen pasar bastante tiempo en el Río, de donde sacan todos los ingredientes que utilizan: barro para hacer emplastos y sanguijuelas. Se distinguen porque solo llevan un sucio taparrabos y un gran cubo con su "medicina".

Los únicos cazadores son los de ratas del barrio pobre. Llevan un pesado bastón y una bolsa con sus últimas adquisiciones.

Los esclavistas son grupos de bárbaros suelen hacer incursiones en el barrio pobre. Los esclavos son apreciados para hacer las tareas más indignas, y como comida en tiempo de escasez.

Tablas de encuentros

Deben usarse cada vez que un grupo de PJs pasen tres horas o más en la calle. Para ello se debe determinar la zona y si es día o de noche, despues se lanza 1D100 y si el resultado está comprendido entre los valores correspondientes habrá encuentro. Este se halla lanzando de nuevo 1D100. No damos los PNJ necesarios para que el Master los cree conformes al potencial de su grupo.

Solo en Kerima

desperdigados por una ciudad extraña y sin sus posesiones, el primer objetivo de los jugadores debe ser reunirse. Para ello el Master debe comenzar por uno de los personajes y jugar con él hasta que se vaya encontrando con los demás. Se recomienda empezar con alguno del barrio pobre, un noble o un guerrero que haya pasado a mendigo o sanador. Se debe resaltar la pobreza de la zona y difícil supervivencia, con imagenes de gente comiendo cucarachas, dando saltos de alegría al cazar una hermosa rata o un raquíptico pescador siendo devorado en el Río. No hay que ser piadoso con los PJ, deberán ingeniárselas para lograr la comida, podrán intentar robar, cazar bichos, hacer uso de lo que lleven encima o buscar ayuda de alguien que conociera a sus pares. Existen numerosos pozos por Kerima, pero si no comen deberá aplicárseles estrictamente las reglas de RQ.

En la zona pobre, serán atacados para robarles sus posesiones y lo que hayan cazado, pueden ser raptados para trata de blancas o blancos y sus conocidos les daran la espalda si actuan de forma extraña. La zona de mercaderes es segura, pero los policas vigilan a los ociosos y desharrapados, por lo que para cualquier no

mercader las posibilidades de acabar en la carcel son elevadas. Un intento de robo fallido atraera en un 90% a 1D6 + 1 policas y en un 5% se formara un tumulto popular que acabara en linchamiento si el ladrón es atrapado. Si se dirige a la zona de los bárbaros y es capturado sera llevado a algun edificio y esclavizado. En tiempo de escasez será usado como despensa, cortandole primero el brazo izquierdo, luego el otro, y dandose finalmente un festín con el resto. Cuando haya perdido un brazo se le debe dar una oportunidad clara para escapar, hay que saber luchar contra la adversidad.

Debido al calor y lluvias, falta de higiene y desnutricion a la que estaran expuestos en los primeros días hay una posibilidad por personaje de (30-CON)% de que sufran Convulsiones (RQb). Cada día lanzar contra INT/2 para ver si se percatan del cambio de profesiones y contra INT*3 para percatarse de que no existe metal en la ciudad. Dado que en Kerima los conjuros no funcionan correctamente las posibilidades de éxito se reducen a la mitad (salvo divinos) hasta que se logre lanzar uno correctamente, los Guardianes pueden detectar hechizos realizados en las cercanías de la ciudadela (2%, 10% si estan en Alerta).

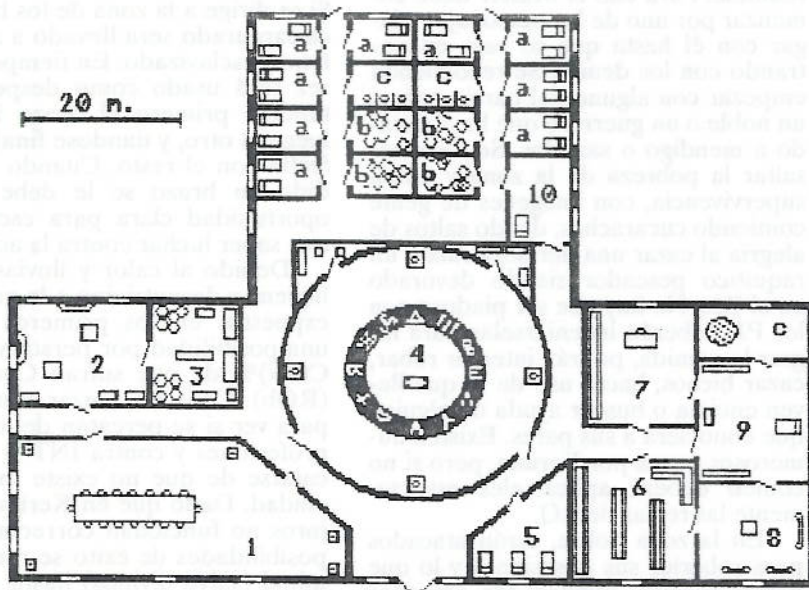
Hay varias formas de reunir a los personajes. Si son bastantes se puede hacer que se encuentre a mas de uno

Zona pobre			Zona mercaderes			Bárbaros		
	día 01-15	noche 01-30		día 01-20	noche 01-10		día 01-25	noche 01-40
1d2 pedigüños	01-11	01-05	1d6 pedigüños	01-17	01-05	Shaman	01-03	01-05
1d6 ladrones	12-20	06-25	1d3 ladrones	18-22	06-18	1d6 guerreros	04-17	06-19
1d3 asesinos	21-25	26-35	1 carterista	23-39	19-21	Shaman y 2d6 guarda	18-24	20-29
1 carterista	26-35	36-38	Pelea callejera	40-42	22-26	1d3 cazadores	25-39	30-31
Pelea callejera	36-41	39-42	Linchamiento	43	27-28	Campamento	40-44	32-43
Linchamiento	42-46	43-47	1d2 timadores	44-58	29-30	Ceremonia relig.	45-48	44-51
2d6 macarras	47-66	48-57	Petición de ayuda	59-63	31-40	Noble y 3d6 guardas	49-53	52-56
1d3 borrachos	67-68	58-65	Patrulla 2d6 polis	64-84	41-79	1 Familia	54-73	57-67
1d2 timadores	69-81	66-70	Ceremonia religiosa	85-88	80-83	Jauria 1d10 perros	74-85	68-74
Petición de ayuda	82-89	71-83	Super Oferta	89-93	84-85	1d10 (*20) ratas	86-92	75-84
Ceremonia Relig.	90-91	84-85	1d3 curiosos	94-96	86-90	1d2 Orcos	93-97	85-94
Jauria 1d10 perros	92-96	86-92	1d10 (*20) ratas	97-99	91-96	1 Basilisco	98-00	95
1d10 (*20) ratas	97-99	93-97	1 Espectro	00	97-98	1 Sombra	96-97	
1 Fantasma	00	98-99	1 Mómia	-	99	1 Hombre-lobo	98-00	
1 Hombre-lobo	-	00	1 Hombre-lobo	-	00			

Notas:

- Una super-oferta consiste en un mercader ofreciendo un objeto muy interesante al 20% de su precio normal. Lanzar 1D100: 01-50 objeto falso, 51-75 objeto robado y 76-00 otras razones.
- El encuentro con ratas es inicialmente con 1d10, pero si no son alejadas rapidamente llegaran hasta 1d10x20.

Mansión de Maino Seamers



- a- Dormitorio criados
- b- Almacén
- c- Retrete
- 1- Gran comedor
- 2- Cocinas
- 3- Despensa
- 4- Sala de Magia
- 5- Dormitorio guardias
- 6- Biblioteca
- 7- Despacho
- 8- Sala de estar
- 9- Dormitorio Maino
- 10- Dormitorio mayordomo (prision)

Maino es soltero y vive solo. A su servicio tiene 3 Vigilantes guerreros y 13 Vigilantes criados. No acepta aprendices. 75% de que no este en casa por el día y 50% por la noche.

cada vez, ya sea porque estos se habían juntado anteriormente o habían salido juntos. A continuación se especifican dos de ellas:

- **La cárcel:** es un lugar donde pueden acabar rápidamente si van al barrio de los mercaderes, ya sea porque roban comida, inician peleas o se enfrentan a los policías. Por las mismas razones algún otro personaje puede estar encarcelado. Las penas habituales son:

Robo comida	1 mes
Robo con escala	3 meses
Asesinato	Ejecución
Disturbios callejeros	10 días
Resistencia a la autoridad	5 días + + 10 latigazos.
Molestar a los mercaderes	3 días + + 5 latigazos.

- **Encuentros casuales:** aunque el barrio pobre es inmenso, el de los mercaderes es mas normal. Además pueden ocurrir sucesos que atraigan a los PJ, peleas, persecuciones y, en general, disturbios protagonizados por otros personajes. Por ejemplo un shaman-tahúr perseguido por acreedores

o una sacerdotisa intentando deshacerse de unos pesados moscones.

- **Búsqueda de personas que tengan el nombre de los PJ,** ya que éste se conserva. Para saber esto pueden percatarse de que sus conocidos en Kerima saben sus nombres.

Búsqueda de Anastasia

Una vez agrupados los personajes solo falta encontrar a Anastasia, para ella el último PJ que se encuentre debe ser el que posea una casa, lo que permite tener un punto de encuentro y un lugar donde descansar. Al encontrarse Anastasia en un puesto fijo en el barrio de los mercaderes no sera demasiado difícil verla en su puesto o vagabundeando por la zona, aunque el barrio es grande. También los jugadores pueden darse cuenta de la correlación que existe entre sus profesiones, y deducir la de Anastasia.

Las complicaciones en esta parte de la aventura vendrán por el hecho de que el grupo debe sustentarse, para lo cual deberán robar, buscarse alguno de los escasos trabajos o aprovechar las profesiones de sus pares. Esta última da las situaciones mas entrete-

nidas. Así un "sanador" puede decidir ir al Río, renovar su provisión de medicina y seguir con el oficio de su predecesor, o un guardia que haya pasado a ladrón se puede encontrar con que uno de los de su banda se pone en contacto con él, extrañándose de que se encuentre con desconocidos, para decirle cuando darán el proximo golpe, lo que obligara a buscar un objetivo, hacer los preparativos, etc. También es posible que deban sacar a algun PJ de la carcel, ya sea por soborno, astucia o asalto.

Rescate de Nicolás

Una vez reunidos, Anastasia no les llevara de vuelta a casa hasta reunirse con Nicolas. La posición de este puede averiguarla Anastasia restableciendo el vínculo o deduciéndola (INT*1 o INT*3 si ya saben lo del cambio de profesiones) y luego preguntando en el Mercado por un Vigilante llamado Nicolas. Anastasia no podrá ayudarles magicamente ya que dedica todos sus PM a preparar los componentes necesarios para asegurar el regreso, en ello invertirá 40 días.

Nicolás estará siempre en casa de Maino Seamers, inicialmente como

serviente y luego, si es capturado, como prisionero. El estado de Alerta significa que se aumenta la vigilancia, por lo que aumentan las posibilidades de ser detectados los hechizos y las posibilidades de encuentro en el interior de la ciudad. Si comienza la Búsqueda, descripciones de los PJ circularán entre la policía (15% de identificarlos al verles), los Guardianes intentarán localizarlos por métodos mágicos (3% diario) o buscándoles disfrazados (5% diario). Una vez que les encuentren, intentarán capturarlos para interrogarlos y después matarlos, no quieren entrometidos. Para entonces Nicolás será prácticamente imposible de liberar, y será hora de ir convenciendo a Anastasia para volver a casa.

Para sacarle de la ciudadela describimos tres posibles métodos. El primero de ellos es si Anastasia logra restablecer su vínculo con él y le llama, entonces pueden juntarse en la plaza del Mercado e irse. Como ya dijimos, tiene el problema de que pueden localizarle. Otra forma es que uno de los guerreros pase las pruebas para policía y luego sea nombrado Vigilante. Finalmente pueden intentar una incursión en la ciudadela, aprovechando que con el transcurrir de los años la vigilancia es bastante laxa.

Acceso a Vigilante

En primer lugar el aspirante debe procurarse equipo. Las armas usuales de Kerima y la armadura las puede conseguir cambiando las pieles de Anastasia. Luego debe dirigirse a una Casa de Guardia donde, tras una entrevista con el teniente, tendrá que dormir y trabajar tres días, esto se hace para observarle. Si no comete errores tendrá que luchar contra dos policías, si los derrota o pierde dignamente será admitido. El sueldo consiste en comida, reparación del equipo y alojamiento en la Casa de Guardia, sus obligaciones serán 8 horas diarias de patrulla, 4 horas de reten en el cuartel y una guardia nocturna cada tres días. Para saber que ocurre durante la patrulla lanzar un dado en la tabla de encuentros de la zona.

Si destaca en las peleas callejeras será invitado a participar en La Competición trimestral, que consiste en una lucha entre cuatro guerreros de la que solo puede salir uno vivo. Los supervivientes de cada grupo son curados mágicamente de heridas y fatiga, y vuelven a competir entre sí. Rara vez hay más de cuatro aspirantes. El vencedor es nombrado Vigilante guerrero y llevado al cuartel del interior de la ciudadela, donde será sometido a vigilancia hasta que demuestre que se puede confiar en él. A pesar de es-

to es posible escabullirse para contactar con Nicolás o para dejar entrar a los PJ del exterior.

Asalto a la ciudadela

Esta opción puede ser la única si Nicolás ya ha sido localizado. Normalmente la vigilancia es escasa ya que la gente del exterior es docil y, aunque se de la alarma, no aumentará mucho ya que los Guardianes ven a todos los extranjeros como inferiores, gente no dotada. Aprovechándose de esto se puede intentar una rápida incursión, con el objetivo de reunir el grupo para lanzar rápidamente el Viaje Interplanar. Para tener éxito será necesario que Anastasia haya restablecido el vínculo, para conocer la posición de Nicolás, y será muy útil tener a algún PJ en el interior como Vigilante. La rapidez es clave ya que si dejan que los Guardianes reaccionen serán aniquilados.

Ciudadela

Tirar 1 vez cada 10 min.
Normal
01-10

Alerta
01-15

Patrulla 1d3 Vigilantes	01-20
1 Guardián	21-35
2 + 1d3 Guardianes	36-45
Fiesta	46-50
Experimento en Marcha	51-60
1 Perro guardián	61-63
1d3 Sirvientes	64-93
1 Mascota ruidosa	94-98
Paralizar Abdomen	
I15,A2,D5	99-00

El encuentro con un hechizo significa que han caído en una trampa mágica que ataca a un PJ con dicho hechizo.

Las murallas de la ciudadela están vigiladas día y noche por Vigilantes, uno cada 50 m., por lo que resulta imposible escalar sin ser visto, a menos que se distraiga su atención. La gran puerta que da acceso al interior desde el Mercado está abierta por las mañanas, de 9:00 a 13:00, pero tiene una contrapuerta más fina echada. Para pasar es necesario ser reconocido por los Vigilantes que la custodian, los cuales abren una puertecilla que hay en la contrapuerta. Durante estos momentos la vigilancia está relajada, no pueden someter a un cacheo e inspección detenida a todos los Vigilantes que han salido al Mercado, es un buen

momento para intentar un hechizo de Ilusión. Si se pretende entrar en otro momento será mucho más difícil.

En general será muy difícil que tengan éxito sin ayuda, afortunadamente existen varios sitios donde lograrla:

Gente del exterior. Hablando con ellos podrán percatarse de que existe un ligero malestar, desean más comida y creen que los Guardianes deberían darles más. Este descontento podría ser usado para provocar una protesta que distraiga la atención de los Guardianes. Aparte de esto, no les ayudarán ni les esconderán.

Mercaderes. Pueden enterarse de que en raras ocasiones tienen acceso al interior, cuando poseen algunas piezas de excepcional calidad las llevan para que sea el Guardián quien elija. También cuando aparece un comediante de elevado nivel o una compañía de circo, pueden ser invitados al interior para actuar. Si es una sola persona de gran prestigio lo habitual es que se quede en el interior. Los mercaderes no les protegen, incluso les denunciarán, ya que están satisfechos con la situación actual. El gremio de curtidores protegerá a Anastasia, y solo a ella. Si hay otros PJ mercaderes serán protegidos por sus gremios.

Daima Serena, poderosa Guardiana que desea la muerte de Maino Seamers para relevarle como Primera Maga. A partir de cuando comience la Búsqueda habrá un 15% diario de que les encuentre y se ponga en contacto con ellos. La única condición para su ayuda es que maten a Maino, si aceptan les hará entrar en la ciudadela como Vigilantes criados suyos y les dará la localización exacta de la casa de Maino Seamers. Si los PJ son capturados, ella estará cerca para intentar matarlos con sus Vigilantes guerreros y que no hablen de su trato. Si falla las consecuencias serán imprevisibles.

Mertos el Ciego, también Guardián, que sueña con salvar a los que se mueren de hambre en Kerima permitiéndoles el acceso a las colonias. Si intentan la incursión, fallan y son encarcelados, hay un 30% diario de que aparezca por la noche en sus celdas y con unas capas de Teletransporte les lleve a su mansión. El cree que los PJ son paladines de Kerima que han entrado para liberar al pueblo oprimido. Si logran mantener el engaño, Mertos ya chochea, podrán reunir al grupo.

La secta del Sol. Son un grupo de fanáticos religiosos que viven en la zona pobre, cerca de El Río. Piensan que los Guardianes les han traicionado y hay que exterminarlos. Los PJ pueden haber tenido ya contacto con

ellos en las primeras fases de la aventura, ya que andan todo el día en grupo por la calle buscando adeptos y maldiciendo a los Guardianes. Este encuentro puede hacerse cuando salga un encuentro con "Ceremonia Religiosa", suelen ir vestidos y actúan como los de Hare Krishna. Para lograr su ayuda debe convencerse de que vienen enviados por Karameo, un buen hechizo bastara para conseguirlo. Esta ayuda consistirá en 300 fanáticos dispuestos a asaltar la ciudadela, se pueden usar para mandarlos contra la muralla y, mientras son masacrados, los PJ suben por otro sitio en busca de Nicolas. Mientras dure el ataque no tirar para encuentro, cuando acabe pasar a Alerta.

Regreso a casa.

No hemos dado ningún tipo de ganancias materiales ya que al volver perderan todo lo que tuvieran y apareceran sustituyendo a sus pares en la Tierra. Lo que si conservarán será toda la experiencia adquirida en hechizos y habilidades, recomendamos que se les aumente la habilidad de Conocimiento del Mundo en un 5% y en 1 la PER. La situación en que aparecieran depende de la profesión de sus pares, así un noble puede aparecer en medio de una orgía rodeado de lujo y un shaman en el peor garito de la ciudad desplumando a algunos incautos. Como remate de la aventura ponerles en la situaciones que mas comprometidas resulten a los jugadores.

Principales PNJs

Anastasia

FUE	8	Mov.:	3	Pierna D	0/4
CON	13	PG:	12	Pierna I	0/4
TAM	10	PF:	21	Abdomen	0/4
INT	17	PM:	14	Pecho	0/5
PER	14	MR-DES	3	Brazo D	0/3
DES	11	Brazo I	0/3		
ASP	9	Cabeza	0/4		

Habilidades: Esquivar(52%), Cayado(60%), Inventar (45%), Conocimiento Mundo(95%), Otros Conocimiento (85%), Habla Fluida(70%).

Magia: Intensidad(110%), Duración(80%), Alcance (90%), Ceremonia(90%), Viaje Interplanar (10%), Aumentar Daño(70%), Sensación Visual(100%), Regeneración(50%), Proyección Vista(80%).

Notas: Edad- 51 años. Peso- 71 Kg. Altura- 1'66 m. Pelo Canoso. Tiene muy mal genio y no soporta a la gente torpe. No tiene a su familiar con ella.

Nicolás

FUE	9	Mov.:	3	Pierna D	0/4
CON	12	PG:	10	Pierna I	0/4
TAM	8	PF:	21	Abdomen	0/4
INT	16	PM:	14	Pecho	0/4
PER	14	MR-DES	3	Brazo D	0/3
DES	10	Brazo I	0/3		
ASP	8	Cabeza	0/4		

Habilidades: Conocimiento Mundo(57%), Otear(53%), Ataque y Detección Daga(45%), Habla Fluida(18%).

Magia: Intensidad(17%), Ceremonia(21%), Aumentar Daño(18%), Invocar Silfo(31%).

Notas: Edad- 17 años. Peso- 55 Kg. Altura- 1'67 m. Pelo Negro. Delgado y muy nervioso, mal aprendiz ya que no puede concentrarse.

Daima Serena

FUE	13	Mov.:	3	Pierna D	(10)/4
CON	8	PG:	12	Pierna I	(10)/4
TAM	16	PF:	21	Abdomen	(10)/4
INT	17	PM:	16 + 30	Pecho	(10)/5
PER	16	MR-DES	3	Brazo D	(10)/3
DES	15			Brazo I	(10)/3
ASP	8			Cabeza	(10)/4

Habilidades: Esquivar(60%), Fabricación(85%), Conocimiento Kerima(90%), Escondarse(75%), Habla Fluida(92%).

Magia: Habilidades Hechicería(110%), Magia Ritual (95%), 14 Hechizos al 90% en sus familiares y objetos mágicos.

Notas: Edad-231 años. Peso- 98 Kg. Altura- 2'11 m. Pelo Rubio. Ojos azules. Fue la última aprendiz de Maino. 2 panteras familiares (INT7). Daima 30 PM. En el exterior lleva Resistencia Daño (I10 D6).

Maino Seamers

FUE	10	Mov.:	3	Pierna D	0/3
CON	5	PG:	9	Pierna I	0/3
TAM	13	PF:	15	Abdomen	0/3
INT	16	PM:	19 + 40	Pecho	0/4
PER	19	MR-DES	3	Brazo D	0/3
DES	15	Brazo I	0/3		
ASP	14	Cabeza	0/3		

Habilidades: Esquivar(51%), Inventar(85%), Escuchar (61%), Fabricación Metal/Joyas(85%), Oratoria(102%)

Magia: Habilidades Hechicería(150%), Magia Ritual (110%). Resto de hechizos de RQA y RQB al 100% en familiares y objetos mágicos.

Notas: Edad-314 años. Peso- 76 Kg. Altura- 1'84 m. Pelirrojo. Totalmente concentrado en el estudio e investigación, pasa mucho tiempo en la Biblioteca. 2 familiares (INT12 PER15), medallón con 40 PM.

libreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol

CAMPAÑA 1.000 SUSCRIPTORES

LIDER ha superado los primeros quinientos suscriptores, ahora a conseguir los mil.

**Amigo lector, difunde LIDER entre tus amigos
¡suscríbelos, suscríbete!**

**Participa en el sorteo de
MOCKBA - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
entre todos los suscriptores**



YOM KIPPUR correspondió al suscriptor nº 518,
Javier Suarez y de Vivero de La Coruña.

..... BOLETIN DE SUSCRIPCION

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

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

Nombre.....Edad.....

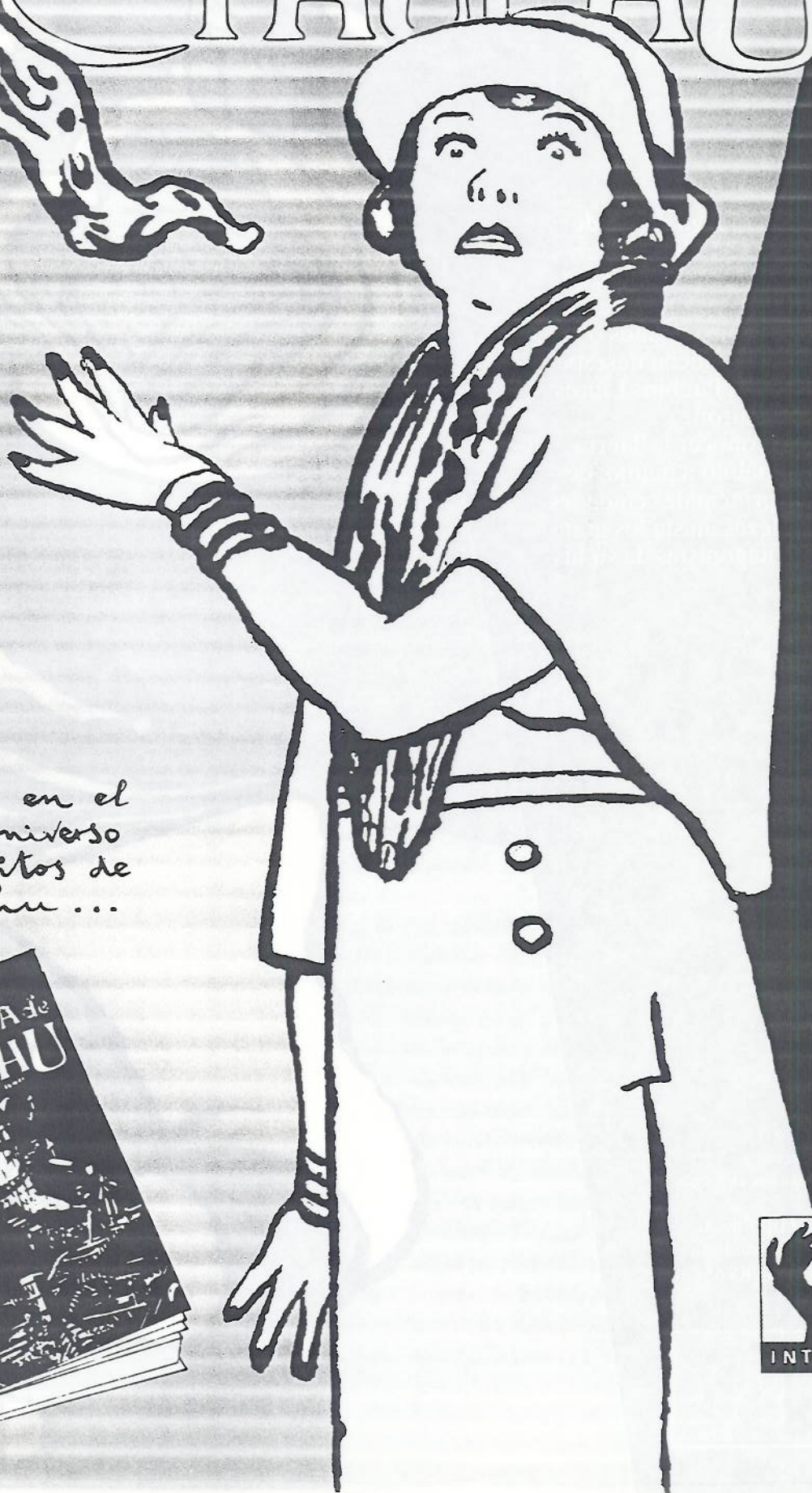
Direccióntel.....

LocalidadC.P.....

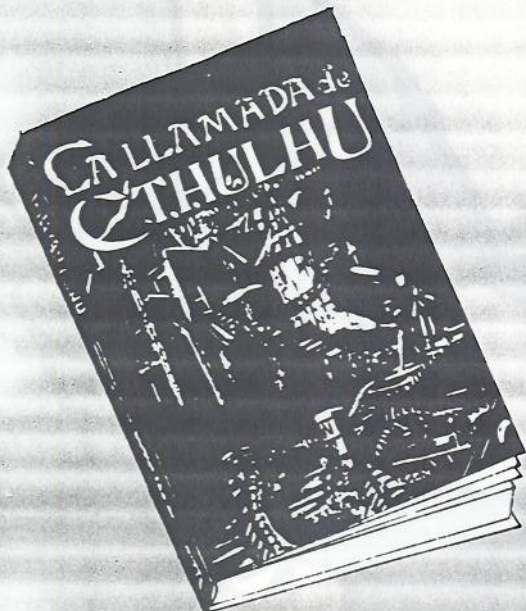
Deseo recibir, también a contrarreembolso, las siguientes revistas anteriores:

..... LIDER 1, LIDER 2, LIDER 3, LIDER 4, LIDER 5, LIDER 7, LIDER 8, LIDER 9
..... LIDER 10, LIDER 11, LIDER 12, LIDER 13.

LA LLAMADA de CTHULHU



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



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Este es el juego de rol de La Tierra Media, el mundo creado por Tolkien, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.

Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerías y
especialistas en juegos

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

