

# LIDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

DOSSIER

EL SALVAJE OESTE

MÓDULOS

AQUELARRE/ALMOGÁVERS

DEADLANDS:  
TIERRAS MUERTAS

SUPERHÉROES INC.

CARTAS

PRESENTACIÓN DE  
«CONTRA LA SOMBRA»

CHECKLIST DE  
«CONTRA LA SOMBRA»

DUDAS DE SATM

Y ADEMÁS

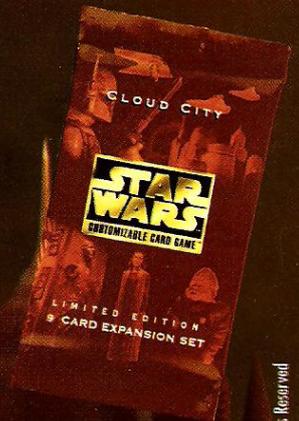
DÍA DE JUEGO

EL ESTADO DE LA  
AFICIÓN EN ARGENTINA

CONSULTORIO  
DE AQUELARRE

"AS YOU WISH."

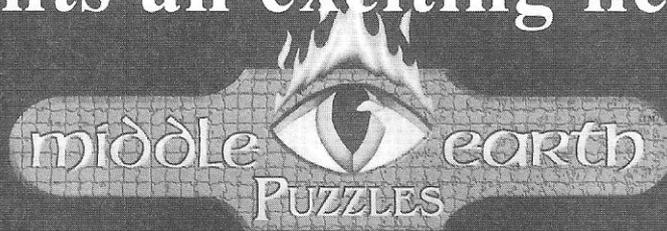
**STAR  
WARS**  
CUSTOMIZABLE CARD GAME™  
CLOUD CITY



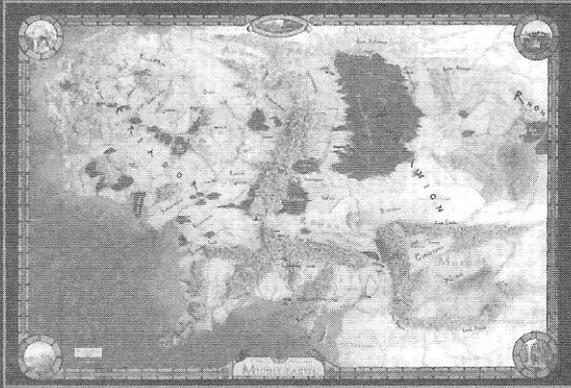
DECIPHER®  
The Art of Great Games®



# ICE presents an exciting new series...



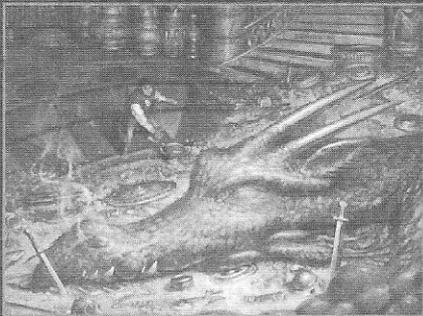
Puzzles Based on J. R. R. Tolkien's Epic Tales of  
*The Hobbit*® and *The Lord of the Rings*™



ST #31501  
*Map of Middle-earth*  
Art by Jo Hartwig  
1500 Pieces (Image = 60cm x 90cm)



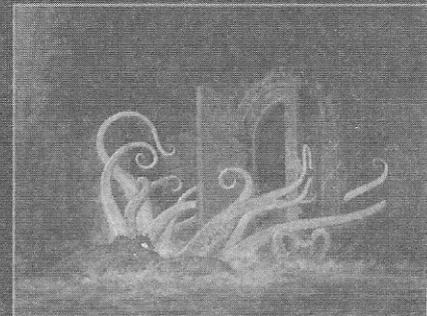
ST #31001  
*An Unexpected Party*  
Art by Angus McBride  
1000 Pieces (Image = 44cm x 68cm)



ST #30502  
*Burglar Baggins*  
Art by Donato Giancola  
500 Pieces (Image = 36cm x 49cm)



ST #30503  
*Eowyn & The Witch-king*  
Art by Angus McBride  
500 Pieces (Image = 49cm x 36cm)



ST #30501  
*The Way is Shut*  
Art by Ted Nasmith  
500 Pieces (Image = 36cm x 49cm)



ST #41002  
*Arwen's Choice*  
Art by Ted Nasmith  
1000 Pieces (Image = 44cm x 68cm)



ST #31002  
*Mirror of Galadriel*  
Art by Stephen Walsh  
1000 Pieces (Image = 44cm x 68cm)



**UN UNIVERSO  
SALVAJE  
EN MINIATURA**

**HAVOK** es una nueva serie de miniaturas  
de Ciencia Ficción.

Sus figuras, ya pintadas, saltan directas del blister  
al campo de batalla.

**SKIRMISH**, el juego, és la introducción ideal  
al fantástico hobby de las batallas con figuras.

Ven a introducirte a HAVOK en:

**ALICANTE:** ATENEO. Portugal, 36.

**BARCELONA:**  
CENTRAL de JOCs. Provença, 85.  
GIGAMESH. Rda. St. Pere, 53.  
INTERKITS. CC. Montigalá.

**Sabadell:**  
LUDOHOBBIES. Sant Pere, 27.

**Sta. Coloma de Gramanet:**  
ROLEGAME. San Joaquín, 101.

**Terrassa:**  
CARRERAS JOCs. Rbla. d'Egara, 140.

**BURGOS:** HEDY. Gral. Sanjurjo, 38.

**GIRONA:** ZEPPELIN. Pça. Sta. Susanna, 7.

**MADRID:** GENERACIÓN X. Galileo, 14.

**Alcalá de Henares:**  
ALCALÁ CÓMICS. Av. Guadalajara, 9.

**MÁLAGA:**  
MUNDO CÓMIC AYALA. Salvador Espada Leal, 2.

**PAMPLONA:** CAPYCUA. San Juan Bosco, 7.

**SANTA CRUZ DE TENERIFE:**  
STORM-ROL. Avd. Gral. Mola, 124.

**SANTANDER:** NEXUS 4. Nicolás Salmerón.

**SEVILLA:** NOSTROMO. Carlos Cañal, 24.

**TARRAGONA:** INTERKITS. CC. Parc Central.

**VALENCIA:** LUDÓMANOS. Castellón, 13.

**VIGO:** BOUSA. Avda. de Castelao, 31.

**ZARAGOZA:** LUDOZ. Dr. Cerrada, 32-34.



JOC Internacional. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España  
infoJOC T. (93) 345 85 65 - E-mail: [joc.internacional@bcn.servicom.es](mailto:joc.internacional@bcn.servicom.es)

NOVIEMBRE 1997

LÍDER

61

**Edita EDILUDIC**

Francesc Matas Salla, *president*  
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*  
M<sup>a</sup> Asunción Vilà Planas, *secretaria*  
José López Jara, Javier Gómez Márquez,  
Eduard García Castro, *vocales*

**Director**

Enric Grau

**Redactor Jefe**

Daniel Alento

**Redactora**

Mar Calpena

**Secretario de redacción**

Francisco Franco Garea

**Portada**

DEADLANDS

**Ilustraciones**

Albert Montey, Alex Fernández

**Colaboradores**

Armand Zoroa, Andrés Valencia,  
Eugenio Osorio, Ricard Ibáñez,  
Joaquín Ruiz, Óscar Estefanía

**Redacción y Administración**

C/. Valencia, 635, 4.º 1.ª - 08026 Barcelona

**Composición y maqueta**

Edilinia, S.L.

St. Bernat de Menton, 2 - 08940 Cornellà

**Imprime**

Hurope, S.L. - Lima, 3 bis - Barcelona

**Suscripciones**

Xènia Capilla

Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

**Publicidad**

Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62

**Distribuye**

JOC Internacional, S.A.

Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

**D.L.**

B-8358-1986

**Tiraje**

10.000 ejemplares

**N.º de suscriptores**

1.973

**Edición Argentina**

Dirección Alejandro Fernández

Redactor Jefe Mónica Torres

Redacción y administración

Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

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

*Aquelarre* es un juego de JOC Internacional.  
*Far West* es un juego de M+D. *Deadlands: Tierras Muertas* está editado por JOC Internacional con licencia de Pinnacle Entertainment Group. *El Señor de los Anillos: La Tierra Media* es un juego editado por JOC Internacional con licencia de ICE. *Superhéroes Inc.* es un juego de Cronopolis.



**el estado de la afición**

AGENDA	6
NOVEDADES NACIONALES	7
COMUNIKADO	7
NOVEDADES INTERNACIONALES	10
DESAFÍOS Y MERCADILLO	11
ACTUALIDAD	12
FANZINES	12
ACTIVIDADES	12
CÓMIC	13
A PRIMERA VISTA	14
DÍA DE JUEGO EN MADRID	16
EL ESTADO DE LA AFICIÓN... EN ARGENTINA	19



**nuestros juegos**

APPLESEED Y APOCALIPSIS	20
-------------------------	----



**el consultorio del orco francis**

ESCAQUEANDO	22
LOS SECRETOS DEL DIABLO	23



**silencio se juega**

OPERATION CANNIBAL (BURMA 1942-1943)	24
--------------------------------------	----



**dossier**

EL WESTERN	28
PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE EL VERDADERO SALVAJE OESTE	34
FAR WEST: LAS CIUDADES GANADERAS	38
DEADLANDS, TIERRAS MUERTAS: ABILENE	42



**y no llevan sello**

CÓMO UTILIZAR CONTRA LA SOMBRA (O CÓMO MEZCLAR SA CON OsP)	46
CHECKLIST DE CONTRA LA SOMBRA	48
EL RINCÓN DEL ISTAR FRUSTRADO	50



**módulos**

AQUELARRE/ALMOGÁVERS: EL TESORO PERDIDO (III)	51
DEADLANDS, TIERRAS MUERTAS: CAMINO DE ABILENE	56
SUPERHÉROES INC.: MISIÓN LUNAR	61

sumario



Madrid, noviembre

### LIGA ARENA DE ARTE 9

Liga de *Magic*. 40 plazas. La inscripción cuesta 375 pesetas. Los participantes optan a clasificarse para el PROTOUR y a conseguir cartas exclusivas.  
Para más información, teléfono (91) 402.96.08

Madrid, 13 y 14 de noviembre

### JORNADAS DE JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica Forestal, Avenida Ramiro de Maeztu s/n, Ciudad Universitaria.  
Organiza Asociación de Rol de Forestales Crinos.

Reus (Tarragona), 14 al 16 de noviembre

### JORNADAS ABIERTAS

Organiza AJRR (Asociación de Jugadores de Rol de Reus). Plaza Castell.  
Concurso literario, campeonato de *Magic*, Concurso de Pinturas y partidas de rol.

Mainz (Francia), 5 al 7 de diciembre

### PRO TOUR MAGIC

Norfolk, Virginia (USA), 5-7 de diciembre

### CAMPEONATO DEL MUNDO DE STAR WARS JCC

Organiza *Decipher*.

Barcelona, 6 y 7 de diciembre

### III JORNADAS DE ROL

Organiza Mystery Lands Asociación Cultural. c/ Coroleu 15, Bajos.  
Partidas de iniciación de *La Llamada de Cthulhu*, *Aquelarre*, *El Señor de los Anillos* y *Nephilim*.

Conil de la Frontera (Cádiz), 19, 20 y 21 de diciembre

### VII LUDO-FÓRUM

Organiza club TACTICA, Asociación para la Investigación y la Simulación Histórica.  
Juegos de rol, simulación y estrategia.  
Entrada gratuita.

Madrid, 21 de diciembre

### XIV OPEN DE MADRID

Salones Boden-See, c/ Nápoles 48.  
Organiza *Distrimagen*.  
Torneo Tipo I de *Magic*.  
Mas información, tel. (91) 388.72.82.

Madrid, 11 de enero

### PROTOUR ESPAÑA

Salones Boden-See, c/ Nápoles, 48  
Organiza *Distrimagen*.  
Torneo Tipo II de *Magic*.  
Mas información, tel. (91) 388.72.82.

Barcelona, 16 al 18 de enero

### II CAMPEONATO DEL MUNDO DE SATM

Organizan *ICE* y *JOC Internacional*.  
Annex de Golferichs, Gran Vía 491.  
El ganador se llevará el Anillo Único.

Madrid, 24 y 25 de enero

### GRAND PRIX DE MAGIC

Círculo de Bellas Artes de Madrid, c/ Alcalá 42.  
Organizan *Wizards of the Coast* y *Martínez Roca*.  
Precio de inscripción, 2.000 pesetas por anticipado o 3.000 el día del torneo.  
Para más información, teléfono 902.240.149.

Madrid, 8 de marzo

### XV OPEN DE MADRID

Organiza *Distrimagen*.  
Torneo Tipo I de *Magic*.  
Mas información, tel. (91) 388.72.82.

Barcelona, 27 al 29 de marzo

### DÍA DE JOC

Centro Cívico de les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.  
Organiza *Día de JOC-Lúdic3* con el patrocinio de *JOC Internacional*.  
Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.  
Para más información, *Lúdic 3*, c/ Diputación 185, entresuelo 5º, 08011 Barcelona, tel. (93) 451.42.11, fax (93) 451.47.58.

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros.

Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribimos antes del 20 de diciembre a LIDER, c/ Valencia 635, 4º 1º, 08.026 Barcelona.

## Ya podéis contactar con nosotros a través de Internet

Nuestra dirección es

[revista\\_lider@redestb.es](mailto:revista_lider@redestb.es)

Esperamos vuestros mensajes y comentarios acerca de nuestros contenidos, así como vuestras colaboraciones y sugerencias acerca de temas que podríamos tratar.

## novedades nacionales

### AMAIRO

Esta nueva editorial anuncia *Dribling*, un juego de simulación centrado en el mundo del baloncesto.

### CRONÓPOLIS

La segunda edición de *Superhéros Inc.* se les ha retrasado un pelín, y a la espera de incorporar las nuevas ilustraciones, nos comunican que esperan poder ofrecérsela en diciembre. Por la misma fecha, sobre las Navidades, también nos anuncian la salida al mercado de *Zero*, el suplemento de *Comandos de Guerra* ambientado en el Frente del Pacífico, y que entre otras muchas novedades interesantes, incluirá las reglas de combate aéreo.

### DECIPHER

Esta marca irrumpe en nuestra sección de Novedades Nacionales no porque haya trasladado su domicilio fiscal a nuestro

país (ojalá fuéramos un paraíso fiscal) o porque haya abierto una delegación en España, sino porque ha decidido publicar ella misma en castellano su juego de cartas de *Star Wars*. Podría llegar al mercado sobre el mes de marzo.

### LA FACTORÍA

Muchas son las novedades que nos anuncia esta marca. Para *Wraith* (ver *A Primera Vista*), que apareció este verano (fue presentado el 26 de septiembre en 20 ciudades de España), nos anuncia la pantalla para dentro de muy poquito (este mismo mes), mientras que para diciembre preparan el primer módulo, *Expreso de Medianoche*. El primer *Libro de Gremio* que saldrá será el dedicado a los Artificieros, el próximo febrero.

Respecto a la línea *GURPS*, el siguiente título, *Viajes en el Tiempo*, aparecerá este mes de noviembre. El suplemento dedicado a Conan sigue esperando la aprobación de los herederos de Robert Howard (que se lo toman con calma). Para *Vampiro*, este mes debe aparecer el *Libro de Clan Tremere*, así como *Quién es Quién: Hijos de la Inquisición*, que nos describe a los vampiros más famosos de la historia, dándonos la posibilidad de incluirlos en nuestras partidas. En enero



En la Feria de Essen, Carol Wissely y Ross Campbell de Decipher, con Francesc Matas de JOC Internacional en el centro.

### Nueva Dirección

Hemos estrenado una nueva dirección a la que podéis remitirnos vuestras cartas.

Así que tomad nota.

El nuevo destino de vuestro correo es:

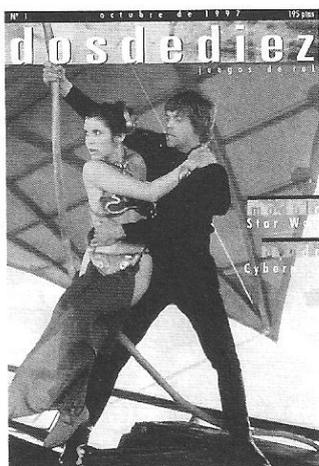
c/. Valencia, 635, 4º 1º, 08026 Barcelona



comunicado

**E**ra un pueblo perdido, cerca de la frontera, allí donde la ley se amolda día a día al libre capricho de sheriffs, aventureros y pistoleros. Uno de esos pueblos en los que no se sabe a ciencia cierta de que sobrevive la gente. Quizá hubo en su día unas minas, o puede que pasara una ruta de caravanas antes que el ferrocarril se construyera y desviara a los viajeros normales por otro camino. En definitiva, un pueblo habitado tan sólo por escoria de la peor calaña. Era la hora de la siesta y el caballo avanzaba de forma cansina por la calle desierta mientras el sol de la tarde alargaba las sombras oblicuas de los edificios. La barbería, la cantina, el "drugstore", el saloon, fueron pasando como en un desfile en su avance hasta la picota. En el entarimado de madera se erguían cuatro horcas, una por cada uno de los reos que se hallaban encerrados en la cárcel. -Y aún han tenido suerte de que no los lincharan de inmediato- pensó, a la vez que se iba liando el acostumbrado pitillo. -Mira que decir que eran PJ, que todo esto sólo era un juego, que el pueblo en realidad no existía y que toda la gente era PNJ- Se dirigió tranquilamente hacia la cárcel, sin prisas, fumando lentamente su cigarrillo. Una vez allí cavó un pequeño hoyo al lado de la pared, donde estaba la celda de los presos, y prendió la mecha corta. Mientras se alejaba gritó: "alejarnos de la pared!!"... Sonó un gran estallido y el muro se vino abajo. En el caos inicial unas formas polvorientas salieron por el agujero para oír la recriminación de su salvador -Que conste que es la última vez que os salvo- Y entre jadeos y toses, mientras corrían para salvar sus vidas, el grupo de polvorientas figuras gritó a coro: "sí, sí, master...".

Desafiantemente vuestra...  
La Redacción



aparecerá el *Libro de Clan* dedicado al último de los clanes originales, el *Ventru*. Respecto a *Edad Oscura*, ya tienes a tu disposición *Constantinopla Nocturno*, y debe estar a punto de salir el *Libro de Clan Capadocio*. Para enero nos anuncian el *Vampiro Edad Oscura Companion*. Para el verano que viene nos anuncian *Mascarada*, reglamento para rol en vivo de *Vampiro*.

Este noviembre también debería ver la luz el *Libro de Tribu de los Caminantes Silenciosos*. Para el mes que viene nos anuncian *La Umbra*, dedicado a explorar el aspecto espiritual de los *Hombres Lobos*. En enero debería ver la luz *Los Títulos, Lugares de Poder. Hombre Lobo: Salvaje Oeste* es muy probable que aparezca en el próximo *Día de Jc*, mientras que la *Guía del Jugador* nos llegará, en su segunda edición yanqui, a principios de primavera.

*Mundo de Tinieblas* se independiza como línea separada de *Vampiro*, que ofrecerá suplementos válidos para todos los juegos de la línea Oscura. El año que viene nos anuncian dos suplementos, uno dedicado a las Momias y otro a ampliar el apartado de combate, que conecta más los diferentes juegos entre sí en este aspecto. Respecto a *Changeling*, se retrasa su fecha de aparición pasando ésta al verano (posiblemente junio).

Y ahora vayamos con las líneas nuevas. Para estas Navidades nos anuncian la aparición en castellano de *Fading Suns*, un juego de rol de línea futurista diseñado por Andrew Greenberg y Bill Bridges, dos colaboradores de *White Wolf*. En enero debería estar lista la pantalla y dos meses más tarde, el primer módulo. En verano se concretará la aparición de la segunda línea nueva de *La Factoría*. Se tratará de *Aeon*, juego de ciencia ficción de *White Wolf*. Aunque sigue el *Sistema Narrativo*, cambia la ambientación. La línea podría incluir 5 juegos básicos (como la línea Oscura), y la idea de *La*

*Factoría* es traducir un reglamento básico de la línea por año.

Por lo que hace referencia a sus revistas, ya tenéis a vuestra disposición el número 1 de la nueva etapa de *2D10*, así como el último número de *Urza* que incluye una sección de *SATM*.

### FARSA'S WAGON

*Fanbunter Batallitas*, el juego de figuras ambientado en *Fanbunter*, ha sufrido un ligero retraso en su fecha de aparición. En esta editorial nos anuncian que estará listo a finales de este mes de noviembre. Para este mismo mes también nos anuncian nuevas referencias de figuritas. Respecto a *Bajo Presión*, nos lo anuncian para diciembre. Se trata de la traducción al castellano de una aventura de *Pagan Publishing* para *La Llamada de Cibulbu* que en *Farsa's* han adaptado a *Inaosors*.

### FOURNIER

Nos comunican que en el momento que agoten existencias de *La Ira del Dragón* y *Expediente X* dejarán de producir o importar material de estas líneas. Sin embargo, ello no quiere decir que abandonen el mundo de los JCC. Ahora trabajan en un juego de cartas dirigido hacia el público infantil.

### JOC INTERNACIONAL

Ya tienes a tu disposición *Elic* (*A Primera Vista*), nueva versión del universo creado por Michael Moorcock, y que racionaliza muchas de las reglas de *Stormbringer*, además de incorporar la nueva visión del autor sobre este universo, plasmada en sus últimas novelas. También puedes conseguir en tu tienda

la tercera entrega de la campaña del *Guardián Oscuro* de *Star Wars*, *La Brecha de Kathol*. La última entrega de la campaña, *El Último Juego*, está a la espera de que *Lucas Films* de su visto bueno, aunque la previsión de *JOC* es que este título, en el que por fin se nos desvela la identidad del *Guardián Oscuro*, aparezca a la venta en diciembre.

*Deadlands, Tierras Muertas* estaba previsto para *Día de Juego*. Este nuevo reglamento combina el *Far West* con elementos de terror en una ambientación que a buen seguro te sorprenderá. Otro título que se presentó en *Día de Juego* es *Isengard* y *las Montañas Blancas*, con mucha información para *El Señor de los Anillos*. A principios del año que viene debería ver la luz el siguiente título de la línea de *SdA*, *Lucha entre Parientes*, una interesante aventura. En diciembre verá la luz *Daemonics Remix*, una recopilación de módulos cortos para *In Nomine Satanis/Magna Veritas* con el humor negro característico de la línea. El traductor es Ricard Ibáñez, que ha tenido que posponer *Angelicum Nature*, siguiente título de *Aquelarre*, hasta el próximo año. En este nuevo suplemento de su juego de rol demoníaco-medieval se tratará del Cielo y sus habitantes, tal como en el *Rerum Demoni* se hablaba del Infierno.

Por lo que hace referencia a las cartas, ya tienes a tu disposición *Contra la Sombra*, colección de 170 cartas que hace las funciones de vínculo entre *El Ojo sin Párpado* y *SATM*. Presenta un nuevo formato de sobres que contienen 12 cartas, dos de las cuales son raras. Para final de año nos anuncian *La Mano Blanca*, ampliación de más o menos 130 cartas que incorpora la figura del mago renegado, aquel que hace la guerra por su cuenta para conseguir sus propios objetivos. También presenta sobres de 12 cartas con 2 de ellas raras. De esta misma colección, para finales de noviembre debería estar a tu disposición *SATM: Los Magos*, una caja con dos barajas de iniciación, unas reglas de 4 pági-

nas, y que incorpora tablero. En las barajas no hay cartas de Lugares, y las compañías se desplazan sobre el tablero de lugar en lugar. Cada jugador dispone además de una plantilla para poner sus cartas, de las cuales hay 5 que incorporan nuevas ilustraciones.

*ICE* ha incrementado su licencia sobre el material de Tolkien (hasta ahora sólo tenía permiso sobre juegos) y ello ha permitido lanzar al mercado una colección de 7 puzzles sobre la Tierra Media. Hay un puzzle de 1.500 piezas, 3 de 1.000 (uno de ellos, *La Elección de Arwen*, en edición limitada para coleccionistas) y 3 de 500 (el más destacado el que incorpora una de las ilustraciones más conocidas de la línea, la que acompaña la portada del reglamento de rol básico).

*Havoc* es un juego de figuras de ciencia ficción, planteado a nivel de iniciación y que incorpora unas reglas sencillas pero funcionales. Las figuras, de plástico, vienen pintadas. El juego nos presenta 2 bandos enfrentados entre sí, el Imperio de Karn y la Rebelión Nexus, más una tercera fuerza alienígena dispuesta a absorberlos a ambos. Hay 3 niveles de blisters, *Warriors Pack* (3 figuras de soldados), *Elite Packs* (vehículos medios, que contiene 1 tanque ligero y 2 battleforms) y *Vehículos* (2 aviones del Imperio de Karn o 1 tanque pesado de la Rebelión Nexus). Para acabar con los juegos, hablaremos de *DiceMaster* para comentaros que *JOC*, en colaboración con el autor del juego Jean Venaise, han elaborado una adaptación de reglas que permite que dos jugadores se enfrenten con una caja de iniciación. Estas reglas se distribuirán gratuitamente.

Otro de los proyectos de *JOC* para este próximo año es lanzar al mercado una línea de novelas y libros de ficción, bajo otro sello editorial. Los dos primeros títulos de esta colección serían *Elic*, *Cuentos del Lobo Blanco* y *La Enciclopedia Cthuliana*, excelente libro que comentamos en *LIDER47*.





### KERYKION

Para finales de este mes debería estar a tu disposición *Legado Mortal*, una aventura para *Ars Magica*. Para Navidades nos anuncian una nueva pantalla para este mismo juego, que incluirá un resumen de los cambios habidos entre la tercera y la cuarta edición del reglamento. Para marzo nos anuncian *El Grimorio*, título que ahora están actualizando acorde a las sugerencias de *Atlas Games*, empresa que compró los derechos de *Ars Magica* a *Wizards of the Coast*.

### MARTÍNEZ ROCA

*Portal* es la nueva extensión de *Magic*, un juego introductorio con reglas simplificadas, y un nuevo diseño de cartas para la gente no acostumbrada a los JCC. Viene en packs de dos barajas y un sobre, y la colección se compone de 220 cartas.

*Tempestad* es otra expansión autojutable, que se compone de 362 cartas. Como principal novedad presenta el hecho de

que a las barajas y sobres tradicionales, se unen barajas listas para jugar.

Esta marca podría entrar de nuevo en el rol, tras su intento con *Castillo de Falkenstein*, si se pone de acuerdo con *Zinco* para asumir el AD&D. Por el momento, se conversa sobre el tema.

### M+D

Ya tienes a tu disposición el esperado *Mutant Chronicles* (ver *A Primera Vista*). Para diciembre nos anuncian, de esta línea, la *Guía de la Gente Libre*, que vendrá acompañada de la pantalla. Su idea es ofrecerte un suplemento cada dos o tres meses. Para *Warzone*, juego de figuras de esta ambientación, tienen a punto el *Compendio 2* y el número 10 de *Crónicas de Warzone*. Y respecto a *Doomtrooper*, este JCC deja de publicarse en castellano, aunque *M+D* planea seguir importando cartas en inglés.

La línea *Kult* amplía su colección con nuevos títulos. Entre noviembre y diciembre nos anuncian la *Guía del Jugador*, con nuevos personajes, habilidades,

ventajas y desventajas, el suplemento dedicado a *Metrópolis* que además hace las funciones de guía para el *Director de Juego*, y la segunda edición del reglamento, con un nuevo sistema de combate, retoques en el sistema de creación de personajes, cambios en los arquetipos y una aventura diferente a la de la anterior versión.

En diciembre nos anuncian el *Chromebook 3* para *Cyberpunk*. En enero verá la luz *Protector y Servir*, una guía para montar aventuras de este juego en un entorno policial. Incluye nuevos tipos de personajes. Posiblemente para el próximo *Día de Joc* tengan a punto *España 2.020*, suplemento que nos detalla la ambientación cyberpunk en nuestro país.

Para este año también nos anuncian un nuevo título de *Far West*, *Vivo o Muerto*, que incluye tres aventuras.

Y atención a las líneas nuevas que va a abrir esta editorial. Por un lado, *MektonZ*, juego basado en las series de animación japonesas de mechs del que ya te hablamos en *LIDER49* (*A Primera Vista*), y que esperan tener a punto en castellano para Navidades. Y por otro lado, *Chro-*

*nopia*, juego de miniaturas fantástico-medieval que esperan poder ofrecerte en enero.

### NORMA EDITORIAL

Esta editorial de cómics planea entrar en el mundo de los juegos con un producto no muy alejado de la línea que han llevado hasta ahora. Se trataría de un juego que combina los mecanismos de los juegos de tablero y los de cartas, ambientado en la popular serie de televisión *Bola de Dragón*. La colección se compondría de algo más de 100 cartas. Las cartas vendrían en barajas listas para jugar. Esperan tenerlo a punto antes de Navidades.

### YGGDRASIL

Las noticias de esta editorial nos llenan de alegría, ya que nos anuncian que van a editar (de hecho, debería estar listo este mismo mes) *Take your Daughter to the Slaughter...El Engendo*, juego de club que te

# infoJOC

¡INFÓRMATE!



¡PREGUNTA!

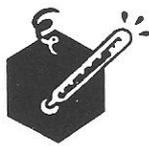
sobre novedades, sobre los sistemas de juego, sobre las jornadas, sobre cómo confeccionar tu baraja de *El Señor de los Anillos-SATM* y sobre sus reglas

De lunes a viernes de 15h a 18h

Tel (93) 345 85 65



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS -Juego de rol y cartas coleccionables-  
ROL -Todas las colecciones JOC Internacional-  
CIVILIZACIÓN Y DIPLOMACIA ESTRATEGIA SIMULACIÓN HISTÓRICA



presentamos en la sección Nuestros Juegos de LIDER53, y que ganó el segundo premio de la Tercera Edición del Concurso de Juegos de Club que esta revista organiza. Se trata de un remake del *Once Upon a Time*, juego centrado en que los jugadores desarrollen un cuento, aunque con un trasfondo totalmente gore.

En *Yggdrasil* están trabajando, además, en *Nénesis*, línea de rol francesa destinada a un público habituado al rol. Cada producto de la línea incluye reglas, campaña, información de background y mapas de la ambientación, diferentes en cada uno de los títulos. El primero será *Los Herederos de Kadesh*, de ambientación medieval-fantástica. Esperan tenerlo listo para Navidad. Si no, lo retrasarían hasta el próximo *Día de Joc*.

## ZINCO

Están negociando con *Wizards* para ver si continúan o no en el mundo del rol. De salida la marca yanqui estaría interesada en unir sus productos en España bajo un mismo licenciatario (y *Magic* en castellano lo distribuye *Martínez Roca*). Por otro lado, en *Martínez Roca* empiezan a mostrar interés por volver a entrar en el sector del rol, y hacerlo de la mano del *AD&D* sería una buena baza. Sólo falta por ver que tiene que decir *Zinco* a todo esto, aunque las posibilidades se inclinan más hacia que deje el rol, si *Wizards* y *Martínez Roca* aceptan sus condiciones.

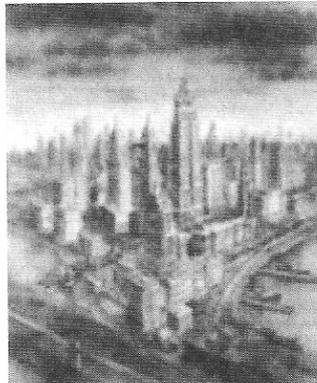
Por el momento tienen en imprenta el *Manual Táctico* de *Battletech*, y es posible que salga la caja de *Citytech*. Estos títulos, si se confirman las noticias del párrafo anterior, serían los últimos (esperemos que por el momento) de esta editorial en el sector del rol, ya que de dejar el *AD&D* también cerrarían sus líneas de *Battletech* y *Shadowrun*.

## novedades internacionales

### ALDERAC

*City of Lies* es la primera ampliación en caja para el juego de rol *Legend of the Five Rings*, e incluye información de background, una mapa de la ciudad y de la región, y una campaña en ocho partes. *The Journal of Kuni Mokuna*, para el mismo juego, es una recopilación de criaturas y bestiario, mientras que *Honor's Veil* es una aventura.

### ARCHON GAMING



*Big City* es una guía para *Noir*, el juego de rol basado en el cine negro, con información acerca de la ciudad en que se desarrollan las partidas, las Familias y sus jefes. *Faces in the Crowd* es otra guía para el mismo juego, centrada en los personajes.

### AVALON HILL

*Atlantic Storm* será un nuevo juego de cartas que admite de 2 a 6 jugadores, y que cubre la fase crítica de la Batalla del Atlántico, entre septiembre de 1940 y diciembre de 1943. *Successors* es un wargame para 3 o 4 jugadores ambientado tras la muerte de Alejandro y los conflictos entre sus generales.

### CHAOSIUM

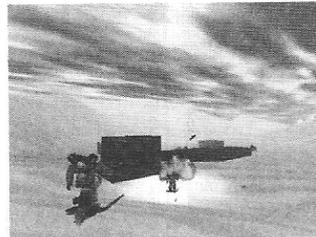
*The 1920's Investigator Companion* recoge la información de los *Investigator Companion I* y *II* de La Llamada de Cthulhu. *Bermuda Triangle Sourcebook* nos revela los misterios del Triángulo de las Bermudas dentro, claro está, del universo lovecraftiano. *Dead Reckonings* incluye tres aventuras de La Llamada que ocurren en la región preferida de H.P. Lovecraft.

*Major Arcana* es un suplemento para *Nephele* que nos presenta todas las sociedades y sus secretos particulares.

### CLASH OF ARMS

*Sea of Dragons Expansion* es un juego de combate naval ambientado en los mares de Asia y Australia. *War without Mercy* es un juego estratégico ambientado en el frente Este, durante la Segunda Guerra Mundial.

### DREAM POD 9



Pronto podréis disponer de la versión para *Windows 95* de su juego *Heavy Gear*, llevada a cabo por *Activision*. Mientras tanto, *Heavy Gear Land Ships* nos describe los vehículos de tierra que puedes encontrar en este juego, y *Jovian Chronicles Mechanical Catalog* nos presenta nuevas naves, armaduras y complementos de equipo.

### EVENT HORIZON

*Triad Sourcebook* es un suplemento sobre las Triadas para *Hong Kong Action Theatre*, el juego de rol basado en las películas de Hong Kong (John Woo, Tsui Hark, etc.).

### FASA

*Secret Societies of Barsaive* es un suplemento para *Earthdawn* que nos describe un buen número de organizaciones clandestinas y sus objetivos.

*Battletech Compendium: The Rules of Warfare* incluye todas las reglas necesarias para llevar a cabo combates entre mechs, vehículos e infantería, con material extraído de la tercera edición del juego (recordemos que la última, hasta ahora, es la cuarta edición) y el *Battletech Compendium* original.

### GLOBAL GAMES

*Abyss* es un juego de rol que toma como ambientación el infierno descrito por Dante en La Divina Comedia.

## HOLISTIC DESIGNS



*Dark between the Stars* en una guía para *Fading Suns* con información sobre el mundo de lo oculto en esta ambientación, monstruos y magia, que nos da la información necesaria para afrontar la campaña que tienen previsto publicar en 1998, *War in Heavens*.

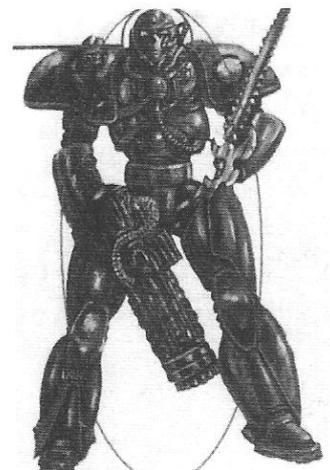
### ICE

*Hands of the Healer* es un suplemento para *MERP* que nos describe todas las hierbas con propiedades curativas, además de una guía de localizaciones y artefactos con poderes curativos. *Essence Companion* amplía nuestros conocimientos sobre magia en *Rolemaster*, con nuevas profesiones, reglas y hechizos.

## IMPERIUM GAMES

*Nobles Sourcebook* es una guía para *Traveller* que nos introduce en el mundo de los privilegiados y poderosos, aquellos que gobiernan la sociedad y rigen el destino de sus semejantes. *Naval Architect's Manual* nos ofrece más información sobre naves y estaciones espaciales.

## MARTICORE PRODUCTIONS



*Wasteworld Ikarus* te permitirá crear PJ del tipo Ikarus para el juego de rol *Wasteworld*. Incluye reglas para generar tipos de personajes de las 5 familias que componen esta raza. *Fist Full of Credits* es una aventura introductoria para este juego que incluye,

además, información de background y una versión simplificada de las reglas.

## MOMENTS IN HISTORY

*The Sigfried Line Campaign* es un wargame que se ocupa del frente Oeste de la II Guerra Mundial, entre septiembre de 1944 (tras la operación Market Garden) y abril de 1945. *Eastwall* nos traslada al frente Este entre septiembre de 1943 y febrero de 1944. *Risorgimento* incluye dos batallas de mediados del siglo XIX, Solferino y Magenta, además de una campaña.

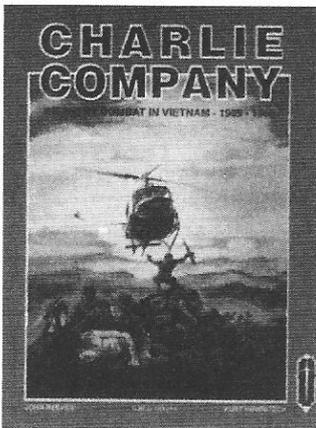
## NEXUS TRENDS

*Power* es un juego de rol en un mundo muy parecido al nuestro, donde los PJs poseen poderes psíquicos y son perseguidos. La verdad, nos suena mucho a *Mutantes de Ludotecnia*, que además está en castellano.

## PALLADIUM

Nos anuncian la segunda edición de su juego de rol *Teenage Mutant Ninja Turtles*, con una portada de Simon Bisley.

## RAFM



*Charlie Company* es un juego de miniaturas ambientado en la Guerra de Vietnam, centrado sobre todo en los problemas a que se tuvo que enfrentar la infantería de los USA (faltaba más siendo un juego yanqui).

## RUBICON GAMES

Esta marca es la actual propietaria de los derechos del juego *Everway*, publicado originalmente por *Wizards of the Coast*.

## STEVE JACKSON

*Bio-Tech* es un suplemento para *GURPS* que nos habla de implantes cibernéticos y otras maravillas de la técnica sobre el cuerpo humano. *Angelic Players* es una guía para *In Nomine* que nos describe el bando de los buenos, mientras que *Revelations 3: Heaven and Hell* nos ofrece más información sobre Dominic, Yves, Asmodeus y Kronos.

## TALSORIAN

*Before and After* es un suplemento para el juego de rol *Bubblegum Crisis*, ambientado en las series de animación japonesas, y que transcurre en Neo-Tokyo en el año 2.032. *Six Guns & Sorcery* es el suplemento de *Falkenstein* que nos describe América del Norte. *Champions Worldwide* es un suplemento para *Champions: The New Millennium*, la reformulación de su clásico juego de rol de Superhéroes *Champions*.

## TSR

*Heroes of Sorcery* es una aventura para su sistema *Dragonlance Fifth Age*. *Prayers from the Faithful* es un suplemento para *Forgotten Realms* que nos da información sobre clérigos famosos de esta ambientación, así como el *Pages from the Magics* hacía con los magos.

## VISIONARY ENTERTAINMENT



*The Everlasting* es un juego de rol creado por Steven Brown, autor de algunos títulos de *White Wolf*. Ambientado en la actualidad (más o menos), nos presenta un mundo secreto en el que habitan ángeles, dragones, ghouls, elfos, vampiros, dioses míticos, señores de pesadilla, caballeros del Grial, hombres-lobo, vamos, un poco de todo.

## VOYAGER ENTERTAINMENT

*Star Blazers* es un juego de combate de flotas espaciales basado en la serie de animación *Space Battleship Yamato*.

## WEST END

*Men in Black Introductory Adventure Game* es una versión introductoria del juego de rol *Men in Black*, que incluye una aventura y libretos de reglas para jugadores y director de juego. Está pensado para neófitos en el mundo del rol.

*Stock Ships Sourcebook* nos presenta diferentes tipos de naves para *Star Wars*, mientras que *Tapani Sector Instant Adventures* es una recopilación de partidas para este mismo juego. También nos ofrecen una ampliación para su reglamento de rol en vivo, *Adventures Game Master Tool Kit*. *Shadows of the Empire* nos presenta a un nuevo enemigo. Mientras la princesa Leia intenta salvar a Han Solo de las manos de Jabba el Hutt, y Darth Vader busca a Luke Skywalker, el líder de un poderoso sindicato del crimen emerge para intentar ganarse los favores de Palpatine. *Shadows of the Empire Planets Collection* completa el suplemento anterior. *Fantastic Technology Personal Gear* es un suplemento con multitud de armas, vehículos, equipo de comunicaciones y seguridad, y otros artículos de consumo diario. *Rebel Specforce Handbook* nos da más datos sobre la unidad de élite del ejército de la Alianza Rebelde.

*Magics & Mysticism Dark Continent* es una aventura para Indiana Jones que transcurre en el corazón de África, cuando el profesor Adrian Braidthwaite desaparece en el transcurso de una investigación sobre chamanismo y fenómenos espirituales.

## WHITE WOLF

*Aeon* es la nueva línea que va a abrir esta marca. Incorpora elementos del *Sistema Narrativo*, pero deja de lado a Vampiros, Hombres Lobos y otras criaturas del gótico-punk para sumergirse en la ciencia-ficción, ya que la acción transcurre en el siglo XXII.

*Technomancer's Toybox Sourcebook* es una guía para *Mage* que nos presenta multitud de juguetitos, aparatejos y gadgets de lo más variado. *The Book of Legions* será un suplemento de *Wraith* que nos introducirá en la estructura burocrática y militar de Stygia. *Dreams and Nightmares* es un suplemento para *Changeling* que nos lleva desde las regiones del Sueño Ligero hasta las regiones inexploradas del Sueño Profundo. *The Long Night* es un suplemento de reglas ambientado en *Vampire: Dark Ages*, y que contiene reglas para jugar en vivo partidas de esta ambientación. *Three Pillars* es otro suplemento de la línea *Dark Ages*, que nos describe los tres pilares de la sociedad



## desafíos

**II Guerra Mundial.** Juego de Estrategia. 25 jugadores con multitud de opciones. Dirige un país europeo durante este período histórico. Asume el desafío y escribe a Alfonso Navarrete de la Torre, c/ Colegio Naval Sacramento 4, 4º C, 11.100 San Fernando (Cádiz). Instrucciones más dos turnos, 700 pesetas. Envío por Giro Postal.

Estamos intentando poner en práctica entre jugadores de habla hispana un sistema de wargame napoleónico por correo electrónico creado por el canadiense Jean Yves Tessier. Para este primer intento usaremos el juego *Los Arapiles*, de Simtac. Lo ideal serían 25 jugadores. Interesados en participar, por lo tanto, deberían tener el juego de Simtac o al menos el mapa de juego. Interesados contactar con Manuel Suffo, MSUFFO@santandersupernet.com, o Bernabé Saiz, saiz@redestb.es. Para más información sobre el sistema, la página web de Jean Yves Tessier es <http://www.inforamp.net/~jtessier>.

Club El Concilio hace un llamamiento a todos los Istari de España para realizar intercambios de cartas, estrategias, etc. Interesados escribir a Club El Concilio, c/ Colegio Naval Sacramento 4, 4º C, 11.100 San Fernando (Cádiz).



## mercadillo

Vendo *Stormbringer*, *El Canto Infernal*, *El Octógono del Caos* y *Demonios y Magia*. Todos en perfecto estado de conservación. Cualquier interesado que escriba a Antonio José Blasco López, c/ Obispo Barbado Viejo 13-15, 1º A, 37.001 Salamanca.

medieval (nobleza, clero y campesinado) tanto desde la óptica de los humanos como desde la de los vampiros. *Dark Ages Companion* incluye más información sobre esta ambientación, combinando material de la *Players Guide* y del *Storytellers Handbook*. Y no podemos dejar de citar *Transylvania by Night*, que nos describe la "patria chica" del vampirismo.



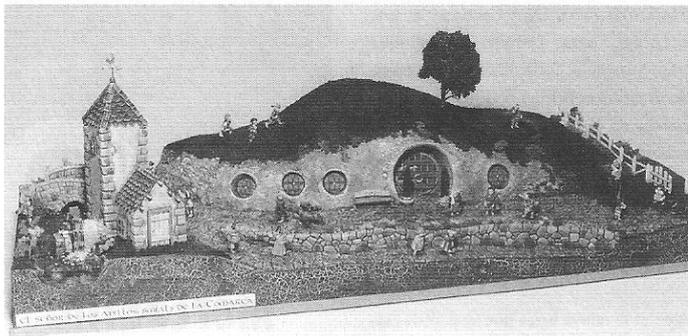
**actualidad**

**XXIV CONCURSO DE MAQUETAS PLÁSTICAS SANTOS**

Un año más se han entregado los premios de este concurso que anualmente organiza la marca de Valladolid Plásticos Santos. Como de costumbre, la participación ha sido elevada y el nivel de las obras presentadas excelente (este año fueron 110 obras las presentadas a concurso. La maqueta que veis en la foto lleva por título "El Señor de los Anillos. Smials de la Comarca", su autor es Ricardo García y se ha llevado el premio en la categoría de Figuras de Fantasía y Ciencia Ficción.

**CAMPEONATO REGIONAL ITHOR DE SWJCC**

El pasado 26 de septiembre se ha celebrado en Barcelona este torneo, clasificatorio para el Campeonato Mundial



"El Señor de los Anillos" a escala 32 mm de D. Ricardo García, de Sta. Marta de Torres (Salamanca). Premio Grupo "R".

que se va a disputar en Estados Unidos (más concretamente en Norfolk, Virginia). L'Annex de Golferichs acogió a los 42 participantes, la mitad de ellos venidos de fuera de Barcelona (Madrid, Santander, Sevilla, Valencia, ...). Cabe destacar la presencia en el Torneo, como árbitro, de Sean Seallman, coordinador de Torneos de SW de Decipher. El otro árbitro fue Guillermo Ruiz, Red 42. El campeón fue el madrileño Enrique Pascual, quien también ha ganado el torneo del mismo juego celebrado en Día de Juego.

**fanzines**

**ALEA JACTA EST**

Este es el fanzine que han elaborado los miembros del club El Señor de las Pulseras. Tiene un módulo de Stormbringer y otro de Comandos de Guerra basado en los personajes de Sven Hassel. Para conseguirlo, escribir a Club de rol El Señor de las Pulseras, Avenida República Argentina 13, 3º F, 46.700 Gandía (Valencia).



II Jornadas Nigromante.



tencia de público, que pudo participar en torneos de Star Wars y Magic por lo que hace referencia a las cartas, y Star Wars, El Señor de los Anillos y AD&D en lo referido al rol, además de partidas de demostración de Battletech, Warhammer 40K, Mythos, Blood&Bowl, Aquelarre, Ars Magica, Far West, La Llamada de Cibulbu, Rolemaster, y Cyberpunk. El club organizador, Nigromante, también organizó un concurso de dibujo para elegir su nueva mascota.

**F.E.R.E.S.**

La Federación de Rol, Estrategia y Simulación, de la que ya os hablamos en nuestro anterior número, ha comenzado sus actividades. La primera reunión de la misma ha tenido lugar el 15 de noviembre. os recordamos que esta asociación pretende ser un marco de encuentro para diferentes clubs y jugadores, y que si queréis más información sobre ella podéis dirigirlos a F.E.R.E.S., Casal del Joves Altimira, c/ del Pont, s/n, Cerdanyola (Barcelona), teléfono 580 58 69, e-mail: donvito@teclata.es.

**actividades**

**II JORNADAS NIGROMANTE**

Celebradas en Almería a primeros de agosto, contaron con una nutrida asis-

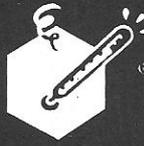
**El Concilio de Rivendel - II Aniversario SATM**

**Árbitro de Torneo Istari**

Organiza Torneos Istari regulares en tu localidad. Escoge un nombre de un Personaje con carta SATM  
Me propongo como Árbitro oficial de los Torneos Istari

Nombre: ..... Edad: .....  
 Dirección: .....  
 Población: ..... C.P.: .....  
 Tel.: ..... Fax: \ ..... E-mail: .....

Envía este cupón a: infoJOC - JOC Internacional c/ Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona, T.: 93 345 85 65, o al Fax: 93 346 53 62, o al E-mail: joc.internacional@bcn.servicom.es



MONTE



## A PRIMERA VISTA

Nos complace presentarte en este número tres reglamentos de juegos de rol en castellano, los de *Elric* (nueva reformulación del universo de *Stormbringer*), *Wraith*, cuarto aparecido en castellano de la línea Oscura de White Wolf, y *Mutant Chronicles*, ambientado en un futuro bastante complicado para la especie humana. De allende nuestras fronteras nos llega otro reglamento básico, *Legend of the Five Rings*, que en su versión de cartas está pegando fuerte y en la de rol se espera que también, y un portafolio con ilustraciones de *Shadowrun*.

POR LA REDACCIÓN



### Elric



En las I Jornadas *Día de Juego* de Madrid, *JOC Internacional* ha presentado uno de sus lanzamientos más esperados:

*Elric*. Este juego consiste en una nueva edición del ya clásico *Stormbringer*, el juego de rol de fantasía oscura en los Reinos Jóvenes.

*Elric* es el gran cambio, que ha permitido a los directores del juego de los Reinos Jóvenes crear escenarios más jugables y fidedignos a las novelas que dieron vida a ese mundo. La mejor prueba de esto, es la desaparición del sistema del *Elan* para crear un sistema de puntos de alineamiento. El alineamiento permite elegir entre la Ley, el Caos y la Balanza. Los seguidores de cada alineamiento reciben puntos según sus actos y beneficios de diferentes tipos, casi desde el primer momento. El juego plantea convertirse en Campeón de una de las fuerzas.

Una de las primeras cosas que surgen a los ojos del lector, es el enorme paralelismo entre *Elric* y la quinta edición de la *Llamada de Cthulhu* (publicada en España por *JOC Internacional* en una edición en lengua catalana). Esta compatibilidad permite la desaparición del sistema de salud mental en la edición española de *Elric*.

La creación de personajes abandona el sistema de *Stormbringer*. Los jugadores tienen a su elección 20 tipos de personajes. Cada uno de estos tipos presenta una lista de habilidades entre las que el jugador reparte 250 puntos. El sistema de creación también contempla aspectos como el trasvase de puntos entre características, el sacrificio de puntos para subir el poder, habilidades bonificadas según el carácter, entre otras cosas. Los personajes nuevos son más personales ya que el creador tiene un papel más activo en su creación. Además la ficha facilita una mayor caracterización de su trasfondo. Ahora viene el turno de las habilidades. Por si no lo habéis adivinado, funcionan como en *Cthulhu*. Desaparece el lento sistema de bonificación a las habilidades según las características. En su lugar, cada habilidad tiene un porcentaje básico. Se producen algunos cambios puntuales en habilidades, cambios que, en general, facilitan la comprensión de las posibilidades del personaje.

El sistema de combate amplía a un 20% la posibilidad de crítico, introduce el empalme y facilita el entendimiento de las pifias. Todo

esto, completa y claramente explicado, hace mucho más fácil la narración de un combate. Además se incluyen listas de armas impropias (por ejemplo, hierro al rojo) y se amplían las descripciones de armas y armaduras. Sin embargo un personaje, por poderoso que sea, nunca podrá sentirse a salvo.

Al llegar a la magia es donde empieza la revolución de *Elric*. Las clásicas invocaciones de demonios y elementales son detalladas e incluidas en un sistema de hechizos. Los hechizos, la mayoría caóticos, pero también legales, dan un mayor color y jugabilidad a las partidas. Un cambio significativo es la desaparición de las Virtudes, unos "demonios" legales que eran ajenos a la base literaria de los Reinos Jóvenes.

El juego incluye una muy aceptable sección de director de juego, que incluye una larga lista de fichas de personajes no jugadores. Además hay unas páginas donde se describen las principales personalidades y criaturas de los Reinos Jóvenes, y algunos rincones oscuros de otros planos. Para finalizar, *Elric* contiene dos aventuras que ayudarán al director de juego a introducir a sus jugadores en la batalla eterna que libran la Ley, el Caos y la Balanza en todos los planos del Multiverso.

Todo el material publicado para *Stormbringer* es fácilmente utilizable para *Elric* gracias a unas reglas de conversión que incluye el propio juego. Lo único que se hecha en falta en la edición de *JOC Internacional* son unas páginas recopilatorias de las tablas que agilicen la labor de juego.

### Wraith: El Olvido

A mediados de septiembre ha visto la luz en el mercado la segunda edición del cuarto juego de la serie del *Sistema Narrativo* en castellano, *Wraith: El Olvido*. En primer lugar, comentar el exquisito trabajo de edición característico de *La Factoría* y que esperamos que tenga como colofón la edición del último juego de la serie, *Changeling*. En cuanto a los contenidos, decir que ha habido una profunda reestructuración de la información con respecto a la primera edición —no disponible en castellano— que hace que sea más sencillo introducirse en el complejo mundo de los Sin Reposo tanto para narradores como para jugadores. El juego es ahora mucho más agradable de leer y más claro



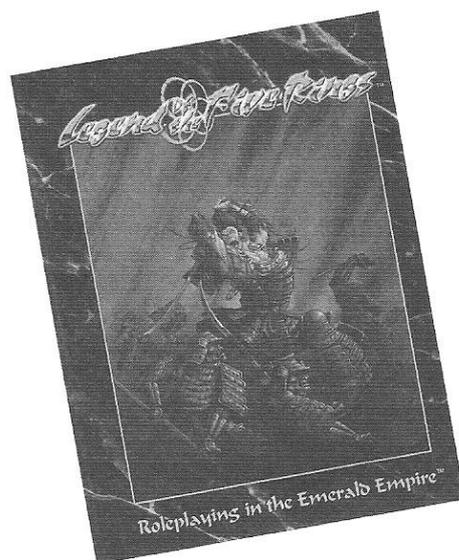
en algunos conceptos clave, como en la metafísica de la existencia tras la muerte. Además, profundiza acertadamente en algunas cuestiones que quedaban en el aire en la anterior edición. Ahora es más fácil la integración en crónicas de *Wraith* de elementos más mundanos y se ha intentado potenciar las posibilidades de interacción con el resto de moradores del *Mundo de Tinieblas*, como Vampiros, Carou, etc... En todo caso, no hay que dejarse llevar a engaño; la primera edición de *Wraith* — pese a ser el juego que menos vendió del *Storyteller System* — era ya una auténtica maravilla, y esta es simplemente mucho mejor, pero sin alterar el espíritu original. El Gótico-Punk está aquí más presente que nunca, en toda su esencia porque, después de todo ¿Hay alguien que pueda imaginar algo más oscuro que estar muerto? Sólo expresar un desecho. La línea de *Wraith* posee algunos suplementos que alcanzan la categoría de clásicos: *Love beyond death*, *Dark Reflections*, *Spectres*, y *The Risen*, entre otros. Cuanto antes vean la luz, antes encumbrará la afición a este fantástico juego. Para jugadores de Rol serios y dispuestos a invertir su tiempo en busca de algo nuevo, potente y de calidad, *Wraith* es uno de los juegos indispensables.

## Mutant Chronicles

Por fin tenemos en castellano la segunda edición (para nosotros la primera) del juego de rol *Mutant Chronicles*. Antes de nada, hay que aclarar que el retraso en la aparición de este juego en España no es culpa de M+D, la licenciataria española de la línea, sino de *Target Games* y su política editorial. Nos explicamos. En esta casa centralizan la edición mundial de muchos de sus manuales, y uno de ellos ha sido éste del que hoy hablamos. Esta decisión tiene

como inconvenientes más de un retraso y una imposibilidad de predecir cuando llegará el título a nuestras manos. Pero también presentan sus ventajas. Y la más evidente es la impactante presentación de este manual. Nos hallamos ante una edición excepcional, con multitud de páginas a color y espectaculares ilustraciones, con una maquetación de lo más atractiva. Sin embargo, este cuidado por el aspecto visual de la obra presenta algunas lagunas en la distribución del texto, encontrándose algunas columnas en las que el salto de texto no es todo lo claro que debiera.

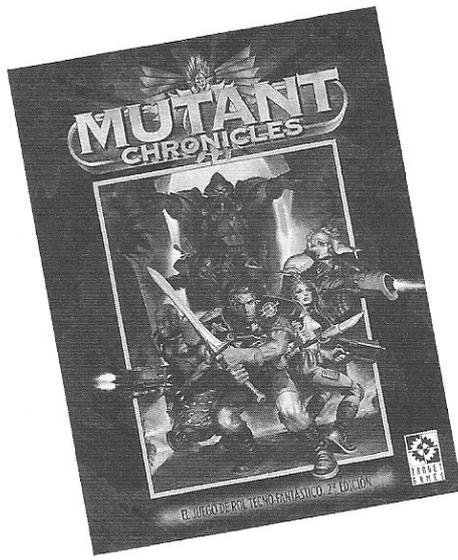
El juego transcurre en un futuro difícil para la humanidad. El sistema se basa, mayoritariamente, en el dado de 20 caras. Para cualquier comprobación de habilidad, se tira un dado de 20 caras. Si se obtiene un resultado igual o menor a la habilidad comprobada, se tiene éxito. En la creación de personajes, una vez elegido un arquetipo, obtenidas las Capacidades Básicas (por cierto, el dado a tirar para calcularlas es el de 6 caras) y superada la adolescencia, el PJ entra en el mundo laboral hasta que considera que está preparado para salir de aventuras o hasta que no lo admiten en ningún trabajo (un mecanismo del juego para evitar PJs novatos de 40 años). Una vez superada esta fase y calculado su nivel social, ya puede buscarse la vida. En el apartado de Combate, las situaciones de movimiento y alcances están muy orientadas a ser resueltas con figuras y planos de suelo cuadriculados (y así de paso se conecta *Mutant Chronicles* con *Warzone*), aunque con un poco de trabajo por parte del Director de Juego se puede usar el sistema "a ojo" tradicional por estas lares. El manual básico incluye una aventura introductoria, algo a destacar ante la tendencia generalizada de nuestros días de no poner ningún módulo en los reglamentos de rol (con el consiguiente despiste de más-



ters y jugadores de como enfocar correctamente el espíritu del juego).

## Legend of the Five Rings

Debe ser un signo de los tiempos esto de que ahora se esté presentando primero el juego de cartas y luego la versión rolera. Es el caso de *Legend of the Five Rings RPG*, basado en el juego de cartas del mismo nombre (por cierto, *Wizards* ha comprado la empresa que lo publicaba, *Five Rings*). Sea como sea, sus editores — los prácticamente desconocidos AEG — han hecho un excelente trabajo con *L5R*. Se trata de la revisitación del oriente medieval de samurais y ninjas, una ambientación que siempre ha merecido más suerte de la que tenía. *L5R* está centrado en el hipotético país de Rokugan. Los PJs son miembros de uno de los clanes que se reparten la influencia del país y son samurais (guerreros) o shugenjas (magos). En estos aspectos y en algunos otros (más que nada estéticos) *L5R* recuerda a *Vampiro*, especialmente por lo que a sociedad compleja se refiere. En efecto, Rokugan es algo así como un nido de víboras donde todos intentan aumentar su poder dentro de una sociedad claramente jerarquizada. Y saltarse las normas puede conducir a una pérdida de honor, algo mucho peor que la muerte. El sistema de *L5R* no sólo es sencillo y rápido sino que además es muy adaptable, aunque la magia de los shugenjas se queda en un lugar algo secundario. Se nota en todas las páginas que los autores han invertido muchas horas y mucho cariño en la edición, y aunque se les han colado unas cuantas erratas (la bibliografía y el índice no existen) es un juego altamente recomendable y que esperamos que alguien se decida a traducir pronto.





## DÍA DE JUEGO EN MADRID: UN BUEN INTENTO. Incertidumbre y esperanza tras un paréntesis de seis años

Se echaban de menos unas jornadas en Madrid. Aunque Barcelona es quizá el sitio donde hay un mayor número de clubs del país, Madrid sigue siendo, por su situación geográfica y por el número de aficionados, un núcleo que merece especial atención.

Y gracias a Día de Juego, al fin la consiguió.

POR EUGENIO OSORIO  
FOTOS: EDUARD GARCÍA



Madrid, última planta del centro comercial Mercado Puerta de Toledo. La inusitada actividad en las pulcras y modernas instalaciones de la zona de exposiciones contrastaba con la desolación de los puestos abandonados en el resto del centro. Las tiendas desocupadas parecían atraer la atención del enviado del diario *El País*, que en su edición dominical dedicó más espacio a la lamentable situación de los comerciantes que a la convocatoria que tenía lugar algunos metros por encima de sus cabezas. Y debió ser al revés. Porque lo realmente noticiable de aquel fin de semana era la inusual concurrencia de público al mercado. Una afluencia discreta para unas jornadas de juegos, pero que animaba enormemente el habitual dormitar del infeliz mercado.

### Las tribulaciones de un organizador en Madrid

Con todo, los auspicios no habían sido tan halagüeños para *Día de Juego*. Desde el relativo éxito de las II ENJUSIM de 1991, los esfuerzos por organizar unas jornadas de juegos en la capital de España parecían gafados. Como ejemplo, el intento de organizar *Día de Juego* el año anterior. Tan sólo había convocatorias a escala de barrio o en poblaciones de los alrededores.

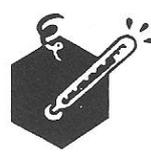
Así llegamos a uno de los principales problemas del público madrileño y del negocio del juego en general: la aversión a rascarse el bolsillo. Tras el letargo de la afición en Madrid durante el último lustro, muchos abogaban por unas "jornadas de puertas abiertas" que diesen nuevo impulso a los juegos de simulación. Lo malo es que, para lograr alguna repercusión en esta ciudad, hace falta una gran inversión que, en el caso de los expositores, sólo se compensa mediante las ventas realizadas en la feria. Para el organizador, la rentabilidad es incluso más peliaguda: o se consigue un local gratuito y mucha mano de obra voluntaria, o se cobra la entrada, y en este último caso, ya no se trataría de "jornadas de puertas abiertas". Pero para ceder un local gratuito, el Ayuntamiento de Madrid exige que la convocatoria no tenga carácter comercial, y si los expositores no pueden vender, en fin. Tampoco había suficientes voluntarios de ningún club, ni ganas de déficit por parte de los expositores, así que no quedó más remedio que cobrar la entrada. Conociendo al público de Madrid, esto reducía a las jornadas al rango de acontecimiento sólo para iniciados. Parafraseando a Felipe II, "Yo no mandé a mis naves a luchar contra el Ayuntamiento". Al final, con un año de retraso, entre la veterania de los barceloneses de *Ludic 3* y la organización sobre el terreno de los madrileños de *Generación X*, unos discretos carteles pegados en distintos puntos de la ciudad anunciaban que, a la del 97, iba la vencida. Sólo quedaba saber si el viernes 7 de noviembre, a las seis de la tarde, iba a haber allí alguien más que los catorce expositores representados, los quince clubs convocados y un servidor.

### Fiesta de la cosecha tras seis años de sequía

Resultó que hubo que hacer cola para entrar. La concurrencia se puede calificar de aceptable. No se cumplió la esperanza de que hubiera codazos en la estrecha rotonda en cuyas paredes se alineaban los expositores y los clubs, pero quedó conjurado el temor al vacío. El momento de mayor aglomeración fue el sábado por la mañana. Aun así, no se encontraban muchos obstáculos para ir corriendo desde el área de juegos de cartas coleccionables hasta el salón de actos, que eran las zonas más alejadas



Premios y despedida en los Día de Juego de Madrid. Francesc Matas de JOC Internacional con el micrófono, Fermán de Generación X, con los brazos cruzados y Ferran Arbós de Ludic 3 a su derecha.



entre sí y las únicas separadas del anillo central donde tenían lugar la mayor parte de las partidas y las casetas. Desde las plantas inferiores del mercado podían verse las mesas en las que jóvenes —en sus años universitarios la mayoría— charlaban animadamente y llenaban de murmullos el patio central de lo que suele ser un desierto centro comercial.

Las jornadas estaban en marcha, todas las mesas ocupadas y las partidas de demostración echaban humo. La zona de los juegos de rol de *La Guerra de las Galaxias* y de *El Señor de los Anillos* era la más concurrida. También había una gran ocupación en torno a los tableros del campeonato de *Civilización*, y el tablero y fichas gigantes de las demostraciones de *Settlers of Catan* resultaban realmente llamativas. La única muestra de rol en vivo fue el Tribunal de la Orden de Hermes que *Kerykion* trató de organizar, con las reglas de *Ars Magica*, tras la mesa redonda del domingo. La escenografía era tan discreta que sólo el quaesitor llevaba una túnica. No se vieron demasiados participantes.

El área de cartas coleccionables presentaba un predominio, más o menos alterno, de *Magic: El Encuentro* y de *El Señor de los Anillos*, según la ronda del campeonato dominante en cada momento. También hubo mucho *Star Wars* (la expansión *Cloud City* fue de lo poco que se vendió bien durante los tres días), e incluso se vieron varias partidas de *Sim City* con mazos que uno de los expositores había vendido a precios casi de saldo. En el apartado de juegos por correo, muchos jugadores de *Tierra Media* de toda España se dieron cita en las jornadas, y conspiraron en torno a la caseta que compartían *Central de Jocs* y *Excálibur*. A la charla-coloquio de Joan Parés del sábado por la tarde, acudieron unos cuarenta aficionados, casi todos participantes en el juego. Se abordaron temas como la buena marcha de *Tierra Media* en nuestro país, las nuevas reglas de la partida de bandos en la Cuarta Edad, y el fracaso del proyecto de una partida internacional triangular de bandos entre Estados Unidos, España y el Reino Unido, a causa de la desbandada de los británicos (alegaron disconformidad con las reglas, aunque por aquí se habló de miedo).

### Las novedades: sangre joven, aunque anémica

A falta de novedades rompedoras, lo más llamativo fue la presentación de *Take Your Daughter To The Slaughter*, *El Engendro*, el juego de cartas no coleccionables diseñado por Jordi Castells, y que *Yggdrasil Jocs* se decidió a presentar en socie-

dad tras las numerosas versiones de prueba. Se trata de un juego narrativo en el que los participantes cuentan una historia de asunto macabro (*gore*) con la ayuda de unas cartas ilustradas en blanco y negro por Manolo Carot. El humor negro es constante, tanto en las divertidas ilustraciones como en las historias que terminan relatándose (de sus desatinos proviene el cariñoso apelativo *El Engendro*). Es curioso que en la posterior presentación de juegos de clubes hubiera otros dos de tema vagamente *gore*: *Zombie World*, juego de rol de U.G.I., y *Skullcrasher*, temático de luchas de gladiadores a cargo de A.S.P.A. Los nombres (Mundo Zombi y Aplastacráneos, respectivamente) lo dicen todo.

El que no llegó a tiempo para estas jornadas fue *Tierras Muertas*, *el Juego de Rol del Extraño Oeste*, de JOC Internacional, en la misma línea. Hubiera cuadrado bien, ya

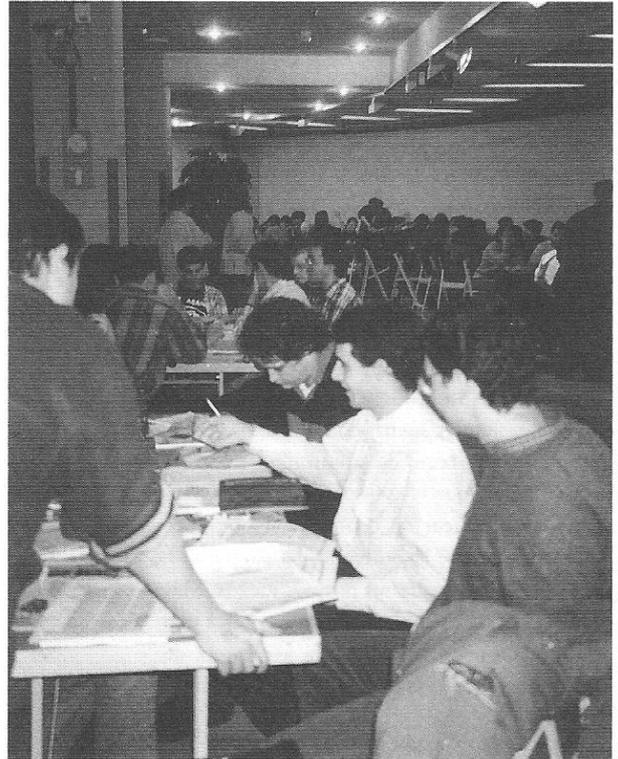
que se trata de un nuevo juego bastante *gore*, ambientado en un Salvaje Oeste con muertos vivientes, sabios chiflados, seres sobrenaturales y monstruos sanguinarios. Al final sólo se realizaron partidas de demostración. Sí que llegó, recién salido de imprenta, *Isengard y las Montañas Blancas*, de SdA.

Aparte de lo ya citado, sólo vimos algunos módulos de *Vampiro*, *La Guerra de las Galaxias*, *Ars Magica* y poco más. En cartas, las expansiones *La Tempestad*, de *Magic*, y *Contra la Sombra*, de *El Señor de los Anillos*, tampoco levantaron pasiones. Aunque, como viene siendo habitual, se facturó mucho más en cartas que en juegos de rol o de tablero.

Mención aparte merece la iniciativa de *Dragonmanía* y *AZ*, que desde su caseta ofrecían *Quest*, un juego de rol por correo y vía Internet, en castellano. El planteamiento de un grupo de aventureros en un mundo fantástico de reinos guerreros no es de una originalidad rompedora, pero el medio aún está poco explotado en España. Desde luego, ellos no se quejaron de la acogida que tuvieron.

### Jornadas "de tapadillo"

Sólo una bandera de mediano tamaño anunciaba en el exterior del Mercado el acontecimiento que se celebraba en la última planta. La



Miguel Escrivá, del Club Alas del Dragón, en la presentación de *Deadlands*, *Tierras Muertas*.

organización había dispuesto otra inmensa, de 60 metros, que daba la vuelta al edificio, pero la lluvia de los días anteriores (estuvo lloviendo toda la semana) acabó con ella. En el interior, ninguna señalización decía cómo llegar a él, de modo que uno sólo podía ponerse a subir escaleras, seguir a algún enterado, o preguntar a los vigilantes de seguridad. Se puede pasar la falta de señalización apelando al sentido de la orientación de unos aventureros acostumbrados a vagar por planetas, bosques y mazmorras; lo que resulta difícil de entender es el secreto casi ocultista con que se llevaron las jornadas. Los ya citados carteles, las cartas remitidas por *JOC Internacional* y la venta de entradas y abonos en las tiendas fueron el único reclamo hecho a los jugadores. Para los curiosos, apenas nada. Nada de notas en prensa, nada de televisión ni de radio. Ni siquiera estuvieron los muchachos de *Madrid Directo* —el magacín vespertino de *Telemadrid*—, que normalmente se apuntan a un bombardeo (hacen salidas a lo reportero Gustavo incluso a tiendas de caramelos o a una batalla de bolas de nieve en la sierra). El sábado por la mañana pasaron representantes de un par de medios, uno de ellos el autor del mencionado artículo en *El País*. Artículo, por otra parte, muy comentado a lo largo del domingo, tanto por lo ajustado de su contenido como por lo inadecuado de la foto que lo acompañaba.



Es posible que la organización se pusiera en contacto con la prensa, enviase comunicados y todo eso, y que la inmensa mayoría de los medios no se diesen por enterados. Pero el hecho es que, por uno u otro motivo, la notable participación de aficionados de fuera de Madrid contrastó con la moderada asistencia de los residentes en la capital, y que se perdió una bonita oportunidad de salir de la cueva en la que parece metida la afición madrileña. Independientemente de la valoración de la asistencia de público, lo cierto es que la mayor parte de los expositores se quejaba de que, además, los visitantes apenas compraban. Algunos apuntaban al precio de la entrada como responsable, aunque las seiscientas pesetillas no parecían justificar tal reticencia a comprar. Otros decían que la gente pagaba para entrar, pero que luego usaba sus propios juegos. Más correcto sería atribuir las bajas ventas a una combinación de la moderada asistencia de público con la escasa oferta de novedades interesantes.

### Los caballeros de la mesa redonda

¿Qué sería de unas jornadas sin su mesa redonda sobre el futuro de los juegos? Por sorprendente que parezca, en este caso la reunión atrajo el interés de unos cincuenta aficionados. Santiago Álvarez moderó la mesa, y la conversación se centró enseguida en unas pocas cuestiones, entre las que destacó el cambio generacional de los jugadores. Un ojo avezado podía notar que en Madrid se veían bastantes menos jóvenes entre 12 y 16 años que en el último *Día de Joc* de Barcelona. Quizás era lógico, dado que se trataba de las primeras jornadas en la capital, que había más "roleros" que "carteros", etcétera. Pero no dejaba de ser decepcionante lo desnutrido de la cantera.

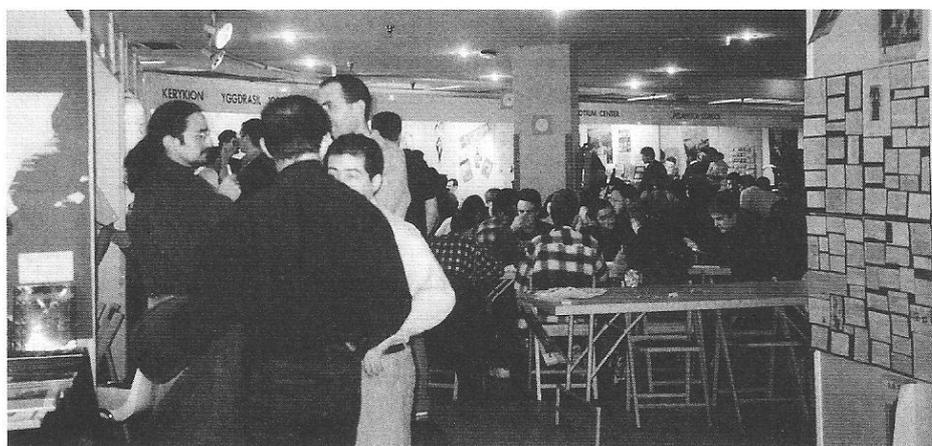


Torneo SWCCG con delegado de la Final Ithor-España en el Campeonato Mundial de Norfolk, USA.

Desde su experiencia como ludotecario, Toni Marí, representante de *Yggdrasil Jocs*, señaló que en torno a los 16 años se encuentra el momento crítico en el que el jugador abandona o prosigue con su afición. Hizo hincapié en la necesidad de una educación previa desde las ludotecas. En cualquier caso, todos eran escépticos ante la posibilidad de introducir ludotecas en los centros de enseñanza, y se miraba con envidia la buena prensa que los juegos tienen en Francia y Alemania. Quizás resignado, Xavi Valls, de la editorial *Martínez Roca*, depositaba la difusión del juego en manos de los aficionados. Jordi Castells, del club AJJRR de Reus, tampoco confiaba en la ayuda pública, citando el problema de los Centros Culturales que no abren los fines de semana. Además apuntó que el exceso de simbología macabra (como se vio en la foto seleccionada por *El País*) no ayuda a transmitir una buena imagen.

En cuanto a la promoción, Eduard García expuso la visión de *JOC Internacional*, y destacó el sacrificio que hacen las editoriales para publicar, las primeras perjudicadas si no hay lanzamientos. También defendió que hay una oferta más que suficiente. El público mostró un moderado desacuerdo, y Joan Parés, de *Central de Jocs*, puso el dedo en la llaga al afirmar que algunos jugadores consideran poco menos que "sacrilego" el ganar dinero a costa de su afición.

Previamente, Joan Parés había comentado que las disputas entre distintas clases de jugadores estaban fuera de lugar, ya que, a las personas que disfrutaban jugando, es más lo que las une que lo que las separa. Según él, tan jugador es un jugador de cartas coleccionables como otro de juegos familiares, de rol o de ordenador, e Internet es un gran modo de ampliar el círculo de amistades y de aficionados. Esto fue aplaudido por todos los participantes en la mesa, pero también contestado desde la platea (cada cual arrimando el ascua a su sardina). En el asunto de la baja participación de las mujeres en la afición se dieron, como siempre, palos de ciego. Sólo hubo dos observaciones dignas de consideración. Joan Parés apuntó que tal vez esto cambiara cuando los juegos los diseñen las mujeres, porque cuando están en mayoría en una partida, se ve claramente su diferente filosofía del juego. Por su parte, Xavi Valls concluyó con algo, no por obvio menos interesante: que tal vez el futuro de los juegos esté en las mujeres. Tampoco podía esperarse mucho más de una mesa redonda compuesta, como suele ocurrir, exclusivamente por caballeros.



Stands en los DÍA de JUEGO de Madrid. De frente Joan Parés con el Juego por correo de la Tierra Media.



## EL ESTADO DE LA AFICIÓN... EN ARGENTINA

La visita a España de Fabián Figueroa, distribuidor de JOC Internacional en Argentina, nos dio la ocasión de hablar con él para que nos explicara la situación de nuestro sector lúdico en su país. Esta es la charla que mantuvimos con él.

POR LA REDACCIÓN

La afición en Argentina está desarrollándose bastante. Ya pasó la etapa inicial de la novedad y ahora está en aumento la cantidad de jugadores. Cada vez son más el número de tiendas en que se consigue material de rol, por la distribución que se está haciendo. En una etapa inicial, previa a la traducción al castellano de los manuales por *JOC Internacional*, ya había una afición que jugaba el clásico *Dungeons&Dragons*, que lo traían de los USA. Con la traducción de los manuales de *RuneQuest* y *La Llamada de Cthulhu* se empezó a extender la afición, pero el verdadero boom de ventas fue *El Señor de los Anillos*, ya que la obra de Tolkien era bastante conocida.

**LÍDER-** ¿Está todo muy centrado en Buenos Aires, o se ha extendido por todo el país?

**FF-** Buenos Aires fue el primer punto por una cuestión lógica. Las capitales, quiera uno o no quiera, siempre son el primer punto de llegada de las novedades, y a partir de ahí se extienden. Cuando empezamos con la tarea de distribución del material de rol, sobre todo del fondo de *JOC Internacional*, se empezaron a formar grupos en otras ciudades. En Córdoba, por ejemplo, están la Orden de los Caballeros Doctarios, o La Espada en el Dado, y el último que se ha formado allí es el Grupo de Rol Córdoba. En Rosario tenemos 2 grupos, aunque no se han puesto nombre. En Buenos Aires hay más grupos, aunque casi todos participan dentro de La Cofradía, que es una especie de proyecto de aglutinación o federación de clubs. En Bariloche, una ciudad turística, hay otro grupo, y en Mar del Plata, en San Luis, Salta, de punta a punta del territorio argentino. Se desarrolla mucho más fácil en las ciudades con Universidad, con población universitaria.

**LÍDER-** ¿Y a nivel de la industria argentina, como está el tema?

**FF-** Bueno, sólo se editó un manual, aunque la cosa no le fue bien al editor. Fue el de *Toons*. Así que ahora importamos material, principalmente de *JOC Internacional*, aunque también nos llegó algo de *AD&D* de *Zimco*, más que nada importado por los que traían los cómics de esa editorial. Ahora nos empiezan a llegar los juegos, que para nosotros son nuevos aunque en España hace años que están, tipo *Ragnarok* o *Vampiro*. El material en inglés sólo va dirigido a un grupo reducido dentro de la afición. Nosot-

ros tenemos censados unos 1.600 jugadores en Argentina, de los cuales 200 o tal vez menos jugarán en inglés.

**LÍDER-** ¿Y cual es el juego más jugado en tu país?

**FF-** Indiscutiblemente, *El Señor de los Anillos*. En sus dos versiones. Aunque cueste creerlo, también se ha difundido mucho el básico. Por la gente que no sabía que era un juego de rol y ése era el más sencillo para iniciarse. *AD&D*, sumando todos sus mundos como el *Básico*, la *Dragonlance*, *Forgotten Realms*, estaría a un nivel parejo, pero cada uno por separado no llegan ni a la mitad ni a un cuarto, pero quizás sumando puede acercarse. El segundo hasta hace poco había sido *Star Wars*, ya que en Argentina hay muchos seguidores de estas películas. Incluso había mucha gente que se compraba los manuales no para jugar, sino por la información que traía. El otro que revolucionó el mercado, aunque pensábamos que no iba a funcionar, es *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, que le discute el segundo puesto a *Star Wars*. Luego tenemos a *Aquelarre*, ocupando la tercera plaza con comodidad. Los jugadores más antiguos siguen jugando a *La Llamada de Cthulhu* y *RuneQuest*. Finalmente, tenemos codo a codo a *Stormbringer* y *Pendragón*, y en menor medida el resto de los juegos de *JOC*. Y de los juegos que nos están llegando ahora los que más aceptación pueden llegar a tener son los de la línea oscura de *White Wolf*, es decir, *Vampiro* en primer lugar, *Hombre Lobo* y ahora *Mago*. *Mutantes G2* lo hemos introducido hace poco y también está llamando la atención.

**LÍDER-** ¿Se han introducido los juegos de cartas en Argentina?

**FF-** *El Señor de los Anillos* fue el primero que se introdujo de forma ordenada, llegando a todas las tiendas, aunque *Magic* ya lo habíamos introducido nosotros al principio, pero no al mismo nivel de difusión. Ahora hay un distribuidor diferente de *Magic*, y está codo a codo con *SATM* en cuanto a jugadores. *SATM* tiene tal vez más coleccionistas que jugadores, al menos es lo que las ventas nos dicen. La media de los campeonatos y torneos que se organizan es de unos 40 participantes. Con *SATM* queremos hacer nuestro ranking e intentar enviar un representante a la Final Mundial, y quizás eso haga subir el número de jugadores. A nivel coleccionistas, hay unas 16 personas que han completado la colección entera, en todas sus series, mientras otras 40 están a punto.



## APPLESEED Y APOCALIPSIS

Los juegos que ahora os presentamos tienen varios puntos en común. Para empezar ambos están situados en ambientaciones postapocalípticas (provocadas por una tercera guerra mundial), son muy completos (incluyen amplias listas de equipo, armas y vehículos), son dos de los juegos más extensos que hemos comentado en esta sección, y ambos disponen de un interesante aspecto gráfico. Sin embargo hay algo que los diferencia: mientras el primero es extremadamente tecnológico, en el segundo la magia y los poderes sobrenaturales tienen un papel muy importante.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



### Appleseed

nuestros lectores aficionados al manga seguro que el nombre de este juego les resulta familiar, y si piensan que tiene alguna relación con la obra homónima de Masamune Shirow estarán acertando de pleno. Porque *Appleseed* es precisamente eso, una adaptación al formato de juego de rol de este desconcertante y misterioso autor japonés.

Lo primero que llama la atención de *Appleseed* es su cuidado aspecto y edición. Es un libro formato cuartilla de más de 100 páginas, con portada y contraportada a color, con algunas páginas interiores también a color, y encuadernado mediante el proceso del pegado. Dos detalles curiosos son que se presenta retractilado (es decir, envuelto en plástico) y que se lee en sentido japonés (o sea, que el lomo queda a la izquierda y el libro se debe abrir por lo que para nosotros sería el final). La maqueta interior es sencilla pero cuidada, aunque se echa en falta un sumario y que las páginas estuvieran numeradas. Por lo que respecta a las ilustraciones, éstas están en su totalidad escaneadas de las páginas de los mangas de Masamune Shirow y del *Intron Depot*, un maravilloso libro de ilustraciones de este autor.

*Appleseed* está dividido en varios libros. En el primero se introduce al lector en el mundo de los juegos de rol, en los mangas, en la obra de Masamune Shirow y en el juego propiamente dicho. A continuación sigue la creación de personajes. Ésta utiliza un sistema bastante similar al utilizado en *Traveller*: el personaje intenta alistarse en un servicio de los existentes (eswat, inteligencia, policía, legislación y especialistas), cada ciclo pasado con éxito en un servicio aportará al personaje diferentes habilidades. El personaje puede llegar a morir durante uno de los ciclos de servicio, en estos casos algunos personajes podrán ser reconstruidos como cyborgs. El siguiente libro lo forman las reglas de juego. En *Appleseed* los niveles de las habilidades no son un número, sino un dado. Así, el valor mínimo es de 1D4 y el máximo de 1D12. Para hacer una tirada de habilidad o característica el máster asigna un número de dificultad que debe ser superado tirando el dado que tengamos en la habilidad o característica. Una regla muy interesante es la de categorías de objetos, que permite calcular, por ejemplo, el daño que el disparo del arma de un cyborg haría a un tanque



(que según el juego está dos categorías por encima). Por lo demás, se incluyen las reglas típicas para controlar el combate e incluso para trabajar con ordenadores, aunque en *Appleseed* no existe nada parecido a la Red de *Cyberpunk* o la Matriz de *Shadowrun*. El libro 4 comprende una cronología desde los años 1998 al 2130 y una pequeña descripción de la situación política de las naciones existentes en el 2130. Pasamos ahora al libro 5 en el que se describe Olimpo, la ciudad principal en el mundo de *Appleseed* y Gaña, el superordenador que controla esta ciudad. En el siguiente libro se da una completa lista de equipo, con datos e ilustraciones de armas (incluyendo diferentes tipos de munición), trajes protectores y varias clases de vehículos. El libro que viene a continuación está dedicado a proporcionar las características para el juego de algunos de los personajes principales (aunque no están las de mi personaje preferido, la pequeña Hitomi). El libro 8 es un módulo ambientado en Olimpo en el que los jugadores se meterán en la piel del equipo de bomberos más avanzado del planeta. Y, por último, en el libro 9 se comenta el cyberpunk (si quieres saber más sobre este tema consulta el dossier del LIDER 49), se dan algunos consejos para usar el sistema de juego, unas cuantas sugerencias para crear módulos y algunas notas para utilizar tableros.

Se nota que los creadores de *Appleseed* se han empapado del manga y lo han exprimido al máximo porque el juego está lleno de detalles





## ESCAQUEANDO

Te has comprado el manual. Te has aprendido las reglas como si fueran la Palabra de Dios. Te has hecho incluso un personaje. Y ya no sabes qué más hacer porque ni tienes módulo de iniciación ni perro que te ladre.

POR ELLA LARAÑA



aldita la crisis económica que obliga a que los manuales básicos se editen como se editan hoy en día. Cada vez se da más la infausta moda de asumir que absolutamente todo el mundo

es un jugador veterano y que además conoce el juego que va a comprar como si fuera la palma de su mano. Mentira cochina. Eso es una presunción como la copa de un pino por parte del diseñador del juego. Aunque la mayor parte no podemos dedicar un gran presupuesto a la compra de manuales y preferimos ir sobre seguro, el que decide innovar lo seguro es que está comprando algo que no conoce en demasía.

Cuando compras cualquier juego lo más probable es que te encuentres de entrada con una larga, larguísima narración sin pies ni cabeza que pretende centrar de qué caray va la ambientación. Después, el breve y archiconocido apunte "Qué carajo es un juego de rol" (en mi humilde opinión uno de los párrafos más estúpidos del mundo; si no sabes lo que es ya no lo compras, y si tienes que fiarte de las explicaciones que te dan, tampoco lo vas a entender).

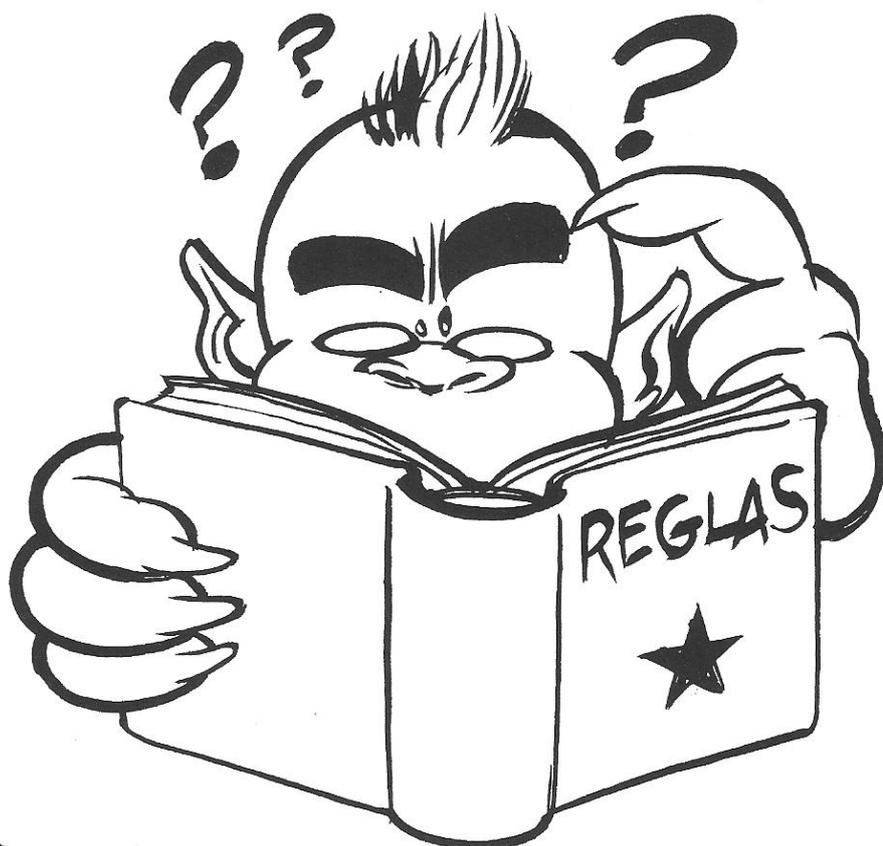
Tras ellos, como siempre, una explicación más o menos prolija de la ambientación y las reglas. Al llegar a este punto, en los buenos viejos tiempos,

venía aquello tan majo de las "aventuras", que solían ser hasta ocho o más, si bien a veces estaban escritas de forma harto esquemática. En cambio, hoy en día la cosa termina con la hoja de personaje y el índice.

El que los diseñadores pasen mucho de escribirnos una aventura para empezar a jugar es algo que tiene su envidia. En parte parece que lo compensen con ambientaciones cada vez más cuidadas y detallistas, pero paradójicamente es en estas ambientaciones cuando las aventuras de iniciación se echan más de menos. Cuando uno empezaba a jugar al *Señor de los Anillos* podía imaginarse poco más o menos qué tipos de aventuras se podían arbitrar en la Tierra Media, mientras que si te ponen delante el Juego de Rol de los Entrenadores de Baské Abducidos por Aliens que Ahora Viven en la Sombra (TM) es muy difícil saber qué tipo de misión pueden hacer, por muy bien que conozcamos su vida y costumbres. No dejo de pensar también que existe algo de mala fe en el escaqueo continuo de las aventuras listas para jugar. De un lado, el editor se evita así "mojarse" en cuanto a cómo y dónde debe arbitrase el juego (la solución en la próxima entrega... digo suplemento) y gana tiempo para parir la "Macrocampana", mientras que va alimentando las ansias de los que quieren jugar. Para rizar más el rizo, la aparición de aventuras "prefabricadas" se atrasa cada vez más bajo la excusa de que cada cual debe arbitrar el juego en cuestión como le dé la gana, aunque en el fondo de lo que se trata es de crear más expectación.

Además, un suplemento de ambientación suele venderse mejor (y ser más caro) que una aventura, que al fin y al cabo es algo que cualquiera puede escribir. Personalmente, considero que cuanto más densa es la ambientación, más falta hace la aventura introductoria.

Otra de las trampas más comunes es la de poner un módulo que no es un módulo. Ejemplo: esas aventuras fantásticas que no consisten en más que ir a un torneo y probar todas las habilidades del personaje para que la gente aprenda como van. Una buena aventura de comienzo no debería quedarse solamente en enseñar el sistema de juego (y en especial el de combate) a los jugadores y al máster, sino que debería ser el aperitivo de lo que va a ser la campaña (eso sí, sin hacer la trampa habitual de la que hablábamos antes y que consiste en dejar el final del módulo pendiente para otro suplemento) y permitir probar un poco qué tipo de situaciones se van a dar. No es mucho pedir a los diseñadores.





# LOS SECRETOS DEL DIABLO

## AQUELARRE

Un número más hemos bajado a lo más profundo de nuestras mazmorras, donde tenemos confinado un extraño ser nocturno, capaz de impresionarnos con relatos inusuales, y de recitar interminables letanías que él afirma que son conjuros. Esto es lo que sacamos en claro de nuestra última charla.

POR RICARD IBÁÑEZ, FABULADOR INCANSABLE

Cuentan que Sidharta Buda era un príncipe hindú al que sus padres quisieron evitar la visión de todo aquello que no fuera hermoso y agradable para la vista. Así que lo encerraron en un palacio, rodeado de jardines a su vez rodeados de murallas, donde lo servían esclavos y esclavas jóvenes y hermosos. Cuando alguno enfermaba era reemplazado, y el joven Sidharta vivía feliz... hasta que se tropezó con el cadáver de un mendigo, enfermo de lepra, que había logrado colarse dentro del jardín para morir en paz. Aquella misma noche Sidharta Buda se vistió de andrajos, saltó el muro y se hizo monje mendicante, renunciando al mundo. Y esto viene a cuento a que me gustaría decirles que las cosas van estupendamente, pero la mentira siempre es peor que la verdad. No, las cosas no van demasiado bien para los jugadores de rol. Tras ciertos "desgraciados acontecimientos" que todos conocemos nos han clavado el sanbenito de locos peligrosos, y por mucho que hagamos es muy difícil que nos lo quitemos de encima. Pero nunca hemos hecho nada malo, y seguimos sin hacer nada malo. Así que, por favor, no os disculpéis. Admitid sin rubores que el rol es uno de vuestros hobbies. Y si veis alguna sonrisa incómoda y alguna curiosidad morbosa despertada, siempre podéis decir lo que digo yo a mi suegra: "Tranquila, procuraré no asesinar a nadie hoy"

*¿Es el Ungüento de Vuelo propio o se puede usar sobre otros, no sólo para que vuelen contigo, sino para que vuelen ellos? Como se especifica en la descripción del hechizo, este ungüento puede usarse para que alguien (un solo ser) vuele junto al ejecutor, reduciéndose la velocidad del vuelo. No sirve para que otros vuelen solos.*

*Muchas criaturas son invulnerables a todo, excepto a la Magia. ¿Les afecta el daño de un arma con el hechizo de "Arma Invencible" o de "Arma irrompible"? ¿Podrían usar los hechizos de Amuleto y Protección Mágica si los tuvieran?*

El talismán de Arma Invencible convierte el daño del arma en algo mágico, pues le hace ignorar cualquier tipo de protección. Por lo tanto sí que es efectiva frente a criaturas vulnerables a la magia. Por el contrario, el hechizo de arma irrompible afecta a la resistencia del arma en sí, por lo que no la hace efectiva contra ese tipo de criaturas.

Respecto a la segunda pregunta, los seres irra-

cionales que tengan acceso a estos hechizos pueden aprenderlos, evidentemente, y además no necesitan los componentes físicos de los mismos para activarlos.

*¿A qué se debe que los Muertos sean tan cultos o más que algunos soldados o guerreros Pj?*

O bien a que la Muerte es una experiencia realmente única en la vida o a que algunos Pj (y PnJ) son unos garrulos de campeonato. (Y perdónadme el cinismo).

*¿Modifican los santos y los ángeles la IRR de los Pj al verlos? ¿Y los milagros?*

Buena pregunta. Precisamente ese es el quid del nuevo suplemento en el que estoy trabajando: "Angelicum Natura". Por ahora, y hasta que no se diga lo contrario, considerad las palabras de un santo varón de la Iglesia (de cuyo nombre no quiero acordarme, más que nada por lo borde que era): La Verdad Divina es algo tan evidente, que el infiel que al oírlo no cree ciegamente en ella no lo hace por ignorancia, sino por malicia... Con esta frase tan bonita se justificaron un montón de matanzas a "salvajes herejes descreídos de Dios". Pero nos va bien, pues nos saca de dudas: La Palabra de Dios es Racionalidad pura, y por tanto, sus criaturas, también. Es decir, mucha RR para criaturas angelicales y nada de perder IRR al verlas (más bien al contrario, permitirá ganar RR). Y es que Irracionalidad no es lo mismo que Fe.

*En Villa y Corte... ¿es posible ir con una pistola cargada (total o parcialmente)? ¿Tiene algún riesgo de que se dispare? ¿Disminuiría el tiempo de cargarla en caso de hacerlo parcialmente?*

Sí, es posible ir con una pistola cargada, pero no montada. Es decir, sin echar el percutor hacia atrás. Puede llevarse al cinto y en caso de problemas se saca, se monta y se dispara. Dos acciones cortas bastan para ello. Claro que, si se lleva mucho rato de esta guisa, la bala de plomo que tan cuidadosamente se ha prensado junto con la pólvora puede aflojarse, caerse, etc. Ya se sabe, las posibilidades de putear a los Pj que tiene un máster perverso tienden al infinito...

Y eso es todo: Un saludo a Pablo Salvador y Francesc Gamero de Valencia (¡no, aún no tengo dirección de Internet!), a los chicos de la UGI de Alcobendas y a los de San Sebastián de los Reyes. Decidle a David que un día de éstos le devuelva la carta, si es que no me animo a hacerlo ya... (pero es que soy de un perro escribiendo...)



## OPERATION CANNIBAL (Burma 1942-1943)

Cuando al general Archibald Percival Wawell, primer conde de Cirenaica y de Winchester, lo enviaron en diciembre de 1941 desde el norte de África al SE asiático, debió pensar que nada podía ser peor que aquel molesto ¿Zorro? del desierto que le desbarataba todas sus ofensivas. Si así fue se equivocó amargamente, ya que los japoneses le dieron tantos o más problemas que los alemanes.

POR JOAQUIN RUIZ

**E**n mayo de 1942, con la retirada británica de Birmania a la India, los japoneses habían alcanzado el límite planeado de su expansión en el sudeste asiático, por lo que cambiaron a la defensiva y buscaron consolidar sus conquistas. Mientras tanto, los británicos hicieron planes para regresar cuando llegara la estación seca, en noviembre de 1942. Ninguno de esos planes resultó factible, debido a las dificultades logísticas. El único que se intentó, la muy limitada ofensiva de Arakan, resultó un fracaso.

### Lo que se ve

*Operation Cannibal* (OP a partir de ahora) es un juego de tipo operacional donde se simula la ofensiva que llevaron a cabo tropas indias y británicas contra los japoneses en la península de Mayu, Birmania, desde diciembre de 1942 a abril de 1943. El juego se desarrolla en un tablero de juego de 43x55,5cm., unas dimensiones más que aceptables para aquellos que no dispongan de demasiado espacio en casa.

Si a este hecho le añadimos las escasas 140 fichas que posee (últimamente cuesta encontrar juegos con menos de 500 fichas) y la sencillez y claridad de las reglas (sólo 8 pág., 9 en las reglas en castellano) nos encontramos ciertamente ante un juego ideal para pasar una tarde agradable sin complicarse demasiado la vida pero disfrutando de una simulación seria.

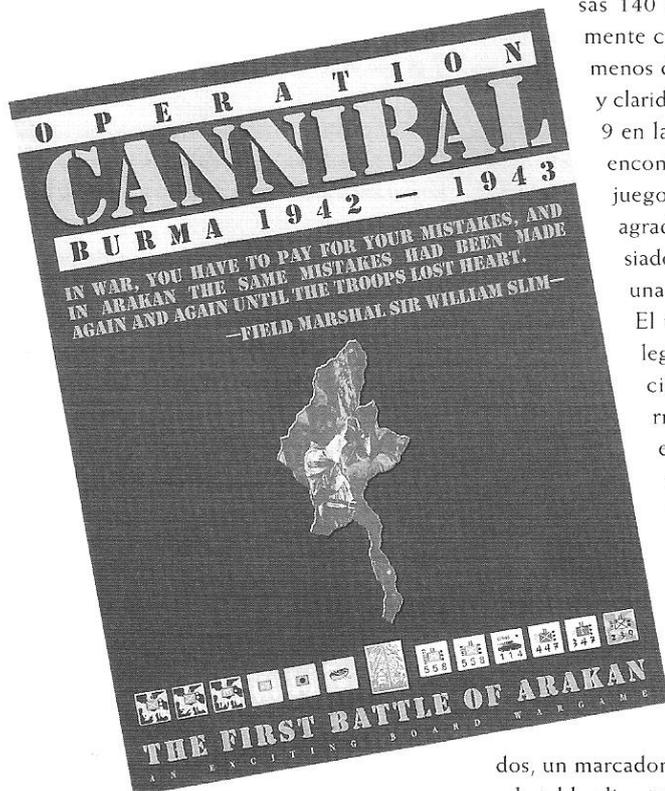
El tablero es bastante claro y legible, tal vez demasiado sencillo pero desde luego correcto. En él no sólo se encuentra el mapa hexagonado sino que aparecen todas las tablas necesarias para el desarrollo de la partida, la tabla de resolución de combates, la de efectos del terreno, la de turnos donde están señaladas las llegadas de los refuerzos de ambos bandos, un marcador para los puntos de victoria y la tabla climatológica. Las fichas represen-

tan unidades de tipo compañía y batallón, aunque estos últimos pueden disgregarse en unidades más pequeñas. Las fichas poseen las características ya clásicas en los juegos de guerra, factor de ataque, defensa y movimiento, alcance y valor de apoyo en ataque y defensa en el caso de las unidades de artillería, y reverso con la fuerza de la unidad reducida para poder eliminar los pasos en combate (hay unidades japonesas hasta con cuatro pasos). El color de las fichas es naranja para los japos, beige para los ingleses y verde claro para las tropas indias.

### Entrando en materia

El juego se desarrolla en turnos que representan tres días de tiempo real. Cada turno se compone de varios impulsos cuya cantidad dependerá de la tabla climatológica y del bando ya sea el británico o el japonés. Al principio de cada turno el jugador nipón lanza 1d6 modificado por el turno en cuestión y consulta la tabla de climatología. El número resultante serán el total de impulsos que puedan llevarse a cabo durante todo el turno. En caso de que el tiempo resultante sea de monzón no tienen lugar ningún tipo de impulso y se pasa directamente al siguiente turno. Para saber a qué bando le corresponde cada impulso existen unos contadores que deben introducirse en un recipiente opaco y ser extraídos aleatoriamente. El jugador japonés puede introducir siempre uno más que el británico lo que le da cierta ventaja y movilidad extra. Los contadores de que dispone cada bando son de colores diferentes para saber quien será el jugador activo en ese impulso, marrón para los británicos, blanco con un punto rojo para los japoneses. Estos contadores especifican las acciones que se pueden realizar durante el impulso. Existen cuatro tipos de contadores de diferentes:

1. Attack (ataque), que permite a las unidades activas atacar a enemigos adyacentes o bombardear con artillería, pero no permite ningún tipo de movimiento que no sea como resultado del combate.
2. Choice (Elección), el bando activo puede escoger entre la opción de Ataque anterior o mover sus unidades con su factor de movimiento completo, reorganizarlas o reforzarlas.





3. Full (completo), se trata del marcador más valioso (los japoneses poseen dos y los británicos sólo uno) ya que permite realizar todo los tipos de acciones, desplazar todas las unidades su factor de movimiento completo, atacar, recibir refuerzos, reorganizar y reconstruir unidades y bombardear al enemigo.

4. Half (mitad), las unidades pueden gastar la mitad de su factor de movimiento o atacar pero no ambas cosas. Si atacan existe un 50% de posibilidades de que no se pueda atacar ni mover.

Se pueden apilar varias unidades en un mismo hexágono dependiendo del tipo de terreno y del tamaño de la unidad. Un dato curioso es que las unidades no deben pararse al entrar en una zona de control enemiga, simplemente hay un coste adicional en los puntos de movimiento al entrar y al salir de ellas. Por lo tanto hay que vigilar las infiltraciones que pueden crear peligrosas bolsas sobre todo en la zona de la jungla donde las unidades japonesas mandan, y mucho.

El suministro se lleva a cabo a través de fichas representando HQ's. Los británicos poseen más que los japoneses pero sus líneas son menos flexibles. El estado del suministro debe ser comprobado al inicio de cada impulso sea del bando que sea. Sin suministros, las unidades tienen su factor de combate a la mitad, las unidades de artillería no pueden bombardear, y la capacidad de movimiento se reduce a uno. Como históricamente la ofensiva británica debía estar apoyada por un desembarco anfibio, en el juego viene representada esta posibilidad, que bien aprovechada puede poner en serios apuros a un jugador japonés que se despiste un poco. El jugador de la Commonwealth tiene la posibilidad de realizar un asalto de este tipo. Para poder llevarlo a cabo debe planearlo con dos turnos de antelación apuntando en un papel el lugar del desembarco. Esta acción sólo puede llevarse a cabo durante un impulso de Full. Las unidades británicas también pueden ser evacuadas desde un hexágono de costa y sus refuerzos pueden llegar por mar en lugar de en los puntos ordinarios siempre y cuando los japoneses no se encuentren a menos de tres hexágonos del puerto escogido.

En el apartado dedicado al combate hay que destacar dos tipos: el bombardeo a distancia, que sólo pueden llevar acabo las unidades de artillería, y el típico combate entre unidades adyacentes, que pueden estar apoyadas tanto en ataque como en defensa por unidades de artillería. Dentro de este mismo tipo existe

una opción denominada Prueba, que consiste en ataques limitados en los que las bajas de la tabla de resultados de combate se reducen a la mitad tanto para el defensor como para el atacante y no permiten al vencedor avanzar después del combate. En la jungla este tipo de combate permite a las unidades especialmente entrenadas para ese terreno retirarse antes de ser atacadas.

### Unidades especiales

En el juego existen una serie de unidades que por sus características merecen especial atención. Entre ellas se encuentran la unidad de tanques del jugador británico cuya participación en los combates es casi de impredecible resultado, que va desde dar un +1 a la tirada de dado a que la propia unidad se vaya al infierno después de finalizado el combate.

Las unidades de ingenieros tienen funciones diferentes según al bando que pertenezcan: los británicos pueden mejorar senderos y convertirlos en carreteras de grado superior y los japoneses pueden construir fortificaciones que doblan el factor defensivo de las unidades apiladas en él.

Otro elemento importante son los barcos. Estas unidades permiten transportar tropas a través de lados de hexágonos totalmente de agua que serían infranqueables para las unidades de tierra.

### Reglas Especiales

Se trata sin duda de las que ponen la guinda al pastel y junto con las opcionales le dan personalidad propia al juego. Restricciones al movimiento, dificultades con el clima, tropas especialmente aclimatadas y adiestradas para la lucha en la jungla (casi todas las japonesas lo son pero los británicos sólo poseen una, así que ojo donde te metes, "Tommy"), posibilidad de descomponer unidades en otras más pequeñas.

Entre las opcionales está la Niebla de la Guerra que no permite examinar al contrario más que los apilamientos adyacentes a sus propias unidades, posibilidad adicional para mejorar el desembarco que hemos comentado antes, la posibilidad de que entre en combate otra brigada inglesa durante una operación anfibia, y la limitación de la cantidad de impulsos consecutivos que puede realizar un mismo bando durante un turno.

### Escenarios

OP tiene cuatro escenarios:

1. Donbaik. Es el primer escenario y está pensado como introducción en el juego, dura dos turnos.

2. Avance Bajo la Península. Este escenario dura 23 turnos, comienza con la ofensiva británica y termina poco antes del contraataque japonés.

3. El Contragolpe. Comienza más o menos donde acaba el anterior, dura 33 turnos y abarca todo el contraataque japonés y la persecución de las tropas británicas hasta el punto de partida de la campaña y quien sabe hasta donde más.

4. Cannibal. Se trata de toda la campaña, 54 turnos (realmente no se hace tan largo como parece).

Cada escenario tiene sus condiciones de victoria, que normalmente son en forma de puntos que se consiguen ocupando objetivos estratégicos y/o eliminando unidades enemigas.

### Conclusiones finales

Para terminar el comentario me gustaría destacar que pocos juegos me han sorprendido últimamente por su sencillez y originalidad como OP. Hasta ahora los japoneses sólo salían en los juegos aeronavales, o enfrentándose a los duros marines americanos en inferioridad de condiciones. En OP los japoneses tiene algo más que decir y será el jugador británico el que tendrá que hacer lo que pueda para que su ofensiva no acabe en el desastre histórico. Sin duda no es un juego perfecto pero es divertido e interesante, y está traducido al castellano, lo que lo hace asequible a más público. Personalmente lo recomiendo tanto para jugadores veteranos como a los que empiezan sus primeros pasos.

### FICHA TÉCNICA

Nombre  
**Operation Cannibal**

Tema  
**Operacional II GM**

Editor  
**Avalanche Press**

Diseño  
**Brian L. Knipple**

Dificultad  
**4 sobre 10**

más de veinticinco  
**TIENDAS**



**INTERNACIONAL**

**ESPECIALISTAS  
A TU SERVICIO**

48990	<b>ALGORTA</b>	GUINEA HOBBIES	Avda. Basagoiti, 64	Tel. 94.460 16 43
11203	<b>ALGECIRAS</b>	AMULETO	Fuentenueva, 5 bajo	Tel. 956.65 48 42
03003	<b>ALICANTE</b>	ATENEO	Portugal, 36	Tel. 96.592 30 40
08029	<b>BARCELONA</b>	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	<b>BARCELONA</b>	CENTRAL DE JOCS	Numància, 112	Tel. 93.322 25 70
48004	<b>BILBAO</b>	JOKER	Travesía Iturriaga, 4	Tel. 94.412 80 58
09004	<b>BURGOS</b>	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
30201	<b>CARTAGENA</b>	STUKA	Ronda, 7	Tel. 968.50 70 72
12001	<b>CASTELLÓN</b>	MOLD ROD	Pza. del Real, 18 B	Tel. 964.25 39 91
13001	<b>CIUDAD REAL</b>	CAOS	Paloma, 3 - 1.º, Local 6	Tel. 926.22 59 71
17001	<b>GIRONA</b>	ZEPELIN	Plaça Santa Susanna, 7, baixos	Tel. 972.20 82 65
08400	<b>GRANOLLERS</b>	FANTÀSTIC GRANOLLERS	Barcelona, 31	Tel. 93.879 61 80
24006	<b>LEÓN</b>	ROL PLAY	Suares Ema, 3	Tel. 987.20 01 51
28006	<b>MADRID</b>	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 82	Tel. 91.562 60 73
28015	<b>MADRID</b>	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	<b>MADRID</b>	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28034	<b>MADRID</b>	GENERACIÓN X	Fernán Caballero, 57	Tel. 91.730 01 68

juegos y figuras    cartas coleccionables    simulación    rol

28004	<b>MADRID</b>	METRÓPOLIS	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
28028	<b>MADRID</b>	OTIUM CENTER	Fundadores 9, 1.º drcha.	Tel. 91.361 53 21
29007	<b>MÁLAGA</b>	HOBBY MANIA	Peso de la Harina, 17	Tel. 952.27 69 54
07002	<b>PALMA DE MALLORCA</b>	KENIA	Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
31007	<b>PAMPLONA</b>	CAPYCUA	San Juan Bosco, 7	Tel. 948. 26 53 70
08206	<b>SABADELL</b>	ALEPH	Abad Escarrer, 13	Tel. 93.723 17 22
08922	<b>SANTA COLOMA DE GRAMENET</b>	ROLEGAME	Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
38007	<b>SANTA CRUZ DE TENERIFE</b>	STORM ROL	Av. General Mola, 124	Tel. 922. 22 10 94
41001	<b>SEVILLA</b>	NOSTROMO	Carlos Cañal, 24 Acc.	Tel. 95.421 12 88
08221	<b>TERRASSA</b>	CARRERAS JOCS	R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54
46004	<b>VALENCIA</b>	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64

**LATINOAMÉRICA**

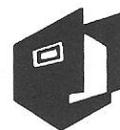
1066 **ARGENTINA BUENOS AIRES** FIGUEROA IMPORTACIONES  
JOC INTERNACIONAL ARGENTINA Bolívar, 355, 1 C Tel. 54.1.331 32 22



# EL SALVAJE OESTE

dossier





## EL WESTERN

El cine ha contribuido, generalmente, a variar nuestra visión de la historia. Esto es especialmente claro en el caso del Far West. De hecho, tenemos una percepción histórica de ese período totalmente creada por la industria cinematográfica.

Por tanto, es de justicia que abramos este dossier hablando del Western.

POR DANIEL ALENTO

### **d** Cabalgando en silencio

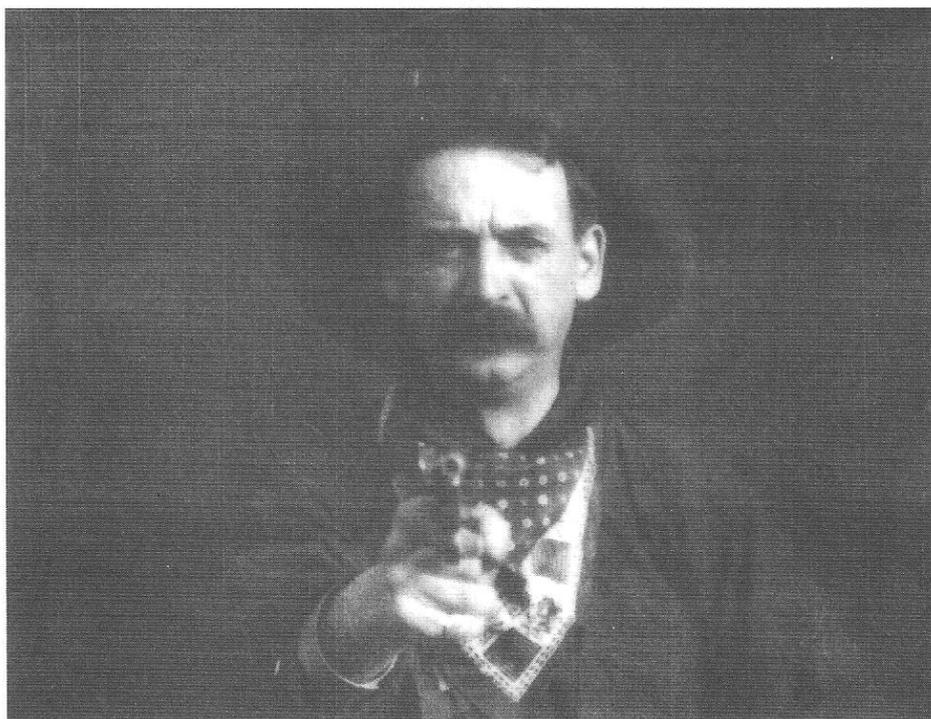
Desde los orígenes del cine, en Estados Unidos el público se acostumbró a ver imágenes del Oeste. Mientras en Europa se filmaban trenes y obreros saliendo de sus fábricas, en el Nuevo Continente las filmaciones centraban su atención en jinetes montando caballos o cowboys lanzando el lazo. El primer western propiamente dicho (es decir, que era una filmación que explicaba una historia y no una simple sucesión de imágenes cotidianas) es "The Great Train Robbery" ("Asalto y Robo de un Tren"), realizado en 1903 por Edwin S. Porter para la compañía de Edison. En ella se nos muestra como una banda de forajidos asalta un tren, y su posterior persecución y captura.

El éxito de esta película hizo que Edison se dedicara a producir más títulos semejantes. Por otra parte, su guerra para intentar imponerse a los productores independientes alejó a éstos de las grandes ciudades. Huyendo de Edison, acabaron en el Oeste, mayoritariamente en California, donde las estampas características del Salvaje Oeste aún no se habían desvanecido. Para ellos lo más natural también fue rodar Westerns. Para el público

las historias no eran tan lejanas como hoy día podíamos creer. De hecho, el "Wild Bunch" (Grupo Salvaje) de Butch Cassidy y Sundance Kid aún robaba trenes y bancos en la primera década del siglo XX.

Los primeros años del Western vienen marcados por la "Horse Opera", la edad de Oro de los caballistas. Eran películas protagonizadas por un cowboy y su caballo, resolviendo injusticias, acabando con los malos y cuyo plano final era siempre el abrazo del protagonista con la chica. Entre película y película los actores no cambiaban de papel, simplemente de caballo. Un género a la medida de actores como Tom Mix y su caballo Tony, o Max Aronson (Bronco Billy). William S. Hart introdujo una variante de estilo, interpretando personajes con un turbio pasado, problemas con la ley, que al final acababan reconciliándose con las causas justas, a veces incluso a costa de la vida o de perder a la chica. Harry Carey protagonizó una serie de películas de corte similar, dirigidas por un joven John Ford.

Poco a poco las películas se fueron haciendo cada vez más largas. Inicialmente solían constar de dos a cuatro rollos de película (de 20 minutos a algo menos de una hora). La primera gran película del género, la que le empieza a dar prestigio, es "El Nacimiento de una Nación" ("Birth of a Nation", D.W. Griffith, 1914), una fusión de géneros en la línea de "Lo que el Viento se Llevó" con la Guerra Civil y el Ku Klux Klan como telón de fondo. Ese mismo año Cecil B. De Mille realiza la primera de sus tres versiones de "The Westerner" ("El Virginiano") y Thomas Ince "The Battle of Gettysburg". El éxito de público llevó a la industria del cine a invertir más dinero en el Western y por tanto, sus directores tuvieron más libertad y recursos para hacer películas más largas y caras. Nacen las primeras superproducciones. En 1923 James Cruze dirige "The Covered Wagon" ("La Caravana de Oregon"), primer western de dimensiones épicas que narra el viaje de 2.000 millas entre Kansas y Oregon realizado por un grupo de pioneros y sus carros. John Ford dirigía el año siguiente "The Iron Horse" ("El Caballo de Hierro"), película sobre la construcción de la línea de ferrocarril que unía el Este y el Oeste de los USA. Dos años después dirigía "Three Bad Men" ("Tres Padrinos"), con Harry Carey de protagonista, y dejaba el Western hasta 13 años después.



*The Great Train Robbery, 1903. George Barnes dispara a la cámara.*

## Cambiar con los tiempos

La llegada del sonido revitaliza el género, enriqueciéndolo más. A lo largo de los años 30 el género se va consolidando, adaptando más y más la tecnología del sonido y aprovechándose de ella para hacerse más espectacular. En 1931 Wesley Ruggles dirige "Cimarron", único western en ganar un Oscar a la mejor película hasta "Bailando con Lobos". La crisis económica, sin embargo, también se dejó notar en el cine, dejándose de lado las superproducciones y dedicándose los estudios cada vez más a películas de serie B. La llegada de directores de segunda fila provocó que la épica inherente al género se transformase cada vez más en fantasía, deformación de la leyenda. Los personajes caían en un maniqueísmo descarado (los malos muy malos y los buenos tan buenos que parecen tontos). Todo era blanco o negro, sin tonalidades de gris. Los desplantes y la chulería eran exaltados como elementos heroicos, transformando a los personajes en héroes de opereta. El género está sumido en la confusión. Y justo cuando el género se deslizaba progresivamente hacia los abismos del esperpento, John Ford decide volver a él, con una película que sentaría las bases para el futuro del western. "La Diligencia" ("Stagecoach", 1939) era una película rodada con poco presupuesto, e interpretada por actores poco conocidos (John Wayne y Claire Trevor), pero definía el concepto de John Ford de western. "La Diligencia" selló la alianza de Ford con su localización preferida para rodar, el Monumental Valley. Devuelve el equilibrio entre épica y realismo al género. Y sienta los personajes arquetípicos que el género repetirá una y otra vez: el buen mal hombre (ese tipo con problemas con la ley, pero no con la justicia), la prostituta redimida por el amor, el jugador romántico, arruinado por la guerra, el doctor borracho, el banquero corrupto y el sheriff duro pero comprensivo. Ford rodea a estos personajes de unos excelentes secundarios como el marchante de licor, el conductor de diligencia cobarde y gruñón, las señoras de la Liga de la Moral, una dama del Sur embarazada, cientos de indios y la caballería que acude al rescate en el último momento, además de los tres verdaderos criminales a los que John Wayne debe eliminar como venganza, estableciendo así una de las motivaciones más comunes de los personajes del género. "La Diligencia" nos describe no sólo el viaje de unos pasajeros de un pueblo a otro a través de territorio controlado por los indios, sino que el trayecto se convierte en una especie de viaje iniciático para sus viajeros. En "La Diligencia" John Ford nos presenta además

los rasgos característicos de lo que será su gran obra: un peculiar sentido del humor, un excelente trabajo con los actores secundarios y un talento único para componer los planos.

Gracias a esta película el género evita el caos al que parecía abocado y empieza a levantar cabeza. A su amparo se estrenan películas como "Tierra de Audaces" ("Jesse James", Henry King, 1939) y su continuación "La Venganza de Frank James" ("The Return of Frank James", Fritz Lang, 1940), "El Forastero" ("The Westerner", William Wyler, 1940), "Union Pacifico" ("Union Pacific", Cecil B. De Mille, 1939), "Dodge, Ciudad sin Ley" ("Dodge City", Michael Curtiz, 1939), "Paso al Noroeste" (The Northwest Passage", King Vidor, 1940) o "Murieron con las Botas Puestas" ("They Died with their Boots on", Raoul Walsh, 1941). Sin embargo, la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial vuelve a relegar al western a las profundidades de la serie B y John Ford es reclutado por la marina para filmar películas de propaganda. Del período bélico quizás lo único destacable sea "The Ox-Bow Incident" (William Wellman, 1943), la historia del linchamiento de tres inocentes. Habría que esperar hasta el final de la guerra para llegar a la época dorada del cine del Oeste.

### A todo galope

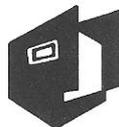
Tras la II Guerra Mundial los Estados Unidos se encuentran como la primera potencia mun-

dial, en pugna con la Unión Soviética. Su economía crece hasta límites insospechados antes de la guerra, y el país nada en la prosperidad. Y los grandes estudios, con dinero de sobra, vuelven a invertir en el western, que se convierte en el mejor elemento propagandístico de los USA en el extranjero, ensalzando los valores tradicionales de la sociedad americana: la importancia del individuo frente a la colectividad, el derecho de cada uno a vivir su vida y resolver sus problemas sin que el Estado le diga como hacerlo, y los valores tradicionales de la familia y la religión.

En este período destaca la obra de algunos directores. John Ford dirige su trilogía de la caballería, "Fort Apache" (1946), "La Legión Invencible" ("She Wore a Yellow Ribbon", 1949) y "Río Grande" (1950). Son tres películas en que se nos muestran escenas de la vida cotidiana de los soldados y la vida militar, cosa que Ford consigue con su habitual maestría, además de exaltar los conceptos de honor, unidad, servicio y valor. Aparte de la trilogía, entre las obras de Ford de este período destacan "Pasión de los Fuertes" ("My Darling Clementine", 1946), sobre el tiroteo de O.K. Corral y como la ley se impone en el Oeste, "Centaurios del Desierto" ("The Searchers", 1956), una obra excepcional, verdadera obra maestra, llena de lirismo, sobre la búsqueda de una niña raptada por los indios, y "Misión de Audaces" ("The Horse Soldiers", 1959), el único film de Ford (junto con el episodio que dirige de "La Conquista del Oeste") en que el director afronta un



"La Diligencia" (1939) y sus pasajeros.



tema que no le era nada grato: La Guerra Civil. Y lo hace con una leve simpatía hacia el bando de los perdedores. En 1960 dirige "El Sargento Negro" ("Sergeant Rutledge"), protagonizado por Woody Stroode, en el que un sargento de color se enfrenta a la acusación de asesinato de un superior. Este último western se inscribe dentro de una tendencia de integración racial demandada por la sociedad yanqui y cuyo máximo exponente cinematográfico es Delmer Daves y "Flecha Rota".

"Flecha Rota" ("Broken Arrow") se estrenó en 1950. En ella Delmer Daves nos explica la historia de Tom Jeffords (James Stewart), que se hace amigo del jefe apache Cochise y consigue establecer la paz entre blancos e indios, que él mismo está a punto de romper cuando un grupo de fanáticos blancos mata a su mujer india. Dentro de la línea proindia también podemos citar "Drum Beat" (1959) y "La Ley del Talión" ("The Last Wagon", 1956). Daves rodó en total 9 westerns entre 1950 y 1959, destacando, además de

los ya citados, "El Tren de las 3.10" ("3.10 to Yuma", 1957), "Jubal" (1956) y "El Árbol de Ahorcado" ("The Hanging Tree", 1959).

Anthony Mann es, sin duda, el director de los espacios abiertos. En sus películas el paisaje se convierte en un intérprete más, para recordarnos lo diminutos que somos. Su actor fetiche es James Stewart, que le permite componer unos protagonistas muy alejados del John Wayne fordiano, casi invulnerable. Stewart crea un tipo de hombre mucho más vulnerable, consciente de sus limitaciones, superado normalmente por los acontecimientos, y de una cierta ambigüedad moral. La primera colaboración entre ambos llega en 1950, con "Winchester 73". A esta película le siguieron siete, las 4 primeras con James Stewart, y muchas de ellas excepcionales: "Horizontes Lejanos" ("Bend of the River", 1952), "Colorado Jim", ("The Naked Spur", 1953), "Tierras Lejanas" ("The Far Country", 1955), "El Hombre de Laramie" ("The Man from Laramie", 1955), "Cazador de Forajidos" ("The Tin Star",

1957), "Hombre del Oeste" ("Man of the West", 1958) y "Cimarrón" (1960), remake de la película de Wesley Ruggles.

Howard Hawks es otro de los directores destacados del western, coincidiendo con John Ford en su actor fetiche: John Wayne. En 1948 se estrenó "Río Rojo" ("Red River"), una de las obras maestras del western que nos describe una conducción de ganado, y el enfrentamiento entre su dueño, John Wayne, y su hijo adoptivo, Montgomery Clift. En 1952 realizaría "Río de Sangre" ("The Big Sky"), un prewestern sobre la exploración del río Missouri. En 1959, como respuesta al enfoque de "Solo ante el Peligro", rodó "Río Bravo", otra de las cumbres del western. John Sturges, por su parte, también realizó algunas películas espectaculares. Particularmente me quedo con "Duelo de Titanes" (1957), aunque también es imprescindible mencionar "Desafío en la Ciudad Muerta" ("The Law and Jack Wade", 1958), "Los 7 Magníficos" ("The Magnificent Seven", 1960, una adaptación de "Los 7 Samurais" de Akira Kurosawa), y "El Último Tren de Gun Hill" ("The Last Train from Gun Hill", 1959). Otro director interesante es Budd Boeticher, quien realizó 7 westerns de bajo presupuesto protagonizados por un actor hierático que recuerda mucho físicamente a William S. Hart. Randolph Scott. Entre



John Wayne en Río Grande, 1950.

## LA MÚSICA

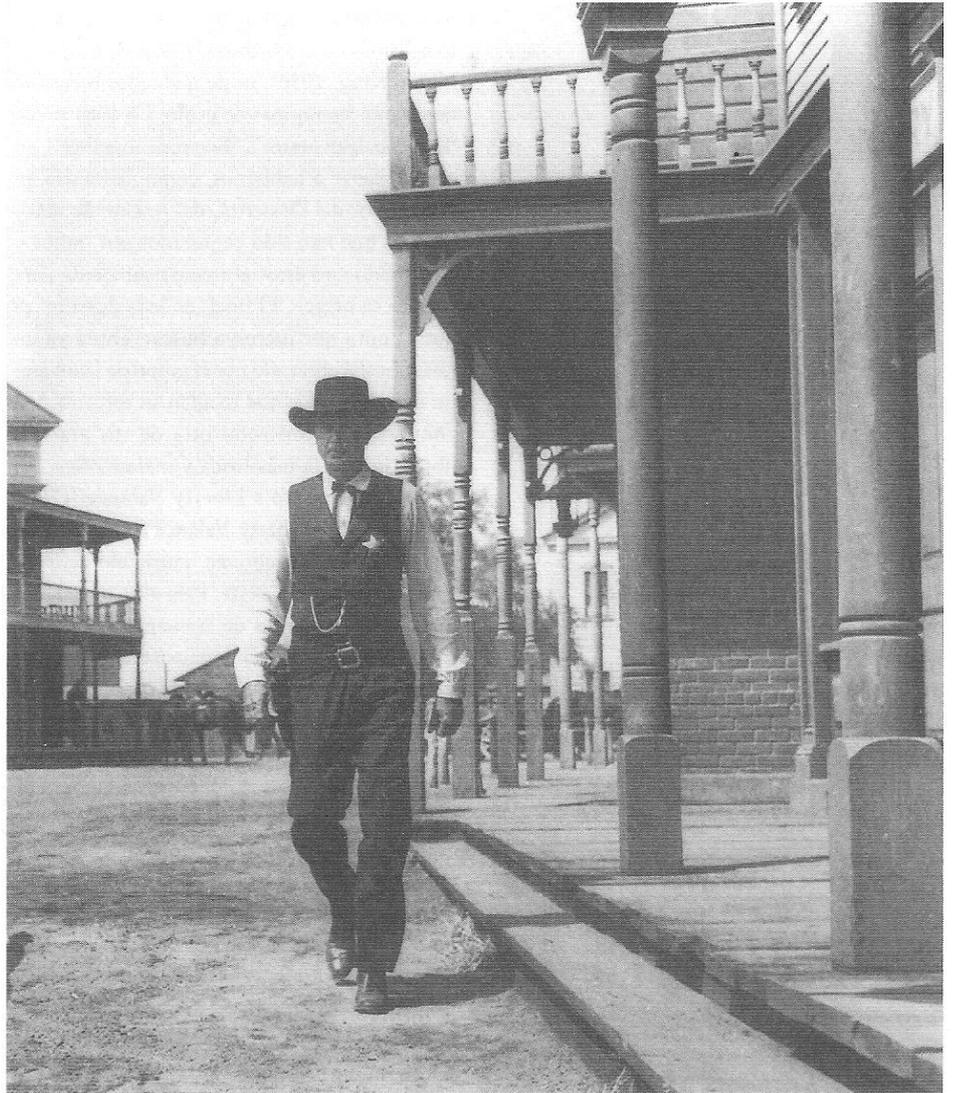
Si algo ha caracterizado al western ha sido las bandas sonoras que le han acompañado. En sus años de máximo esplendor destacan especialmente dos nombres en este apartado:

Elmer Bernstein y Dimitri Tiomkin. Al primero pertenecen títulos como "Los 7 Magníficos", "Los 4 Hijos de Katie Elder", o "Los Comancheros". Del segundo destacan "El Álamo", "Río Rojo", "Duelo en OK Corral", "Solo ante el peligro", o "Río Bravo". Otro compositor prolífico es Jerry Goldsmith, con películas como "Río Lobo" o "La Balada de Cable Hogue". Y no podemos dejar de citar a Alfred Newman, por su gran trabajo en "La Conquista del Oeste", o a Victor Young por "Johnny Guitar", "Raíces Profundas", "Yuma" y "Río Grande", o Max Steiner por "Murieron con las Botas Puestas" y "Los Centauros del Desierto", o Jerome Moross por su magistral trabajo en "Horizontes de Grandeza". Y tampoco podemos olvidar a Ennio Morricone, del que hablamos al tratar del Spaghetti Western. Respecto a los westerns de los 90, me quedo con John Barry y "Bailando con Lobos" y Trevor Jones y Randy Edelman, por su trabajo conjunto en "El Último Mohicano".

ellos me quedo quizás con "Decisión en Sundown" ("Decision at Sundown", 1957), y "The Tall T" (1957). Anteriormente había dirigido otro western destacable, "El Desertor del Alamo" ("The Man from the Alamo", 1953).

Pero no fueron estos los únicos directores que dirigieron westerns en este período. Por ejemplo, dentro de la corriente de películas proindias podemos citar "Apache" (1954), de Robert Aldrich, "Estrella de Fuego" ("Flaming Star", 1960), una película de Donald Siegel protagonizada por Elvis Presley, "Yuma" ("Run of the Arrow", 1956), dirigido por Sam Fuller y que trata además de la reconciliación de los USA tras la Guerra Civil (en él aparece Sara Montiel en el papel de india). Otro de los alegatos antirracistas que podemos citar es "Los que no perdonan" ("The Unforgiven", 1959), de John Houston. Sobre el papel de los americanos en los conflictos en Méjico tenemos "Veracruz" (1954) de Robert Aldrich, el otro western en que aparece Sara Montiel, y "Bandido" (1956) de Richard Fleischer. Y tampoco podemos dejar de citar, como películas destacables de este período de esplendor, "Caravana de Mujeres" ("Westward the Women", William Wellman, 1951), sobre la escasez de mujeres en el Oeste, "Encubridora" ("Rancho Notorius", 1952), segundo western de Fritz Lang, "Río sin Retorno" ("River of no Return", Otto Preminger, 1954), "La Pradera sin Ley" ("Man without no Star", King Vidor, 1955), sobre el problema de los espacios abiertos para el ganado y las alambradas, "Horizontes de Grandeza" ("The Big Country", William Wyler, 1958), en la que se cuestiona el uso de la violencia en el Oeste, y "El Hombre de las Pistolas de Oro" ("Warlock", Edward Dmytryk), sobre los límites del uso de la fuerza para mantener la ley y el ocaso de los pistoleros. Especial mención merece también "Raíces Profundas" ("Shane", George Stevens, 1953), en la que un pistolero huye de la violencia, pero debe volver a ella para defender el santuario de paz en el que buscaba refugio. Si, ya sé que no he mencionado "Duelo al Sol" ("Duel in the Sun", King Vidor, 1947), pero es que nunca he podido con esa película.

En los años 50 se produjo en Estados Unidos una caza de comunistas, que tuvo su reflejo en el western en dos títulos. "Solo ante el peligro" ("High Noon", Fred Zinnemann, 1952) tuvo como guionista a Carl Foreman, quien poco después de escribir el guión hubo de dejar las tareas de producción en la película y fijó su residencia en Inglaterra, a causa de la caza de brujas. En "Solo ante el Peligro" el sheriff Will Kane (Gary Cooper) se halla sólo ante una banda de forajidos que viene a saldar cuentas, pide ayuda



*Solo ante el peligro, 1952.*

al pueblo para hacer su trabajo y éste le da la espalda. Así que afronta sólo el peligro, para contar con la ayuda final de su esposa, enemiga acérrima de la violencia que renuncia a sus ideas para ayudar a su marido. Al final el sheriff abandona el pueblo, indignado ante la actitud de sus conciudadanos. La actitud del personaje de Gary Cooper en esta película, dubitativo, vulnerable, casi indefenso en algunos momentos, provocó que John Wayne y Howard Hawks rodaran años más tarde "Río Bravo", en la que el sheriff asume el riesgo como algo innato a su trabajo y resuelve la situación con eficacia y escasa ayuda. La otra película en la que se asume la caza de comunistas es "Johnny Guitar" (1954) de Nicholas Ray, que ha pasado a la historia por sus excelentes diálogos (Carmen Maura está doblando esta película al principio de "Mujeres al borde de un Ataque de Nervios" de Almodóvar). El actor que interpreta en esta película al jefe del pelo-

tón de linchamiento es Ward Bond, principal cabecilla fascista en Hollywood. Y el guionista es Philip Yordan, que acostumbraba a utilizar como colaboradores anónimos a escritores incluidos en la lista negra de los cazadores de comunistas.

Por lo que respecta a las grandes producciones, se considera que la última es "El Álamo", dirigida en 1960 por John Wayne, aunque yo consideraría la última "La Conquista del Oeste" ("How the West was Won"), dirigida por Henry Hathaway, John Ford y George Marshall en 1962, y que nos hace un resumen de todo lo que el género ha dado de sí.

### La Última Carga

En los años 60 el género se introduce poco a poco en una especie de estado melancólico y contemplativo, propiciado por el progresivo



Clint Eastwood, *el Hombre sin Nombre*, en Italia.

envejecimiento y retirada de los directores y actores que lo hicieron grande. En sus películas, miran por primera vez a los últimos tiempos del Oeste, y hacen balance del pasado. Es el western crepuscular, terriblemente lúcido y triste a la vez. Así mismo, una serie de nuevos directores, alejados de los valores tradicionales del western, entra en él, dando su versión de esta época final centrándose más en el realismo que en la épica. Y no podemos dejar de citar a Andrew McLaglen (hijo del actor habitual de Ford Victor McLaglen) o Burt Kennedy, antiguo guionista de Boetticher, quienes intentan mantener el western clásico, aunque sólo consiguen adaptar la forma, no el fondo. Por otra parte, los años 60 son una época convulsa para la sociedad americana, caracterizados por una crítica rotunda al sistema y los valores que lo habían perpetuado. Esta crítica también se verá en el western.

Si bien el primer apunte de western crepuscular lo hallamos en "El Pistolero" ("The Gunfighter", Henry King, 1950), es de nuevo John Ford el que sienta las normas de estilo. En 1961 rueda "Dos cabalgan juntos" ("Two rode together"), en el que vuelve a hablarnos, como ya hiciera en "Centauros del Desierto", del rescate de niños blancos que han sido capturados por indios y han vivido con éstos el tiempo suficiente para olvidar su origen. El final, en esta ocasión, es que el niño que fueron a buscar, ahora ya un joven, acaba ahorcado por el grupo de familiares de desaparecidos que exigían su retorno. Un año después Ford rodó otra de sus grandes obras, quizás la más lírica y melancólica, "El Hombre que mató a Liberty Valance" ("The Man who shot Liberty Valance"), en el que la ley y el orden se imponen, muriendo definitivamente el salvaje Oeste. Para ello, uno de los máximos exponentes de la imagen del Oeste, John Wayne, debe asumir un papel de perdedor y, consciente del cambio de los tiempos, sacrificar su propio futuro y felicidad para enterrar el viejo Oeste. En 1964 Ford rodaría su último western, "El Gran Combate" ("Cheyenne Autumn"), un alegato proindio.

A lo largo de esta década, como ya he dicho antes, se fueron despidiendo los directores de la época dorada del cine. Michael Curtiz diría adiós en 1961, con un western clásico: "Los Comancheros". Henry Hathaway tardó más en despedirse. Rodó "Los 4 Hijos de Katie Elder" ("The 4 Sons of Katie Elder", 1965), "Nevada Smith" (1966), la curiosa "El Póker de la Muerte" ("Five Card Stud") para irse con "Valor de Ley" ("True Grit", 1969), con la que John Wayne ganó su único Oscar al mejor actor. Howard Hawks hizo dos versiones de "Río Bravo", cada vez más desencantadas. En "El Dorado" (1967), el borracho no es el ayudante del sheriff sino el mismo sheriff, y el papel de paladín de la ley lo asume un pistolero a sueldo. En "Río Lobo" (1970), tercero de los ríos del director (el primero es "Río Rojo"), el sheriff está corrompido y forma parte del bando de los malos.

Dos nombres, sin embargo, irrumpen con fuerza en este período: Sam Peckinpah y Sergio Leone. El primero le da un carácter propio al western crepuscular, hasta el punto de ser considerado uno de los mejores especialistas en el mismo. Teniendo como tema recurrente la amistad traicionada, se hace un nombre con películas hiperviolentas. Proveniente de la televisión, su primer título es "Duelo en la alta Sierra" ("Ride the High Country", 1962), película que empieza con una carrera en la que un camello derrota en una carrera a los caballos. Sintomático. Dos años después vendría "Mayor Dun-

dee" (quizás mi preferida de este director), en la que una tropa de yanquis, criminales y prisioneros sudistas pasa a Méjico para combatir a los apaches y acaban luchando contra los franceses que ocupan el país. En 1969 rueda "Grupo Salvaje" ("The Wild Bunch"), la más violenta y conocida de sus películas, para un año después estrenar "La Balada de Cable Hogue" ("The Ballad of Cable Hogue"), un western en clave de humor en la que el protagonista muere atropellado por un automóvil. En 1973 se estrenó "Pat Garret y Billy el Niño" ("Pat Garret and Billy the Kid"), en la que aparece Bob Dylan.

Sergio Leone es el padre del "Spaghetti Western" y, a la vez, el único director consistente e interesante de este estilo. Nos muestra un esperpento del Oeste clásico, con personajes chulescos y rápidos como el rayo. Tanto el paisaje como los personajes están llenos de polvo, en un estado de extrema dejadez. El Oeste de Leone es árido como ningún otro. Y en sus películas aparecen los secundarios más feos de la historia del cine (a excepción de algunas películas del realismo italiano). Su realización se caracteriza por una sucesión de planos cortos (preferiblemente ojos, en unos interminables duelos de miradas). Pero quizás el elemento clave de sus películas es el universo sonoro que crea. Las espuelas no cesan de sonar, los disparos parecen cañones, el viento tiene voz propia. En esta tarea tiene gran parte de éxito la banda sonora, a cargo de Ennio Morricone, quien reformula la música de los westerns. En 1964 se estrena "Por un Puñado de Dólares" ("Per un Pugno di Dollari"), basada en la película de Akira Kurosawa "Yojimbo", y protagonizada por Clint Eastwood, un joven actor que había alcanzado cierta popularidad con la serie de televisión "Látigo" ("Rawhide"). El éxito de la película propició dos secuelas más, en lo que se llama la trilogía del Hombre sin Nombre (ya que nunca se menciona el nombre del personaje que interpreta Eastwood): "La Muerte tenía un Precio" ("Per Qualche Dollaro in più", 1967) y "El Bueno, el Feo y el Malo" ("Il Buono, il Brutto, il Cattivo", 1967). "Hasta que Llegó su Hora" ("C'era una volta il West", 1969) nos presenta a Charles Bronson en un papel destinado originariamente a Clint Eastwood (quien había vuelto a los USA), y a un Henry Fonda en un papel de villano que nunca le hubieran dejado hacer en los USA. La colaboración entre Leone y Morricone alcanza su cénit en esta película, con cada personaje presentado por un tema musical diferente. Su último western digno de mención es "Un puñado de Dinamita" ("Giù la Testa"), con James Coburn haciendo de activista irlandés volando trenes en la revolución mejicana.

## WESTERN EN TELEVISIÓN

Aunque las primeras series de televisión ambientadas en el Oeste se produjeron a finales de los 40, es a partir de los años 50 cuando llegan a su esplendor, con títulos tan recordados como "Látigo", "Bonanza", "La ley del Revólver", "Maverick", "Valle de Pasiones", "El Gran Chaparral", "El Virginiano", "Jim West", "El Llanero Solitario" o "Caravana". Más tarde, cuando el género cayó en decadencia, encontró su refugio en la televisión con producciones como "Centennial" o "La Conquista del Oeste", y ya en los 80 y principios de los 90, "Norte y Sur", "Mister Horn", "La Doctora Queen" o "Jóvenes Jinetes". Amén de las miniseries o películas rodadas para la pequeña pantalla, como las horribles "Buffalo Girls" o "Texas", o múltiples versiones de la historia de El Álamo, o la mucho más interesante "Gettysburg".

No podemos cerrar este período sin citar otras películas de interés como "Los Profesionales" ("The Professionals", Richard Brooks, 1966), "Dos Hombres y un Destino" ("Butch Cassidy and the Sundance Kid", George Roy Hill, 1969), "Pequeño Gran Hombre" ("Little Big Man", Arthur Penn, 1970) y "El Día de los Tramposos" ("There Was a Crooked Man", Joseph L. Mankiewicz, 1960).

### La Larga Travesía en el Desierto

Los años 70 y 80 suponen una larga agonía para el western. Se hacen pocas películas del género y, de entre ellas, son contadas las que tienen un mínimo de calidad. A principios de los 70 aún van apareciendo títulos, como el muy destacable "La Venganza de Ulzana" ("Ulzana's Raid", Robert Aldrich, 1972), una crítica a la obsesión de los americanos por entrar en conflictos que ni les pertocan ni entienden, como Vietnam.

Un título especial es "El Último Pistolero" ("The Shootist", 1976), dirigida por Don Siegel. Tiene una fuerte carga sentimental porque es la última película de John Wayne. El actor, muriéndose de cáncer de pulmón, encarna en ella a un viejo pistolero al que le diagnostican un cáncer en fase terminal y que hace lo posible por morir de forma honorable (con la pistola en la mano, o actuando como el propio Wayne) y no en la cama. Tampoco podemos dejar de citar "Las Aventuras de Jeremiah Johnson" ("Jeremiah Johnson", Sidney Pollack, 1972), sobre el reencuentro con la naturaleza y los valores tradicionales de un hombre harto de la civilización.

Otros títulos que gozaron de bastante fama son "Un Hombre llamado Caballo" ("A Man Called Horse", Elliot Silverstein, 1970), y sus dos secuelas, "El Retorno de un Hombre Llamado Caballo" ("The Return of a Man Called Horse", 1976) y "La Victoria de un Hombre Llamado Caballo" ("Triumphs of a Man Called Horse", 1983), precedentes claros de "Bailando con Lobos".

A lo largo de estos años el único nombre consistente del género es Clint Eastwood. Tras haber trabajado para Sergio Leone, volvió a los USA para intervenir en "Cometieron dos Errores" ("Hang'em High", Ted Post, 1968) y luego en "Dos Mulas y una Mujer" ("Two Mules for Sister Sara", Don Siegel, 1970), dos películas fuertemente influenciadas por el Spaghetti Western. En 1973 dirige su primer western, bastante flojo, "Infierno de Cobardes" ("High Plains Drifter"), que le serviría como experiencia para su siguiente título, ya bastante mejor, "El Fuera de la Ley" ("The Outlaw Josey Wales", 1976). En 1977 protagoniza "La Leyenda de la Ciudad sin Nombre" ("Paint your wagon") junto con Lee Marvin, un buen western musical que defiende unas tesis morales bastante atrevidas (para ser una película americana). En 1985 consigue un título redondo al fin, "El Jinete Pálido" ("The Pale Rider"), una película con muchas elementos prestados de "Raíces Profundas".

Precisamente el mismo año del estreno de "El Jinete Pálido" se estrena "Silverado", otro título destacable. No aporta nada nuevo, pero recopila todos los elementos clásicos del western, en un vano intento de resucitar el género. También de este mismo año es "Calles de Fuego" ("Streets of Fire") de Walter Hill, un western con estética rockera. Y no podemos cerrar este período sin citar "Las Puertas del Cielo" ("Heaven's Gate", 1980), el western de Michael Cimino que arruinó a Universal Artists, o "Forajidos de Leyenda" ("The Long Riders", Walter Hill, 1980).

### ¿Los últimos coletazos?

A finales de los 80 el género parece reactivarse con "Arma Joven" ("Young Guns") y su secuela "Intrépidos Forajidos" ("Young Guns II"). En 1989 se estrena "Tiempos de Gloria" ("Glory", Edward Zwick), sobre el papel de los negros en la Guerra Civil. En 1990 le toca el turno a "Un Vaquero sin Rumbo" ("Quigley Down Under", Simon Wincer), con Tom Selleck interpretando a un cowboy en Australia.

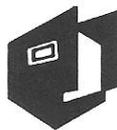
El verdadero resurgir llega en 1991, cuando

Kevin Costner dirige, produce y protagoniza "Bailando con Lobos" ("Dances with Wolves"), que arrasa en los Oscar con los premios a mejor actor, director y película. El año siguiente Michael Mann, creador de la estética de la serie de TV "Corrupción en Miami", firma "El Último Mohicano" ("The Last of the Mohicans"). Pero la verdadera joya de este período vendría de la mano de quien más tiempo la llevaba buscando: Clint Eastwood. Tras comprar un guión que había estado en las manos de Francis F. Coppola, lo dejó envejecer el tiempo suficiente para poder encarnar él mismo al protagonista. "Sin Perdón" ("Unforgiven", 1992) crea un nuevo subgénero dentro del western, que forzosamente debe incluir una sola película. Se trata de "El Último Western", por la visión extremadamente realista y desmitificadora que Eastwood nos ofrece del Oeste, aunque no exenta de cierta épica. En los Oscars de 1992, obtuvo los premios a la mejor película, director, actor secundario (un excelente Gene Hackman) y montaje.

Los premios de la Academia y la aceptación del público de estos dos títulos motivó a los estudios a pensar que el western volvía a ser rentable, y el dinero volvió al género, con resultados desiguales. Walter Hill ha rodado dos westerns, "Geronimo" (1993) y "Wild Bill" (1996), ambos escasamente interesantes. En 1993 se estrenaban dos versiones del tiroteo de OK Corral, "Tombstone" (George P. Cosmatos), que se deja ver, y la larga y aburrida "Wyatt Earp" (Lawrence Kasdan). Ese mismo año Mario Van Peebles estrenaba "Posse", un western sobre el papel de los negros en el Oeste, y que a nuestro país sólo ha llegado en vídeo. Otros títulos de esta década han sido "Rápida y Mortal" (Sam Raimi), con Sharon Stone de pistolera, "Maverick", "4 Mujeres y un Destino" ("Bad Girls") o "El Último Forajido". En el cine español hay que citar "Atolladero", de Óscar Aibar, un western futurista de lo más aburrido.



El Hombre sin Nombres es ahora William Munny, Sin Perdón (1992).



# PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE EL VERDADERO SALVAJE OESTE

Si en nuestro anterior artículo os decíamos que nuestra concepción del Salvaje Oeste está totalmente configurada por lo que hemos visto en las películas, aprovecharemos este artículo para aclarar algunos conceptos equivocados e intentar daros una visión más cercana a la realidad de algunos aspectos típicos del Salvaje Oeste.

POR RICARD IBÁÑEZ

**h**asta (...) 1840 el progreso (...) había representado la adquisición de una faja de tierras de 25 millas de profundidad que iba añadiéndose cada año a la frontera occidental, de la Unión de Canadá al golfo de México. Esta ocupación de territorios salvajes (...) se desarrolla con toda la solemnidad de un decreto de la Providencia. Hoy este movimiento hacia el Pacífico ve precipitar su actividad y su fuerza, como un diluvio de hombres, que se yerguen sin descanso y que, todos los días, parece como si fueran empujados hacia delante por la mano de Dios. (...) El imperio republicano demócrata de América del Norte está predestinado a extenderse hasta los límites del continente, a controlar los océanos que lo rodean y, eventualmente, los continentes que existen más allá. El futuro presenta muchas incertidumbres. Pero, aún así, a través de todas las vicisitudes futuras, esta parte de eterna verdad es, ya desde ahora, discernible.

(Coronel William Gilpin, 1849)

¿Cuándo empieza a formarse la leyenda del "Salvaje Oeste"?

—¿Mr. Wild Bill Hickok?

Mr. Hickok frunció el ceño, aborrecía aquel feroz prefijo. Le había sido aplicado por ciertos románticos, inclinados a la fantasía, (...) Y resultaba mucho más extraño por cuanto el nombre de pila de Mr. Hickok no era William, sino James.

Alfred Henry Lewis

El proceso de expansión del Este hacia su colonia (el Oeste) fue rodeado por una aureola épica y romántica desde sus inicios. Los periódicos de la costa Este escribían acerca de lo que sucedía al otro lado del continente deformando los hechos hasta que éstos adquirían tintes sensacionalistas, en especial al relatar las "bazañas" de los forajidos o las "sanguinarias matanzas" de los indios "salvajes". Simultáneamente, las llamadas "dime novelettes" (novelas de a diez centavos, en su mayor parte editadas en Nueva York), también se dedicaron a exagerar los hechos y los personajes reales que narraban. Heredero de esta tradición, el cine, ya desde sus inicios, terminó de forjar la imagen que hoy conocemos del Oeste Americano.

En las películas aparece muy a menudo la figura del poderoso, ya sea terrateniente, comerciante, dueño de saloon o especulador, que adopta el papel del "malo de la historia". ¿Existió algo parecido?

"Jim Dunkle, un hombre robusto y sólido, con un rostro aplastado como una azada (...). Todo el terreno que se veía detrás de él era suyo, hasta el pie de las altas colinas que servían de fondo al paisaje..."

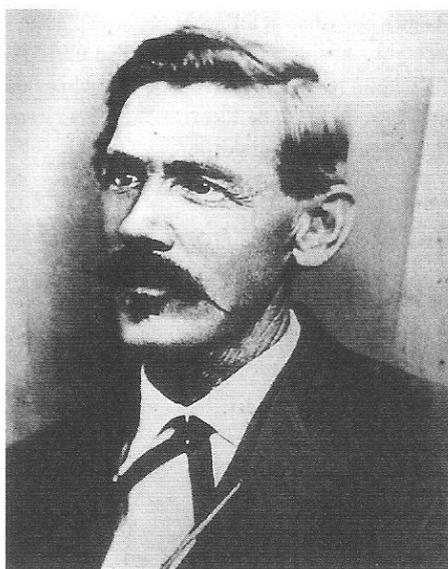
Morgan Lewis

Sí, existieron grandes terratenientes, dueños de ranchos dedicados a la cría de vacuno, que en la práctica eran no tan pequeños imperios personales. Se les conocía con el nombre de los "robber barons" (aristócratas ladrones), pues se apoderaban de grandes extensiones de tierra por la fuerza y contra la ley (cuando no hacían dictar leyes a su conveniencia). Solían utilizar para ello hombres armados y a sueldo, "pistoleros", fáciles de conseguir. También solían aliarse con los grandes comerciantes y especuladores del ferrocarril, y se enfrentaban con los pequeños comerciantes, ciertos sectores "liberales" de las ciudades, los granjeros y los más minoritarios ganaderos de lanar (ovejas), que delimitaban sus propiedades con alambre de espino. Los enfrentamientos entre ambos grupos fueron en ocasiones especialmente sangrientos (se les llamó *range wars*, guerras de serranía). La más famosa de todas ellas quizá fue la Guerra del Condado de Lincoln, en el valle del Pecos, en la que destacó William Bonney, más conocido como "Billy el niño".

¿Hubo realmente duelos a pistola, en mitad de la calle, del estilo "a ver quién es más rápido"?  
"... la velluda mano de Salinas se posó unos instantes sobre la funda de su revólver, como si aguardase a que su rival hiciera el menor gesto que pudiera justificar el disparar sobre él."

Robert Patrick Wilmot

Parece ser que sí, que en una ocasión dos borrachos que apenas se conocían entre sí estuvieron intercambiándose disparos de un extremo a otro de la calle. En realidad, el desenfundar rápido y disparar sin apuntar era considerado de cobardes y poco hombres. Lo importante a la hora de matar a alguien no era la velocidad, sino la puntería (el historiador George D. Hendricks lo resumiría en una frase: *Haste makes waste*, la prisa lo estropea todo). Hubo tiroteos callejeros, muchos, pero la norma habitual era disparar por la espalda, desde corta distancia, y los buenos tiradores eran aquellos que se tomaban su tiempo, apuntando fríamente antes de disparar casi a boca-



John Chisum, gran terrateniente implicado en la Guerra de Lincoln.



Belle Starr con su amante Blue Duck.

jarro. Nadie hizo girar nunca la pistola en la mano, ni nadie disparó nunca desde la cadera. Respecto a las pistoleras mexicanas (colgadas del muslo) no eran muy populares, pues caso de que el maldito cacharro se disparase sólo (cosa muy fácil si sufría un golpe y el percutor se soltaba) lo más fácil era terminar cojo por un tiro en el pie.

Entonces... ¿hubo realmente pistoleros, hombres que vivían de su habilidad con el revólver, y que se contrataban al mejor postor? ¿Y cazarecompensas?

*Los tres hombres eran rápidos, pero el muchacho fue más rápido que ellos (...) El revólver ladró tres veces...*

Robert Patrick Wilmot

Sí, los "robber barons" solían contratar a varios hombres de armas para que les protegiesen y les ayudasen a imponer su ley. Su relación con ellos era muy similar a las de los señores feudales con sus soldados, o las de los gánsters mafiosos con sus "muchachos". Una mezcla de honor entre iguales, relaciones de obligación y algo de desconfianza. Los que se enfrentaban a ellos también solían recurrir a desesperados (cuando no empuñaban las armas ellos mismos) forjándose la leyenda de los pistoleros acusados injustamente por los poderosos. Tal es el caso de Billy "The Kid" o de los hermanos James.

Respecto a los cazarecompensas... aún siguen existiendo en los Estados Unidos. Hoy son las empresas de seguros los que prometen recompensas por atrapar a ladrones o capturar a alguien que halla violado su libertad bajo palabra (detalle interesante: en ese caso pierde sus derechos constitucionales)... En el Oeste eran

particulares (dueños de bancos, familiares de víctimas, etc...) o el Estado los que fijaban una recompensa en metálico por un delincuente, para entregarlo a las autoridades. Normalmente había que entregarlo vivo... En los tan conocidos casos de "vivo o muerto", en caso de presentar un cadáver (reconocible) solamente se cobraba la mitad de la recompensa.

Muy de tarde en tarde aparecen en el cine, en especial en películas de bajo presupuesto... ¿Hubo mujeres pistoleras en el verdadero Oeste?

*"De pie, en medio de la habitación, impasible, teniendo aún en la mano, tan delicada, el gran revólver de culata de nácar, la muchacha declaró: Me mintió, por eso lo he matado..."*

Al Jennings

La verdad es que hubo más de las que la gente se piensa, quizá porque las novelas baratas y las películas de serie "B" suelen estar empapadas de una buena dosis de machismo...

La más famosa de ellas fue Belle Starr (1848-1889). Se llamaba Myra Belle Shyrley, y a los quince años ya era amante de Cole Younger (de la banda de Jesse James) que le dio un hijo. Posteriormente (1872) se casó con Jim Reed, cuatrero, del que envidaría en 1874. En 1880 se casaría con otro cuatrero, Sam Starr. Se supone que en estos años ayudaría a sus dos esposos en el "negocio familiar". En 1884 el emprendedor matrimonio organiza un auténtico "refugio de bandidos" en Younger's Bend, donde escondían a los perseguidos por crímenes recientes (por ejemplo, asaltos a bancos o diligencias) a cambio, por supuesto, de una sustanciosa parte del botín...

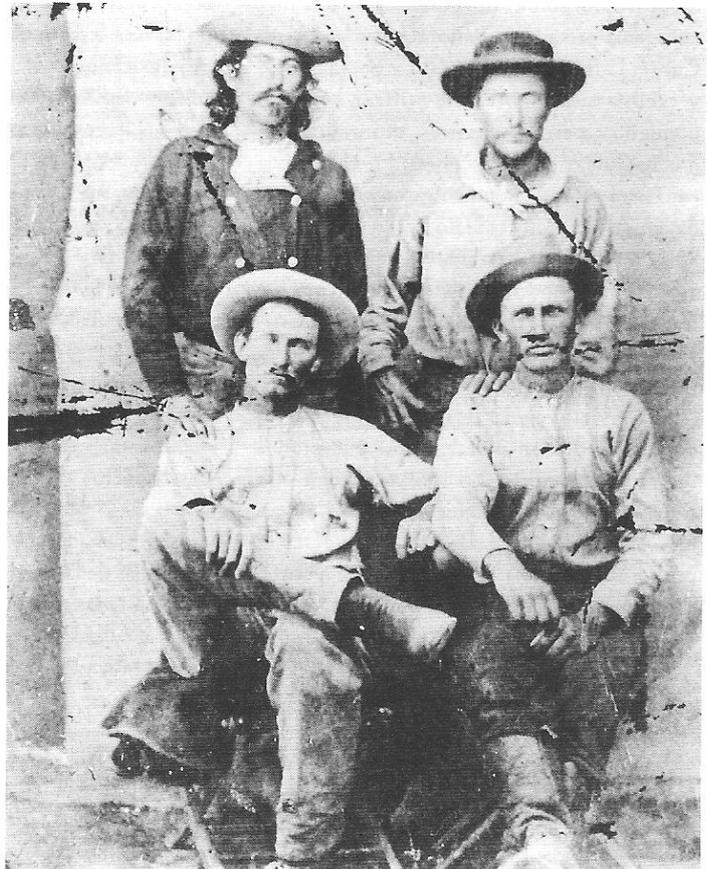
En 1886 muere su segundo marido. Belle es ya una mujer madura (38 años), tiene numerosos contactos (entre los bandidos que ha escondido) y es una experta delin-

cuente. Así que se dedica a aconsejar a los bisoños sobre cómo llevar a cabo los robos, sugiriendo golpes y ganándose un porcentaje de los "beneficios". Se la acusó de participar en varios atracos vestida de hombre... pero no se le pudo probar nunca nada. Los periódicos le dieron el apodo de "La reina de los bandidos". Finalmente fue asesinada por un vecino suyo, al que, al parecer, hacía chantaje.

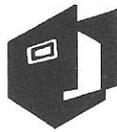
Semejante historia, digna de un guión de cine, no fue la única. También existieron Cattle Kate, chica de Saloon y cuatrera (en sus ratos libres) que fue linchada en Wyoming en 1889. O Rosa del Cimarrón, amante celosa de un tal George Newcomb, hasta el punto de acompañarlo en todas las andanzas que éste realizó con la banda de Bill Dolin... O de las adolescentes Cattle Anne y Little Breeches, que también acompañaban a Dolin (al que al parecer le gustaban mucho las mujeres). O Pearl Hart, que fue la última asaltante de diligencias...

¿Existió realmente el Pony Express?

*"... Partí el mismo día. Todos los habitantes de Carson City lanzaban exclamaciones irónicas al verme pasar, a caballo, por las calles de la ciudad, meneando la cabeza como si estuvieran delante de alguien que va a suicidarse"*  
Carlos Dickens



Jinetes del Pony Express.



Mina con canales de agua en 1852.

El Pony Express era un servicio de transporte de correo urgente, llevado a cabo por una compañía privada, la *Butterfield Overland Mail*. Cubría la ruta entre Missouri y Sacramento, y recibía su nombre por utilizar caballos pequeños, pero resistentes, montados por muchachos casi adolescentes. En él trabajaron hombres que luego entraron en la leyenda, como Bill Cody (Búfalo Bill) o James Hickok (Wild Bill). La compañía de pasajeros y correos más importante del Oeste, sin embargo, era la *Wells Fargo & Co.*, que cruzaba el territorio desde St. Louis hasta San Francisco (4.500 km) por la ruta de Santa Fe, ofreciendo un servicio regular de diligencias... que en ocasiones debían evitar como pudieran a indios o salteadores. En 1869 se tardan sólo trece días en ir desde Nueva York a California. Al año siguiente, en 1870, se efectúa el primer viaje regular en tren de costa a costa. Ello, unido al telégrafo, terminó con los servicios de correos urgentes... y con más de una línea de diligencias.

¿Fueron ciertas las grandes conducciones de ganado que aparecen en las películas?

*"...Había cabalgado en compañía de Billman durante más de tres años, mientras estuvo al servicio del R-Y; sabía que Billman era un hombre recto y consciente... y un vaquero hasta la médula..."*

Desde 1830 empieza a desarrollarse la ganadería en Texas, concretamente en el valle del río Nueces, a partir del ganado abandonado por los mexicanos, volviéndose cimarrón: son los célebres *longhorns* (cornilargos) de patas largas, cuernos largos, mayor rapidez que sus congéneres domesticados. En un principio Texas abastecía de carne a California (que con su famosa "fiebre del oro" tenía demanda de todo y suficiente dinero para pagar cualquier precio). Luego, tras la Guerra de Secesión, se establece una fuente demanda de carne en el Norte (especialmente en Chicago), así que los tejanos empezaron a enviar sus rebaños al norte, donde podían conseguir entre 30 y 40 dólares por cabeza, mientras que en Texas su precio no pasaba de los 4\$.

Hasta 1867 el traslado de los rebaños se realiza por rutas demasiado largas, muy a menudo infestadas de ladrones de ganado e indios hostiles, hasta las distantes estaciones de ferrocarril que cubrían la segunda parte del trayecto. La estación más cercana a Texas era la de Sedalia, Missouri... ¡A 2.400 km. de distancia!

En 1867, sin embargo, se establece un punto de reunión de los diferentes rebaños en un lugar llamado Abilene, en Texas, por donde pasa el ferrocarril de Kansas Pacific. Entre 1865 y 1885, más de cinco millones de cabezas de ganado saldrán de Texas rumbo al norte.

¿Cuál es la verdad y la leyenda de los buscadores de oro de California?

*"Celosamente, partícula a partícula, fue dejando que la arena se le escurriera entre los dedos. Una pepita dorada, no mayor que la punta de un alfiler, apareció en la orilla..."*

Jack London

El 24 de enero de 1848, en unos terrenos propiedad de un colono suizo llamado Sutter, se descubrió oro... Sus tierras estaban junto al río American, afluente del Sacramento, en California. Sutter intentó mantener la noticia en secreto... pero fue inútil. Corrió la voz de que había oro en California, y sobre los ríos y arroyos se volcaron decenas de miles de personas, estadounidenses, mexicanos y europeos. Los pueblos y ciudades de California se vaciaron de la noche al día (Según los cronistas de la época, San Francisco pasó de tener 2.000 habitantes a tener ¡5! en unos pocos días.

La llamada "fiebre del oro", la posibilidad de enriquecerse rápidamente, pronto atrajo a individuos de todos

los rincones del país. En 1849 se calcula que hay en California más de 40.000 buscadores de oro. En 1850 la cifra sube a 60.000, en 1852 son ya 100.000. San Francisco es una metrópoli de 30.000 habitantes donde el dinero corre como si fuese agua, y donde se pueden encontrar restaurantes, espectáculos y comodidades dignos de la mejor ciudad de Europa... Claro que también pueden encontrarse aventureros, prostitutas, timadores, asesinos, tahures, y hasta misioneros...

La otra cara de la moneda es la durísima vida cotidiana de los buscadores de oro. Viven en campamentos, los más afortunados en tiendas de campaña. Los hay que conocen el oficio, pero muchos de ellos cavan a tontas y a locas, y no es raro que los deslizamientos de tierra, de tanto en tanto, sepulten varias decenas de tiendas. No hay ninguna higiene. Las botas se usan como almohada, y pueden pasar tres o cuatro meses antes que a un buscador se le ocurra cambiarse de ropa o siquiera lavarla. Las ratas de los campamentos mineros son tan numerosas y feroces que los buscadores, para protegerse, encierran durante el día en las tiendas serpientes o gatos salvajes. Las enfermedades los diezman continuamente... Además, los cadáveres son abandonados al aire libre, fuera del campamento, donde son devorados por las fieras... Nadie tiene tiempo de cavar una tumba...



¿Que hay de cierto en las épicas luchas contra los indios a las que tan acostumbrados nos tiene el cine?

... preparó el rifle. Antes de que pudiera utilizarlo, birió su oído el silbido de una flecha, que fue a clavarse entre las costillas del conductor, junto al sobaco. Bogs se desplomó de su asiento...

Marvin Devries

Luchas contra los indios las hay en el continente americano desde que Colón desembarcó en San Salvador. Sin embargo, las llamadas "guerras indias" propiamente dichas tienen lugar entre los años 1858 y 1890, en la región conocida como "las Grandes Praderas" (que se extienden desde el sur de Canadá hasta Texas, y desde el Misisipí hasta las Rocosas). Era el hogar de los Sioux, Cheyennes, Pies Negros, Pawnee, Cree, Comanches, Kiowas y Apaches (al sur). La matanza deliberada de bisontes, base de su subsistencia, fue el principal detonante (en 1850 había unos 50 millones de bisontes; en 1883 prácticamente se habían extinguido). Se firmaban tratados de paz, marcando fronteras y estableciendo relaciones comerciales... pero las matanzas y las guerras contra Sioux y Cheyennes eran moneda frecuente. Primero serán los Sioux santee (1862) los que deberán ceder sus tierras de Minnesota y Dakota. En 1864 les toca el turno a los Cheyennes. En Sand Creek el coronel Chivigton ordena una matanza indiscriminada de éstos. Como reacción, Cheyennes, Sioux y Arapahos se unen, derrotando a los soldados estadounidenses en Upper Plate Bridge (1865). Esto mantiene a los blancos alejados... por poco tiempo.

Tras la Guerra de Secesión los americanos vuelven a mirar hacia el Oeste. La llegada masiva de colonos y la presencia del ferrocarril en territorio Sioux provoca una nueva guerra. Se suceden nuevas derrotas a manos de los indios, y finalmente se establece un tratado de compromiso (Tratado de Laramie, 1868), por el que los sioux quedan confinados en una extensa reserva, que incluye las Montañas Negras (Dakota del Sur), territorio sagrado para los indios. El hallazgo de oro en dichas montañas (1874) provoca la rotura del tratado. El Coronel Custer invade la región con su Séptimo de caballería, seguido por miles de buscadores de oro. Tras dos años de escaramuzas Washington decidió enviar un ejército que terminase con la guerra. Pero el 17 de Junio de 1876 el contingente del general Crook era derrotado en Rosebud Creek (Montana) por Cheyennes y Sioux. El 25 del mismo mes Custer y sus hombres eran derrotados en Little Big Horn. Fueron enviadas nuevas tropas, y finalmente los indios fueron conducidos a reservas. Era la llamada "Paz Blanca", que solamente se rompería cuando bandas de guerreros huyeran de las reservas... Lo cual sucedió en numerosas ocasiones, claro. Esos grupos vivían del saqueo, y como todo grupo violento y descontrolado podían llegar a ser verdaderamente temibles... Posteriormente los apaches intentarían recuperar la independencia en Arizona y Nuevo México (años 1879 hasta 1886). El más famoso de sus caudillos, Gerónimo, llegó a tener en jaque a 5.000 soldados estadounidenses con un ejército de ¡18 hombres, mujeres y niños!

Las guerras indias propiamente dichas no emplearon gran cantidad de hombres, en especial entre los indios. Las comunidades de las Praderas, bastante cortas en efectivos, nunca podían disponer de más de unos cientos de guerreros. Solamente las grandes alianzas entre tribus podían reunir un número apreciable de combatientes (como la alianza Cheyenne-Sioux de 1876: unos 2.000 hombres). Y éstas no eran demasiado frecuentes. Además, las "tropas indias" no podían permanecer agrupadas indefinidamente: necesitaban comida, pues vivían del terreno. Así que las guerras indias fueron pequeñas guerras... con pequeñas batallas y escaso número de bajas: La "gran matanza" de Little Big Horn causó unos 260 muertos al contingente de Custer... a descontar de una nación que entonces rondaba los 46 millones de habitantes. La mayor derrota sufrida por los Estados Unidos en su historia fue en 1791, contra los Shawnee, y se saldó con apenas 600 bajas. Los indios podían ganar batallas... pero era materialmente imposible que ganasen guerras. Simplemente, había demasiados blancos.

En la época del Descubrimiento de América había en el territorio que hoy son los Estados Unidos unos 3 o 4 millones de indios. A principios del siglo XIX solamente quedaban 1 millón y medio. En 1900 quedaban, confinados en reservas, 237.000. Ese mismo año la población de Estados Unidos alcanza la cifra de los 76 millones de "americanos".

No se concede la ciudadanía estadounidense a los indios hasta 1924... El derecho de voto se retrasará hasta 1945.



Grupo de Cowboys en 1890.



## LAS CIUDADES GANADERAS

### FAR WEST

La inmensidad de los Estados Unidos y la necesidad de llevar el ganado, que se criaba en Texas, al sur del país, hasta el norte del mismo, provocó la aparición de las ciudades ganaderas, un fenómeno exclusivamente y típicamente americano. En este artículo profundizaremos un poco más en este tema que ha hecho famosas ciudades como Abilene, Wichitta o Dodge City y personajes como Wild Bill Hickok.

POR DANIEL ALENTO



Jesse Chisholm, descubridor de la ruta que lleva su nombre.



Al final de la Guerra Civil se produjo una crisis económica en los Estados Unidos. En el Norte, las empresas que se habían dedicado a producir suministros para la guerra se quedaron sin nadie que les comprara su producción. Creció el desempleo mientras en el Sur, asolado por los ejércitos del Norte, llegaba el hambre. Muchos volvieron su vista a Texas, embarcada desde antes de la Guerra en el negocio de la cría y venta de ganado.

Si bien la Guerra Civil detuvo las conducciones de ganado, para esa fecha los tejanos habían abierto una ruta hasta Kansas City. En 1866 la ruta llegaba hasta Baxter Springs, en la frontera con Missouri, o hasta Sedalia, donde había una estación del ferrocarril Missouri Pacific que partía hacia el Este. Ese mismo año Charles Goodnight y Oliver Loving condujeron una manada hasta Fort Sumner y Colorado.

La experiencia de los tejanos en el transporte de ganado era grande. Y en sus rutas estaban hartos de los ataques de indios y bandidos. En 1867 algunos probaron el transporte por barco, pero las reses padecían mucho. Así, llegaron a la conclusión de que una ruta directa hacia el Norte hasta un lugar en el que el ferrocarril transportara sus reses hacia el Este era la solución de sus problemas.

Y fue en ese momento cuando apareció Joseph G. McCoy, un comerciante de ganado de Springfield (Illinois), y vio la necesidad de construir una estación de tren en las praderas de Kansas. En 1867 hizo sus primeras gestiones. Las ciudades de Junction City, Salina y Solomon se negaron a venderle los terrenos que necesitaba. Así que los adquirió en un minúsculo lugar, que había nacido como una parada de diligencias, de apenas doce casas, pero cuyos alrededores estaban deshabitados, eran herbosos y estaban bien regados: Abilene. Además, en febrero de 1867 se promulgó una ley que suavizaba la cuarentena que pesaba sobre el ganado tejano que se aplicaba desde el año anterior, a causa de una enfermedad de las reses. El nuevo territorio abierto a las reses de Texas tenía a Abilene como centro.

McCoy llegó a un acuerdo con los responsables de la Union Pacific Railway Company para que construyeran una prolongación de su línea de ferrocarril hasta Abilene, mientras él construía corrales para las reses, una estación de tren, un hotel, un almacén y un banco. Había nacido la

primera ciudad ganadera. Las reses hacían el camino entre Tejas y Wichitta por la ruta establecida por un comerciante, Jesse Chisholm, y luego seguían la "extensión McCoy" hasta Abilene. Aunque ya estaba muy avanzado, ese mismo año (1867) se cargaron en Abilene 85.000 cabezas de ganado hacia el Norte.

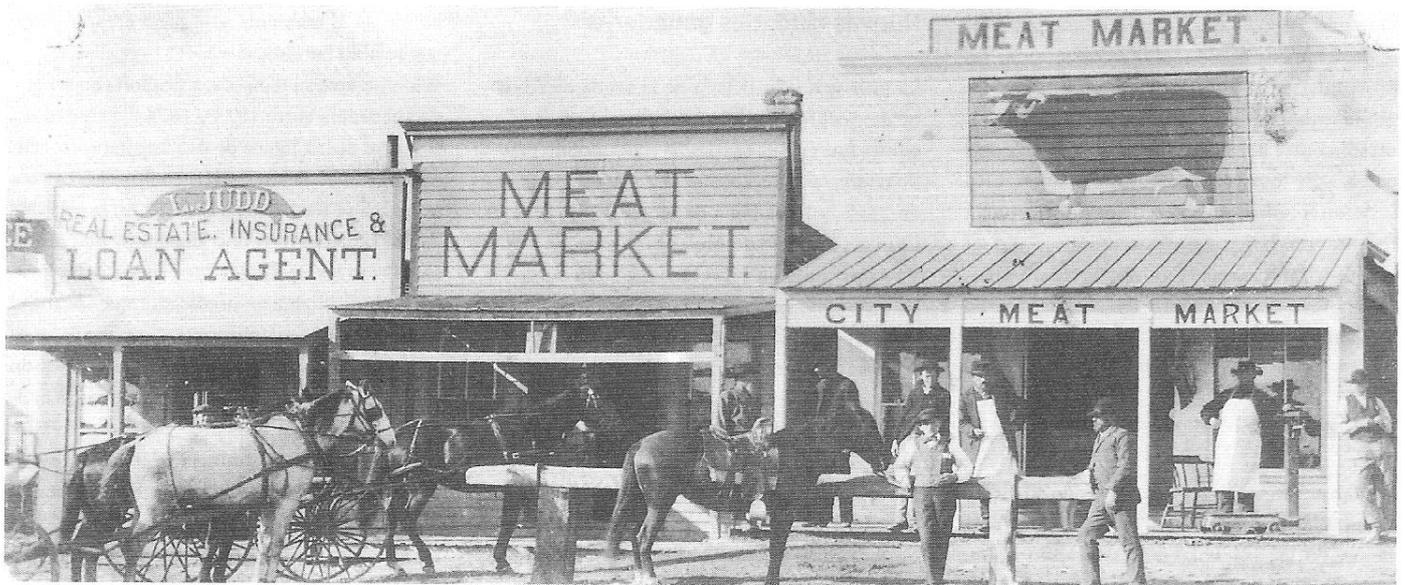
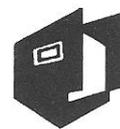
### Un vaquero en la ciudad

En las ciudades ganaderas se daban cita dos formas muy diferentes de ver la vida. La de los ciudadanos acostumbrados a una vida regida por leyes y ordenanzas, y la de los cowboys, que habían hecho de las praderas su hogar y que se hacían sus propias leyes. El enfrentamiento entre estas dos formas de ver la vida no tardó en producirse.

Una vez el rebaño llegaba a la ciudad y esperaba en los corrales a un comprador, sus guardianes iban por turno a la localidad a comprar tabaco y otras cosas a las tiendas. Así aprovechaban para enterarse de las noticias y charlar con cowboys de otras conducciones. Una vez vendido el ganado cobraban la paga entera de golpe (que tampoco era mucho, aproximadamente 30 dólares al mes). Entonces bajaban al pueblo, tomaban un baño (los más limpios), se afeitaban y cortaban el pelo, y se compraban ropa nueva. Estaban listos para presentarse en sociedad. Y vaya si lo hacían. Empezaban por las "painted woman" (bailarinas) en los "dancings", que cobraban 50 centavos por baile (y no hacían nada más que bailar). Luego venían las borracheras, las prostitutas y las partidas de cartas en las que perdían el dinero que les quedaba. En ese momento podían empezar las peleas, o el cowboy se montaba en su caballo y galopaba por las calles disparando su revólver al aire, lo que asustaba a los ciudadanos.

### Ley y Orden

La afluencia de ganado y, por tanto, de dinero fresco, hizo crecer Abilene con nuevos edificios, entre ellos el famoso hotel de tres pisos "Drover's Cottage" (que luego fue demolido y trasladado a Ellsworth), el lugar de alojamiento de los rancheros ricos, con 100 habitaciones, cuadras para 100 caballos y un patio para estacionar 50 vehículos. Para 1870, la ciudad con-



Escena cotidiana en Hays.

taba con 4 hoteles, 10 pensiones y 5 almacenes, además de un buen número de bares. Las vías del ferrocarril dividían la ciudad de Este a Oeste, marcando la categoría social de los ciudadanos en función de a que lado de la vía vivían. En Texas Street, la calle principal, estaban los bares y algunos establecimientos mercantiles, mientras al norte, en tristes chozas y barracones, se hallaban los burdeles. La mayoría de edificios eran de madera. Las calles estaban llenas de polvo en verano y de fango en otoño e invierno. El ruido del ganado mugiendo en los corrales durante el día era sustituido por el sonido de las borracheras, la música de los locales y los hombres peleando durante la noche. Los bares estaban abiertos todo el día, pero no cobraban vida hasta la noche. El más famoso era el "Álamo", con un espejo que se extendía a lo largo de toda la barra y una serie de cuadros que representaban desnudos venecianos del Renacimiento italiano. El juego tenía mucha importancia en este local, con una serie de mesas con tapetes verdes colocadas al lado de la puerta principal. Otros bares conocidos eran el "Gold Room", o el "Bull's Head Saloon", propiedad de Phil Coe y el pistolero y jugador Ben Thompson (ambos tejanos).

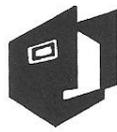
Durante los dos primeros años no se hizo nada para controlar a los tejanos. Sin embargo, en 1869 Abilene consiguió el status de ciudad de tercera clase con facultad de celebrar elecciones. Las autoridades municipales exigieron licencias a los "saloons", vigilaron las casas de mala fama y controlaron los juegos de azar. También prohibieron llevar armas dentro de los límites de la ciudad, pero los agentes de la ley de la ciudad no eran los bastantes para

hacerlo cumplir. Por esa época se inició la construcción del primer edificio de piedra de la ciudad: la cárcel. Esto no sentó bien a los tejanos, que desmantelaron el edificio mientras se estaba construyendo. Finalmente acabado, su primer huésped fue el cocinero negro de una conducción de ganado. Sus camaradas irrumpieron a tiros en el edificio y lo liberaron. Para celebrar la victoria, los vaqueros pillaron una borrachera tremenda, entrando a caballo en bares y locales y disparando continuamente al aire. Los ciudadanos, furiosos, salieron a buscar al cocinero negro y a sus amigos, y volvieron con unos cuantos detenidos, dispuestos a lincharlos. El problema es que los detenidos no sabían nada del tema, ya que pertenecían a otro grupo. Así que fueron puestos en libertad. Incidentes como éste convencieron a las autoridades de Abilene de la necesidad de un comisario.

El primer comisario de la ciudad fue Thomas J. Smith, nacido en Nueva York. Medía 1,85 pesaba 80 kilos, y había sido boxeador profesional. De cabellos pelirrojos, nunca alzaba la voz, no bebía y frecuentaba la iglesia católica. Había empezado su carrera como policía en su ciudad natal, y antes de Abilene, ya había sido comisario en unas cuantas ciudades mineras. Empezó cobrando 150 dólares al mes, más otros dos por cada persona detenida y hallada culpable. Lo primero que hizo fue fijar un cartel en todos los "saloons" y lugares públicos que decía: "Las armas de fuego deben ser entregadas al director del establecimiento". Cuando un cowboy le provocó para hacerle desenfundar su revólver, Smith le derribó de un puñetazo y le quitó la pistola. Esta actitud extrañó a los vaqueros, ya que los teja-

nos estaban acostumbrados a dirimir sus problemas a tiros (eso era lo correcto) y no a puñetazos. Cada vez que llegaba un nuevo equipo de vaqueros a la ciudad, Tom Smith visitaba el campamento y les dirigía el mismo discurso: "Muchachos, soy partidario de que cada cual haga lo que sabe mejor y que le parece más justo. Vosotros habéis aprendido a disparar y yo he aprendido a boxear. Vuestro sentido del honor os impide disparar contra un hombre desarmado, el mío me permite boxear con cualquier hombre armado. Así está la cosa. Vosotros, haced vuestro trabajo, a mí me pagan por hacer el mío. Estoy seguro de que sois buenos chicos y ya veréis que yo tampoco soy malo".

Smith consiguió progresos con el desarme de los vaqueros, pero se le dio peor controlando los tiroteos en la zona reservada de la ciudad en la que se hallaban las prostitutas. Estas se habían trasladado al sudoeste de la ciudad, en un lugar conocido como El Valle, la Isla del Diablo, Texas-Village o Beer-Garden. Había más de 100 prostitutas que no descansaban ni de día ni de noche, mientras el whisky corría sin cesar en las tabernas del barrio. Por cierto, en todas las ciudades del Oeste la entrada a bares y "saloons" estaba prohibida a las mujeres (aunque Hollywood nos muestre lo contrario). Las prostitutas estaban obligadas a permanecer en casa todo el día, a excepción de dos horas diarias por la tarde (entre las 16 y las 18 en Abilene). En septiembre de 1870 hubo un tiroteo en este barrio, el que participaron tres individuos. Uno resultó muerto, otro huyó y el tercero fue apresado. Los amigos del detenido convencieron a Smith de que se había tratado de una cuestión de honor que sólo concernía a los tres. Smith quiso liberar al



detenido, pero las autoridades municipales no le dejaron. Así que decidió meter a todas las prostitutas en el tren y echarlas de Abilene. La popularidad del comisario cayó en picado, y no sólo entre los vaqueros, sino también entre muchos de los más "honrados" ciudadanos. El 2 de noviembre de 1870 Tom Smith murió intentando hacer una detención. Todo el mundo elogió al muerto y se le hizo un funeral impresionante. Cuatro semanas más tarde volvían las prostitutas.

### Wild Bill

Tardaron seis meses en encontrar un sustituto aceptable, hasta que el 15 de abril de 1871 James Butler Hickok, más conocido como "Wild Bill", aceptó el cargo. Por esa época Abilene contaba con 500 habitantes, aunque en temporada ganadera eran hasta 7.000 personas las que dormían en hoteles, tiendas de campaña o simplemente al raso. Hickok estuvo 8 meses como comisario de Abilene, en los que, a causa de la fama que le precedía, tuvo pocos problemas con los tejanos. El ayuntamiento aprovechó la presencia de "Wild Bill" y le ordenaron arrestar vagabundos, cerrar salas de juego ilegales y controlar la prostitución. Como dato curioso, el comisario cobraba 50 centavos por cada perro al que disparase. Durante los ocho meses que Hickok ejerció de comisario, procuró en todo momento evitar altercados y derramamiento de sangre. Aunque no siempre lo consiguió.

Sin embargo, parece que Hickok tenía algo personal contra Coe, dueño del "Bull's Head Saloon". En octubre de 1871 se produjo un tiroteo entre ambos, a las puertas del "Álamo", mientras Ben Thompson estaba fuera de la ciudad. Hickok disparaba sobre Coe cuando oyó pasos a su espalda. Así que se giró y disparó... sobre su propio ayudante, quien murió en el acto. Coe agonizó durante tres días. Aquel tiroteo tuvo como consecuencia que muchos ganaderos tejanos dejaran de llevar su ganado a Abilene. Abel Head "Shanghai" Pierce desvió su ganado hacia Ellsworth, y muchos siguieron su ejemplo.

Poco después el ayuntamiento decidió que Abilene ya había estado demasiado tiempo bajo los desmanes de los tejanos, así que decidieron que había llegado el momento de dejar el comercio ganadero. El 13 de diciembre de 1871 Hickok y sus ayudantes eran relevados de su cargo y Abilene dejaba de ser una ciudad ganadera y se dedicaba al cultivo de cereal, convirtiéndose la zona en el granero de América.

### Nuevas ciudades ganaderas

La principal beneficiada de la salida de Abilene del sector ganadero fue la localidad de Ellsworth, que en 1871 ya había transportado ganado en tren al Este. La ciudad había sido fundada en 1867, y tenía fama de violenta. En 1872 el Drover's Cottage de Abilene fue desmantelado y reconstruido en esta ciudad, siendo el centro de atención junto con el Grand Central Hotel. Su gran orgullo era una acera de piedra. En los últimos meses de 1872 y los primeros de 1873 la economía de la localidad creció de forma espectacular. Los bares generaban grandes beneficios, aunque se convirtieron en foco de conflictos. El primer tiroteo de la temporada ganadera ocurrió el 27 de julio de 1872, entre dos ganaderos. En 1873 Ben Thompson fue a instalarse a Ellsworth, hasta que se vio implicado en un tiroteo en el que su hermano Billy mató por error al sheriff Chauncey B. Whitney. En esta localidad se daba un curioso caso de hipocresía. Desde 1869, sus habitantes compraban las reses que estaban demasiado flacas o débiles por el viaje a unos 10 o 12 dólares la cabeza, las engordaban durante el invierno, y las vendían la temporada siguiente por 40 o 45 dólares. Y eso no les impedía pronunciarse públicamente contra el comercio ganadero y los hombres de Tejas.

La ciudad de Newton sólo conoció una buena temporada ganadera, de julio de 1871 a 1872, pero ha pasado a la historia como la más violenta de todas ellas. El 11 de agosto tuvo lugar el tiroteo más sangriento de las ciudades ganaderas. Todo empezó cuando Mike McCluskie, responsable nocturno del orden, mató a un jugador tejano en duelo. Para enfriar el ambiente, el policía abandonó la ciudad, a la que regresó el 19 de agosto. Mientras estaba en un "dancing", los amigos del muerto acabaron con él. Pero no contaron con Jim Riley, un adolescente de 18 años y aspecto enfermizo amigo del policía. Tras ver caer a su amigo, Riley, que nunca había amenazado a nadie, cerró la puerta del local y empezó a disparar. Nueve hombres cayeron, muertos o heridos, antes de que nadie pudiera reaccionar, entre ellos algunos que no tenían nada que ver con el asunto. Después de esa noche, Riley desapareció y nunca nadie más volvió a saber de él. En septiembre de 1871 los habitantes de Newton otorgaron el puesto de comisario a Buffalo Bill, que por entonces tenía 40 años. Durante el tiempo que estuvo en el cargo, mató o hirió a 15 hombres. Uno de ellos tenía 4 hermanos que querían vengarle, pero él los sorprendió y los mató. Después de eso, consideró que había demasiado

plomo en el ambiente y se fue a crear el circo que le hizo famoso.

Wichita tuvo su temporada de gloria como ciudad ganadera entre 1873 y 1874. La ciudad era el centro de la Oficina de Asuntos Indios, y centro comercial de las 5 tribus civilizadas. La vida nocturna se trasladaba a Delano, en la otra orilla del río Arkansas. Los "dancings" más conocidos eran los de Rowdy Joe Lowe y John Bear. En la ciudad había un predicador que tocaba el violín de un "dancing" a otro, y al final de su actuación les lanzaba a los presentes un sermón sobre el fuego del infierno, para terminar invitando a los caballeros presentes (nunca a las empleadas del local, únicas mujeres en el local) a una misa en la sala de la escuela. La ciudad tenía además un café al aire libre, un music-hall, un grupo de guitarristas negros y dos iglesias. Fue en esta ciudad donde Wyatt Earp empezó a trabajar a favor de la ley, como ayudante de Mike Meagher.

En junio de 1873, en un tiroteo entre soldados y tejanos en el "dancing" de John Bear, murieron dos soldados y una chica resultó herida. A partir de entonces la gente prefirió el local de Joe Lowe. El tema se saldó cuando Bear irrumpió con unos amigos y las armas en la mano en el local de Lowe. Ambos resultaron heridos en el tiroteo. Sin embargo, en esta ciudad tuvieron más acierto a la hora de controlar la violencia generada por los tejanos. El truco era bien sencillo: dejarles en paz y no sermonearles. Por extraño que suene, la cosa funcionó.

### Dodge City, la Babel del Oeste

En 1873, llovió tanto en primavera que la crecida de los ríos cerró las rutas de transporte de ganado. Además, las conducciones que llegaron a Newton y Wichita se encontraron con los rebaños del año anterior, en mucho mejores condiciones que los suyos. A la espera de la llegada de los compradores, quebró la bolsa de Nueva York. El precio del ganado se hundió, y la mayoría de rancheros y bancos se arruinaron. En los 10 años siguientes el comercio ganadero careció de importancia en Wichita, ya que los rancheros guardaban sus reses a la espera de que subiera el precio. A partir de 1875 la economía se recuperó y se reanudó el comercio, aunque su destino era ahora Hays City, Caldwell y Dodge City.

Los ciudadanos de Dodge, después de haber aprendido la lección de Abilene, Ellsworth y Newton, intentaron mantener de buen principio la ley y el orden, aunque la mala prensa la acabó convirtiendo en un símbolo de la inmo-

ralidad en el Oeste. De ella se decía que era un lugar "donde un hombre podía violar los Diez Mandamientos durante la noche, morir en la silla de montar y ser enterrado al día siguiente". Sin embargo, esta ciudad podía presumir de los nombres de los policías más célebres: Charlie Basset, Larry Deger, los hermanos Ed y Barklay "Bat" Masterson, "Mysterious" Dave Mather, Pat Sughrue y Bill Tilghman. La prima asignada por las autoridades por la captura de un sospechoso vivo frenaba a los policías de gatillo rápido. En Dodge, además, el choque entre cowboys y ciudadanos no fue tan grande como en otras ciudades, ya que la mayoría de sus habitantes habían sido tramperos, cazadores de bisontes, soldados desmovilizados, conductores de carros, gente en definitiva acostumbrada las armas, que las consideraba más una herramienta que algo peligroso.

La ciudad estaba preparada para suministrar diversión a sus visitantes. Además de los bares, "dancings" y locales típicos de estas lugares, contaba con un teatro al que acudían actores del Este. Incluso se llegó a organizar en una ocasión una corrida con toreros mejicanos. El juego, aunque oficialmente prohibido, estaba tolerado. Para estar dentro de la ley, se pagaba antes de jugar la multa correspondiente. Agentes de la ley como "Bat" Masterson y Wyatt Earp eran profesionales. De hecho, Masterson ganó en 1885 la copa de mejor jugador de la ciudad. Sólo a partir de 1888, cuando las conducciones de ganado escaseaban, se empezó realmente a perseguir el juego. En 1876 la ciudad, de apenas 1200 habitantes, ya contaba con 19 establecimientos con licencia para servir alcohol. Además, todos los "dancings" y hoteles tenían su propio bar. El "Long Branch" era el local más conocido de la ciudad, abierto en 1873 por J. Peacock y Charles Basset, primer sheriff del condado de Ford. Otros bares conocidos eran el "Alhambra Saloon", el "Alamo", el "Old Horse Saloon", el "Opera House Saloon", el "Junction" o el "Green Fort Saloon". En temporada ganadera estaban abiertos las 24 horas del día, y las mujeres podían entrar en ellos, aunque en los años 80 se restringió su presencia a partir de la medianoche. Se celebraban bailes de alta sociedad, siendo los más destacados los de la Asociación Parroquial, los bomberos y el Social Union Club. Aunque en 1880 se prohibió en toda Kansas el consumo de alcohol, en Dodge City se trató el tema como en el caso del juego: bastaba con pagar una multa mensual y se podía seguir vendiendo bebidas alcohólicas.

Como ya hemos dicho antes, en esta ciudad se intentó imponer la ley y el orden desde el primer momento. Y a pesar de su mala fama, se

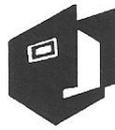


La Comisión de Paz de Dodge City, 1883. Detrás, derecha a izquierda, W.H. Harris, Luke Short, Bat Masterson y W.F. Pettillon, campeón de comedores de Tartas de Dodge. Delante, C.E. Bassett, Wyatt Earp, M.F. McClain y Neil Brown.

consiguió. Eso no quiere decir que no hubiera tiroteos y muertos, pero sí que estos fueron menos numerosos que en las otras ciudades ganaderas. Uno de los más famosos fue en el que el jugador Frank Loving mató al carretero y bandido Levi Richardson, ocurrido el 5 de abril de 1879 en el "Long Branch". Otro tiroteo curioso ocurrió en abril de 1881. James Masterson, comisario de Dodge, tuvo una riña con su socio A.J. Peacock a causa del barman de su "dancing", al que Masterson quería despedir. Tan violentas se pusieron las cosas que James telegrafió a su hermano "Bat", quien estaba en Nuevo México y llegó a Dodge al día siguiente. Al ver llegar a "Bat" Masterson, Peacock y el barman desenfundaron y empezaron a disparar, resultando herido de dos disparos en el tiroteo posterior el barman. "Bat" Masterson fue encarcelado y condenado a 8 dólares de multa. Y no podemos olvidar las diferencias a causa de la prohibición del alcohol en el estado de Kansas, en 1880. En Dodge empezó el debate entre el "Clan", integrado por propietarios de bares, jugadores y sus partidarios, y los "Reformadores" que se oponían a los licores, incluyendo algunos propietarios de bares preocupados por su imagen pública. El alcalde de la ciudad en 1881, Webster, era reformador, así como su sucesor en 1883, Deger. Por aquel entonces, Luke Short, temible pistolero y jugador, se había asociado con W.H. Harris en el "Long Branch". Detuvieron a la cantante del bar y la acusaron de provocación, al tiempo que el alcalde prohibía el piano

en el establecimiento de Short y lo autorizaba en el "Alamo", situado justo enfrente. Short se vio envuelto en un tiroteo con un policía local, en el que no hubo heridos, pero que supuso su expulsión de la ciudad. Se corrió la voz de que Short tenía problemas, y una serie de amigos suyos anunciaron que venían en su ayuda. La prensa empezó a especular con que pasaría si sus amigos (Wyatt Earp, "Bat" Masterson, Doc Holliday, Charlie Basset, Joe Lowe, Shotgun Collins...) aparecían por las calles de Dodge. Las autoridades de la ciudad capitularon cuando algunos de ellos llegaron a Dodge, y Luke y sus amigos se hicieron una foto apodada "La Comisión por la Paz en Dodge City". Poco después Short vendió su participación el negocio y se marchó de la ciudad.

Hacia 1881, coincidiendo con un período de sequía, la migración de los granjeros hacia el Oeste llegó hasta Dodge City. Llegaban menos reses a la ciudad, lo que hizo pensar a sus habitantes en cultivar trigo y criar ovejas para compensar la disminución de sus beneficios. Las alambradas en las parcelas de los colonos y la acción de las ovejas sobre los pastos dificultaron las posteriores conducciones de ganado, reiniciadas en 1884. Kansas ahora tenía mucho ganado propio, y el ganado de Texas traía enfermedades que lo diezaban, así como dañaban el cultivo de cereales. En 1885, una nueva legislación vetaba Kansas al ganado de Texas. Se había acabado la edad dorada de los ganaderos. Ya no habrían más ciudades ganaderas.



# ABILENE

## DEADLANDS: TIERRAS MUERTAS

En este número, en nuestra sección de módulos, te ofrecemos una aventura introductoria para *Tierras Muertas*, que acaba en la ciudad de Abilene. Si quieres continuar tus aventuras en dicha ciudad, ahora te incluimos una ayuda de juego para explicarte como es esta localidad. Eso sí, la Abilene que vas a encontrar en *Tierras Muertas* poco tiene que ver con la Abilene histórica que te hemos descrito en el artículo anterior sobre las ciudades ganaderas.

POR DANNIEL A. LENTHO

Para empezar, el marco no tiene nada que ver con el marco histórico al que estás acostumbrado. Nos hallamos en 1876, y la Guerra Civil continúa, sin que ninguno de los dos bandos haya sido capaz de imponerse o de obtener una ventaja decisiva sobre el otro. En estos momentos, la guerra se halla en una situación de "status quo", con los frentes firmemente fijados, y ninguno de los dos bandos tiene la fuerza suficiente para variar esta situación. Se sabe que el ejército del Sur está esperando que le suministren nuevas máquinas y vehículos para que Lee pueda atacar de nuevo Washington. Sin embargo, la mayor capacidad industrial del Norte hace suponer al general sudista que por muchos vehículos y armas nuevas que le suministren, el ejército yanqui le seguirá superando, y más si se limita a defenderse. Por eso está apremiando a los inventores para que se ganen el sueldo y le suministren algo que el Norte no tenga. En el Norte, por su parte, la mayor capacidad industrial les permite estar muy tranquilos, defensivamente hablando, pero sus gobernantes han notado una caída de la moral de las tropas y una desgana de la población en general. Se están hartando de la guerra, y empiezan a pensar si no sería buena idea dejar a los sudistas en paz. Es un estado de ánimo transitorio, y que puede cambiar a la que los ejércitos del Norte obtengan algún éxito de importancia. Pero Lee también lo sabe y no piensa hacerle ese regalo al enemigo.

## Kansas

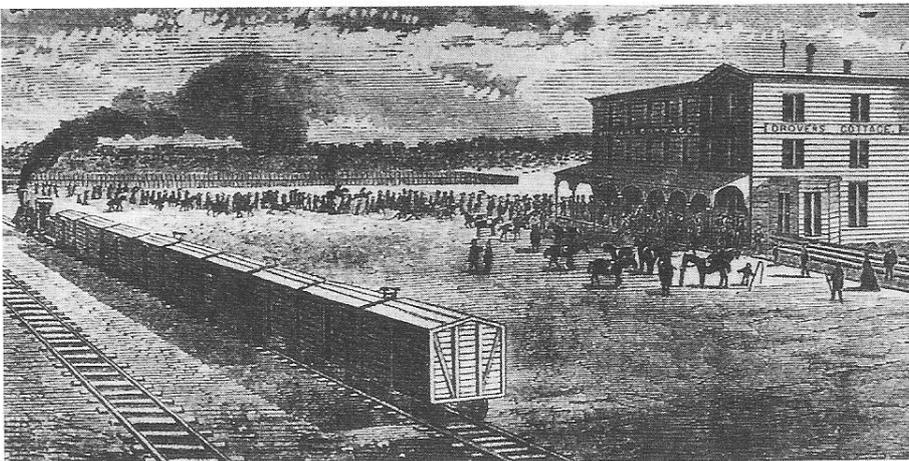
Al principio de la guerra el estado de Kansas se mostró indeciso hacia cual de los dos bandos decantarse. Y la guerra empezó sin ellos. El miedo a que la entrada de tropas en su territorio fuera considerado una provocación por parte de sus habitantes ha mantenido fuera de Kansas a ambos ejércitos contendientes, deseosos de ganarse la adhesión de este estado por las buenas, además de que necesitaban las tropas en otros frentes.

Y la situación inicial de indecisión se transformó en otra más mercantilista. A pesar de estar en guerra, no hay tantas diferencias entre Norte y Sur. Una historia común, la misma lengua y cultura. Es una guerra puramente política, que no ha hecho olvidar los lazos entre Norte y Sur. Y Kansas es un lugar a medio camino entre ambos bandos, el lugar ideal para encontrarse... y comerciar.

La guerra consume muchos de los recursos de una nación. Y el Sur necesita hasta el último centavo para pagar a sus tropas e inventores. Tejas, además, está amenazada por las tropas mejicanas, deseosas de recuperar su antiguo territorio. Y el Sur no tiene tropas ni dinero disponible para proteger este estado. Así que sus ciudadanos también necesitan todo el dinero disponible para protegerse. En el Norte las cosas no están mucho mejor. La independización de los territorios de los indios de las praderas los ha cortado por la mitad, y los ha alejado de sus zonas de pastos, de las regiones donde criaban su ganado. Así que para conseguir carne, nada mejor que comerciar con Tejas. El problema es que están en guerra con el Sur, y Tejas pertenece al Sur. Por eso les beneficia que Kansas se mantenga neutral.

En este momento de la guerra, vemos que a los dos bandos les va bien que Kansas se mantenga al margen. Así que mantienen apartados sus ejércitos del estado. Como mucho, de vez en cuando entran algunos agentes de la Pinkerton o unos cuantos Texas Rangers persiguiendo algún criminal o alguna abominación. Lo que no evita que cada bando haya organizado en el estado su red secreta de partidarios, dispuestos a controlar el estado (aunque sin inclinarse hacia su bando) y contrarrestar las acciones de los agentes enemigos.

Abilene es el principal mercado ganadero del Estado y, por lo tanto, de toda América. Ha



Grabado de Abilene donde se ven las vías del tren y el Hotel Drover's Cottage.

crecido bastante desde que Joseph McCoy convenció a los barones del ferrocarril de la necesidad de crear un gran mercado de ganado en terreno neutral. De la ciudad parten dos ramales, uno hacia Chicago, el gran matadero del Norte, y otro hacia el Sur, a través de los estados de Missouri, Arkansas y Mississippi. De las doce cabañas iniciales se ha pasado a una localidad con una calle principal (Texas Street) con 1 banco, 4 almacenes y 4 hoteles, además de 2 "saloons" con música ("El Álamo" y el "Bull's Head Saloon", ambos con un pianista), y unos cuantos bares más. El núcleo urbano lo integran unos 100 edificios, para una población de unas 500 personas. Dispersas por los alrededores hay un buen número de granjas y pequeños ranchos, que elevan la población de Abilene hasta unas 1000 personas. Las vías del tren parten la localidad en dos, de este a oeste, delimitando también la clase social de sus habitantes. Texas Street se halla al norte de las vías, y es en esta zona donde habitan las gentes de mayor posición social, mientras al sur de las vías se hallan las gentes de menores recursos. Al sudoeste de la localidad se halla el Texas-Village, el barrio donde viven las prostitutas. Al sudeste se hallan los corrales para el ganado.

### La vida en Abilene

La ciudad tiene dos temporadas. Desde junio hasta octubre hierve de actividad. Está en plena temporada ganadera. Las primeras reses, salidas de Texas durante la primavera, empiezan a llenar los corrales a principios del verano, y sigue llegando ganado hasta bien entrado el otoño, cuando el mal tiempo hace muy difícil guiar el ganado hasta Kansas.

Los compradores de ganado y comerciantes en general llegan a la ciudad a finales de la primavera. Se alojan en los hoteles de Texas Street y hacen sus primeros contactos con agentes del ferrocarril y rancheros que se han avanzado a sus reses en los elegantes "saloons" de la calle principal. Luego, cierran sus tratos en torno a unas cuantas botellas de whisky, para acabar su fiesta en el Texas-Village. La llegada de estos hombres adinerados provoca la llegada de los jugadores, dispuestos a desplumar a unos hombres aburridos a la espera de la llegada de las reses. Una vez se han cerrado los tratos y el dinero ha cambiado de manos, los jugadores cambian de víctimas, y se dedican a los rancheros que han vendido sus reses y los cowboys que han cobrado su paga. Sin embargo, estos son más peligrosos.



Bar Pearl de Abilene.

No son hombres civilizados y aburridos que quieren pasar el tiempo, son personas que se han pasado mucho tiempo sobre el caballo, trabajando duro y pasando muchas penalidades, y que ahora quieren divertirse. Son gente que no soporta que se les engañe y que, con unas copas de más, es posible que incluso no soporten perder.

La llegada de los cowboys se nota por el ruido. Del silencio invernal se pasa al bullicio y jaleo constante durante la temporada ganadera. Son constantes los gritos y risas, las galopadas por la ciudad, el sonido de los tiros y las peleas, a lo largo de las 24 horas del día. Los bares están abiertos las 24 horas, y muchos están llenos al menos 16 de esas 24 horas. El Texas-Village, deshabitado prácticamente en invierno, es la zona más animada de la ciudad.

Cuando acaba la temporada ganadera, muchos de los habitantes de la ciudad marchan a buscar dinero en otros lugares. La ciudad queda medio desierta y silenciosa... hasta el verano siguiente.

### Personajes distinguidos de la ciudad

La ciudad es manejada en su totalidad por tres personas, que se han puesto de acuerdo para ello. Uno es el banquero, Henry Gatewood, que se ha hecho con buena parte de las propiedades de la ciudad y de las tierras colindantes gracias a los embargos por los préstamos no devueltos. De hecho, es el principal terrateniente de la zona. Otro es el alcalde, Theodore J. Henry, propietario de los corrales donde se guarda el ganado, y que controla la celebración de las subastas de ganado, y el tercero es el agente del ferrocarril Brian Barshee, que controla el transporte del gana-

do. Estas tres personas son las que tienen la última palabra en la mayoría de negocios que se hacen en Abilene.

El equilibrio de poder reinante en la ciudad se ha roto con la llegada de Jeff Surret, un jugador de ventaja (o sea, un tramposo) y chantajista que ha abierto un local en el Texas Village. Luce un fino bigote, y siempre va vestido elegantemente y de lo más acicalado. Por el momento, ha conseguido hacerse con algunos de los ranchos que ambicionaba Gatewood, y está presionando al agente Barshee con explicarle a su compañía, la Sant Louis Midland Railway Company, algunos negocios poco claros sobre cobro de comisiones no declaradas. Contra el alcalde está utilizando los encantos de la principal estrella de su local, la cantante Ruby Gilman. Por supuesto, ninguno de los tres socios sabe que Surret los presiona a los tres, sino que piensa que es el único en estar bajo presión. Así, Surret ha conseguido eliminar la amenaza de la ley y el orden en Abilene, al conseguir que nombrarán comisario al cobarde, inepto, inmenso y obeso Link Appleyard, un hombre incapaz de pensar en nada más que en llenar su estómago con inmensos bistecs. El jugador, además, se ha traído consigo un grupo de forajidos que en los últimos meses han asaltado un buen número de conducciones de ganado, matando a todos sus integrantes y robándoles el ganado. Este ganado es transportado luego hasta el Rancho Notorius, ganado por Surret en una partida, donde las reses son marcadas de nuevo y luego llevadas a Abilene para ser vendidas (en el módulo que te ofrecemos en este número de Tierras Muertas, los PJs son asaltados al final por un grupo de bandidos, que si el máster quiere, pueden pertenecer a esta banda). La cabeza visible de la banda es Nelse McLeod, un peligroso pistolero con una cica-



triz que le recorre de arriba a abajo la mejilla izquierda.

La prensa está representada por Dutton Peabody, fundador, editor, director y redactor del "Abilene Star", un pequeño diario desde el que denuncia los abusos del ferrocarril sobre los pequeños ganaderos, así como la corrupción y el clima de violencia que reina en la ciudad. Ha iniciado una campaña por su cuenta para conseguir un verdadero representante de la ley, y no la burla que tienen ahora. Por lo demás, es un hombre de mediana edad, no demasiado alto, y un bebedor de mucho cuidado, aunque ha conseguido limitar sus excesos alcohólicos a los sábados por la noche.

El grupo de los pequeños rancheros está liderado por Kevin McDonald, un hombre de lo más terco que hasta ahora ha conseguido ir pagando puntualmente al banco, y que lleva mucho tiempo rechazando las ofertas de compra de Gatewood. Sus tierras tienen abundante agua, y se hallan cerca del pueblo, lo que las convierte en ideales para ampliar en ellas los corrales de la ciudad.

La ciudad no tiene iglesia ni predicador, pero se celebran oficios religiosos, cuando el buen tiempo lo permite, en una explanada en las afueras de la ciudad. Los servicios están a cargo de algún predicador ambulante que pasa por la ciudad o por religiosos de alguna localidad cercana. A veces se celebran oficios a cargo de George Grubb, un predicador de aspecto ruín que se gana la vida como sanador o curandero (cura por imposición de manos),

aficionado a la bebida, y que frecuenta los burdeles del Texas Village (para llevar la palabra de Dios a los pecadores, según él). Sobra decir que no acude demasiada gente. El médico de la localidad es el doctor Joseph Frail, muy hábil con el revólver (por un pasado como jugador y pistolero que la gente de Abilene no conoce), quien empieza a hartarse del clima de violencia y delincuencia de Abilene y se está planteando tomar cartas en el asunto. Tiene su consulta en el Texas Village, ya que de allí es de donde vienen la mayoría de los pacientes de la ciudad (sobredosis masivas de alcohol, enfermedades venéreas, indigestiones de plomo,...).

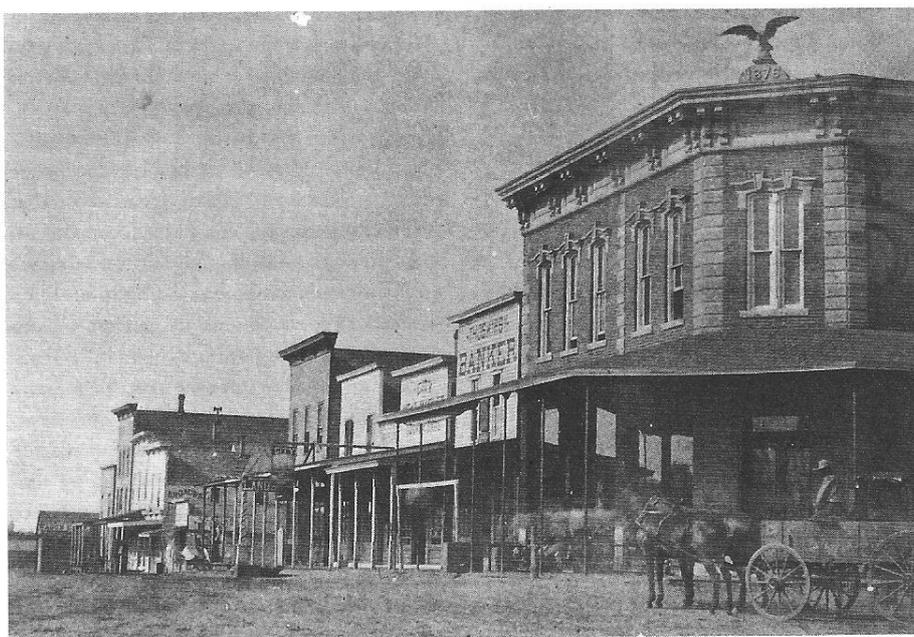
### Locales de interés

La afluencia de ganado y, por tanto, de dinero fresco, ha hecho aparecer en Abilene nuevos edificios. El más famoso es el hotel de tres pisos "Drover's Cottage", el lugar de alojamiento de los rancheros ricos, con 100 habitaciones, cuadras para 100 caballos y un patio para estacionar 50 vehículos. La ciudad contaba con 3 hoteles más, mucho más modestos que el anterior, 10 pensiones y 5 almacenes, además de un buen número de bares (eso que no falte). Como ya hemos dicho antes, las vías del tren cruzan Abilene de Este a Oeste, estableciéndose la categoría social de los ciudadanos en función de a que lado de la vía viven. En Texas Street, la calle principal, podemos hallar un buen número de bares y algunos

establecimientos mercantiles, así como los hoteles y los locales de juego más lujosos. Al norte, en tristes chozas y barracones, se hallan los burdeles, tabernas de mala muerte y tugurios de tramposos.

El más famoso de los bares es el "Álamo", en Texas Street. Tiene un espejo que se extiende a lo largo de toda la barra, además de cuadros que representan desnudos venecianos del Renacimiento italiano. Estos cuadros atraen a un buen número de visitantes (masculinos, por supuesto), y son capaces de calentar las mentes de los vaqueros después de una dura conducción de ganado (lo que les aumenta la sed y redundan en beneficio del local). El juego tiene mucha importancia en este local, con una serie de mesas con tapetes verdes colocadas al lado de la puerta principal. Otros bares conocidos son el "Gold Room", o el "Bull's Head Saloon", famoso por la cabeza de toro que hay en su interior.

En el Texas Village tenemos el "Club Social Cheyenne", una elegante y aristocrática mansión que ahora alberga el burdel más distinguido de la ciudad (y quizás de toda Kansas). Las 10 chicas que trabajan en él son de lo mejor de la profesión (y también de lo más caro). Es un local muy exclusivo, con un buen servicio de seguridad y que restringe la entrada a borrachos y personas consideradas indeseables por los porteros (con un criterio muy subjetivo, a veces). En este mismo barrio tenemos el "Chuck-A-Luck", un gran local con mesas de juego y escenario para actuaciones. Es el local propiedad de Jeff Surret, y su principal característica es una ruleta vertical (al estilo de "La Ruleta de la Fortuna y puesta de pie, no sobre una mesa) que da nombre al local. Apostando en ella se puede ganar una fortuna, pero es muy difícil (sobre todo teniendo en cuenta que está trucada). Está abarrotado a todas horas. La música la pone una orquesta de músicos negros que Surret se ha traído de Nueva Orleans. Dispone de un cuarto en la parte trasera en la que Surret monta sus partidas privadas de póker, en las que suele desplumar a algún incauto con la ayuda de sus compinches (incluyendo a Ruby, muy hábil para distraer a los "primos", mirarles las cartas, e incluso cambiárselas si hace falta). Por supuesto, el local dispone de unos cuantos matones para guardar el orden en su interior. Estos dos lujosos edificios son la excepción en el Texas Village. El resto de construcciones son desvencijados y polvorientos barracones, llenos de goteras, o grandes tiendas de campaña, muchas sin tablas para el suelo (con lo cual cuando llueve su interior se transforma en un barrizal).



Abilene en 1879, cuando ya no era una ciudad ganadera.

# El Concilio de Rivendel II Aniversario SATM

**Participa preparando los Torneos Istari de tu localidad.**

Forma parte de la comunidad de personajes que difunden la ambientación de la Tierra Media de J.R.R. Tolkien, a través del *juego de cartas coleccionables de la Tierra Media, El Señor de los Anillos - SATM*.

Proponte como uno de los 17 Coordinadores autonómicos Istari. Con tu adhesión y compromiso de difusión-organización, escoge tu nombre y un orden de preferencia.

Los nombres se otorgarán por orden de recepción entre los siguientes:

Pippin, Sam, Merry, Boromir, Gimli, Aragorn, Dwar de Waw, Indûr, Ankhôrahil, Hoarmûrath, Adûnaphel, Ren, Úvatha.

Envía este boletín a *infoJOC - JOC Internacional - c/ Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona, T.: 93 345 85 65*, o a través del Fax: 93 346 53 62, o del E-mail: [joc.internacional@bcn.servicom.es](mailto:joc.internacional@bcn.servicom.es)

Nombre: ..... Edad: .....  
 Dirección: .....  
 Población: ..... C.P.: .....  
 Tel.: ..... Fax: ..... E-mail: .....

Si aún no tienes dirección de E-mail, puedes conseguirla al instante a través del ordenador de tu escuela conectando con <[www.latinmail.com](http://www.latinmail.com)> o <[www.hotmail.com](http://www.hotmail.com)> que te lo ofrecen como servicio gratuito.

## ¡CRISIS!

**El Wargame por Correo  
de la Conquista del Mundo**

**¡CRISIS!** es un juego de estrategia militar procesado por ordenador que se ambienta en un futuro próximo y que abarca toda la Tierra, dividida en varios pequeños Imperios formados por un País Natal y dos países satélites y dirigidos por ser...

Períodicidad: cada 15 días  
 Jugadores: 20, uno por país  
 Victoria: Conquistar el MUNDO  
 Duración: Hasta que UNO gana.  
 (o gana UNA Alianza)

Turno normal= 385'-ptas.  
 (incluye sobre a Franquear en Destino)  
 Reglas y Mapa= 700'-ptas.  
 Paquete Inicial\* = 1.500'-ptas.  
 (\*incluye reglas + mapa + 3 turnos)

Nombre Completo \_\_\_\_\_  
 Domicilio Completo \_\_\_\_\_  
 Población \_\_\_\_\_  
 C.P. \_\_\_\_\_ Telf. \_\_\_\_\_  
 e-mail \_\_\_\_\_

## EMPIEZA a JUGAR por CORREO AHORA

Sólo tienes que enviar este cupón cumplimentado acompañado del resguardo (o copia) del pago, y recibirás el Reglamento, el Mapa y el primer turno de



**OTHENON**  
 Juegos por Correo  
 Apdo. de Correos 9334  
 08080-BARCELONA  
 e-mail: [othennon@tising.es](mailto:othennon@tising.es)  
 Hot-Line: 970 220 748

### ¡CRISIS!

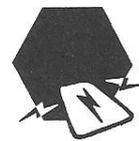
- a) Información sin compromiso
- b) ¡QUIERO JUGAR!(Paquete Inicial)

**METODO DE PAGO ESCOGIDO**

- \*Ingreso bancario, a la siguiente cuenta:  
 LA CAIXA 2100/3012/81/2103424179   
 BBV 0182/0810/54/0209518716   
 \*Giro postal a OTHENON, J.p.C.

**ATENCIÓN:**Una vez seas jugador de OTHENON, por cada conocido tuyo que también solicite el Paquete Inicial gracias a ti, nosotros te añadiremos a tu cuenta personal 1.000'-ptas. más en turnos.

marca aquí



## CÓMO UTILIZAR CONTRA LA SOMBRA (O COMO MEZCLAR SA CON OSP)

### SATM

Los acontecimientos se precipitan. Cuando todavía no habéis digerido la aparición de *El Ojo sin Párpado*, está a punto de salir al mercado la primera expansión para *OSP*, aunque *Contra la Sombra* contiene cartas para jugar tanto siendo un Mago como siendo un Espectro del Anillo. Vamos, pues, a echarle un vistazo a las características más atractivas de esta ampliación.

POR GALION EL PRISTINO



La verdad es que el propósito de *Contra la Sombra* es doble: por un lado, pretende completar un poco todas las cartas aparecidas con anterioridad (tanto de Mago como de Espectro del Anillo), y por otro lado, pretende igualar un poco los duelos entre un jugador de cada tipo. Cualquiera que haya jugado un poco como Espectro del Anillo será consciente de que el ritmo de adquisición de puntos de victoria de un Espectro del Anillo es mucho más lento que el de un Mago, y eso es algo que se intenta subsanar (o, al menos, equilibrar) en *Contra la Sombra*.

### Dobles versiones

El primero de los propósitos que cumplen las cartas de *Contra la Sombra* es fácil de explicar. Dentro de esta ampliación se incluyen todas las cartas (o una buena parte de ellas) que hasta ahora habían aparecido en una versión (de héroe o de servidor) pero no en la otra. Así, y por poner solo unos pocos ejemplos, ahora ya podemos contar con Rivendel, Lórien, Edhellond y los Puertos Grises en versión de servidores (pues hasta ahora sólo existían en versión de héroe) o, por contra, ya podemos visitar con nuestra compañía de héroes la infame Cirith Gorgoror, que hasta ahora sólo había aparecido en versión para servidores. Sin embargo, no se han limitado a las cartas de lugares, sino que también han hecho extensivo esta intención a las cartas de recursos: así, también nos encontraremos con las "Grutas de las Montañas Nubladas", las "Grutas de las Montañas Blancas" y todos los demás correspondientes a las cartas de movimiento a través de regiones de SA que permitían cruzar regiones no adyacentes como si así lo fueran (por ejemplo Montañas Nubladas, Río Anduin, etc.).

### Potenciar a un jugador espectro del anillo

Como hemos comentado anteriormente, un jugador Espectro del Anillo reúne sus puntos de victoria a una velocidad muy inferior a la de un jugador Mago. Hasta ahora, eso se debía principalmente a dos motivos: en primer lugar, la gran mayoría de cartas que otorgan puntos de victoria a un Espectro del Anillo tienen un valor



muy inferior a las de un jugador Mago (así como un Mago tiene varias facciones que valen 6, 5 y 4 puntos, el Espectro del Anillo sólo tiene un par que valen 4 ó 5, y lo mismo se puede decir de los objetos). Incluso en el caso en que se dedicas a reunir todas las facciones posibles en un mismo lugar, un jugador Espectro del Anillo lo tendría muy difícil para igualar el ritmo de adquisición al de un mago. Por otro lado, el área en la que un Espectro del Anillo puede moverse con relativa comodidad para reunir puntos de victoria es mucho más reducida que la de un Mago. En cuanto un Espectro del Anillo abandona la zona de Mordor y periferias, se las ve y se las desea para poder moverse con libertad. Por su parte, un jugador Mago puede desplazarse hasta lugares "relativamente" tranquilos para desarrollar su estrategia de adquisición de puntos de victoria con cierta tranquilidad.

Ambos problemas se han intentado subsanar en *Contra la Sombra*. Se han incluido algunas cartas más que proporcionen un buen número de puntos de victoria (por ejemplo, el *Látigo de Fuego*, o un aliado poderoso como *El Balrog*, e incluso la aparición de más facciones de dragones "despiertos", que valen sus buenos puntillos de victoria). Pero no se han limitado a aumentar el número de puntos de victoria de las cartas, sino que han incluido en la expansión una serie de nuevas cartas de recursos que ofrecen un mayor grado de versatilidad a las barajas de Espectros del Anillo, que hasta ahora debían dedicarse a poco más que reunir facciones de poca monta en un grupo de regiones muy concreto. La apa-



rición de nuevas cartas que sólo puedes utilizar si eres Sauron (como *El Gran Ojo*, que permite cancelar una adversidad de suceso del oponente antes de ser jugada, *Ojo que Nunca Duerme*, que cancela el ataque de una adversidad-criatura, o *Poderes Demasiado Oscuros y Terribles*, que permite a casi cualquier personaje jugar una carta de magia de cualquier tipo), hace que esta opción sea ahora mucho más atractiva que antes. Todavía más, se han incluido otras cartas que permiten plantearse diferentes estrategias a la hora de preparar un mazo de recursos, o incluso cartas que nunca vienen mal, sea cual sea el tipo de tu baraja: *Puerta Hendida* (un recurso que elimina los ataques automáticos en un lugar y suma +2 a cualquier intento de influencia realizado en dicho lugar) o *Senescal Desleal* (que impide la puesta en juego de facciones en un lugar) son un buen ejemplo de las primeras, y *Cita Oscura* (un suceso breve que te permite robar inmediatamente tres cartas) es un botón de las segundas.

### Miscelánea

Pero todavía hay más cartas nuevas. Otro aspecto del juego al que se ha intentado dar un mayor énfasis es el combate entre una compa-

ñía de héroes y una de servidores, y para ello se han introducido cartas que potencien a los personajes ante tales conflictos. Por ejemplo, *Traicionar al Mayor Enemigo* permite descartar a un héroe que se encuentre en el mismo lugar que uno de nuestros servidores (si se supera cierta tirada), *Usa Tus Piernas* (que permite tomar prisionero a un hobbit en lugar de herirlo cuando se ataca a su compañía) o *Empujados por la Locura* (carta de magia que da +2 al Poder y -1 a la Resistencia de todos los personajes de la compañía contra un ataque de cualquier tipo) son buenos ejemplos de tales cartas.

Finalmente, y aunque ya lo hemos mencionado más arriba, una puñada de cartas de la expansión están formadas por numerosas facciones, algunas de las cuales ya habían aparecido mencionadas en *OsP*, y que en algunos casos le dan un "ambiente" mucho mayor a la partida: tal es el caso de los *Enanos Mezquinos* o de los propios *Haradrim*, famosísimo pueblo que llevaba tiempo preguntándome por qué no había salido todavía en carta. Por cierto, hablando de dar "ambiente" a la partida, en la expansión también se incluyen algunos nuevos personajes, entre los que se encuentran los tres trolls más carismáticos y simpáticos de toda la obra Tolkien: efectivamente, se trata de Tom, Berto y Guille.

### Conclusión

No nos engañemos, *Contra la Sombra* es una expansión que, por encima de todo, pretende potenciar a un jugador Espectro del Anillo, y la cosa parece bastante lógica si se tiene en cuenta que, comparado con un jugador Mago, hasta ahora era bastante debilucho y lento. Con las nuevas cartas con más puntos de victoria (principalmente las de los dragones despiertos) y con los nuevos recursos introducidos en la expansión, puede que a partir de ahora los jugadores Magos no lo tengan tan fácil para ganar. El resto de cartas, que podríamos considerar de "relleno", vienen a completar, como ya hemos dicho la dualidad de versiones que toda carta debería tener. Y la verdad es que no vienen nada mal. Por ahora eso es todo. Me despido con la consabida lista de cartas de esta expansión, no sin antes anunciaros, para poneros todavía más largos los dientes, que según las noticias que me llegan de Estados Unidos, se está comenzando a cocer otra expansión nueva: la *Mano Blanca*. Pero, como dicen, ésa es otra historia, de la cual os hablaré en el próximo número. Que Eru (o Sauron) guíe vuestro camino.

## II Campeonato Mundial de SATM

16, 17 y 18 de Enero de 1998

**Torneos Istari**  
clasificatorios para el  
**Campeonato Europeo y Mundial SATM**

#### Madrid:

Diciembre – Gonzalo (Frodo).

T.: 91.411 18 88

<100761.3622@compuserver.com>

#### Barcelona:

Diciembre – Juanma (El Rey Brujo de Angmar).

E-mail: <juanma31@casal.upc.es>

#### infoJOC:

Tel.: 93-345 85 65

Fax: 93-346 53 62

# MYTHOS

Juego de cartas coleccionables de los  
MITOS DE CTHULHU

Visita la web:

[www.sirius.com/chaosium/chaosium.html](http://www.sirius.com/chaosium/chaosium.html)

Difunde, inicia y organiza actividades  
y torneos de *Mitos* en tu Club,  
en tu tienda o en las Jornadas  
de tu localidad

Con la versión a 2 jugadores  
o a 5 jugadores

#### Pide las Reglas de Torneo

Nombre: .....

Dirección: .....

Población: ..... C.P.: .....

Tel.: ..... Fax: .....

E-mail: .....

#### Envía este cupón a:

infoJOC - JOC Internacional

c/ Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona,

T.: 93 345 85 65, o al Fax: 93 346 53 62,

o al E-mail: [joc.internacional@bcn.servicom.es](mailto:joc.internacional@bcn.servicom.es)

y no llevan sello.



### RANKING ISTARI

1. Ángel Martínez	121.7
2. Marc Roca	104.4
3. Jaime Sánchez	104.1
4. Antonio Campo	93.7
5. José Uriz	91.7
6. Librado Pacha	87.0
7. Iván Sánchez	86.5
8. Félix Rodríguez	78.6
9. Jordi Nin	76.4
10. Emilio Espinosa	74.2
11. Sigfrido García	71.0
12. Carlos Ruiz	70.0
13. Albert Borrás	65.7
14. Enrique Navarro	65.5
15. Alberto Sánchez	64.0
16. Óscar Messeguer	63.4
17. Guillem Nadal	63.0
18. Xavier Figueres	62.6
19. Carlos Segué	61.0
20. Rubén Bernal	60.6
21. Héctor Andrés Izcará	58.4
22. Rafael Dengra	53.6
23. Enrique Manzanares	49.6
24. Iván Espeleta	47.9
25. Óscar Fernández	47.5
26. Francisco Gutiérrez	46.8
27. Eduard García	46.7
28. Óscar Coromina	46.4
29. Antoni Pérez	46.1
30. Raúl García	45.0
31. Rafael García	43.1
32. Francesc Gorgas	42.4
33. Jairo Palma	42.2
34. Ferran González	41.9
35. Jaume Pernas	41.4
36. Daniel Parra	37.5
37. Raúl Cepeda	37.5
38. Omar Sagol	35.4
39. Jesús Nevada	34.1
40. Jordi Herrera	33.5
41. Jorge Lázaro	32.7
42. Mario Pei-Lun	32.5

## CHECKLIST DE CONTRA LA SOMBRA

### CLAVE

- R1: Aparece una vez en la plancha de Raras.
- R2: Aparece dos veces en la plancha de Raras.
- U1: Aparece una vez en la plancha de Infrecuentes.
- U2: Aparece dos veces en la plancha de Infrecuentes.
- U3: Aparece tres veces en la plancha de Infrecuentes.
- C2: Aparece dos veces en la plancha de Comunes.
- C3: Aparece tres veces en la plancha de Comunes.

### Nombre Frecuencia

#### Personajes

Búrat	U2
Mauhúr	R2
Mionid	U2
Perchen	U2
Túma	U2
Wúluag	U2

#### Adversidades-Criatura

Alatar el Cazador	R2
Caballeros del Príncipe	R2
Galadhrim	C2
Gandalf el Jinete Blanco	R2
Guardia del Senescal	C2
Hombres Bravos de Gondor	C3
La Dama del Bosque Dorado	R2
Pallando el Guardián de las Almas	R2
Pueblo de Durin	C3

Radagast el Domador	R2
Saruman el Sabio	R2
Señor de la Carroca	R2
Señor de la Casa	R2
Señor de los Puertos	R2
Trolls de las Montañas	C2
Viajeros Enanos	C3

#### Adversidades de Suceso Permanente

Acudir en Momentos Difíciles	C2
Arroyo Encantado	C3
Cerca para Escuchar un Susurro	R2
Despertar de un Sueño Profundo	C2
Fortalecidos por la Espera	C3
Las Piernas Cortas Son Lentas	U3
Problemas en Todos los Frentes	C2
Rabiosas y Echando Espuma	C2
Sólo y sin Consejo	C3
Un Enemigo al que Declarar la Guerra	R2
Voluntad Debilitada	R2

#### Adversidades de Suceso Breve

Cábalgar Contra el Enemigo	C3
Cosecha Temprana	C2
Deslizarse Traicioneramente	C3
Fidelidad Puesta a Prueba	C2
Golpes Desgraciados	R2
Hurtar Algo sin Ser Visto	U1
La Esperanza se Torna Desesperación	C3
¡Peligro! ¡Fuego! ¡Enemigos!	C3
Regresar Más Allá de Toda Esperanza	C2
Una Mentira en tus Ojos	R2



**Recursos de Suceso Permanente (Servidores)**

Bien Conservado	U3
El Gran Ojo	R2
Fuerte Construido y Reparado	C2
Órdenes de Lugbúrz	U3
Pies Acolchados	R2
Poderes Demasiado Oscuros y Terribles	R2
Pruebas de Muestra	C2
Saco en la Cabeza	U3
Senescal Desleal	R2
Traicionar al Mayor Enemigo	R2
Tributo Recogido	C2
Usa Tus Piernas	R2

**Recursos de Suceso Permanente (Héroes)**

Alianza de los Pueblos Libres	R2
A Salvo de la Sombra	C2
Cota de Malla Orca	R2
Espías Temidos	R2
Granjero Maggot	R1
Montura Eliminada	R2
No Queremos Extranjeros en Estos Tiempos	C3
Torre Arrasada	R2

**Recursos de Suceso Breve (Servidores)**

Botín Bien Buscado	C2
Cita Oscura	C3
El Poder Oscuro	U3
Empujados por la Locura	U3
Escalera Legendaria	C2
Las Grutas de las Montañas Blancas	C2
Las Grutas de las Montañas de la Ceniza	C2
Las Grutas de las Montañas Nubladas	C2
Las Grutas de las Montañas de la Sombra	C2
Las Profundidades del Anduin	C2
La Tierra Atormentada	U3
Lluvia de Dardos	R2
Más Abajo que las Más Profundas Moradas	U3
Monturas	R2
Mundo Roído por Seres Innombrables	R2
Nuestros Propios Lobos	R2
Ojo que Nunca Duerme	U3
Puerta Hendida	R2
Sabuesos de Sauron	R2
Sobre el Abismo	C3
Unirse a Ese Poder	C3

**Recursos de Suceso Breve (Héroes)**

Drughu	U3
El Sol al Descubierta	C3
Encanto de Excelencia Incomparable	C3
¡Mordedora y Demoledora!	C2
Poder contra la Sombra	C3
Todas las Campanas al Vuelo	U3

**Recursos de Suceso Duradero (Servidores)**

Los Caminos Subterráneos	C2
--------------------------	----

**Aliados**

Caballo Negro	C3
Criatura de un Mundo Más Antiguo	R2
El Balrog	R2
Grandes Murciélagos	C3
Gran Señor de la Puerta de los Trasgos	R2
Regimiento de Cuervos Negros	C3

**Facciones (Servidores)**

Angmarim	R2
Asdriags	U2
Aurigas	U2
Bairanax Despierto	R1
Corsarios de Rhûn	U2
Daelomin Despierto	R1
Eärcaraxe Despierto	R1
Enanos Mezquinos	R2
Haradrim	U2
Itangast Despierto	R1
Leucaruth Despierto	R1
Númenóreanos Negros	U2
Nûriags	U2
Orcos de Dol Guldur	R2
Orcos de Morgul	R2

**Facciones (Héroes)**

Angmarim	R1
Aurigas	U2
Enanos Mezquinos	R2
Haradrim	R2
Nûrniags	R1
Woses del Eryn Vorn	U2

**Recursos de Objeto (Servidores)**

Anillo Enano de la Tribu de Thelór	U2
Anillo Enano de la Tribu de Thrár	U2
Anillo Esclavo	R2
Anillo de Fidelidad	R2

Antigua Hacha Negra	R2
Antiguo Escudo de Hierro	C2
Collar de Girion	R2
Látigo de Fuego	R2
Libro Secreto	C2
Mapa de Thrór	U2
Registros sin Leer	C2
Sonda de Trasgo	C2
Usriev Traidor	C3
Viejas Joyas	C2
Yelmo del Miedo	U2

**Recursos de Objeto (Héroes)**

Arco de los Galadhrim	U2
Joya de Beleriant	C2
La Piedra de Ithil	R1

**Lugares (Servidores)**

Bosque Viejo	U2
Cima Danzarina	U2
Cima de los Vientos	U2
Colina Dorada	U2
Edhellond	R2
El Nido de las Águilas	U2
Framsburgo	R2
Himring	U2
Hueco Ovir	U2
Isla de los Muertos que Viven	U2
Isla del Ulond	U2
Las Bóvedas Subterráneas	U2
Las Galerías Subterráneas	U2
Las Grutas Subterráneas	U2
Las Profundidades Pûkel	R2
Las Profundidades Sulfurosas	U2
Las Puertas de las Profundidades	U2
Lórien	R2
Los Palacios de las Profundidades	U2
Los Prados Subterráneos	U2
Los Subterráneos de las Gemas	R2
Los Subterráneos de Hierro	U2
Puertos Grises	R2
Rhosgobel	R2
Rivendel	R2
Roca de la Ira	U2
Sala del Manantial	U2
Tolfalas	U2

**Lugares (Héroes)**

Campamento Nûrniag	U2
Cirith Gorgor	R2
Fuerte de Forajidos	U2
Geann a-Lisch	U2
Gobel Mírlond	U2
Las Colinas Meritorias	U2

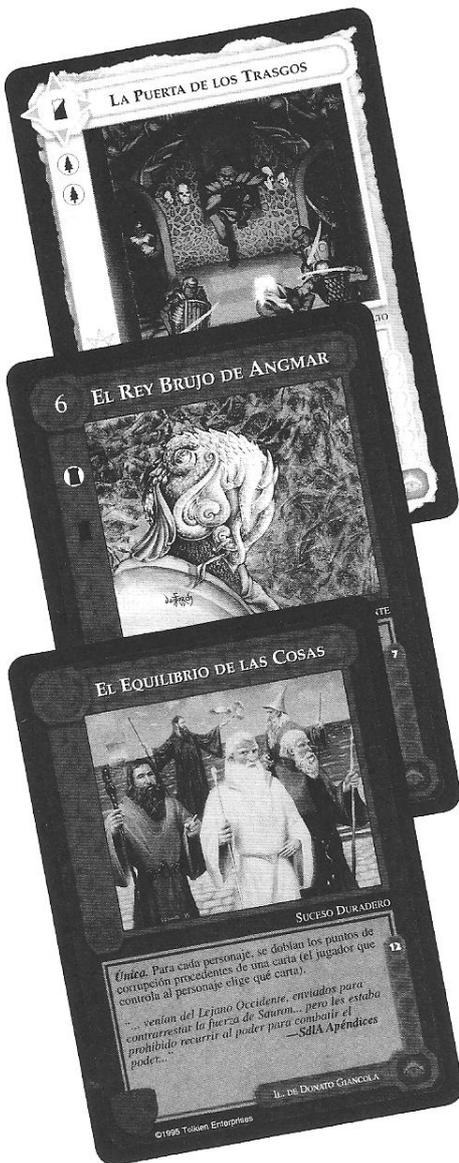


## EL RINCÓN DEL ISTAR FRUSTRADO

### SATM

Un número más, aquí estamos de nuevo. Sabemos que los Istari de todo el país andan sumidos en un mar de dudas cada vez más proceloso. Desde aquí intentaremos solucionar todas las que podamos.

POR GALION EL PRÍSTINO



*Hay que enfrentarse al ataque automático de un lugar que haya sido girado, aunque sea para jugar un aliado?*

Como norma general, cada vez que la compañía "entra" en un determinado lugar (es decir, cada vez que intenta poner en juego alguna de las cartas que pueden ser jugadas en dicho lugar), debe enfrentarse a cualquier ataque automático que pueda haber en dicho lugar, no importa si la carta se encuentra girada ya o no. Por lo tanto, si, por ejemplo, se intenta poner en juego a Gollum en La Puerta de los Trasgos después de haber jugado en el turno anterior un Bonito Anillo de Oro en ese mismo sitio (con lo cual el lugar ya estará girado), la compañía deberá volver a enfrentarse a los ataques automáticos del lugar.

*El Equilibrio de las Cosas, ¿afecta a todos los personajes o sólo a los del oponente?*

Todas las cartas de adversidades que se consideran "globales" (es decir, las ambientales, los Nazgûl como sucesos permanentes y algunas más) y que afectan a un tipo de cartas afectan a todas las cartas de ese tipo que hay en juego, tanto las de un jugador como las de otro. Por lo tanto, El Equilibrio de las Cosas afecta a ambos jugadores, de igual manera que las Nubes potencian las adversidades de ambos jugadores, etc.

*En la fase de final de turno hay que descartarse o robar hasta tener ocho cartas. ¿Hay que hacer una fase de final de turno para cada compañía o sólo una después de que se hayan movido todas las que lo fuesen a hacer?*

Existe una confusión bastante generalizada en torno a la cantidad de veces que se debe descartar y robar un jugador durante un turno. Al comenzar la fase de movimiento/adversidades, el jugador que mueve a sus compañías decide en qué orden las moverá. Mueve la primera y, después de robar, se descarta hasta tener ocho cartas o roba hasta completar su mano. Cuando mueve la segunda, vuelve a robar las cartas que desee según el itinerario y, una vez finalizado el movimiento, vuelve a descartar o robar hasta tener ocho cartas. Y así sucesivamente con todas las compañías, incluidas las que no se van a mover, en cuyo caso no se robarán cartas y el jugador no tendrá que descartarse ni robar, aunque puede que el oponente sí tenga que robar tras jugar adversidades generales. Una vez finalizada la fase de movimiento/adversidades tendrá lugar la fase de lugares. Y una vez finalizada ésta, tendrá lugar una única fase de final de

turno en la que los jugadores robarán o se descartarán hasta tener ocho cartas.

*¿Se puede jugar la Furia de la Corona de Hierro en guardia, para aumentar un golpe de un ataque automático?*

Muy buena pregunta. Aunque no se indica en ningún sitio, nada parece impedir tan maliciosa maniobra. El único requisito que se deberá cumplir será que el ataque del golpe modificado sea del tipo concreto que puede afectar la Furia de la Corona de Hierro.

*¿Puede ponerse en juego un personaje si no hay suficiente influencia general libre pero, con su influencia, puede pensarlo tomando otro personaje como seguidor? Por ejemplo, se puede poner en juego a Círdan en una compañía formada por Glorfindel, Boromir y Elladan (total de Mente 16). Se pasaría de 16 a 24, pero Elladan pasaría a ser seguidor de Círdan, reduciéndose a 20 el total de atributos de Mente.*

Una vez más, como regla general, la suma total de atributos de Mente durante la fase de organización se contabiliza al final de la misma, es decir, se puede bajar un personaje aunque en ese momento se superen los 20 puntos de influencia general siempre que al final de la fase de organización, el límite de 20 no se vea superado. La única excepción a esta regla es la compañía inicial de la partida, que nunca puede superar los 20 puntos de Mente aunque los personajes se puedan controlar entre ellos mismos para ahorrar influencia.

*Si una compañía se queda parada en un lugar más de un turno, ¿cuál es su itinerario, el último que siguió o el que indica la carta de lugar?*

Cuando una compañía permanece todo un turno parada en un lugar, no tiene ningún itinerario. Eso significa que el oponente no puede jugar adversidades situadas en regiones, sino únicamente en el lugar en el que se encuentra la compañía.

*A propósito de la carta Los Nazgûl Andan Suelos, ¿cuándo va a la pila de descartes El Rey Brujo si es girado para provocar el efecto que le es propio? ¿Cuándo es girado o al finalizar su efecto (es decir, al final del turno)? El Rey Brujo (y de hecho, todo los Nazgûl) van a la pila de descartes en el momento en que son girados, aunque el efecto provocado por su activación dure hasta el final del turno. Por lo tanto, si están en juego Los Nazgûl Andan Suelos, podrías coger El Rey Brujo de la pila de descartes al final del mismo turno en que lo has girado (o incluso en que lo has puesto en juego).*



## EL TESORO PERDIDO (tercera parte): EL TEMPLO DEL MAR MUERTO

### AQUELARRE ALMOGÀVERS

La saga llega a su fin. Ahora es cuando los personajes se encontrarán con una cruda y triste realidad. Después de tan largo viaje, de tantas penurias, sabrán que lo que estaban buscando no es la Santa Cruz, sino un fabuloso tesoro. ¡Qué pena!

POR ENRIC GRAU



En el capítulo anterior dejamos a nuestros esforzados jugadores con un mapa, un medallón lleno de claves y la sugerencia de la presencia de la Veracruz escondida en algún lugar de la zona. En este capítulo se supone que habrán llegado a las inmediaciones del Mar Muerto cumpliendo su "divina" misión.

Después de las múltiples peripecias que el Director de Juego haya tenido a bien prodigar, por fin han llegado a lo que parece ser el final de su viaje: el Mar Muerto. Delante suyo se extiende un paisaje desolado. Tierra yerma, escasos árboles de aspecto raquítico, y algunos arbustos arraigados al pobre suelo rocoso. El sol cae a plomo y el calor se desprende del reseco suelo haciendo agobiante la simple tarea de permanecer de pie. A pocos metros de distancia, siguiendo una ligera caída del abrupto terreno, empieza la línea de mar que se eleva hasta tocar al cielo azul, allá en la lejana línea del horizonte.

Los jugadores han llegado hasta allí siguiendo las instrucciones del mapa. Ni que decir tiene que la "precisión" de dicho mapa deja bastante que desear. Se impone, pues, un reconocimiento del terreno en la búsqueda de "algo" relacionado con las claves escondidas en el medallón. Recordemos cuales eran:

Símbolo del mercurio	(elemento agua)
Símbolo del hierro	(elemento tierra)
Símbolo del cobre	(elemento aire)
Símbolo del azufre	(elemento fuego)
Símbolo del oro	

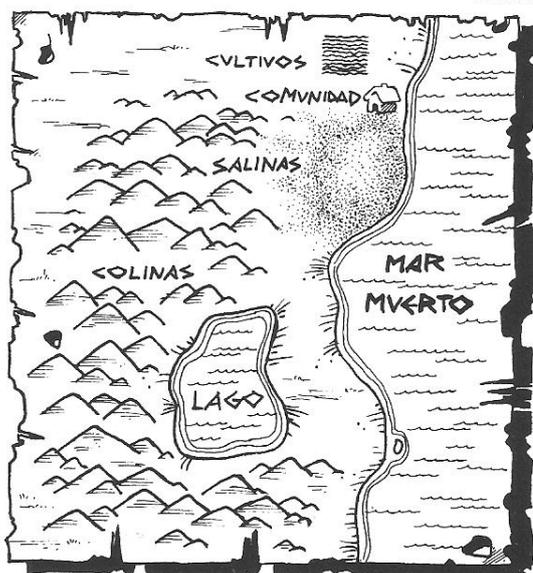
El primer símbolo, mercurio, tiene relación con el agua. En la zona indicada hay una pequeña laguna de agua salada de unos 100 metros de diámetro. Esta situada entre un risco elevado de unos 50 metros y la costa del Mar Muerto. Su profundidad aumenta progresivamente a medida que nos adentramos en el agua hasta llegar a cinco metros a la altura del risco. Cuando la marea sube, las aguas del Mar Muerto rellenan la laguna manteniendo el nivel. O sea que este nivel oscila entre un máximo que coincide con la marea hasta un mínimo por la tarde, después de todo el día de evaporación. En concreto, durante la tarde de un día de luna

nueva (en un período de mareas bajas), se puede vislumbrar una entrada en el risco con una tirada sencilla de Descubrir. Para determinar cuanto falta para la luna nueva se tira un d20. El resultado son los días que faltan y también la penalización a la tirada. Además, la dificultad también depende de la hora del día: -1 por cada hora antes de las 6 de la tarde. La tirada se puede repetir una vez cada hora para cada personaje. El primer problema de los jugadores es cómo llegar hasta allí. La solución más directa podría ser nadando. Pero hay que recordar que en esa época la habilidad de nadar no era algo tan habitual como ahora. Así que, a menos que un personaje lo tenga especificado entre sus habilidades, en principio hay que suponer que nadie sabe. La otra posibilidad es la de utilizar una barca. Para ello habrían de pedirla o comprarla en algún pueblo cercano (construirla está fuera de toda cuestión ya que no hay ningún árbol útil en varios kilómetros a la redonda).

### La comunidad judía

Por lo que saben de la región, hay una pequeña comunidad judía a poca distancia siguiendo la costa hacia el norte. La otra población más cercana se encuentra a más de cien kilómetros. La comunidad está compuesta por unos 20 miembros (todos hombres) y es una especie de monasterio o lugar retirado para la meditación. Viven de la pesca (aunque pescar en el Mar Muerto es algo difícil), y del cultivo de pequeños huertos (y no digamos cultivar en un desierto). Pero lo que realmente les mantiene vivos es el comercio de la sal que extraen de unas pequeñas salinas construidas hace cientos de años. Originalmente eran los guardianes de la entrada secreta pero con el tiempo se ha perdido ese conocimiento y actualmente sólo saben que la laguna "está prohibida o maldita" y que es mejor no acercarse a ella.

El problema para los jugadores es que el líder de la comunidad posee un antiguo conocimiento que se ha transmitido de jefe en jefe desde generaciones junto con el símbolo de su poder: una llave de hierro que lleva siempre colgada al cuello de forma bien visible. El hecho de poseer este secreto es lo que convierte en jefe al aspirante. Por eso ningún jefe ha dicho nunca en que consiste ese secreto. El paso de los siglos y los defectos inherentes a la trans-





## MIEMBROS DEL COLECTIVO EREMITA

### ALMOGÄVERS

DES: 12, AGI: 12, MEM: 12, ATE: 10, CON: 15, VOL: 10, FOR: F, GRA: G, ASP: N, CAR: N  
 Capacidad de daño: 14  
 Profesión: Mercenario  
 Armadura: 2/7 y escudo

### AQUELARRE

FUE: 15, AGI: 12, HAB: 12, RES: 15, PER: 10, COM: 12, CUL: 10  
 Armas: Espada corta 50%  
 Armadura: Escudo 40%  
 Competencia: Esquivar: 60%

misión oral (cuchicheada al oído) han transformado las instrucciones respecto a no permitir el acceso a ningún no judío a la entrada del lago bajo pena de muerte hasta llegar a ser una especie de oráculo según el cual todo aquél que atravesase el lago estará maldito y será la perdición de todos. Si los jugadores les piden una barca para poder atravesar la laguna, el líder de la comunidad se opondrá abiertamente alegando que eso constituiría un sacrilegio ya que ellos no son judíos. Si los jugadores intentan tomar la barca por la fuerza, descubrirán con sorpresa que los pacíficos eremitas son en realidad fieros guerreros bien armados (ver características). Lo mejor sería robar la barca con nocturnidad y alevosía.

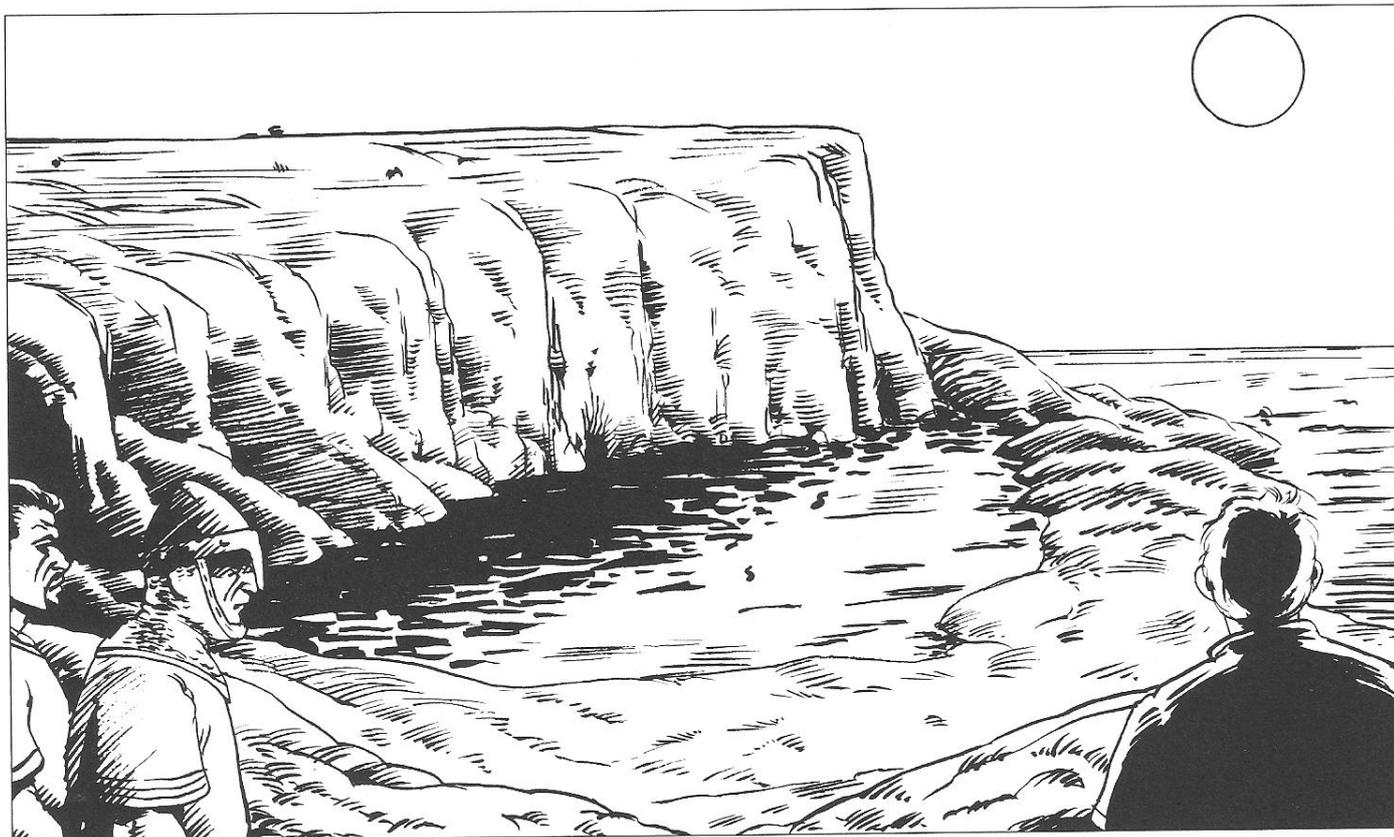
## Más allá del lago salado

Suponiendo que los jugadores consigan llegar hasta la entrada en el risco, verán que hay unos escalones labrados en la roca que ascienden ocultos a un observador externo, hasta llegar a una puerta de hierro practicada en la pared (oculta a toda visión externa por los escarpados del risco). Si se fijan en la cerradura se darán cuenta de que la llave que la abre debe ser la que lleva el jefe de la comunidad colgada al cuello. Todo intento de abrir la puerta por la fuerza es inútil (aunque nada es imposible ya que a veces los jugadores pueden tener ideas ingeniosas y practicables). Intentar forzar la cerradura tiene una penalización de 20% a la tirada. Además hay un porcentaje igual al margen de fallo de que se rompa la ganzúa que se utilice. La otra opción es ir al pueblo otra vez para conseguir la llave. En ese caso, el Director de Juego habría de tener en cuenta la posibilidad de que se haya dado la alarma en la comunidad si los jugadores robaron la barca. Si es así e intentan un pequeño asalto tipo comando para robarle la llave al jefe las cosas podrían resultar un tanto peligrosas.

Pero no seamos pesimistas, confiemos en nuestros valientes personajes y supongamos por un momento que han superado todas estas dificultades y han abierto la puerta (que por cierto ha

de estar algo atascada después de varios siglos por lo que precisará de un buen empujón). Recordemos que éste es el segundo símbolo: una puerta de hierro en una pared de piedra (el elemento tierra). Pasando a través de la puerta, los jugadores llegarán hasta una gruta amplia que desciende en suave rampa inclinada. La oscuridad es total y es necesario el uso de algún sistema de alumbrado. Hay que tener en cuenta que el aire está algo enrarecido por lo que la respiración se hace difícil, y más con las antorchas encendidas.

La gruta continúa durante 500 m de vueltas y revueltas, hasta llegar a una gran caverna. En ella habitan varios cientos de murciélagos que huirán en desbandada asustados por la luz. Esto provocará un verdadero vendaval que apagará las antorchas con una probabilidad del 75%. De esa caverna salen multitud de túneles. Para saber cuál es el bueno habrán de razonar de acuerdo con la siguiente clave, el aire. Si esperan a que el viento se aquiete después del vendaval producido por los murciélagos, verán que hay una pequeña corriente de aire que hace inclinar ligeramente la llama de la antorcha. Siguiendo esta guía escogerán el túnel adecuado. El túnel se bifurcará varias veces, pero podrán seguir siempre la indicación de la corriente de aire. De hecho cada vez es más fácil ya que la corriente aumenta a medida que avanzan y, además, es





## GUARDIAS ARMADURA

### ALMOGÀVERS

DES: 12, AGI: 12, MEM: -, ATE: -, CON: -,  
VOL: -, FOR: F

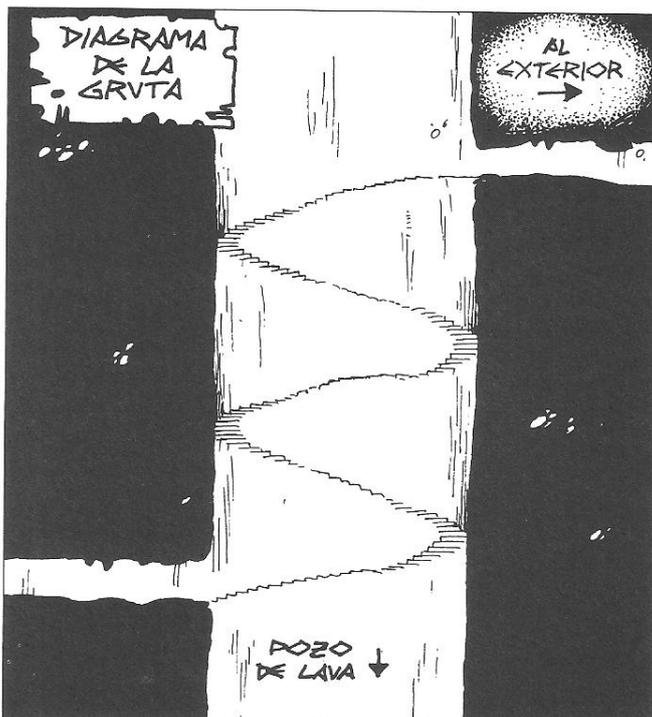
Capacidad de daño: Especial  
Profesión: Competencias en armas  
como el Mercenario  
Armadura: 10/10 y escudo

### AQUELARRE

FUE: 15, AGI: 12, HAB: 12, RES: , PER: -,  
COM: -, CUL: -

Armas: Espada corta 50%  
Armadura Armadura completa PROT: 10  
RES: 300 y escudo 30%  
Competencias -

cada vez más cálida hasta llegar a una temperatura de horno. Hacia el final, la fuerza del aire es tan intensa que es imposible mantener ninguna antorcha encendida. Afortunadamente, dentro de la negrura más absoluta podrán percibir una suave luminosidad rojiza al fondo. Acercarse a esa luz es cada vez más costoso debido a la fuerte ventolera que pasa por el túnel, pero con esfuerzo es de suponer que nuestros aguerridos personajes llegarán a su objetivo. El túnel desemboca perpendicularmente en una inmensa gruta que cae a pico hacia las profundidades donde se puede observar claramente el característico color de la piedra fundida (al rojo vivo). Y, evidentemente, el calor proveniente de las profundidades que es insoportable.



En la unión del túnel y la gruta hay un pequeño saledizo o balcón que se prolonga en forma de cornisa adherida a las curvas de la pared de piedra. Este "camino" baja lentamente siguiendo las sinuosidades de la gruta. Parece la única vía o camino a seguir, pero es claramente peligrosa. Quizás hubo un día en que el acceso era más fácil pero ahora, debido probablemente a la erosión del aire, el camino está parcialmente roto en algunos tramos mientras que en otros tiene una inclinación de difícil equilibrio. Los personajes han de pasar totalmente pegados a la pared y habrán de hacer una tirada de Agilidadx3 cada tramo de 100 m. Fallarla significa hacer otra de Agilidadx4 para intentar agarrarse o caer al abismo (el director de juego puede tener en cuenta bonificaciones a las tiradas si los personajes sugieren un método más seguro para bajar). El recorrido total es de 600 m. Como el diámetro medio de la gruta es de 5 m y se bajan dos metros por cada vuelta, la bajada total en línea recta es de 80 m.

Después de estos 80 m se llega a otro túnel en la roca donde finaliza la cornisa. El camino sigue por ahí, dejando atrás la gruta, que continúa hacia abajo en una caída de unos 500 m. Avanzando a través de la roca llegarán hasta una ampliación del túnel que muestra algo increíble: la inmensa y majestuosa entrada de un templo de dimensiones colosales.

### El templo perdido

En tiempos de la última rebelión de los judíos contra los romanos (allá por el año 66), un reducido grupo de sacerdotes encargados de preservar los tesoros del templo original decidió trasladarlo a un sitio seguro. Después de muchas cavilaciones, decidieron pedir ayuda a un conocido alquimista que vivía retirado en las orillas de Mar Muerto en busca del secreto de la vida eterna. Éste escuchó su demanda y les comunicó que conocía un lugar secreto al que nadie podría tener acceso sin su permiso. Dicho lugar se hallaba bajo tierra y el acceso era

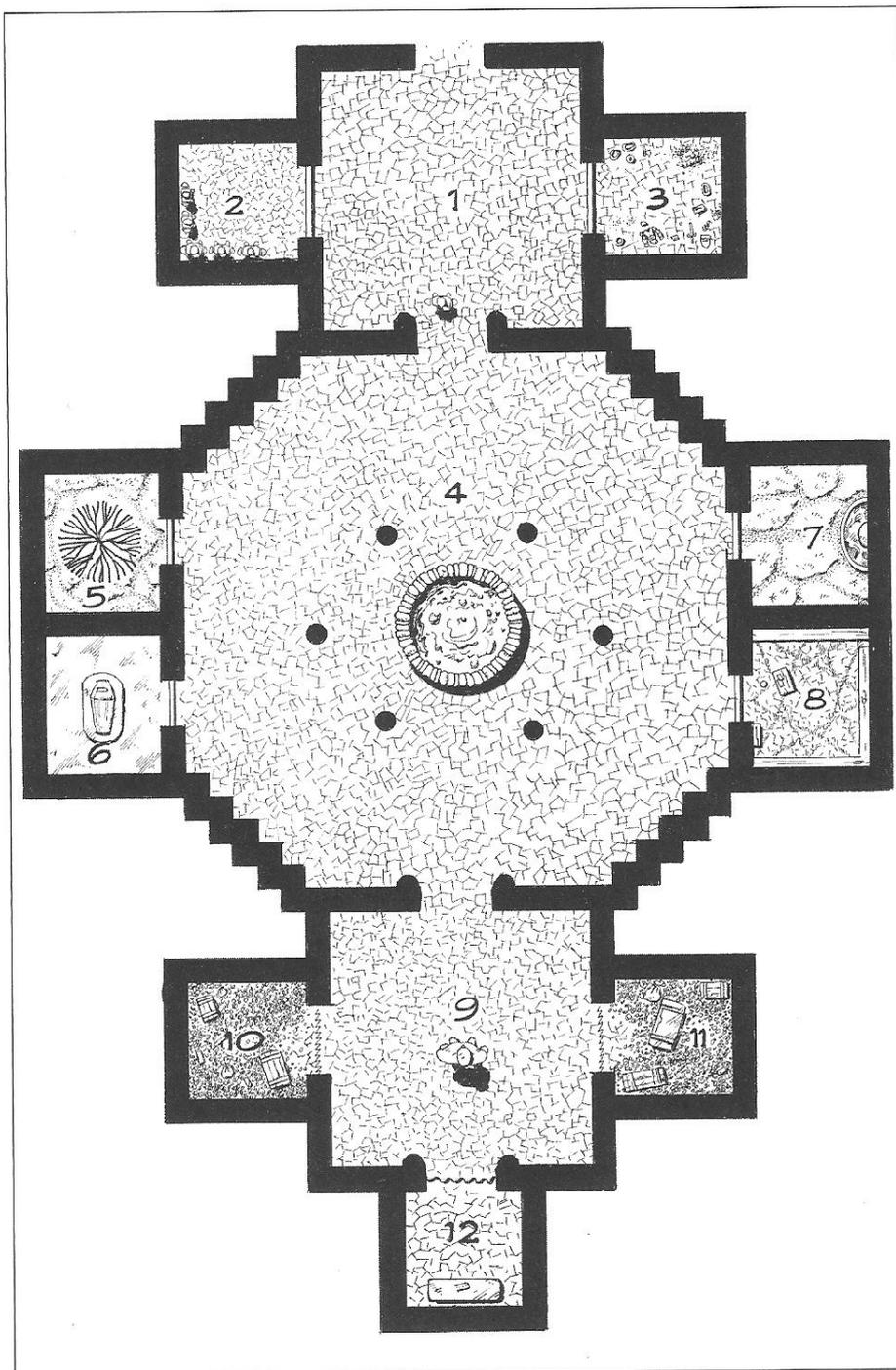
la entrada al risco que ya conocemos. Allí construyeron con ayuda de las artes mágicas del alquimista, un gran templo destinado a preservar los tesoros y conocimientos ocultos de manos de los romanos.

Así, establecieron una guardia permanente en el exterior que debía esperar la llegada de un alto dignatario del reino judío que se suponía que algún día volvería a existir. A él le conducirían hasta la entrada de la gruta y le darían la llave. El alquimista preparó un hechizo que le mantendría dormido hasta el día en que los judíos tuvieran de nuevo un reino propio. De esta manera les podría guiar en la obtención del antiguo saber.

Pero el curso de la historia les fue adverso y los judíos permanecieron sin patria durante siglos y siglos. Los guardias de la superficie perdieron la noción de su función y el alquimista quedó atrapado en su sueño.

A pesar de que han pasado más de 1000 años, la maquinaria mágica aún funciona, quizás con algunos fallos. En el templo, el suelo, las paredes y las columnas son de mármol. El suelo está enlosado formando complicadas formas geométricas. En las paredes el mármol es de un tono más oscuro y en las columnas negro. También hay ribetes plateados que bordean el suelo a una distancia fija, siguiendo el contorno de las aberturas de las puertas y portales. Las salas están iluminadas con una luz difusa aunque no se ve una fuente directa. Parece provenir del techo (que normalmente está a 5 m de altura) pero no hay focos ni nada parecido o, al menos, no se ven.

Recepción (sala 1): Hay un guardia en la puerta. Se trata de una especie de robot mágico hecho de una armadura metálica rellena de una sustancia muy volátil. Esta sustancia es un silfo (elemental del aire), encerrado allí mágicamente y con la orden de no dejar pasar a nadie que no pronuncie el saludo ritual judío. Hay que tener en cuenta que si la armadura se rompe en algún punto (el impacto atraviesa la protección), la sustancia volátil que compone el silfo se va perdiendo de forma gradual. Si sólo hay un agujero, se escapa completamente en cuatro turnos de combate, si hay dos en dos, etc. Cuando el silfo ha salido, la armadura cae al suelo como el objeto inerte que en realidad es. Hay otros cinco "guardias" de este tipo en la sala de guardia que acudirán rápidamente para ayudar a su compañero cuando se inicie el combate. Evidentemente estos seres no hablan y sólo actúan si alguien intenta acercarse a la puerta de entrada. Su única función es evitar la entrada o eliminar a todo aquel que permanezca en la sala 1.



En la sala hay cuatro entradas. El portal Norte es por el que entran los personajes. En el Este hay una puerta que da a la Sala de Guardia, al Oeste hay otra puerta que da a la Sala de las Ofrendas y al Sur hay un gran portal abierto que da a la Sala Central. Este portal mide 5 metros de altura y está bordeado por dos columnas en forma de árbol cuyas ramas se entrelazan en la parte superior.

**Sala de guardia (sala 2):** Aquí se hallan, alineados contra la pared, los otros cinco guardias. En el momento en que los personajes luchan

contra el guardia de la entrada éstos abandonarán su posición de descanso para acudir al combate.

**Sala de las ofrendas (sala 3):** Se trata de una pequeña sala llena de objetos sin importancia: cestas con monedas, frutos que ya se han convertido en polvo con el paso de los siglos, armas y armaduras totalmente oxidadas, etc.

**Sala Central (sala 4):** Aquí el techo está a 10 metros de altura. Hace bastante calor que proviene del centro de la sala donde hay un gran pozo circular. Si se asoma por la barandilla se

## GOLEM

Se le destruye de un solo golpe rompiendo la mandíbula donde tiene la tablilla con la palabra de la vida. En *Almogâvers* no le afectan las heridas normales

### ALMOGÂVERS

DES: 8, AGI: 8, MEM: 6, ATE: 6,  
CON: -, VOL: -, FOR: 4H, GRA: 2G,  
ASP: feo, CAR: N  
**Capacidad de daño: 20**  
**En combate hace servir los puños:**  
3/6/12 +8D6  
**Armadura: 6/12**

### AQUELARRE

FUE: 40, AGI: 8, HAB: 8, RES: 40, PER: 6,  
COM: -, CUL: 6  
**Armas: Puños 30% / Daño: 8D6**  
**Armadura: Piel de hierro. PROT: 8 RES: 250**  
**Competencias: -**

## ALQUIMISTA

### ALMOGÂVERS

DES: 12, AGI: 10, MEM: 20, ATE: 20, CON: 8,  
VOL: 20, FOR: D, GRA: N, ASP: N, CAR: MN  
**Capacidad de daño: 8**  
**Profesión: Alquimista (Gran Maestro)**  
**Poderes:** Electricidad, Control de criaturas mágicas, Adivinación menor, Telequinesis, Telepatía, Viaje astral.

### AQUELARRE

FUE: 8, AGI: 10, HAB: 12, RES: 8, PER: 20,  
COM: 20, CUL: 20  
**Competencias:** Alquimia 100%, Astrología 100%, Todos los conocimientos normales: 80%, Con. Mágico: 150%  
**Hechizos:** Invulnerabilidad (nivel 4), Protección Mágica (nivel 4), Arma irrompible, Resistencia al frío y al calor, Dominación, Arma invencible, Hablar mediante sueños, Visión del futuro, Sumisión, Transmutación de los metales, Conmoción, Inmovilización, Invocación de Silfos, Ondinas, Igneos y Gnomos, Elixir de vida.

puede ver el mar de lava en el fondo. Hay seis grandes columnas distribuidas como si fueran los vértices de un hexágono alrededor del pozo (su función es la de extraer la energía del pozo de lava y utilizarla para el templo, cosas de alquimistas). Aparte del portal en la pared Norte por el que han entrado los personajes, hay dos más en la pared Este, otros dos en la Oeste y uno en la Sur. Los accesos de las paredes Este y Oeste tienen puertas relativamente pequeñas (comparadas con la escala gigantesca de la sala), mientras que el de la pared Sur es del mismo estilo que la Norte. También abierto y con dos columnas en forma de árbol.



**Sala 5:** En esta sala la temperatura es más agradable y hay una ligera corriente de aire o brisa. La luz es suave y verdosa y el techo es de un color azul claro, como queriendo imitar el cielo diurno. El suelo ya no es de mármol sino que está formado por senderos de gravilla y trozos acotados de tierra donde crecen algunas flores y arbustos. En el centro hay un gran árbol, de unos 3 metros de altura. Se trata de un árbol frutal pero las frutas no son identificables aunque se parecen a manzanas. Si alguien prueba alguna fruta perderá la memoria de forma temporal. Además se encontrará en un estado de felicidad y total despreocupación. Como efecto secundario no visible, el que coma esta fruta no envejecerá mientras siga comiendo de ella al menos una vez al año (la fruta se pudre normalmente una vez arrancada del árbol).

**Sala 6:** La temperatura es de 20 grados bajo cero y la luz es deslumbrante y claramente artificial. Todo el mármol es blanco y parece como si el frío proviniera de él. Evidentemente el cambio térmico es muy importante por lo que los personajes que entren aquí han de hacer una tirada contra Constitución o Resistencia $\times 2$  o sufrir una penalización del 20% en todas sus acciones mientras permanezcan dentro. En el centro hay un gran ataúd de hierro (en realidad es acero con una capa protectora contra el óxido). Hay una pequeña placa de vidrio a la altura de la cabeza. Si miran por ahí sólo verán hielo, a menos que pasen una tirada de Descubrir a la mitad de porcentaje. Entonces podrán vislumbrar la cara de un hombre muy viejo. Si los personajes logran romper algo del ataúd (golpear produciendo un impacto de más de 20 puntos de fuerza), se activará el proceso de descongelación para volver a la vida al alquimista. También se activará el Golem que hay en la sala 9, que vendrá para atacar al intruso. El alquimista tardará 10 minutos en despertarse y, en principio, su actitud no será hostil (a menos que el comportamiento de los jugadores le obligue a ello) y parará al Golem.

**Sala 7:** Al fondo de la sala hay una fuente con un pequeño estanque. La temperatura es agradable y los efectos visuales son del mismo tipo que en la sala 5. Si alguien bebe del agua, se curará de cualquier herida que tuviera. Pero, como contrapartida, los que beban no podrán hacer ningún acto violento (si les atacan sólo podrán parar o esquivar) durante todo el resto del día.

**Sala 8:** Esta es la biblioteca. Todas las paredes, desde el piso hasta el techo, están cubiertas de estanterías. En ellas hay libros, rollos de per-

gamino, tablillas, esquemas y dibujos, etc. Si alguien busca algo en ella se dará cuenta de que no siguen un orden aparente. Por lo tanto es inútil el buscar un libro en concreto. Si se confía en el azar hay un 5% de que el tema sea adecuado (a discreción del Director de Juego). En el suelo las losas forman un extraño dibujo geométrico. Si alguien lo estudia y falla una tirada de Voluntad o Inteligencia $\times 3$  quedará atrapado en una especie de trance hipnótico. Si se pasa la tirada sólo se notará un ligero mareo. En ese estado es posible comunicarse con el espíritu del alquimista si se pasa otra tirada de Voluntad o Inteligencia $\times 2$ . Si esto sucede el alquimista le pedirá que le despierte y le indicará la forma de hacerlo. En agradecimiento les permitirá llevarse algo del tesoro aparte de responder las preguntas que se le quieran hacer (dentro de sus posibilidades). Si se intenta despertar al que entre en trance de forma violenta, el personaje pasa a un estado de catatonía que dura 1 hora.

**Sala 9:** En el centro de la misma hay una gran estatua (4 m de alto) de forma humanoide pero sin rasgos característicos. No tiene ojos ni orejas, carece de expresividad y posee una enorme mandíbula que está siempre cerrada (ver ficha). La sala tiene cuatro salidas: el gran portal por el que acceden los personajes, los portales más pequeños a izquierda y derecha que dan a las salas de los tesoros y el portal de acceso al altar. Todos ellos carecen de puertas pero tienen su peculiaridad.

El suelo del portal de acceso está preparado para ceder de forma casi imperceptible. Para darse cuenta de ello hay que buscar trampas o algo parecido en la zona y pasar la tirada correspondiente. Si se pisa se activa la alarma que pone en funcionamiento al Golem. La función del mismo a partir de ese momento es destruir a los intrusos (a menos que lo pare el alquimista).

Los accesos a las salas de los tesoros (salas 10 y 11) están protegidos por descargas intermitentes de rayos eléctricos (como si fueran relámpagos) claramente visibles. La dificultad para pasar a través es evidente pero se puede conseguir con una tirada de Saltar o Agilidad a mitad de porcentaje. Si se falla se recibe daño por valor de 6D6 y el personaje es repelido hacia fuera de forma que no entra en la sala.

El acceso a la sala del altar (sala 12) tiene una cortina de color rojo en la entrada, de forma que no se ve su interior. La entrada no está protegida aparentemente por nada pero el que intente entrar habrá de superar una tirada de Voluntad o Inteligencia (el valor directo en

%). Si se falla, el personaje no se decidirá a entrar arguyendo cualquier excusa (no se puede repetir la tirada). Este efecto está producido por una joya disimulada en lo alto del portal, entre las ramas del árbol que rodea la entrada. Si se coge o toca la joya con las manos desnudas se recibe una descarga eléctrica que produce 4D6 de daño. Si se consigue desencajar de alguna forma la joya se podrá pasar sin problemas a la sala 12.

**Salas 10 y 11:** Aquí se encuentra el tesoro del templo de Salomón. No especificaré el contenido pero es imposible sacarlo todo. Si alguien empieza a sacar de forma metódica el contenido, llega un momento en que se activa una alarma (un sensor que detecta la cantidad de oro presente en la sala) y todo el templo se autodestruye en 10 minutos. Se puede considerar que en cada turno de combate a partir de ese momento hay un 10% para cada personaje de recibir un cascote o piedra del techo. El daño es de 2D6 y puede ser esquivado con la correspondiente tirada. Dejamos a discreción del Director de Juego la cantidad de oro y riquezas que considere adecuada para su grupo de personajes. No hay que olvidar que también pueden haber objetos interesantes; una espada con un filo que le permite hacer más daño, o equilibrada para dar una bonificación al impacto, objetos mágicos, etc.

**Sala 12:** Esta es una sala aparentemente sencilla. Tras la cortina sólo se ve un altar encima del cual hay una pequeña tablilla de barro cocido. Si se acercan a la misma verán que hay unos símbolos grabados en la misma. Se trata de la Palabra de la Vida. Con ella, un estudioso puede llegar a fabricar golems o dar vida a seres muertos. En principio no tiene ningún poder más que el conocimiento que da a su poseedor (si es que es capaz de utilizarlo). Coger la tablilla supone la autodestrucción del templo tal y como se ha mencionado antes.

## Fin de módulo y extras

Si todo sale bien los personajes podrían salir enriquecidos de la aventura, si sale mal, bueno... quizás algo aplastados por las piedras del templo. Es de esperar que haya un poco de todo. Pero no nos olvidemos de nuestros extras: unos sicilianos feroces esperando a la salida del templo, unos sicarios árabes deseosos de interrogar a los antiguos compañeros de Ahmed y, como no, unos espías templarios a los que no les gusta ser timados. Todo para uso y disfrute de nuestro bien amado Director de Juego.



# CAMINO DE ABILENE

## DEADLANDS: TIERRAS MUERTAS

Esta es una aventura introductoria para Tierras Muertas, el juego del Espeluznante Oeste. Y además es un homenaje a uno de los grandes títulos del western, Río Rojo, de Howard Hawks.

Esperamos que os guste.

POR DANIEL ALENTO



John Wayne y Montgomery Clift en Río Rojo (1948), de Howard Hawks.

Los PJs son contratados por Tom Dunson, un duro terrateniente irlandés, para formar parte de una partida de hombres que conducirá su ganado desde Texas hasta las ciudades del Medio Oeste, convertidas en grandes mercados de ganado. Dada la situación de Guerra Civil eternizada en los Estados Unidos, estas ciudades han prosperado de una manera increíble, vendiendo ganado a las dos partes al estar situadas en territorio cuyo control se disputan los dos bandos. La situación se mantiene en una especie de "status quo" ya que ninguno de los dos bandos se atreve a acabar con esta situación de falta de un claro dominio ante el miedo a que los ganaderos le corten el suministro.

El destino elegido por Dunson para su ganado es Abilene, en el estado de Kansas, y ciudad muy cerca de las fronteras del territorio de Norte y del Sur. El grupo partirá de San Antonio de Béjar, y seguirá una ruta paralela al Chisholm Trail... atravesando territorio de la Confederación Coyote. El viaje dura más o menos un mes, contratiempos aparte.

El grupo de hombres que ha de conducir las 500 reses de ganado lo componen, además de los 5 o 6 PJs de turno, el patrón Tom Dunson, su capataz Nadine Groot, un rudo escocés que sirvió en el ejército de su Majestad antes de emigrar a los Estados Unidos (bueno, hasta antes de la Guerra Civil), Cherry Valance, pistolero contratado como guardaespaldas de Dunson, el señor Smith (nadie sabe su nombre de pila), cocinero de la expedición, y 5 cowboys más. Los PJs han firmado por una paga de 3 dólares al día, a cobrar en cuanto el patrón venda el ganado. Si alguno abandona antes, no cobrará ni un centavo. Si alguno es herido y no puede seguir, el patrón se compromete a enviarle su parte proporcional. Y si alguno muere, su familia recibirá el total de la paga como si hubiera llegado al final del viaje (de hecho, en un sentido poético, así ha sido).

### TOM DUNSON

Este duro ranchero ha subido un rancho con sus propias manos. En el rancho está enterrada su mujer, que murió en el parto de su tercer hijo, y su hijo mayor. Le quedan como familia una hija de 22 años y un hijo de 17, además de una tía sorda. Bueno, y ese escocés loco de Groot. Tras años de penurias, ha conseguido juntar un rebaño lo bastante importante para venderlo. El problema es que la Guerra Civil ha arruinado el mercado de Tejas, y sabe que obtendrá un mejor precio por él en Kansas.

Observación 3D6, Perspicacia 2, Buscar 2, Rastrear 3.  
Conocimientos 2D6, Conocimiento de Tejas 4, Inglés 3, Castellano 2.  
Presencia 3D10, Manejo de Animales 4, Liderazgo 2, Amedrentar 2.  
Ingenio 2D4, Farolear 1, Burlarse 1.  
Espíritu 2D8, Redaños 4.  
Destreza 3D8, Pistola 2, Rifle 3, Látigo 3.  
Agilidad 3D6, Esquivar 2, Cabalgar 4.  
Fuerza 1D12.  
Reflejos 3D6.  
Vigor 2D8.

**Inconvenientes:** Intolerante (respecto a indios), Obligación (familiar), Tozudo.  
**Ventajas:** Valiente, Lince, Más Suerte que un Tonto.  
**Armas:** Peacemaker, Winchester 73, Látigo.

### NADINE GROOT

El escocés loco, como lo llama Dunson, se alistó muy joven al servicio del Ejército de su Majestad, con el que estuvo en la India y el norte de África. Tras un delito de insubordinación en combate (que, por cierto, salvó la vida de todo su pelotón de una decisión tomada por un oficial incompetente), fue licenciado. Dejó Europa y se embarcó hacia América. En Tejas trabó amistad con Dunson. Aunque su manera de dirigir al grupo le recuerda demasiado la actitud de aquel oficial...

Observación 2D4, Artillería 1.  
Conocimientos 3D6, Hindú 1, Egipto 1, Medicina (general) 2.  
Presencia 1D6, Tocar Gaita 3.  
Ingenio 2D8, Ridículo 4, Chapuzas 2.  
Espíritu 2D10, Redaños 3.  
Destreza 3D6, Rifle 4, Pistola 2.  
Agilidad 2D6, Esquivar 2, Pelea (Cuchillo) 3, Cabalgar 2.  
Fuerza 1D12.  
Reflejos 2D8.  
Vigor 2D10.

**Inconvenientes:** Grande (tamaño 7), Leal (a Dunson), Tacaño (es escocés, al fin y al cabo).  
**Ventajas:** Don de Parlas, Recio, Tenaz 3.  
**Armas:** Peacemaker, Winchester 73, Cuchillo Bowie.



## EL SEÑOR SMITH

Lleva muchos años al servicio de Dunson como cocinero, y en este tiempo aún no ha aprendido a cocinar. Su especialidad (y de hecho lo único que le queda mínimamente bien) son las judías con tocino, plato del que se hartarán los PJs. Siempre le acompaña Jeremías, un gato horrible y esmirriado, de muy mal carácter (como su amo).

Observación 2D6.  
Conocimientos 2D4, Cocinar 1, Medicina 3 (general).  
Presencia 1D4.  
Ingenio 3D8, Juego 3, Bajos Fondos 2, Chapuza 3.  
Espíritu 1D6, Redaños 2.  
Destreza 2D6, Escopeta 2, Lanzar (sartenes y platos) 3.  
Agilidad 2D8, Esquivar 3, Conducir carro 3.  
Fuerza 3D6.  
Reflejos 2D8.  
Vigor 3D6.

**Inconvenientes:** Mal Hábito (hurgarse la nariz mientras cocina), Analfabeto.

**Ventajas:** Sentido de la Orientación, Lince.

**Armas:** Escopeta de dos cañones.

## CHERRY VALANCE

Este peligroso pistolero ha sido contratado por Dunson como guardaespaldas. Sin embargo, pertenece a una banda de ladrones de ganado y ha decidido que su patrón será su próxima víctima. Es muy rápido, y muy puntilloso. Aceptará pocas bromas, y desenfundará a la menor ocasión que se le provoque, convencido de su destreza con la pistola.

Observación: 2D6, Perspicacia 2.  
Conocimientos 1D4.  
Presencia 2D6, Amedrentar 4.  
Ingenio 2D8, Supervivencia 3.  
Espíritu 3D6, Redaños 3.  
Destreza 2D10, Pistola 4, Abanicar 3, Cargar Rápido 2.  
Agilidad 2D6, Esquivar 2, Cabalgar 3, Sigilo 2.  
Fuerza 2D8.  
Reflejos 3D12, Sacar Rápido 3.  
Vigor 2D6.

**Inconvenientes:** Temerario, Sanguinario, Avaro, Vengativo.

**Ventajas:** Ambidiestro, Valiente, La Voz (Amenazadora), La Mirada, Lince.

**Armas:** 2 Peacemakers, 1 Pistola Army 44, 1 Winchester 73.

## A través de Tejas

Los primeros días de viaje ya revelarán el carácter de Tom Dunson. Duro, terco como una mula, y empeñado en llegar cuanto antes a Abilene, sin importarle cuantos hombres se queden

## COWBOYS

Cowboys  
Observación 1D6, Rastrear 1.  
Conocimientos 1D6.  
Presencia 3D8, Manejo de Animales 3.  
Ingenio 2D6, Supervivencia 2, Chapuza 2.  
Espíritu 3D6, Redaños 3.  
Destreza 3D6, Pistola 2, Rifle 2.  
Agilidad 3D6, Esquivar 2, Cabalgar 3, Lazo 3.  
Fuerza 3D6.  
Reflejos 3D6.  
Vigor 3D6.  
**Armas:** Peacemaker, Carabina Spencer.

en el camino. Le preocupa más la salud de sus "longhorns" (vacas típicas de Tejas, así llamadas por la longitud de sus cuernos) que la de sus hombres.

La jornada se iniciará al salir el sol. Los hombres se levantarán y desayunarán. Acto seguido empezarán a preparar el ganado para la marcha. Dos hombres se adelantarán a explorar, mientras el resto se ocupa de la conducción del ganado. A mediodía se come, muchas veces sin parar, sobre el mismo caballo. A media tarde, más o menos, o en cuanto se encuentre un buen lugar para el ganado, se para. Ese es el momento para que cada miembro del grupo cuide de sus caballos y tome algo de cena. Mientras el ganado está parado, tres cowboys (de entre los 5 del grupo y los PJs) vigilarán que las reses no se inquieten. Se establecerán 3 turnos de 3 horas para vigilar las vacas y dar descanso a los 3 hombres que componen cada turno.

El alto ritmo a que Dunson está llevando el ganado tiene a las reses tensas e inquietas. Están pasando mucha sed y los pozos no están en su mejor momento. El cuarto día los exploradores descubrirán que el agua del pozo en el que esperaban parar ese día no es potable. Sin embargo, las reses tienen sed y cuando notan la humedad del agua, a unos escasos 500 metros, se lanzan hacia el pozo, un mero charco de agua estancada. Los miembros del grupo deberán impedir que beban las reses. Para ello deberán superar una tirada de Manejar Animales Difícil (9) para apartar a los animales del agua y otra a Dificultad Delicada (7) para reagruparlos y conseguir que mantengan la marcha una vez pasado el pozo. En caso de fallo de cada una de las tiradas, se deberá superar una tirada de Cabalgar a las mismas dificultades que la tirada fallada para que el ganado no se abalance contra la montura y te tire al suelo. Por cada caída los PJs se apuntarán una herida (dos si han metido la pata en Cabalgar). Si quieres asustarlos, hazles tirar por Esquivar o Agilidad para ver si las reses les pasan por encima. Si algún PNJ falla las dos tira-

das de Cabalgar habrá muerto (excepto Dunson, Groot y Cherry Valance). El señor Smith no tirará por Cabalgar sino por Conducir Carro. Para saber cuantas reses se pierden, divide el número de reses entre los PJs y los 5 cowboys del grupo. Esa es la parte de reses que le toca cuidar a cada uno. Por cada tirada fallada perderá 1D10 reses. Las que pierda en el pozo son irre recuperables. De las que pierda en la segunda tirada se pueden recuperar 1D6 vacas superando una tirada de Manejar Animales Razonable (5). Si alguien ha metido la pata en alguna de las tiradas de Manejar Animales ha perdido todas sus reses. Cuando el ganado pare, Dunson estará muy enfadado si ha perdido más de 40 reses. Y azotará con el látigo al cowboy o PJ que haya perdido más, como escarmiento público, a pesar de que Groot intentará disuadirle de que no lo haga. Si alguien se le intenta oponer, que sepa que el patrón cuenta con el respaldo de Cherry Valance y, a regañadientes, de Groot. Demasiado para cualquier PNJ. Aunque con los PJs nunca se sabe...

Un par de días después el ganado sigue excitado y sediento. Y se ven nubes en el cielo. Lo malo es que las nubes presagian tormenta, pero no lluvia. Al anochecer el ganado estará más inquieto que nunca. Suenan truenos y caen rayos a lejos, aunque la tormenta cada vez se acerca más. Tras dos o tres días de tormenta eléctrica, en que los nervios de hombres y ganado están al límite, pasa lo que tenía que pasar. Durante el segundo turno de guardia de la noche, un rayo cae muy cerca del ganado, y éste se espanta. Ha empezado la temida estampida. Se perderá aproximadamente una quinta parte del ganado restante. Por cada uno de los tres vigilantes que supere una tirada de Manejo de Animales Difícil (9) las pérdidas se reducirán un tercio. En caso de metedura de pata perderá el doble de las reses que debía perder. Si los tres lo consiguen, se habrá evitado la estampida, y el patrón les felicitará públicamente y les prometerá una gratificación de 100 dólares (a cada uno de ellos). Deberán superar además una tirada de Cabalgar a dificultad Delicada (7) para mantenerse sobre el caballo. Si falla algún PNJ morirá en la estampida. Si el que falla es un PJ, que tire Agilidad Difícil (9) para subirse a un árbol o apartarse rápidamente del camino del ganado enloquecido, y si no la supera se apuntará dos heridas. Si mete la pata estará muerto. En caso de producirse la estampida, cada uno de los PJs y cowboys supervivientes deberán superar una tirada de Manejo de Animales Delicada (7) para recuperar 1D10 reses, o Razonable (5) para recuperar 1D6 (dependiendo del empeño que



pongan en ello, recuerda que el patrón está vigilando). Los cowboys elegirán dificultad Delicada (saben como las gasta el patrón). Los PJs deberán indicar la Dificultad de la tirada antes de lanzar los dados. Sólo se tendrá derecho a hacer una tirada. Si se pierden más de 50 reses Dunson volverá a estar muy enfadado y azotará de nuevo con el látigo a aquel que recuperó menos reses, por vago. De nuevo Groot le intentará disuadir, aunque, al igual que Cherry Valance, estará de su lado si alguien intenta disuadirle por la fuerza de que no lo haga. De nuevo es demasiado para los PNJs.

### La Confederación Coyote

Después de dos semanas de duro viaje (más el tiempo de las paradas, si es que se produjo alguna durante el camino) el grupo sale de Tejas y entra en los terrenos que los indios han reclamado como suyos a la Confederación. El terre-

no por el que los PJs transitan es tan seco como el que han dejado atrás, aunque más hacia el este parece que sea mucho más húmedo. Sin embargo, ir hacia allí supondría salirse de la ruta y perder un tiempo precioso.

Una vez en territorio indio, Dunson destaca tres exploradores en lugar de dos. Con una tirada de Buscar Difícil (9) los PJs verán algún pequeño desprendimiento de tierras o un reflejo fugaz que delata que están siendo observados. Si consiguen una Disparatada (11) verán fugazmente algún indio. A mediodía del segundo día en territorio indio los exploradores verán dos indios a caballo, que van lentamente en dirección al grupo. No llevan más armas que sus tomahawks. No prestarán demasiada atención a los exploradores. Ni tampoco ningún interés por ocultarse. Una vez ante el grupo, levantarán la mano en señal de saludo. Desean 10 reses a cambio de poder pasar su territorio en paz. Pertenecen a la tribu de Charáse Ba (Hijo de Coyote), los apaches que viven en esta zona. El

patrón desenfundará y disparará sobre uno, al que matará de un tiro en la cabeza. El otro huirá (si los PJs o Cherry Valance no lo impiden). Dunson no está dispuesto a compartir "estas reses que tanto esfuerzo me han costado con esa banda de piosos y vagos salvajes".

Segundos después, empiezan a sonar tambores de guerra, y de las colinas circundantes se elevan columnas de humo. El grupo parece estar rodeado. Dunson ordena seguir la marcha, y envía de nuevo a los exploradores por delante. El resto del día transcurre con relativa tranquilidad (a excepción de los nervios y la tensión de los PJs, que se saben vigilados).

A mediodía del tercer día en territorio indio el grupo llega al río Cimarrón, que hay que atravesar. El problema es que baja algo crecido.

A medio atravesar sufrirán un ataque de los apaches, que los esperaban emboscados. Los PJs que superen una tirada de Buscar Delicada (7) no se verán sorprendidos por los 6 apaches que salen de la tierra (hoyos excavados) y empiezan a disparar sus flechas. Todo PJ o PNJ que se halle en el agua durante la emboscada deberá gastar su primera acción en superar una tirada de Cabalgar a dificultad Delicada (7) para mantenerse en el caballo. Si falla no sufrirá daño, pero estará desmontado (tranquilo, el agua llega hasta el pecho, la anchura del río es de unos 5 metros y la corriente no es demasiado fuerte). Estos 6 apaches estarán al este del grupo. Por el oeste, con la corriente a favor, bajarán 10 apaches más a caballo, 3 de ellos con Rifles Winchester. Todos los indios llevan su Tomahawk, of course. El ganado evidentemente se alborotará y será difícil controlarlo. Para ello los miembros del grupo que vayan en la parte delantera del rebaño deberán gastar una acción en superar una tirada de Manejo de Animales Delicada (7). Los indios se retirarán en cuanto caigan 5 de ellos.

Una vez cruzado el río, se habrán perdido 2D20 reses (además de unas cuantas vidas humanas) que Dunson insistirá en ir a buscar. Si los PJs le convencen con un enfrentamiento de Convencer/Perspicacia o con un buen razonamiento del estilo "así los indios estarán ocupados en perseguir las reses perdidas y ganaremos algo de tiempo, e incluso quizás nos dejen en paz", desistirá de ir a buscar. Si no, se recuperarán 3D10 reses, pero el grupo sufrirá otro ataque de los indios, ahora más numerosos.

### EXTRAS, ES DECIR, BANDIDOS, INDIOS Y COSAS POR EL ESTILO

Extras, es decir, bandidos, indios y cosas por el estilo:

Observación 2D6, Perspicacia 1, Rastrear 1 (3 los indios).

Espíritu 3D6, Redaños 2.

Destreza 3D6, Pistola 3, Rifle 3, Arco (sólo los indios) 3.

Agilidad 3D6, Pelear 2, Tomahawk (sólo indios) 3, Esquivar 2, Cabalgar 2, Sigilo 1 (4 los indios).

Fuerza 3D6.

Reflejos 3D6.

Vigor 3D6.

Armas: Peacemaker y carabina Spencer los bandidos, tomahawk y arco los indios (aunque tal como se indica en algunos apartados de este módulo algunos de ellos lleven pistolas o rifles).



## El territorio prohibido

Al cuarto día de camino, dentro de los territorios de la Confederación Coyote, el grupo verá a lo lejos (medio día de camino) unos impresionantes riscos que se alzan desafiantes ante ellos. Las hogueras de los apaches están tras ellos y a sus lados, pero no en los riscos de delante. Al anochecer estarán a apenas una hora de las montañas.

Los exploradores encontrarán un paso al día siguiente para atravesarlas, un estrecho desfiladero en el que pocos hombres podrían contener a todo un ejército durante bastante tiempo. Un lugar ideal para una emboscada. Sin embargo, si exploran las alturas, verán que no hay indios en ellas. El camino está libre. Con una tirada de Buscar Razonable (5) verán unos signos a la entrada del desfiladero. Si alguno tiene conocimientos de apache, dirá que son algún tipo de advertencia o señal funeraria. Quizás haya un cementerio apache al otro lado. Una tirada de Conocimientos Apaches (si alguno la tiene) a Dificultad Delicada (7) indicará que son una advertencia para no pasar al otro lado, donde moran los rondadores de la arena. Si alguien rastrea a la entrada del desfiladero, verá con una Dificultad 5 que hace tiempo que no pasa ganado por aquí. Si supera una Dificultad 9 podrá precisar que hace lo menos medio año que no pasa otro rebaño por aquí. Cosa extraña tratándose de una ruta bastante transitada. Rastreado un poco más hallará signos de otras reses que fueron desviadas para bordear las montañas.

Rodear las montañas supondría una semana o dos de más de viaje, y las reses quizás no lo resistirían, así que Dunson insistirá en pasar al otro lado. Además, Dunson dice que ya ha pasado antes por aquí. Mientras discuten por donde ir serán atacados por los apaches (un grupo de unos 30 al galope). Su única salvación será espolear los caballos, azuzar las reses y lanzarse de cabeza hacia el paso. Serán perseguidos por los indios (8 con winchester, resto con arcos) hasta la entrada del desfiladero, donde los apaches darán media vuelta.

Tras dos horas de un impresionante desfiladero, donde el calor es asfixiante, el silencio absoluto, y no corre ni una pizca de aire, el grupo saldrá al otro lado de las montañas, a una llanura desértica e inhóspita. La vegetación es bastante escasa. Un par de cactus y unos matorrales arrastrados por el viento. Durante la noche el silencio sólo es roto por las reses o los miembros de la partida. En este territorio no cantan chacaes ni coyotes, y no se oye un sólo búho. Las reses están muy inquietas, y un par de reses son devoradas por un Ser del Desierto de tamaño enorme. Aquellos que estén de guardia oirán el escándalo de los animales, pero no llegarán a tiempo más que para encontrar restos de reses horriblemente destrozados, y un reguero de sangre que se pierde en la arena (dale algo de suspense y dramatismo a la escena).

Al día siguiente, a mediodía, se levanta una brisa de viento bastante fuerte, que arrastra matorrales secos hacia las reses. Entre ellos hay camuflados 4 matonjos. Los matorrales secos se enredarán con reses y caballos. Cuando alguno de los animales empiece a sufrir y los PJs y PNJs deban acudir a liberarlos de los matorrales y matonjos, deberán superar una tirada de Buscar Delicada para notar que el animal sangra más de lo normal, el matorral no está tan seco como parece, y además tiene boca. Por favor, hagan su tirada de Redaños. Los matonjos tienen mucha sed y no se retirarán hasta que se hayan saciado (o sea, hasta que los abatan a tiros).

Por la noche, el rebaño volverá a sufrir el ataque del Ser del Desierto que los ha seguido, pero ahora aquellos que estén de guardia (preferiblemente PJs), tras unos momentos de intriga y suspense, sí verán a la criatura mientras devora una res. Tirada de Redaños y vamos al lío. El bichito hace mucho que no prueba la carne humana, así que es posible que lance alguno de sus tentáculos de 6 metros de longitud hacia los guardianes con la sana intención de arrastrarlos hasta su boca y engullirlos. Como la criatura está enterrada en la arena y es difícil darle y más aún herirla, seremos buenos. Si consiguen inutilizarle un par de tentáculos el bichito, poco acostumbrado a que se le resistan, se retirará (claro que si el Director de Juego tiene algún asunto personal con alguno de los jugadores, o de nacimiento escogió como Inconveniente Sádico, puede prolongar el enfrentamiento tanto como guste).

Al mediodía siguiente verán un cartel indicador, escrito en inglés, en el que se advierte a los viajeros de no seguir adelante en la dirección de la que vienen los PJs, y se les indica una nueva ruta. Una tirada de Rastrear a Razonable (5) revelará rastros de gente que se ha desviado.

Después de una semana, el grupo saldrá de Territorio Indio para entrar en el estado de Kansas. Dunson, después de las abominaciones vistas en Territorio Indio, parece algo confuso, y es mucho más transigente con los hombres.





### Los ladrones de ganado

La proximidad de Abilene (a menos de una semana de camino) parece alegrar a Tom Dunson, que ya no se mostrará tan duro con los hombres. Reduce el número de exploradores a uno, y deja a los hombres dormir un poco más. Sin embargo, la tercera noche después de dejar atrás el Territorio Prohibido, el grupo recibirá la visita de una cuadrilla compuesta por tantos individuos como la suma de PJs y cowboys que aún sigan vivos más dos, todos vestidos a la manera tejana, todos armados con Peacemaker y una carabina Spencer en la grupa del caballo. Pedirán algo de café, ya que llevan bastante tiempo cabalgando. Como es tradición, se les acogerá junto al fuego y se les dará de cenar. Preguntarán de donde viene el grupo y que tal les ha ido el viaje. Ellos, por su parte, vienen de Abilene, a donde han conducido un grupo de reses, y ahora se vuelven para Tejas. Si algún PJ consigue una tirada de Buscar Disparatada (11) creará haber visto al cabecilla de los supuestos cowboys hacer una seña a Cherry Valance. Si alguno de los PJs observa detenidamente sus caballos, verá que están bastante frescos (como si hubieran estado por aquí cerca esperando), ninguno lleva útiles de cocina, y no hay ninguno cargado con provisiones para el largo viaje (recuerda que los PJs no han pasado por ningún pueblo desde que salieron de Tejas). Cuando menos se lo esperen, y aprovechando que el cabecilla de los ladrones de ganado (sí,

por si no lo habías adivinado son ladrones de ganado) preguntará por el patrón para pedirle trabajo, desenfundarán sus armas y empezarán a disparar. El cabecilla lo hará sobre Dunson, y sus 6 hombres sobre los supervivientes del grupo. Cherry Valance, para sorpresa de todos, también disparará sobre Dunson y luego sobre el resto del grupo. La realidad es que Cherry Valance se puso de acuerdo con esta banda de ladrones de ganado. Él se unió al grupo para vigilarlo y evitar que se desviara del Chisholm Trail, mientras el resto de bandidos les esperaba cómodamente en Kansas. Su plan era dejar al grupo hacer el trabajo duro de conducir el ganado, para luego ellos hacerse con él y venderlo en Abilene.

Los bandidos huirán sólo si caen Cherry Valance y su cabecilla (el resto les tiene demasiado miedo a estos dos como para huir sin asegurarse antes de que ellos no les perseguirán), además de 3 más. Los PJs supervivientes, junto con los que queden del resto de miembros del grupo, deberán pasar el resto de la noche reagrupando el ganado que se ha dispersado asustado por el tiroteo.

### Conclusión

El grupo es de suponer que siga su marcha hacia Abilene, para vender el ganado y acabar así el trabajo. Si Dunson o Groot (o ambos) han sobrevivido, venderán el ganado a 35\$ por

res, y pagarán a los miembros del grupo, tal como acordaron al partir. Les tocará un mes de paga, es decir, 90\$, pero a los que hallan llegado vivos les dará 150\$ ("chicos, ya sé que hay de más, pero os los habéis ganado. Habéis demostrado tener pelotas").

Si no han sobrevivido ni el patrón ni Groot, la tarea de vender el ganado recaerá sobre los PJs. No estaría mal que se quedarán su parte y pensarán en enviarle el resto a la familia del muerto. Aunque es muy posible que se queden el dinero. Si es así, los PNJs supervivientes (si los hay) pedirán su parte, para luego denunciar a los PJs por robo. Si no hay más supervivientes que los PJs, la denuncia tardará algo más en llegar, pero la realizará la familia de Dunson. Por cierto, el precio de venta por res será de 25\$ + 5\$ por cada Mejora obtenida en un enfrentamiento de Convencer/Perspicacia (la del comprador, 3D6).

Esta será también la ocasión de explicar sus aventuras en Territorio Prohibido. Con una tirada exitosa de Narrar contra un Nivel de Terror de 2 (Dificultad Razonable) bajarán un grado el Nivel de Terror de Territorio Prohibido. Si además eliminaron a la mitad de los Matonjos y al Ser del Desierto, se reabrirá la ruta.

Respecto a los puntos de recompensa, cada PJ ganará 12, o 15 si se produjo estampida de reses en Tejas. Si se evitó la estampida gracias a las tiradas de los que las vigilaban, los PJs que estuvieran vigilando se apuntan los tres puntos de recompensa adicionales.



# MISIÓN LUNAR

## SUPERHÉROES INC.

La Luna es un erial sin vida, en donde lo único que sucede es el impacto ocasional de algún que otro meteorito, donde las huellas de los doce hombres que han caminado por ella permanecerán inalterables hasta el fin de la eternidad, y esto es cierto... en la realidad. Pero si, por ejemplo, nos referimos a los cómics de la Marvel veremos que la Luna es cualquier cosa menos un lugar deshabitado, ya que allí entre Inhumanos, el Vigilante y demás fauna puede llegar a haber bastante acción. Y otro ejemplo es este módulo, en donde una estación lunar será asaltada y quizá liberada, si los personajes son lo suficientemente competentes.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



*había mucho de magia, con la Tierra llena casi directamente encima de nosotros, tan brillante [...], a menudo apagábamos la radio y la dejábamos en respuesta automática, para decirles que estábamos bien, pues simplemente queríamos estar a solas, en esa gran vacuidad resplandeciente... mientras siguiera estando allí, porque sabíamos que no duraría.*

2064: *Odisea Tres*, de Arthur C. Clarke

### Antecedentes

Hace una semana se perdió la comunicación con uno de los dos transportes de carga clase mercurio que realizan la ruta entre la Tierra y la base lunar EUSAF-A (ver páginas 14 a 17 de *Superhéroes Inc.*) En un principio se creyó que la falta de respuesta de la nave se debía a algún fallo en el sistema de radio. Poco más tarde se comprobó que EUSAF-A tampoco respondía. Debido a la importancia estratégica de la estación, en la que se produce optimum y se desarrollan proyectos ultrasecretos, se envió el otro transporte de carga de clase mercurio con un grupo operativo de asalto de TecnoRed (ver página 29 de *SHI*). Poco tiempo después de que la nave confirmara el alunizaje en EUSAF-A, se cortó la comunicación. En ese momento se pensó en enviar a los Euromen o a Vértice de Combate, pero desafortunadamente los primeros se hallan en paradero desconocido (los últimos rumores hablan de que están en otra dimensión combatiendo a unos extraños seres que pretenden invadir la Tierra) y los segundos se encuentran en Bangla Desh investigando la posible aparición de un grupo de supervillanos musulmanes. Vista la situación la UEEO ha decidido contactar con un grupo externo de superhéroes para que viajen hasta EUSAF-A y averigüen qué está pasando allí. Ah, por cierto, ese grupo de superhéroes son los superpersonajes (SPJs).

### Hechos

El culpable de todo no es otro que nuestro querido Doctor Muer... esto, quiero decir Epsilon Eridani (ver página 64 de *SHI*). La cuestión es que esta mala persona decidió un buen día apoderarse de EUSAF-A para así controlar la producción mundial de optimum. Contrató los ser-

vicios de un científico que le construyó una pequeña planta de construcción de robots guerreros y mineros en Cerbero, su satélite base de operaciones. Una vez ésta estuvo a pleno funcionamiento, al científico le dió por salir a dar un paseo por el espacio sin, inexplicablemente, ponerse el traje de vacío (!). Cuando tuvo el suficiente número de robots para formar un pequeño ejército y un equipo de minería, Epsilon Eridani se dirigió raudo y veloz a EUSAF-A. Una vez allí apresó a todo el personal de la base, mató a unos cuantos para que quedara bien clara la seriedad de sus intenciones y puso a sus robots mineros a extraer optimum. Poco después destruyó con las baterías láser el carguero cuando se acercaba a la Luna. Durante la toma de la base el sistema de comunicaciones quedó dañado y Epsilon Eridani no fue capaz de repararlo, por eso no le sorprendió lo más mínimo la llegada del pelotón de TecnoRed y no le resultó especialmente difícil prepararles una emboscada. A pesar de la victoria, Epsilon Eridani no ha bajado la guardia, sabe del enorme valor del optimum que está robando, así que sigue alerta, esperando el ataque definitivo.

### Requisitos y preparativos

Antes de poder arbitrar el módulo, querido máster, deberás asegurarte de que se cumplen algunos requisitos y hacer unos cuantos preparativos.

El primer requisito es que los SPJs que vayan a participar constituyan un grupo (4 o 5 personajes sería lo ideal). Y el segundo es que pueda llegar a ser contactado y contratado por la UEEO. En el caso de que esto no sea posible, no dudo de tu capacidad para improvisar una solución.

Por lo que respecta a los preparativos, aparte de los necesarios para cualquier partida de rol, deberás crear los mapas de la estación lunar EUSAF-A y del cuartel general de Epsilon Eridani, Cerbero (aunque éste último puede que no llegue a ser necesario). Ten en cuenta que en *SHI* no se describe en absoluto a EUSAF-A, diciéndose sólo que es un centro de extracción de optimum y un lugar seguro donde desarrollar técnicas y proyectos ultrasecretos, por lo que debe ser una mezcla entre una mina y un complejo de investigación. Una necesidad del módulo es que debe disponer de bate-



rías láser para defenderse de ataques aéreos, o, más bien, espaciales. Por lo que respecta a Cerbero, en *SHI* se dice que es la antigua estación orbital rusa Mir, que ha sido ampliada y remodelada (en la página 66 encontrarás una pequeña descripción), así que, o te basas en cómo es ésta realmente (información que no debería resultar difícil de encontrar, por lo presente que ha estado últimamente en la actualidad) o simple y llanamente te la inventas por completo, aunque no debes olvidar que ahora una parte de ella es una fábrica automatizada de construcción de robots. Por supuesto, antes de trazar la primera línea deberías haber leído por completo el módulo para saber exactamente qué es necesario que incluyas en los mapas.

### Nota sobre el módulo

*Misión Lunar* es un módulo sencillo, bastante lineal y orientado principalmente a la acción. Está pensando para que se pueda jugar sin excesivos problemas en una sesión de una tarde de duración. La última palabra en relación a lo duro y complicado de resolver que será la tiene el máster, ya que queda bajo su decisión la cantidad de enemigos con la que se encontrarán los SPJs, y lo enrevesado de los mapas. Una recomendación personal es que la dificultad sea ajustada dependiendo del número de jugadores y de la potencia de los personajes. Busca equilibrar el fiel de la balanza en ese delicado equilibrio que permitirá a los SPJs

llevar a buen puerto el módulo sin necesidad de tener una suerte excesiva con los dados. Pero tampoco dudes en echarles una mano si lo están resolviendo bien pero los hados les son adversos, o en castigarlos si lo están haciendo todo fatal pero tienen más suerte que alguien que se encuentra una herradura al lado de un trébol de cuatro hojas justo después de pisar una mierda

### 1. Contacto

La UEO contactará con los SPJs de la manera que a ti, apreciado máster, más te guste. No les dirán de qué se trata mientras no accedan a mantener en completo secreto lo que se les diga. En un principio no ofrecerá ningún tipo de pago a los SPJs, ya que se supone que no están en este negocio por el vil metal sino por otros ideales más altos, como la búsqueda de la justicia, la responsabilidad del poder o porque se lo prometieron a ese elfo con una pistola que les dio los poderes. Aunque, como últimamente el mundo está lleno de mercenarios con músculos hasta en los párpados y menos escrúpulos que un gerontofílico coprófago, si insisten en la necesidad de recibir una remuneración la UEO está dispuesta a negociar, pero desde el principio dejarán bien claro a los SPJs que si piden más de lo razonable buscarán a otras personas para que se encarguen del asunto.

Una vez hayan aceptado hacerse cargo de la misión se les informará de la situación. Para

ello no tienes más que leerles los *Antecedentes* a los jugadores.

### 2. De la Tierra a la Luna

El problema que se les presenta ahora a los SPJs es la manera de llegar hasta la Luna. Como que seguramente casi todos los miembros del grupo (o puede que todos) no serán capaces de hacer vuelos espaciales por sí mismos, necesitan de algún medio para ello. La opción más lógica y viable es conseguir una nave espacial (algo así como el Quinjet de *Los Vengadores* o el transbordador de la NASA). Desgraciadamente la UEO no puede proporcionarles ninguna ya que la destrucción de los cargueros mercurio (que aparte de hacer la ruta de la Tierra a EUSAF-A también llevaban a cabo otros cometidos) ha sobrecargado el programa de actividades de sus otras naves y no están en condiciones de prescindir de ninguna. Otro aspecto a tener en cuenta es que la siguiente parte del módulo debería empezar justo después de los SPJs hayan sido derribados sobre la Luna por las baterías láser de la estación. Esto es algo a tener en cuenta, ya que si utilizan otro recurso como, por ejemplo, portales dimensionales o la teleportación, deberás variar ligeramente el transcurrir de la historia. De todas formas, el módulo está escrito bajo el supuesto de que el medio de transporte será una nave espacial.

Después de conseguir la nave no hay ningún motivo para demorar más la partida. Quizá les dé por intentar conseguir más información sobre EUSAF-A pero por más que busquen y rebusquen no llegarán a saber más de lo que se explica en las páginas 14 y 17 de *SHI*. Aunque si realmente se esfuerzan puedes hacerles indicarles que lo último que se sabe de un afamado científico colaborador habitual del hampa, conocido como el Sabelotodo (quien, por supuesto, es nuestro imprudente peatón espacial), es que fue recogido por un vehículo muy parecido a una nave espacial en... y aquí pon un lugar cercano a donde se encuentren los personajes en el que sea factible que una nave espacial pudiera aterrizar sin armar mucho revuelo.





El viaje transcurrirá sin más altercados que los que tú quieras añadir. La acción empezará cuando se aproximen a la base para aterrizar. Los láseres defensivos de la estación empezarán a disparar a la nave. Los SPJs se verán obligados a realizar maniobras evasivas, pero más tarde o más temprano el número de impactos será tan grande que acabarán estrellándose contra la superficie lunar, precisamente en el fondo de un cráter de unos dos kilómetros de diámetro y unos 300 metros de profundidad, que dista aproximadamente unos diez kilómetros de EUSAF-A.

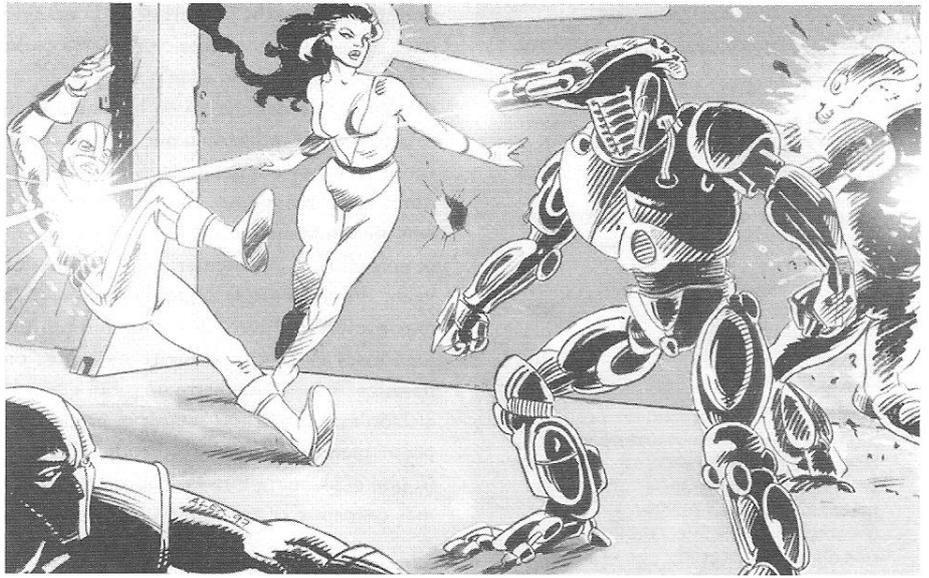
### 3. Atmósfera cero

Pues bien, aquí tenemos a los valerosos SPJs justo después de pegarse un lechazo inmenso en la Luna. Como que en *SHI* no hay reglas para controlar el daño a vehículos puedes utilizar ese método que tan bien funciona, consistente en mascullar cuatro cosas que queden bien detrás de la pantalla, hacer unos cuantos garabatos y tirar unos cuantos dados (cuyos resultados te traerán sin cuidado) para luego anunciar lo que te dé la real gana (en una *Troll* se conocía como S.O.P.P.S, o sistema organizado para partidas sencillas). O sea, que no se trata de que los SPJs se maten por un porrazo de nada contra un pedrusco. Si quieres puedes pedirles una tirada de suerte, y todo aquel que la falle se llevará unos cuantos dados de daño por haberse golpeado la cabeza contra una mampara, o por haberse quedado atrapado debajo de un soporte caído.

Una vez hayan controlado la situación en la nave, que, por increíble que parezca, no se ha despresurizado, se encuentran en la necesidad de organizarse para llegar hasta EUSAF-A. La primero que han de menester son los trajes espaciales para los SPJs que no puedan sobrevivir en el vacío. Es de suponer que en la nave habrá. Otro aspecto sobre los trajes de vacío es que no deberías prestarles mucha atención, son elementos necesarios y que queda bien usarlos, pero no es cuestión de hacer tiradas cada vez que un personaje que lleve uno sea alcanzado en combate para ver si se agujerean o no. Su función es permitirles operar en el vacío del espacio, no matarlos durante un combate. Y la segunda necesidad es llegar hasta la base sin ser detectados.

Epsilon Eridani no es tonto, que por algo tiene un 110 en inteligencia, así que ha dispuesto varios perímetros de seguridad alrededor de la estación, concretamente tres.

El primero está situado a dos kilómetros de



la base y consta de sensores de movimiento que distan entre sí unos 500 metros aproximadamente. Cada sensor es una pequeña torre negra de dos metros de alto y tan gruesa como una farola con una terminación plateada llena de estrías. Su funcionamiento es muy sencillo: a efectos de juego se considera que cada sensor tiene una percepción del 50% cuando se pasa a 10 o menos metros de él, a 50 metros o menos de un 40%, a 100 o menos metros un 30%, a 300 o menos un 20% y más allá de 300 de sólo un 5%. Cuando un personaje pase cerca de un sensor se hará una tirada entre su habilidad de Acechar/Discreción (sólo si pasa con cuidado, si no será detectado con una tirada de 1D100 de 50 o menos, independientemente de la distancia) y la percepción correspondiente del sensor utilizando el método de enfrentamiento de habilidades diferentes descrito en la página 177 de *SHI*. Es importante tener en cuenta que las zonas de cobertura de dos sensores adyacentes se solapan entre sí, por lo que un personaje debe hacer en realidad dos tiradas, una para el sensor de la izquierda y otro para el de la derecha, cada una teniendo en cuenta la distancia respectiva. Otra de las características de estos sensores de movimiento es que son omnidireccionales, esto quiere decir que detectan el movimiento tanto a su derecha y a su izquierda, como por delante y detrás suyo, y por encima (por ejemplo, un personaje que pasara volando) y por debajo (alguien que pasará por un túnel o excavando). Una tirada bastante fácil (+30%) de Cibernética o Ciencia: Ingeniería o Ciencia: Robótica o Computadora/Comunicaciones permitirá a un personaje identificar claramente la función

de los sensores de movimiento, aunque tampoco es demasiado difícil que los propios jugadores se imaginen por sí mismos para qué sirven. En el caso de que sean activados (es decir, de que un SPJ pierda el enfrentamiento contra la percepción del sensor) lo que sucederá es que desde la terminación del sensor que haya sido activado se disparará un único disparo calorífico (daño: 2d10+10, impacto: 30%) dirigido al lugar en donde se haya producido el movimiento. Las formas en que los SPJs pueden evitar este primer obstáculo son muchas: desde simplemente pasar volando por encima a la suficiente altura, a intentar desactivar los sensores, pasando por intentar destruir unos cuantos para abrir una brecha, etc. Déjales que piensen y que lo intenten, tú tienes la última palabra sobre si lo conseguirán o no.

El segundo perímetro está instalado a un kilómetro de EUSAF-A, y es un campo de fuerza invisible, por lo que es posible que los SPJs no se percaten de su existencia hasta que, literalmente, choquen con él. Es virtualmente impenetrable y su resistencia está por encima de la capacidad de daño de los personajes. La única manera de desactivarlo es inutilizar los generadores que lo mantienen. Como fue instalado en un espacio de tiempo muy corto los generadores de campo son perfectamente visibles: son cuatro, cada uno de ellos situado en un cuadrante del círculo. Son unas cajas metálicas de color negro mate, llenas de remaches plateados y ranuras de ventilación, de un tamaño aproximado al de un coche pequeño. Lo que está claro es que para provocar la caída del campo de fuerza deben inutilizar los cuatro generadores (no están diseñados para recibir impactos, así que un



## CARACTERÍSTICAS DE LOS ROBOTS

### ROBOT MINERO

Forma y tamaño humanoide, un brazo termina en una broca de perforación y el otro es una potente pinza que puede ser usada como pala o mano.

Pueden hacer un ataque por turno con la broca de perforación o la pinza.

PV: 30

DA: -

Armas: Broca de perforación, 20%, 3D6

Pinza, 30%, 2D6

### ROBOT GUERRERO

Forma y tamaño humanoide, pero en lugar de cabeza tienen una pequeña láser totalmente direccional. Los brazos terminan en unas grandes manos mecánicas de gran fuerza.

Si combaten a distancia pueden hacer dos disparos por asalto con el láser. En cuerpo a cuerpo están limitados a un solo ataque por asalto.

PV: 60

DA: 15

Armas: Láser, 40%, 4D10

Puños, 60%, 3D6

### ROBOT GUERRERO DE ÉLITE

Son exactamente como los anteriores pero un poco más grandes (miden dos metros de altura) y disponen de un sistema de control más avanzado, por lo que son mejores en combate.

PV: 80

DA: 20

Armas: Láser, 60%, 5D10

Puños, 80%, 4D6

simple disparo o un buen puñetazo de superhéroe los destruye), ya que si no los eliminan todos lo único que conseguirán es que la potencia del campo disminuya pero no lo suficiente para traspasarlo. De todas formas, si consiguen eliminar tres generadores la resistencia de daño del campo será de 500 puntos de vida. Si se dedican a dispararle o pegarle puñetazos hasta reducir todos sus puntos de vida el campo caerá. Procedimientos para destruir los generadores también hay muchos: un personaje con teleportación se pasa al otro y se los carga, cavar un túnel para pasar por debajo, etc. Igual que antes: tú tienes la última palabra.

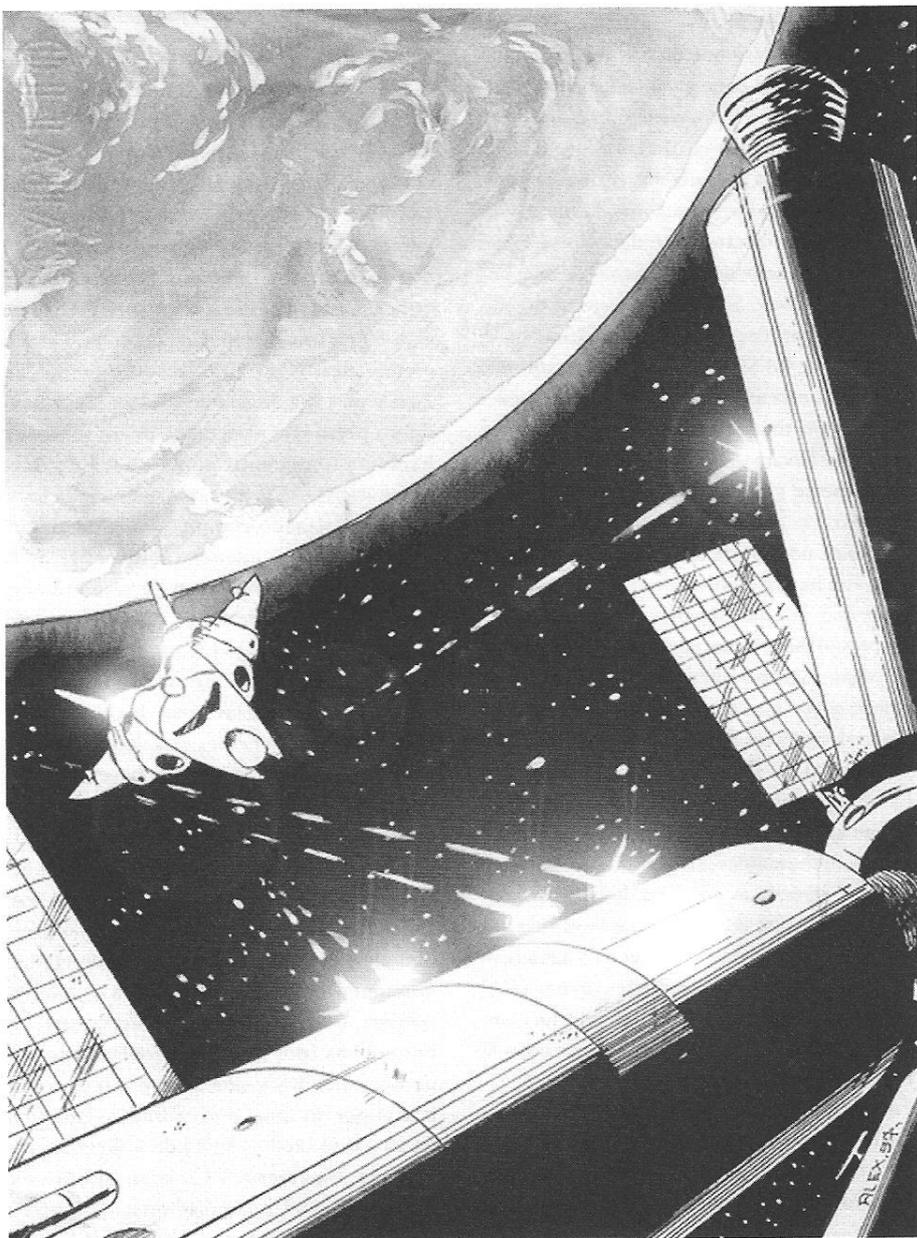
El tercer perímetro son los robots guerreros. Realizan patrullas a distancias que oscilan desde unos pocos metros de la base hasta un máximo de 200 metros. La cantidad total queda a tu decisión. Lo primero que debes tener en cuenta es si lo SPJs ven o no a los robots. Éstos no se andan ocultando, sino que vigilan de forma activa: se están moviendo continuamente de un lado a otro. Pero también es verdad que es perfectamente posible

que cuando los SPJs se acerquen a la base no haya ninguno lo suficientemente cerca tanto como para que ellos lo vean como para él los detecte. Todo dependerá de la cantidad de robots que hayas decidido que formen el tercer perímetro y cómo planteéis tú y tus jugadores el acercamiento. Si los jugadores los ven, tienen la opción de luchar directamente con ellos, o de intentar pasar sin que los vean. Obviamente la segunda opción es la más preferible, pero si lo que quieren tus jugadores es sangre y aceite no dudes en dárselos. Aunque ataquen a un robot que esté aislado éste, nada más recibir el primer impacto, mandará una señal pidiendo refuerzos, lo que ocasionará que los robots guerreros más cercanos se aproximen y se unan a la

lucha. Si son un poco listos podrían aprovechar este comportamiento de los robots para entrar sin problemas: una pequeña parte del grupo crea una distracción para mantener ocupados a los robots mientras el resto se infiltra en la base. En el caso de que los SPJs tengan tan mala suerte o sean tan cazurros de no ver a los robots, lo que pasará es que antes de que consigan acercarse a unos 50 metros de la base serán atacados por éstos por sorpresa.

## 4. Software

Hasta este momento del módulo pueden haber pasado dos cosas. La primera es que los





SPJs hayan sido exterminados o derrotados por los perímetros de seguridad dispuestos alrededor de EUSAF-A por Epsilon Eridani. En este caso es bastante estúpido seguir. Personalmente os recomendaría que os fuerais al cine, que pusierais una película en el vídeo o que sacaseis el *Dune* y jugarais una relajante partida en las arenas de Arrakis. La segunda es que sigan vivos (todos o la mayoría), con lo que la historia podrá continuar.

Después de superar los perímetros de seguridad nuestros héroes deben ahora entrar en EUSAF-A. Cómo hagan esto depende de ellos, de ti y de los mapas que hayas diseñado. De hecho en esta parte del módulo lo único que se da es una descripción aproximada de los acontecimientos (el qué, el quién y el porqué), dejando el cómo, el cuándo, y el dónde a tu capacidad de organizarte por anticipado o de improvisación, dependiendo del método que prefieras utilizar para enfrentarte a la dirección de esta aventura.

La línea de sucesos más o menos deberá transcurrir como sigue. Primero los SPJs se infiltrarán de una u otra manera en EUSAF-A. Una vez dentro andarán de un lado a otro, intentando no toparse con los robots guerreros que deambulan por su interior. Verán que las minas están ahora ocupadas por los robots mineros que extraen optimum día y noche a un ritmo endiablado. En una galería habilitada como celda encontrarán a los trabajadores de la base y al grupo de TecnoRed. Cuando los liberen, el pelotón de TecnoRed se encargará de sacar de la base a los trabajadores mientras los SPJs siguen en ella intentando saber quién está detrás de todo esto. Tras alguna que otra refriega con los robots guardianes se encontrarán con Epsilon Eridani y empezará el gran combate con éste y su cuerpo de élite de robots guerreros. Cuando Epsilon Eridani se encuentre en inferioridad de condiciones huirá utilizando algún truco (teleportación, una trampa secreta, una nube de humo adormecedor...). Cuando los SPJs logren reaccionar estará de camino a su base, Cerbero, en una pequeña nave espacial monoplaça.

Esperar que las cosas pasen tal y como se acaban de describir es ser de una inocencia e ingenuidad supina. Lo más seguro es que no sucedan en el orden adecuado ni exactamente como está escrito, pero más o menos deberías procurar que no cambien mucho. De todas formas algunos sucesos pueden variar definitivamente la línea de acontecimientos. El más

claro es que los SPJs resulten muertos o neutralizados. También podría ser que consiguieran eliminar o capturar a Epsilon Eridani, o que provoquen una alerta general antes de poder liberar a los prisioneros. Ni escribir ni dirigir módulos de rol es una ciencia exacta, así que ya sabes: improvisa según vayan pasando las cosas.

## 5. Odisea Final

A no ser que los SPJs hayan sucumbido en el asalto a EUSAF-A, o hayan conseguido acabar con Epsilon Eridani, la anterior parte del módulo debe haber acabado con nuestro supervillano huyendo con el rabo entre las piernas hacia Cerbero, su cuartel general, la antigua estación orbital rusa Mir.

Lo que es un hecho es que es un secreto a voces que Cerbero es la base de operaciones de Epsilon Eridani, y no por ello a nadie se le ha ocurrido hasta ahora ir allí a tocarle las narices. Se debe tener en cuenta que Epsilon Eridani tomó posesión de la Mir de forma más o menos legal así que mientras estuvo calmado no había habido ningún motivo para asaltarla. Los SPJs tienen la opción de dejarlo escapar para que se lama sus heridas, o darle caza. Si por casualidad a algún jugador se le ocurre utilizar las baterías láser de la estación lunar para disparar contra la nave de Epsilon se encontrará con otra muestra de su inteligencia: están bloqueadas por un código de seguridad y descifrarlo les llevaría más tiempo del que Epsilon tardaría en llegar hasta la seguridad de su base (aunque si entre los SPJs hay algún supercerebro siempre te lo puedes pensar). Si lo dejan escapar, la historia acaba aquí, se dan los puntos de experiencia y todos para casa.

Si deciden perseguirlo (¡qué ánimo que tienen tus jugadores!) encontrarán en el hangar la nave espacial con la que Epsilon Eridani atacó a la base y trajo a su ejército de robots desde Cerbero hasta EUSAF-A. Tiene armamento y está en perfecto estado y lista para partir (Epsilon Eridani es muy inteligente, pero también soberbio y realmente no esperaba tener que salir por piernas dejándolo todo, así que no creyó necesario inutilizar su nave). Lo que sigue a continuación sí que lo dejo totalmente en tus manos. ¿Podrán traspasar el campo de fuerza de Cerbero? ¿Qué harán una vez dentro? ¿Conseguirán atrapar a Epsilon Eridani o volverá a escapar? ¿Destruirán Cerbero? Las respuestas están en la cabeza del máster.



## DIRECTOR DE TORNEO

Alístate como voluntario para difundir **SWCCG** realizando torneos en tu localidad.

Envía tu propuesta para ser nombrado por Decipher Director del Torneo Oficial a través de la Web  
[Http://www.decipher.com](http://www.decipher.com)

Envía también copia de tu solicitud a los Miembros del Escuadrón:

### Barcelona:

Red 42, Guillermo Ruíz.  
 E-mail: <ruiz@redestb.es>

### Madrid:

Red 49, Sergio Doménech.  
 E-mail: <sergio@hotmail.com>  
 <swccgspain@hotmail.com>  
 <<http://www.ctv.es/users/ferpan/swccgspain>>

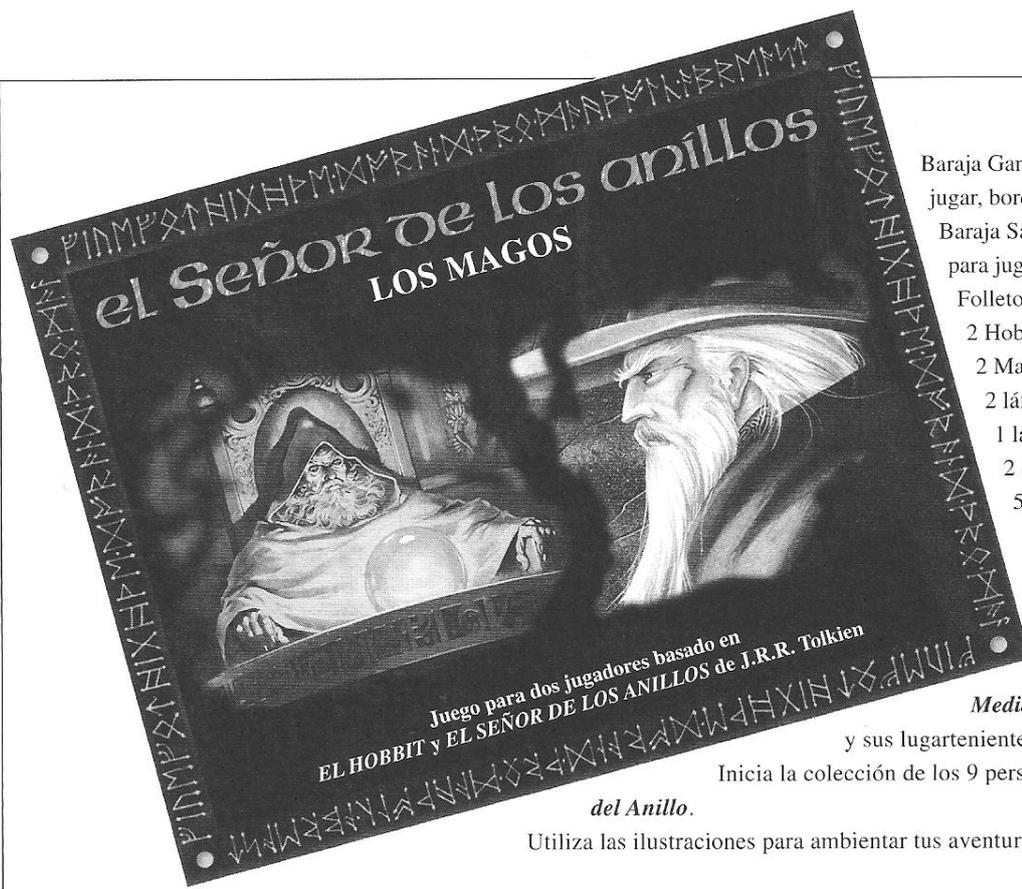
### Zaragoza:

Red 48, Unai.  
 E-mail: <unai@encomix.es>

*Para más información y aclaraciones:*

### infoJOC:

Tel. 93-345 85 65 (de 14 a 18 h.)  
 Fax: 93-346 53 62  
 E-mail:  
 <[joc.internacional@bcn.servicom.es](mailto:joc.internacional@bcn.servicom.es)>



Baraja Gandalf con 60 cartas preparadas para jugar, borde gris.

Baraja Saruman con 60 cartas preparadas para jugar, borde blanco.

Folleto de Reglas de 4 páginas.

2 Hobbits (Gris y Blanco).

2 Marcadores.

2 láminas Zona de Juego.

1 lámina itinerario Tierra Media.

2 dados Ojo en Llamas.

5 cartas con **ilustraciones inéditas.**

Abre la caja *Los Magos* y empieza a jugar, todos los elementos están preparados para hacer fácil y divertido viajar por la *Tierra Media* y combatir la *Sombra de Sauron*

y sus lugartenientes los *Espectros del Anillo.*

Inicia la colección de los 9 personajes de *La Compañía*

*del Anillo.*

Utiliza las ilustraciones para ambientar tus aventuras en el juego de rol.

## BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN A LÍDER

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número  recibiendo el primero contrarreembolso (2.400,- ptas. más gastos de envío).

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

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_  
 Dirección: \_\_\_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_  
 Localidad: \_\_\_\_\_ C.P.: \_\_\_\_\_

Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

N.º 17 <input type="checkbox"/>	N.º 29 <input type="checkbox"/>	N.º 37 <input type="checkbox"/>	N.º 45 <input type="checkbox"/>	N.º 53 <input type="checkbox"/>
N.º 21 <input type="checkbox"/>	N.º 30 <input type="checkbox"/>	N.º 38 <input type="checkbox"/>	N.º 46 <input type="checkbox"/>	N.º 54 <input type="checkbox"/>
N.º 22 <input type="checkbox"/>	N.º 31 <input type="checkbox"/>	N.º 39 <input type="checkbox"/>	N.º 47 <input type="checkbox"/>	N.º 55 <input type="checkbox"/>
N.º 23 <input type="checkbox"/>	N.º 32 <input type="checkbox"/>	N.º 40 <input type="checkbox"/>	N.º 48 <input type="checkbox"/>	N.º 56 <input type="checkbox"/>
N.º 25 <input type="checkbox"/>	N.º 33 <input type="checkbox"/>	N.º 41 <input type="checkbox"/>	N.º 49 <input type="checkbox"/>	N.º 57 <input type="checkbox"/>
N.º 26 <input type="checkbox"/>	N.º 34 <input type="checkbox"/>	N.º 42 <input type="checkbox"/>	N.º 50 <input type="checkbox"/>	N.º 58 <input type="checkbox"/>
N.º 27 <input type="checkbox"/>	N.º 35 <input type="checkbox"/>	N.º 43 <input type="checkbox"/>	N.º 51 <input type="checkbox"/>	N.º 59 <input type="checkbox"/>
N.º 28 <input type="checkbox"/>	N.º 36 <input type="checkbox"/>	N.º 44 <input type="checkbox"/>	N.º 52 <input type="checkbox"/>	N.º 60 <input type="checkbox"/>

Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.400 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.

AMÉRICA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.

# MYTHOS™

## Juego de cartas coleccionables de los MITOS DE CTHULHU

¡Elige tu personaje  
e intenta mantenerte  
cuerdo  
mientras completas  
tu aventura!

Creado por los autores del juego de rol  
*La Llamada de Cthulhu*, este ágil  
y divertido juego de cartas te transmite  
todo el horror de los saberes arcanos,  
los dioses primigenios y la gran amenaza  
que viene de las estrellas.

*MYTHOS*, el juego de cartas coleccionables  
de los Mitos de Cthulhu  
se presenta en barajas donde encontrarás  
60 cartas de juego, el libro de reglas  
y una carta doble de personaje.  
Se complementan con tres  
colecciones de sobres de 13 cartas:  
*Expediciones de la Universidad de Miskatonic*,  
*El Despertar de Cthulhu*  
y *Leyendas del Necronomicon*.  
En cada expositor de esta última,  
se incluye gratis una colección completa  
con todos los personajes.

# ¡¡CRUZAN EL PORTAL ESTE OCTUBRE!!



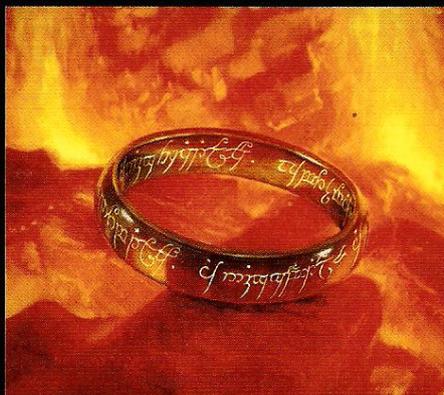
JOC Internacional, S.A. • Sant Hipòlit, 20 • 08030 Barcelona (España) • infoJOC T. (9)3 345 85 65  
Con autorización de Chaosium Inc. © 1996



# EL OJO SIN PÁRPADO

Los Nueve Nazgûl lugartenientes de Sauron  
Los sombríos Espectros del Anillo dominan la Tierra Media

el Señor  
de los Anillos



**Juego de cartas coleccionable de la Tierra Media**

JOC INTERNACIONAL S.A. Sant Hipòlit, 20 08030 Barcelona España infoJOC T. (93) 345 85 65

Con autorización de ICE © Copyright 1995 Tolkien Enterprises, una división de The Saul Zaent Company, Berkeley, CA (USA).

