

LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION

Nº1 · Año XIII · 3ª Epoca · 795 ptas
OFERTA DE LANZAMIENTO

695

Y ADEMAS
!!CD DE REGALO!!

LIDER

*Juegos de Rol,
Estrategia y Simulacion*



Noticias
GEN CON '99
Vuelve tres años
después

Dossier
H.P. LOVECRAFT
26 páginas sobre
el maestro de Providence

Reportaje
BLADE
El mejor rol
en formato PC



EDICIONES
LA CAJA DE PANDORA

DISTRIBUCION

Productos especializados

TAKE YOUR DAUGHTER TO THE SLAUGHTER

ESPADA Y BRUJERIA

PELTON

CANCIONERO IRLANDES VOL.1

¡YA DISPONIBLES!

C/ Santa Carolina, 16 Local

08025 Barcelona

Tel. 93 347 45 80

Fax. 93 347 61 57

e-mail: cajapandora@retemail.es

<http://personal2.iddeo.es/cajapandora>

SUMARIO



EDITORIAL: 4

NOTICIAS

EL ESTADO DE LA AFICIÓN

BREVES

NOVEDADES

LA CAJA DE PANDORA: 11

MISCELÁNEA: Juegos Vikiñgos

DESDE LA ÚLTIMA FILA: Star Wars

ERASE UN VEC...: Una joya olvidada

DOSSIER: 18

H.F. LOVECRAFT

LIDER VIRTUAL: 35

NOTICIAS

NOVEDADES

REPORTAJE: Blade

CORREO: ¿Todavía no has escrito?.

INSTRUCCIONES DEL CD.

INTERNET

LA VOZ DE SU MASTER: 62

MÓDULO SEÑOR DE LOS ANILLOS

MÓDULO FANHUNTER

MÓDULO DUNGEONS & DRAGONS

PLOMO EN LAS MESAS: 75

EL PINCEL DE MARTA: 76

DRAGONES

SILENCIO SE JUEGA: 78

EL WARGAME: 40 AÑOS DESPUÉS

Y NO LLEVAN SELLO: 80





EDITORIAL

Nueva época de LIDER. Nuevo reto. Mayor, si cabe, que los anteriores. Primero porque siempre impresiona más lo que tienes entre manos. Segundo porque volvemos a levantar el estandarte del rol y la imaginación en un mundo devorado por la red de redes donde a los libros parece que les espera la suerte de Fahrenheit.

Pero aquí, a mi alrededor, tengo a un montón de gente que sigue creyendo que este cuento NO se ha acabado. Creen que todavía hay gente a la que le gusta soñar. Así pues, con su impulso y su permiso, me tienes aquí escribiendo la editorial de la revista. En parte por viejo lobo, en parte porque fui quien cargó a su espalda con más números de esta publicación en su anterior época, en parte por la inquietud compulsiva que me caracteriza. Pero sin duda, y razón principal, por la fuerza que da ver gente más joven, savia fresca, tirando del carro.

El proyecto, como veis, es ambicioso. Tendremos información general, secciones temáticas, rol, mucho rol, y un encarte acorde con el signo de los tiempos: el LIDERVIRTUAL. Quiero referirme específicamente a él, porque funcionará como revista dentro de la revista, con un equipo de redacción propio con años de veterania en el sector como comentaristas de prensa y radio. Además, serán los que cada mes van a llenar el precioso CD que acompaña a la revista.

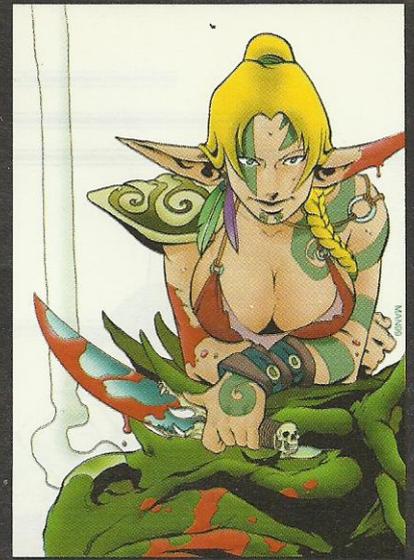
Orecemos así en páginas de papel (¡84!) ... y en soporte informático, donde cabe mucho, mucho más. Prepararos para inesperadas sorpresas.

Como no, la otra más evidente novedad es el color. ¡Color interior! Así las figuras pintadas y las fotos de vuestras jornadas cobrarán una vida hasta ahora insospechada. ¡Aprovechadlo! Tenednos informados de todos vuestros movimientos. Saldréis quapísimos/as.

En fin, aquí estamos de nuevo: en vuestras manos. En el más amplio sentido de la expresión. Opinad, criticad, colaborad... no nos castigéis con la indiferencia. Si os portáis bien, os podéis ganar un besito de nuestra nueva mascota. Os aseguro que es mucho más cariñosa de lo que parece en portada. Palabra del que fuera Orco Francis.

*Bienvenidos de nuevo al espejo de Alicia.
Vuestra casa.*

Eduard García, Director de LIDER



En portada obra titulada Fuego élfico Fatuo del ilustrador Manolo Carot.

Edito:

Ediciones la caja de Pandora, SL
Iván Cañizares Gómez -Director-
Josep de Riu -Secretario-
C/ Santa carolina, 16 Local.
08025 Barcelona
Tel: 93 347 45 80
Fax: 93 347 61 57
e-mail: cajapandora@retemail.es
<http://personal2.iddeo.es/cajapandora>

Redacción:

Director: Eduard García Castro
Redactores: Edu Musulen, Robert Franco, Jordi Calafell, Toni marí, Joan Parés, Ricardó Martín, Josep de Riu, Guillem Ximeris.
Colaboradores: Ana Martínez, Alex Vila, Jose Manuel Hernandez, Gerardo Rouco, Francesc Barrios.
e-mail: revistas.pandora@retemail.es
<http://personal2.iddeo.es/>
Composición y Maqueta:
Iván Cañizares
Fotomecánica e impresión:
Colorem, SL "L'Hospitalet".
Suscripciones: Jose Manuel Hernandez
Distribuye: Ediciones la Caja de Pandora, Millennium, El Viejo Tercio.

DL: B-8358-1986

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente la opinión de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras. El uso de marcas registradas que aquí aparecen, no debe interpretarse como una provocación. Los anunciantes, son responsables de su publicidad.

Magic: The Gathering es © Wizards of the Coast, en español Martínez Roca; La Llamada de Cthulhu es © Chaosium en español La Factoría; Fanzhunter Jdr es © de Farsa's Wagon; Advanced D&D es © de TSR, en español Martínez Roca. Las ilustraciones y El resto de juegos reseñados son © de sus respectivos dueños.

 SERVICIOS GRAFICOS
OLOREN, SL

DISEÑO Y
PRODUCCION DE
PUBLICIDAD
GRAFICA

Líderes en impresión

PREIMPRESION · FOTOCOMPOSICION · FILMACION
ESCANERS ALTA DENSIDAD

C/. ROSELLON, 90 ENTLO.
TEL. 93 296 78 08 - FAX 93 422 58 37
08903 LHOSPITALET (Barcelona)

GEN CON



Los que estuvimos presentes en la última edición de *GENCON*, en aquella especie de nevera gigante que era el *Mercat del Born* de Barcelona, ya nos oliamos que el rol estaba de capa caída. Muchos culparon a las cartas, otros a las editoriales y otros decían que era la misma afición. Lo cierto es que después *Ediciones Zinco*, la editora española de *AD&D* y co-organizadora junto con *TSR* de las *GENCON*, se fue al garete.

Muchas cosas han pasado desde entonces. *Wizards of the Coast*, la editora del juego de cartas *Magic* compraba a la competencia directa *TSR*. La que era la editorial más importante en nuestro país, *Joc Internacional*, entró en una crisis imparable que le ha hecho perder las licencias más importantes mientras que otras editoriales han bajado el ritmo de producción hasta tal punto que de vez en cuando tienen que sacar alguna cosa para que no se diga que han plegado. Otras han mantenido una buena salud, han sabido aprovechar los desgracias ajenas y mantenerse en el mercado.

Tras caer *Zinco* y entrar en crisis *Joc*, los aficionados se encontraron que también desaparecían *GENCON* y *Día de Joc*, las dos jornadas más importantes del sector y cita anual indispensable para los jugadores. La noticia que *Martínez Roca* se quedaba con los derechos del *AD&D* hizo empezar a correr los rumores sobre la posible vuelta de *GENCON*. Y así ha sido.

¿Sin juegos no hay futuro?

Del 9 al 11 de Abril se celebran en las *Cotxeres de Sants* de Barcelona las cuartas *GENCON* en España. Una suerte encontrarse de nuevo con unas grandes jornadas que bajo la co-organización de *Wizards of the Coast*, *TSR* y *Martínez Roca* esperamos que tengan éxito y sobretodo que sirvan para cambiar esta tendencia de pesimismo que envuelve desde hace tiempo al mundo del rol. Debemos tener en cuenta que las tres empresas que organizan este certamen tienen el equipo humano, la experiencia y sobretodo el dinero para hacerlo con el mínimo de garantías para que sea un verdadero éxito. En *GENCON 99* no solamente encontraremos juegos de rol, ya que los juegos de cartas coleccionables, de tablero y wargames también estarán presentes.

Las jornadas contarán con stands de exposición donde editoriales, distribuidores, empresas y tiendas mostrarán las últimas novedades del sector. Además se organizarán partidas de iniciación y campeonatos de diferentes juegos. También podremos encontrar mesas para jugar y organizar nuestras partidas.

Con motivo de estas jornadas se presentará la *RPGA (Asociación de Jugadores de Rol)* que pretende ser un nuevo instrumento para

ayudar e informar a todos los aficionados. Antes ya se había intentado organizar esta *RPGA*, que ya funciona en otros países, y esperamos que esta iniciativa tenga éxito y ayude sobretodo a esa cantidad de pequeños grupos de jugadores que no tienen la suerte de vivir en grandes ciudades y se encuentran a menudo aislados.

Como nota curiosa cabe destacar la presencia de actores de la película de *Star Wars* (se nota que *Wizards* se ha quedado con los derechos del juego de rol). Según nuestras informaciones nos visitarán tres actores de la trilogía antigua y un actor de la nueva entrega de la saga. Este detalle puede parecer a muchos poco importante, pero lo que es seguro es que atraerá cámaras y micrófonos de muchos medios de comunicación no especializados, que a lo mejor así empiezan a hablar bien de los juegos de rol y promocionarán como nadie esta convención.

El local escogido, las *Cotxeres de Sants*, es el mismo en el que se realizaron los *Día de Joc*. Deja bastante que desear por la disper-

sión de jugadores que provoca, aunque esperamos que en esta ocasión sepan sacarle mayor partido que en anteriores ocasiones. Como nota anecdótica, las jornadas estarán permanentemente abiertas desde el viernes hasta media tarde del domingo, así que se podrá jugar durante toda la noche. No te pierdas esta oportunidad de acercarte a Barcelona y vivir tres días apasionantes. Por otro lado esperamos que estas *GENCON 99* saquen del pozo oscuro en el que están actualmente los juegos de rol.

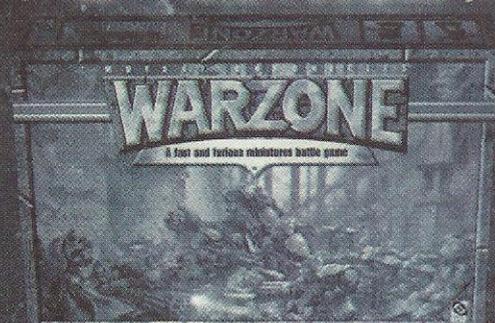
TEXTO: JORDI CALAFELL

GENCON 99

Viernes 9, sábado 10 y domingo 11 de Abril de 1999
Lugar: Cotxeres de Sants - C/ Sants 79-81 - 08014 Barcelona
Precio: 1800 ptas (abono para los tres días)
Organiza: Martínez Roca, TSR y Wizard of the Coast
Teléfono información: 902-240149
Horario: de 10 de la mañana del viernes a 5 de la tarde del domingo

Cómo llegar a... *Cotxeres de Sants* <M> Sants Estació (L3/L5) Plaça de Sants (L1/L5) Bus 15, 27, 43, 54, 56, 57, 59 *Barcelona*: Avión - Aeropuerto del Prat (a 15 minutos) RENFE - Estación de Sants (a 5 minutos) Autocar - Terminal de Sants (a 5 minutos) Alojamiento: Consultar con organización (902-240149) Si no tienes reserva informaté en el stand de turismo en la misma estación de Sants (a 5 minutos de las *Cotxeres de Sants*). De fiesta: Si te escapabas por la noche de las jornadas no te pierdas la marcha barcelonesa. Visita las zonas de Poblenou, Vila Olímpica, Francesc Macià, Balmes-Aribau o el Casc Antic. Puedes llegar a todas con el metro (el fin de semana cierra a las 2 de la madrugada).

Warzone 2ª Edición



ahora disponible
a través de millennium

millennium

juegos

alderac archangel atlas games australian design biohazard chaosium columbia dream pod 9 eden studio fasa fantasy flight grd gmt holistic hubris games ice last unicorn games ludotecnia moments in history pagan publishing palladium books pinnacle pkk r. talsorian games steve jackson target games white wolf warhammer historical woc

ya no puedes decir
que no puedes conseguirlos

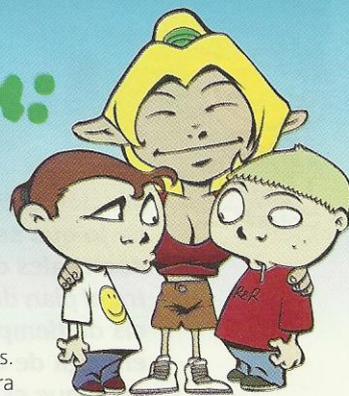
general polavieja 19 41004 sevilla
954 211 167 millennium@sitrantor.es
SOLO VENTA A TIENDAS ESPECIALIZADAS

El Estado de La Afición:

Complejo LCJR: Listas de Correo de Juegos de Rol.

Bajo estas sencillas siglas, tal vez no demasiado estéticas ni poéticas pero sí claras, surge un nuevo proyecto lleno de ilusión en el ámbito de Internet.

Texto: Asier García, Webmaster del Índice del Complejo LCJR



¿QUÉ ES EL COMPLEJO LCJR?

Ni más ni menos que lo que su nombre nos dice: conjunto de Listas de Correo de Juegos de Rol y familia. Tras esta frase pueden haber sucedido dos cosas: que todo haya quedado claro; o todo lo contrario. Así que, ¿qué es una lista de correo? Una lista de correo es un servicio proporcionado por algunas entidades de Internet, mediante el cual los mensajes de correo electrónico que un individuo envía a un "ordenador central" son recibidos por todos los suscriptores de la lista. Este es un medio de comunicación rápido, sencillo y cómodo, e ideal para el debate y la conversación, ya que inevitablemente los participantes van hablando por turnos. Pasemos ahora a la segunda posible pregunta, ¿qué se entiende por rol y familia? Rol y familia incluiría no sólo los juegos de rol, sino todo lo relacionado con ellos (desde textos históricos de trasfondo hasta sistemas de probabilidad matemática aplicados a los diferentes tipos de dados), así como otras posibilidades lúdicas que en términos generales se consideran próximas: wargames, juegos de cartas (coleccionables o no), juegos temáticos, etc.

Con todo esto en mente, podemos repetirnos la pregunta: ¿Qué es el Complejo LCJR? Es un foro abierto a todos los aficionados hispanohablantes, que surge con un obvio propósito comunicativo, pero a la vez con una clara intención creativa. Internet proporciona una herramienta única para la colaboración, y gracias a ella es posible que personas que viven a cientos o miles de kilómetros de distancia trabajen juntos, y compartan esfuerzos, charlas e ilusiones.

La principal lista del complejo recibe su mismo nombre, *LCJR*. Ayudas no oficiales para juegos, módulos de creación propia, net-books, consejos e ideas, todo tiene cabida en la lista *LCJR*. Y, por supuesto, todas las preguntas, conversaciones, dudas, opiniones y comentarios que hacen que cualquier lista de correo sea realmente útil.

Sin embargo, los suscriptores del Complejo *LCJR* son personas interesadas en el rol. Pero también son algo más, son seres sociales, que tienen una dimensión que va más allá del rol, y que a veces

quieren compartir con sus colisteros y amigos. Por ello existe *La Taberna*, una lista de correo abierta a todos los suscriptores del Complejo *LCJR*, y dedicada a comentar y exponer todo lo que por definición no tiene cabida en la lista *LCJR*, pero que sin embargo interesa, si no a muchos, al menos a algunos: temas personales, de interés general pero ajenos al rol, organización de eventos ("quedadas", comidas, jornadas), discusiones paralelas, etc.

En el Complejo *LCJR* existe una tercera lista de correo, *La Balada del Bardo*, en la que tienen cabida partidas de rol por e-mail, narraciones (individuales o compartidas), relatos, poemas, conversaciones "dentro del personaje", etc.

Y por si esto fuera poco, esta en fase de preparación una cuarta lista de correo, *Roleros*, que pasaría de ser una entidad independiente a formar parte del Complejo *LCJR*. En ella se discute acerca de la creación de nuevos juegos de rol, subcreación literaria acerca de creación de mundos, culturas, razas, estudios estadísticos comparativos de juegos de rol, etc... Temas de física, ciencia y tecnología, sociología, ecología, estadística... son tratados sin ningún problema en roleros.

El Complejo *LCJR* está abierto a todo tipo de ideas y sugerencias, y como criatura naciente que es, está deseosa de expandirse y crecer, de ser más. Y eso es algo que sólo el tiempo y la ilusión de la gente que la compone puede conseguir. Actualmente se está gestando en la lista un Libro de Trampas, un e-zine y en breve se convocará un concurso de logotipos para la lista. ¡Y esto es sólo el principio!

Tras esto, tal vez queden muchas preguntas, pero la más importante probablemente será ¿dónde? Encontraras un índice de las listas, método para suscribirse y links a las páginas oficiales en:

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/8878/LCJR>

Puedes encontrar la página web oficial de la lista *LCJR*, *El Palacio de LCJR* en:

<http://www.teleline.es/personal/jvalero/LCJR.htm>

Allí encontrarás abundante información sobre la lista en sí, cómo suscribirse, las normas que la rigen, y algunas de las creaciones que han surgido en el poco tiempo de funcionamiento

que lleva la lista, entre otras cosas.

El Palacio de LCJR quiere servir para que los colisteros vean publicados sus trabajos y que les anime a unirse y crear nuevos Net-Books y ayudas para el juego. Algunos artículos ya creados en la lista incluyen: *El Monje Taoísta* (nueva profesión para *AD&D*), *Guía del Buen Uso de la Tecnocracia* (para *Mago*), *Trotamundos* (nueva disciplina para *Vampiro*), etc...

El Palacio de LCJR está compuesto de distintas estancias de las que cabe destacar:

- La Biblioteca: Donde se recogen artículos y ayudas creadas por miembros de la lista.
- El Nexo: Lista de Links de rol tanto de direcciones españolas como en inglés.
- El Jardín: Pagina dedicada a explicar que es *La Taberna*.
- FAQ de listas de correo: qué es una lista de correo, cómo se suscribe uno a *LCJR*, etc...

No es necesario estar suscrito a la lista para acceder al *Palacio* ni para colaborar con él. Todas las colaboraciones serán mas que bienvenidas por el webmaster (Luis Valero lvalero@teleline.es)

La pagina de la lista *La Taberna* está en:

<http://www.ctv.es/USERS/sbenito/capcan.htm> y es muy divertida. ¡No os la perdáis!

Si no necesitas saber más al respecto para al menos probar, puedes suscribirte a *LCJR*, a *La Taberna*, a *Bardo* y a *Roleros* acudiendo directamente a las páginas de suscripción, en:

<http://www.onelist.com/subscribe/LCJR>,
<http://www.onelist.com/subscribe/LaTaberna>,
<http://www.onelist.com/subscribe/bardo>
<http://www.onelist.com/subscribe/roleros>

También existe la posibilidad de suscribirse mandando un mensaje de correo electrónico en blanco a: *LCJR-subscribe@onelist.com*, *LaTaberna-subscribe@onelist.com*, *bardo-subscribe@onelist.com* y *roleros-subscribe@onelist.com*, respectivamente.

Para cualquier duda o consulta, no dudes en acudir al Administrador, Juan Cuadra, escribiéndole a su dirección, jjuanpc@teleline.es. Por lo demás, el Complejo *LCJR* con todos sus proyectos, ilusiones y esperanzas, os abre sus puertas. Ahora, la decisión es vuestra.

El Estado de la afición ha vuelto. Esta mítica sección que nació con la intención de ofrecer a la afición todo el apoyo y difusión que necesitaba. Así que ya lo sabéis, cualquier tipo de actividad relacionada con los juegos de rol, estrategia o simulación de la que queráis informarnos, gustosamente la publicaremos. Esperamos ansiosamente noticias vuestras, por que ahora sí que no tenéis excusas.



Noticias-Breves

Sección obligada en la revista, desde estas primeras páginas os mantendremos informados de lo que se cuece y de yo que ya se ha servido a la mesa en las empresas editoras, tanto nacionales como foráneas. Como siempre ocurre, debéis calcular un margen de tiempo entre el plan de publicación anunciado y la cruda realidad, pero al menos tendréis una referencia de tiempo con la que empezar a agobiar a vuestro especialista favorito. En esta primera entrega de la revista mandan los breves: cosa normal si tenéis en cuenta que en la fase de arranque estamos estableciendo nuestros contactos con los editores pero todavía no hemos tenido tiempo de analizar los volúmenes que nos van llegando. En el siguiente número ya entraremos en la disección y crítica del material publicado.

JUEGOS DE ROL- Nacional

EDICIONES SOMBRA

Parece ser que el lanzamiento de la revista *Sire* ha retrasado las líneas de producción que esta nueva editorial madrileña pensaba presentar en las GenCon de Barcelona el mes de abril. Cuando les saludemos en las jornadas os pondremos al día de cómo evolucionan los proyectos de Juan Carlos Herreros (recordemos, autor de *Comandos de Guerra* para la desaparecida *Cronópolis* y compañía).

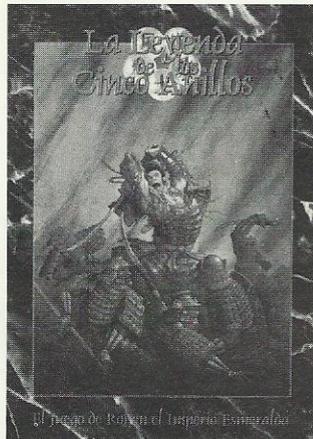
FARSA'S WAGON

Suburbia (Fanhunter Batallitas). (Según reza su propia publicidad, "disponible, o no, en noviembre del 98"; ahora parece que está al caer). Suplemento que permitirá llevar al *Batallitas* tus personajes del juego de rol. Incluye además nuevos escenarios para el juego de tablero.

LA FACTORÍA DE IDEAS, M+D

Por si fuera poco la avalancha de títulos anunciados para todas las colecciones publicadas por *La Factoría*, añaden una nueva a la familia. Os presentamos los títulos previstos para marzo y abril para ambos sellos.

La leyenda de los Cinco Anillos. (Marzo 99) Libro básico que inicia una nueva línea de juegos para *La Factoría*. Diseñado por *Alderac Entertainment*, este juego fue el resultado de trasponer al sistema del juego de rol el mundo que presentaban en el juego de cartas coleccionables del mismo nombre. Basado en un japonés medieval fantástico, muy parecido al histórico, con una omnipresente lucha de clanes de telón de fondo, fue



galardonado como mejor juego de rol en la pasada edición de Origins. Esperamos hincarle el diente para daros más información en el próximo número.

Libro del Clan Giovanni (Vampiro: la Mascarada). (Marzo 99) Información de fondo sobre estos vampiros italianos, tan elegantes como siniestros. Encontraremos lo habitual en este tipo de publicaciones de clan: sospechas, oscuros secretos, poderes y contactos.

Axis Mundi (Hombre Lobo: El apocalipsis). (Marzo 99) Libro de fondo con información sobre la Umbra: espíritus, lugares, secretos y demás información.

Pueblos fantasma (Hombre Lobo: Salvaje Oeste y Wraith: el olvido). (Marzo 99). *Crossover* entre ambos juegos del Mundo de Tinieblas, está ambientado en diversos pueblos abandonados del Oeste americano. ¿Hemos dicho abandonados? Quizá no del todo.

Adeptos Virtuales (Mago: la Ascensión). (Marzo 99) Presentado como indispensable instrumento para conocer y todos los entresijos de esta tradición, el libro presenta su relación con las

máquinas y su conexión con el mundo virtual. Poderes ligados al silicio y a los dispositivos SCSI.

Combate (Mundo de Tinieblas). (Marzo 99) Autoexplicativo. Manual consagrado al combate en sus múltiples formas, para uso indistinto en los juegos ambientados en el Mundo de Tinieblas.

Kit del guardián (La Llamada de Cthulhu). (Marzo 99). La consabida pantalla para la edición 5 y medio, acompañado de un suplemento de reglas y un escenario.

Los vivos y los muertos (Wraith: el olvido). (Marzo 99). Equivalente al que se publicara para los caza-vampiros, este suplemento está consagrado a crear humanos que aporten dolores de cabeza a nuestros entrañables fantasmas.

Crónicas de Marienburg (Warhammer jdr). (Abril 99). Aventura clásica para el juego de fantasía gótica.

Mago: La Cruzada. (Abril 99). Siguiendo la tónica de los anteriores juegos del Mundo de Tinieblas, esta nueva entrega nos ambienta a los Magos en la época renacentista (sXVI).

Byzantium Secundus (Fading Suns). (Abril 99). Libro de fondo que presenta en profundidad la ciudad central de los Mundos Conocidos y capital del Imperio, desde la que se rige el destino del universo.

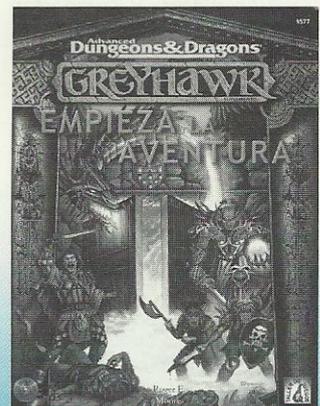
Tres Pilares (Vampiro: Edad Oscura). (Abril 99). Libro de fondo destinado a dar luz sobre los secretos por controlar el poder en la sociedad medieval controlada indirectamente por la sociedad vampírica. La lucha de poder entre clero, nobleza y ejército desde el lado oscuro.

Huída de Insmouth (La Llamada de Cthulhu). (Abril 99). Un pozo de sorpresas a descubrir cuando salga a la calle. A nosotros nos consta como campaña para *Cthulhu* años 20, pero en las notas de prensa de la editorial mencionan que es un complemento para jugar en nuestros días (años 90). Veremos si es un lapsus promocional o bien han ampliado la edición original complementándola para ser jugada en ambas épocas.

Purgatorio (Kult). (Abril 99) Suplemento consagrado a descubrir lo que se oculta tras el velo de la muerte. Secretos, hechizos y material de fondo para este alegre y colorido juego.

TALLER DE JUEGOS (Ed. MARTÍNEZ ROCA)

Debido a la gran cantidad de novedades que han anunciado con motivo de GENCON, nos esperaremos al siguiente número donde podréis encontrar toda las novedades de la Editorial Barcelonesa. Tan solo recordaros que a través de los muchachos de *Farsa's*, tenéis ya disponible en las tiendas el Manual del jugador, el Manual del Dungeon Master, así como una serie de módulos el último de ellos «Empieza la Aventura».



La tierra Media 4 edad en Castellano

Central de Jocs, acaba de lanzar un nuevo escenario para la serie de juegos por correo de la Tierra Media. A diferencia de su antecesor, este se desarrolla durante la 4ª edad, en el Imperio humano de los 1.000 años. En esta ocasión, ofrecen nuevas variantes y opciones a los jugadores: -La situación histórica, es que el Reino Unificado (el reino establecido por Aragorn, después de la guerra del anillo), se ha dividido en dos: El Reino del Norte y el Reino del Sur. Otros países, intentan arrebatarse el dominio de los dos reinos, enclaves de elfos y enanos e incluso de orcos y trolls pugnan por renacer y restablecer sus sueños o antiguos dominios. Casi todos intentan terminar con el Imperio Humano de los 1.000 años. Más Información en «Central de Jocs»

JUEGOS DE ROL INTERNACIONAL

ALDERAC ENTERTAINMENT

The Winter Court (Legend of the Five Rings RPG). (¿?) Libro de fondo que tratará sobre la sociedad cortesana en Rokugan: civilización, etiqueta, arte e intrigas cortesanas a la carta.

FASA

SHADOWRUN: The Shadowrun Companion Updated Edición actualizada que complementa la última versión de Shadowrun Rpg. Contiene información del antiguo companion actualizado para la nueva edición y más de un 30% de material inédito (nuevos méritos y defectos, reglas para jugadores ghouls, etc.)

LAST UNICORN GAMES

Starfleet Intelligence Handbook (Star Trek: The Next Generation RPG). (Marzo 99) Información exhaustiva sobre el espionaje en el universo de *Star Trek*. Incluye reglas para crear agentes de la Starfleet Intelligence, información

detaillada sobre los agentes rivales, nuevos equipos, etc.

The Way of Kolinahr (Star Trek: The Next Generation RPG). (Abril 99) Libro de referencia sobre los vulcanianos, paisanos del Dr. Spock. Historia, política, corrientes filosóficas, disciplinas psiónicas, tecnología y creación de personajes vulcanianos.

PAGAN PUBLISHING

Chtulhu Mythos Bibliography & Concordance. (En breve) Una gran recopilación de datos (prometen más de 2.500 citas ordenadas por autor) que está llamado a constituirse la guía de referencia obligada para todo Guardián de los Arcanos que quiera hacer gala de erudición exhaustiva... o para cualquier jugador bajo de cordura que quiera vacilarle a su DJ, asumiendo el riesgo que ello comporta.

PALLADIUM FANTASY

Baalgor Wastelands Todo un libro de referencia y aventuras de 216 páginas para la segunda edición de Palladium. En el se describen las Baalgor wastelands,

los periplos de las tribus de Eandroth, los Gromek, los piratas, los minotauros, etc. En resumen, todas las leyendas y una plaga de monstruos.

WHITE WOLF

The Cainite Heresy (Vampire: The Dark Ages). (Marzo 99). Otro libro de los duros, bajo la firma del "Perrito Negro". En él se revela la historia secreta de la blasfemia perpetrada a través de los siglos. Desde los ritos diabólicos de los heréticos hasta la influencia maléfica sobre Roma y la Tierra Santa. Los vástagos de Caín han sido plantados como granos de herejía a través del mundo y llega la hora de recoger la cosecha.

Book of the Weaver (Werewolf: The Apocalypse). (Marzo 99). Libro que revela los secretos de La Tejedora, desde los dones más inocentes de los Glass Walkers a sus delirios más temibles.

CENTRAL DE JOCS



Moderadores Oficiales de los JPC de "La Tierra Media" en España.



¡NUEVO!

Entra en el fascinante mundo de Tolkien, dirige a los Ejércitos de la luz o envía a tus agentes oscuros para desbaratar los planes de los Libres. Juega con otros 25 jugadores y Lucha por conseguir el Único o destruirlo. ¡ Juega por correo o internet !

En nuestras dos tiendas de Barcelona...

C/ Provença nº85
08029 Barcelona
(93) 439 58 53

C/ Numancia nº 112
08029 Barcelona
(93) 322 25 70

...encontrarás todo en juegos de Rol en castellano e inglés, juegos de cartas coleccionables...

centjocs@lix.intercom.es

...wargames, reglamentos y miniaturas históricas, y los mejores suplementos y revistas de importación.

Visítanos o llámanos y te informaremos.



Novedades Internacionales

WARGAMES Y JUEGOS DE TABLERO

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

No hay novedades inminentes pero anuncian el *Computer World in Flames* (obviamente para ordenador) para el verano. Están trabajando en una expansión política para el *World in Flames* (en la línea de lo que incorpora el *America in Flames*). También siguen trabajando en el proyecto *Seven Ages*, que será un juego para varios jugadores que cubra un periodo de 6.000 años.

AVALANCHE PRESS LTD.

Great War at Sea vol. IV: The Russo-japanese War. (Previsto para Abril-Junio 99). Abarcará toda la guerra de 1904-1905, con 70 fichas largas y 140 fichas normales, un mapa estratégico de Japón, Corea, Rusia Oriental, y ciertos puertos chinos. Este mapa se solapará con el de *US Navy Plan Orange*. Incluye también un mapa de navegación del mundo para llevar la flota rusa del Báltico hasta Extremo Oriente. Nuevas reglas, como "Fatiga de las tripulaciones" y "Apuntar a Ojo". Multitud de escenarios históricos e hipotéticos.

Great War at Sea vol. V: Spanish-American War (Sin fecha fija, en el 99). Por fin un juego tratará la parte decisiva del conflicto de Cuba.

The Great War At Sea Advanced Rules. (Sin fecha fija, en el 99). Las largo tiempo esperadas reglas avanzadas. Aplicables a todos los juegos de la serie de juegos navales de más éxito del mercado. Incluirán varios barcos extras.

AVALON HILL

Sigue sin estar claro el futuro de los juegos de esta veterana marca desde que cayera en las fauces del gigante *Hasbro*. Os mantendremos informados en cuanto sepamos algo en firme.

AZURE WISH EDITIONS

La Grand Guerre 14-18. (Este lleva 3 meses de retraso según lo anunciado). Gran juego estratégico sobre la 1ª Guerra Mundial. 1.800 fichas, 9 escenarios y la gran campaña. Con interesantes opciones políticas que pueden cambiar completamente los acontecimientos.

CLASH OF ARMS GAMES

La Bataille de Lutzen. (Lleva retraso en su salida, debería ser inminente). Esperadísimo título de la serie *La Bataille*. Primero de una miniserie sobre la campaña de 1813, que incluirá Bautzen y Dresde. 2 mapas, más de 1.000 fichas, 2 libros de reglas, etc. Incluye la 5ª edición de las reglas del sistema de *La Bataille*. La 5ª edición no sustituye a la 4ª sino que es una versión sencilla de esta.

Chariotlords. (Novedad prevista para Abril-Mayo 1999). Juego temático para cuatro jugadores que te lleva a la Edad de Bronce, desde el reinado del faraón Tutmosis III hasta la aparición de Ciro el Aqueménida. Hititas y egipcios se disputan el dominio de oriente. Dos imperios asirios, dinastías babilónicas, los cimerios, la invasión de los Pueblos del Mar, el auge de Judea, y muchos eventos más. Diez turnos abarcan 900 años de historia. Sistema parcialmente inspirado en el clásico *Britannia* de *Avalon Hill*. Mapa de 55x85 cm rígido plegable.

Fear God & Dread Nought. (Previsto para Mayo-Junio 99). Llega finalmente el equivalente de *Command at Sea-Harpoon 4* para la 1ª Guerra Mundial. Será un juego completo, incluyendo 420 fichas de barcos a todo color, 140 fichas de aviones y marcadores, además de un libro de reglas de 128 páginas, un anexo de datos de 128 páginas, y un libro de 96 páginas con más de 40 escenarios.

CRITICAL HIT

Platoon Leader 2.5. (Previsto para Abril-Mayo 99). Importante para los seguidores de *ASL* via *Critical Hit*. Nueva versión de las reglas de campaña para *ASL*, válidas para todos los módulos publicados hasta la fecha. Imprescindibles para jugar los módulos históricos que se publicarán a partir de marzo.

Scotland the Brave II. (Previsto para Abril-Mayo 99). 2ª entrega de esta miniserie sobre la lucha en Caen.

Arnhem: The Third Bridge. (Previsto para Abril-Junio 99). Gran módulo histórico sobre la lucha por el tercer puente en la batalla de Arnhem. Paracaidistas aliados frente a tropas de élite alemanas. Incluye 280 fichas.

The Great War ASL. (Previsto para Junio-Agosto 99). Suplemento para jugar con *ASL* en la 1ª Guerra Mundial. Incluye diez. escenarios de batallas que van desde el Somme al bosque de Belleau. Cientos de nuevas fichas, reglas y tablas. La hora de la gran expansión de *ASL* ha llegado.

Monte Cassino: Operation Diadem. (Previsto para el verano 99). Nuevo módulo histórico para *ASL* sobre la célebre batalla. Habrá una 2ª parte que se unirá con esta. polacos, norteamericanos, neozelandeses y alemanes.

Genesis '48. (Buen título, si señor. Previsto para Mayo-Junio 99). Gran módulo histórico para *ASL* sobre la lucha en la 1ª Guerra Arabe-Israelí. Gran mapa de Jerusalén (entre otros). Este suplemento deja a *Doomed Batalions* en mantillas. Reglas nuevas sobre las tropas israelíes, los sirios, vehículos blindados egipcios, etc. Nuevos blindados, mujeres oficiales, 10 escenarios para la guerra de 1948, juego de campaña. Además, módulo completo de la guerra de 1956 incluyendo paracaidistas israelíes y tanques como el AMX-13. Una expansión posterior cubrirá la guerra de 1967. En caja.

DECISION GAMES

War in Europe. (Previsto para Abril-Junio del 99). Si, no estais soñando. Se trata de una reedición modernizada del clásico de *SP*, tal vez el mayor wargame jamás editado. Todo el teatro de operaciones europeo y mediterráneo durante la 2ª Guerra Mundial a una escala mastodóntica (Divisiones, Brigadas). Producción, política. Un monstruo de juego.

GMT GAMES

War Galley. (Lleva ya cierto retraso, pero esta al caer). Primer juego de la serie *Great Battles of History* centrado totalmente en batallas navales. Abarca más de 400 años, desde Arginusae (406 aC) hasta Actio (31 aC). Reglas sencillas pero extremadamente sutiles y que no descuidan ninguno de los aspectos importantes de la guerra naval en la antigüedad. 12 tipos de barcos, desde los antiguos birremes hasta los gigantes deceres, personajes históricos como Aníbal, Sexto Pompeyo, Ptolomeo, Marco Antonio, Cleopatra, etc. 2 mapas, cinco hojas de fichas, ayudas de juego, 11 batallas.

June Six. (Previsto para Abril-Mayo 99). Revive el Desembarco de Normandía, la batalla que decidió el futuro de la Europa Occidental. ¿Podrá el alemán detener la apisonadora Aliada? Cinco escenarios. 560 fichas, dos mapas. Excelente para jugar en solitario si se desea.

MOMENTS IN HISTORY

In Flanders Field. The Battle of Ypres 1915. (Previsto para Mayo-Junio 99). Simulación histórica de la 2ª Batalla de Ypres con unidades tipo regimiento/brigada. Esta batalla es para muchos la batalla en la que de verdad comenzó la 1ª Guerra Mundial. En ella los alemanes lanzaron el primer ataque con gas en el frente Occidental, contra tropas argelinas y una división territorial francesa. Las únicas tropas que podían llenar el hueco resultante eran reservas británicas y canadienses. Reglas, ayudas de juego, mapa de tamaño estándar, 280 fichas. Retractilado.

Tunisia 1943: Decision at Kasserine II & Frühlingserwachen. (Previsto para Mayo-Junio 99). Dos juegos sobre la misma batalla en un solo producto: el primero es la segunda edición (muy revisada) del clásico de Vance von Borries *Decision at Kasserine Pass*: un juego sencillo y rápido. El segundo, *Frühlingserwachen*, es obra de Dirk Blennemann, y emplea el sistema de juego utilizado en *Triumphphant Fox* y *Piercing the Reich*: realista, detallado e intenso. Un mapa, 560 fichas, dos libros de reglas, ayudas de juego.

Tobruk "Silver Anniversary Edition". (Previsto para Junio-Agosto 99). Muchos aún recuerdan el clásico *Tobruk*, del que se vendieron miles de ejemplares. La compra de los derechos de este clásico nos permitirá a todos saborear esta versión remozada y definitiva del mismo. Para empezar, se han incorporado nuevos datos/estadísticas sobre blindajes, cañones, etc. El conjunto es tal vez lo más exhaustivo que exista al respecto a la disposición del público no militar. Ahora las tiradas se resuelven con porcentajes en lugar de dados de seis caras, y las unidades mueven más hexágonos que antes. Mapas totalmente puestos al día. Las fichas son vistas aéreas a todo color de los tanques. Además, este será el primero de una serie de juegos con el mismo sistema, que abarcarán toda la guerra en el norte de África (Halfaya Pass, El Alamein, Sidi Rezegh). Al final se convertirá en un monstruo que dejará enano al *DAK*.

ZARRASHMIR



Descubre la
Ciudad de los
Condenados

Nereid

R&R

LA REVISTA MÁS LEÍDA DE ROCK
y seguimos trabajando.



Hasta ser la más leída
en Música, Cómic,
Cine...

GRACIAS

Miscelánea

JUEGOS DE TABLERO VIKINGOS

TEXTO: FRANCESCA J. BARRIO



Desde tiempos inmemoriales, la necesidad de jugar ha ido ligada a la condición humana. Existen vestigios documentados de que a lo largo de la historia y en cualquier parte del mundo, siempre hemos podido pasar los ratos muertos con la pertinente partidita del juego que estuviera de moda en ese momento. Evidentemente, en épocas muy lejanas y en sociedades tan diferentes a la nuestra, el hecho de «jugar» quizás se contemplara de otra manera, pero lo que sí es cierto es que hemos jugado a algo y normalmente nos los hemos pasado muy bien.

Los vikingos y «el juego del zorro y las ocas»

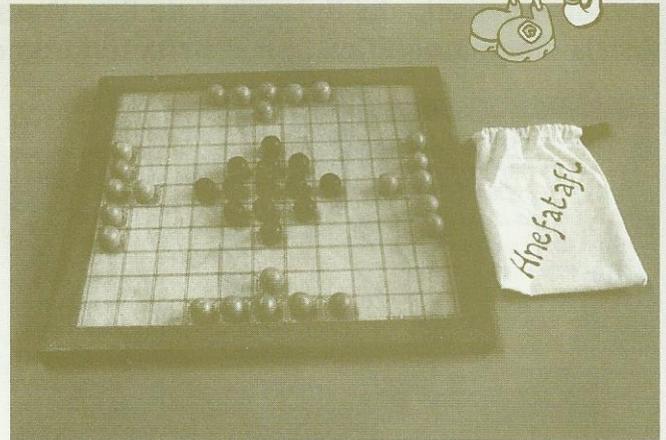
Hablemos, por ejemplo, de los vikingos: el cliché típico los perfila como unos bárbaros semi-salvajes con un solo objetivo en la vida, navegar-matar-saquear (y diferentes variantes sobre el mismo tema), sin ningún acervo de cultura o actividad sociable. Nada más lejos de la realidad, pues además de ser el terror de Europa y resto del mundo conocido durante unos siglos, los vikingos también eran artistas, comerciantes, descubridores, colonos,... Y también eran jugadores, y les encantaban los juegos de estrategia; así por ejemplo, la primera referencia histórica al «juego del zorro y las ocas» se encuentra en la Saga de Grettir, escrita en Islandia a finales del siglo XII. Ese juego se desarrolla

sobre un tablero en forma de cruz, disponiendo todas las ocas (18 en la versión más clásica) en uno de los brazos y el único zorro en cualquier lugar del tablero previamente acordado. Cada jugador mueve una vez por turno; el jugador de las ocas sólo puede mover un peón por vez y sólo hacia delante o en lateral (nunca hacia atrás ni en diagonal) y tan solo a un espacio contiguo; el jugador del zorro mueve como en las damas y de la misma forma se «comerá» a las ocas. El objetivo de las ocas es arrinconar al zorro en una esquina y que no se pueda mover o comer, y el del zorro es comerse suficientes ocas como para que no lo arrinconen. Se puede jugar una variante de este juego sobre cualquier tablero de ajedrez, disponiendo las ocas en una esquina y el zorro donde el jugador desee.

El hnefatafl

De todas formas, el juego favorito de los vikingos era el hnefatafl, que ya existía en Escandinavia en el siglo V, extendiéndose hasta Islandia, Gran Bretaña e Irlanda, y no perdió su predominio hasta el siglo XI con la aparición del ajedrez. Se habla de él en numerosas sagas islandesas y en varios manuscritos celtas, habiéndose encontrado un tablero en una tumba de la Edad de Hierro en Dinamarca. Existían diversas variantes, por lo que respecta al número de casillas del damero y al número de piezas, pero la más corriente se jugaba sobre un tablero de 18 X 18 casillas, colocando sobre las intersecciones o en un damero de

19 X 19 jugando sobre las casillas. Uno de los jugadores lleva el bando del rey y tiene 24 piezas negras más una para el rey; el otro jugador lleva 48 piezas blancas.



La disposición de las piezas también variaba de un lugar a otro, manteniéndose siempre el rey en el centro del tablero, con todas las piezas negras a su alrededor protegiéndole, mientras que las piezas blancas se repartían a lo largo del damero. Se juega por turno, empezando el del rey; las piezas se mueven como la torre de ajedrez y la captura se produce por interceptación, encerrando una pieza enemiga entre dos peones, teniendo en cuenta que, sin embargo, una pieza puede desplazarse entre dos peones contrarios sin ser capturada. Los negros solo vencen si el rey llega a una de las casillas del borde del tablero, y los blancos si capturan al rey (que debe ser bloqueado por los cuatro lados).

ocupada por dicha pieza, que cuenta además con una guardia de ocho peones; el jugador moscovita cuenta con dieciséis fichas. La disposición del tablero es la de la figura, y las piezas se desplazan del mismo modo que el hnefatafl. También es idéntica la forma de captura y el objetivo del juego. Los suecos deben conseguir que su rey salga del tablero, con la salvedad de que si el jugador «sueco» ve un camino abierto debe decir «raichi!» (¡jaque!) y si ve dos caminos (sin oportunidad de que los moscovitas puedan vencer) debe decir «buishi!» (¡jaque mate!). Los moscovitas ganan si bloquean al rey entre cuatro peones, o si lo bloquean entre tres y el konakis.

Como mínimo, de este juego existe una versión comercializada en España por Cefa con el nombre de «Tablut. Juego de Estrategia». Las reglas son las mismas con la diferencia de que se juega en un tablero de 11 X 11, con doce piezas más el rey para un bando y veinticuatro piezas para el otro.

Remantando el tema

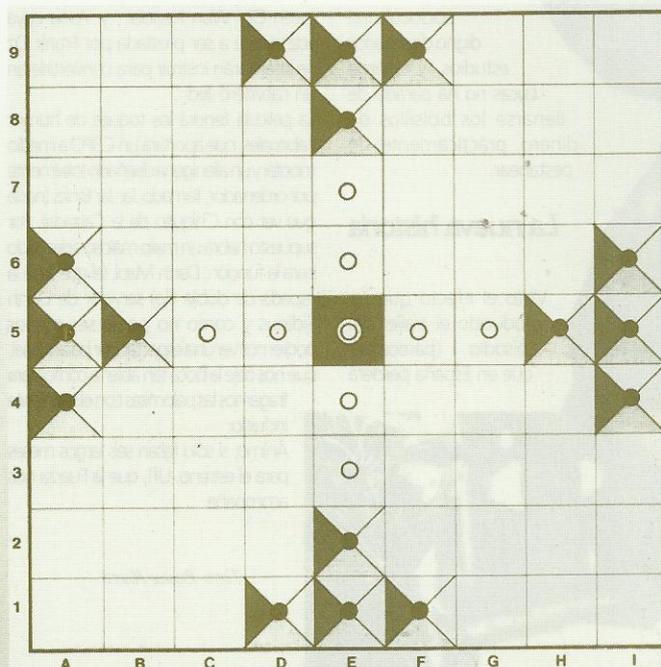
Bien, seguramente, los vikingos y los pueblos a los que vencieron o con los que se mezclaron debieron tener muchos otros pasatiempos que se han descolgado de las sagas y las leyendas y nunca nos llegarán. Puedes seguir pensando que eran unos bárbaros extremadamente violentos, pero también puedes intentar jugar unas partidas y quizás cambies de idea...

El tablut

Posiblemente, del hnefatafl derive el tablut, un juego originario de Laponia (norte de Escandinavia), con menos piezas que el anterior y con una disposición de las mismas diferente, pero con un movimiento de los peones idéntico y con una finalidad del juego similar.

Aunque la primera descripción del tablut fuera la que hizo el célebre botánico sueco Linneo a principios del siglo XVIII, seguro que esta escenificación de una batalla entre los partidarios del rey de Suecia y los moscovitas data de tiempos lejanos.

Para jugar al tablut, según la versión de Linneo, se utiliza un tablero de 9 X 9 casillas, de las cuales algunas están marcadas. La casilla central es el trono del rey de Suecia (el konakis) y está





Desde la última fila

LA FUERZA vuelve en Verano

El próximo estreno del Episodio 1 de Star Wars en los USA crea una gran expectación en la industria cinematográfica. En España tendremos que esperar hasta Agosto.

El fenómeno

¡Cuánto revuelo por una película!, dicen unos, otros sin embargo esperan ansiosos el estreno de un nuevo capítulo de la saga de ciencia-ficción más popular que existe en el mundo del celuloide, que en esta ocasión nos lleva a los orígenes de la leyenda. No veremos aquí, a Luke o a Leia sino a sus padres: la joven reina de Naboo, Amidala, interpretada por Natalie Portman, la chica que robaba el corazón de Timothty Hutton en "Beautiful Girls" y el aún más joven Anakin Skywalker,

futuro Darth Vader, aunque me cuesta creer que acaben enamorándose, pero eso me parece que no lo veremos hasta el episodio 2.

Para entender un poco mejor este fenómeno, tenemos que remontarnos a principios de los años 70, un joven director llamado George Lucas estrenaba con éxito, tanto de taquilla como de

crítica (6 nominaciones al Oscar así lo atestiguan), la película "American Graffiti", un film que hablaba del espíritu de la juventud americana, y donde podíamos ver los primeros pasos de Harrison Ford en el mundo del cine. (es de suponer que había "buen rollo" entre él y el director, ya que muy pronto lo veríamos en la piel del "siempremetidoenlíos" Han Solo). Oyendo el sonido del dinero al caer, las productoras abrieron sus arcas para tentar al joven Lucas, y éste escribió una sinopsis, cuyo título se hacía interminable: "La historia de Mace Windu, venerado Jedi de Opuchi, tal y como le fue contada a Ushby C.J. Thape, aprendiz del célebre Jedi": La respuesta de las diversas productoras era mucho más corta: No. Parece ser que el proyecto resultaba excesivamente caro y era improbable determinar el resultado comercial. Pero sería la 20th Century Fox

la que correría el riesgo de llevar los sueños de Lucas a la pantalla gris. Y por fin, después de un rodaje, bastante "movidito", donde director, actores y productor tuvieron sus tiras y aflojas, llegamos a Mayo del 1977, donde el estreno del film, con el nombre definitivo de Star Wars, se convertía en un éxito sin precedentes. Los primeros comentarios hicieron referencia a la gran calidad de los efectos especiales, la gente salía alucinada de la proyección. Pero fue la épica medieval mezclada con aventuras espaciales y unos carismáticos personajes, lo que sedujo al gran público a abarrotar las salas donde se proyectaba. Lucas, sin embargo no se quedó parado contemplando la admiración que despertaba su película, y demostró su buen ojo para los negocios: a parte de producir las dos secuelas, supo explotar con habilidad el nombre de la película, imprimiéndol éste a toda una gama de productos, que han ido desde muñecos articulados, hastamáquinas recreativas, sin olvidarnos de las maquetas de las naves, que a veces eran

más codiciadas que cualquier representación de los protagonistas (¿quién puede olvidar el Halcón Milenario?). En definitiva, Star Wars se convirtió un fenómeno sociocultural digno de sesudos estudios y George Lucas no ha parado de llenarse los bolsillos de dinero, prácticamente sin pestañear.

La nueva historia

Visto el efecto que ha producido el trailer del Episodio 1 (parece ser que en España perderá

el subtítulo de "La amenaza fantasma"), no deja lugar a dudas que la gente tiene ganas de conocer el origen de tan prolífica saga. Para abrir boca, voy a adelantar algunos acontecimientos de la historia, así que si no queréis saber nada hasta que no paguéis la entrada dejad de leer las siguientes líneas:

Todo empieza con la huida de la reina Amidala de su planeta a causa de un conflicto político que huele a golpe de estado. El caballero que la ayuda en la escapada es Qui-Gonn Jinn, que interpreta Liam Nesson ("La lista de schindler", "Rob Roy"). Su destino Tatooine, donde se encontrarán a un niño sumido en la miseria. Qui-Gonn se pecatará de que este niño tiene



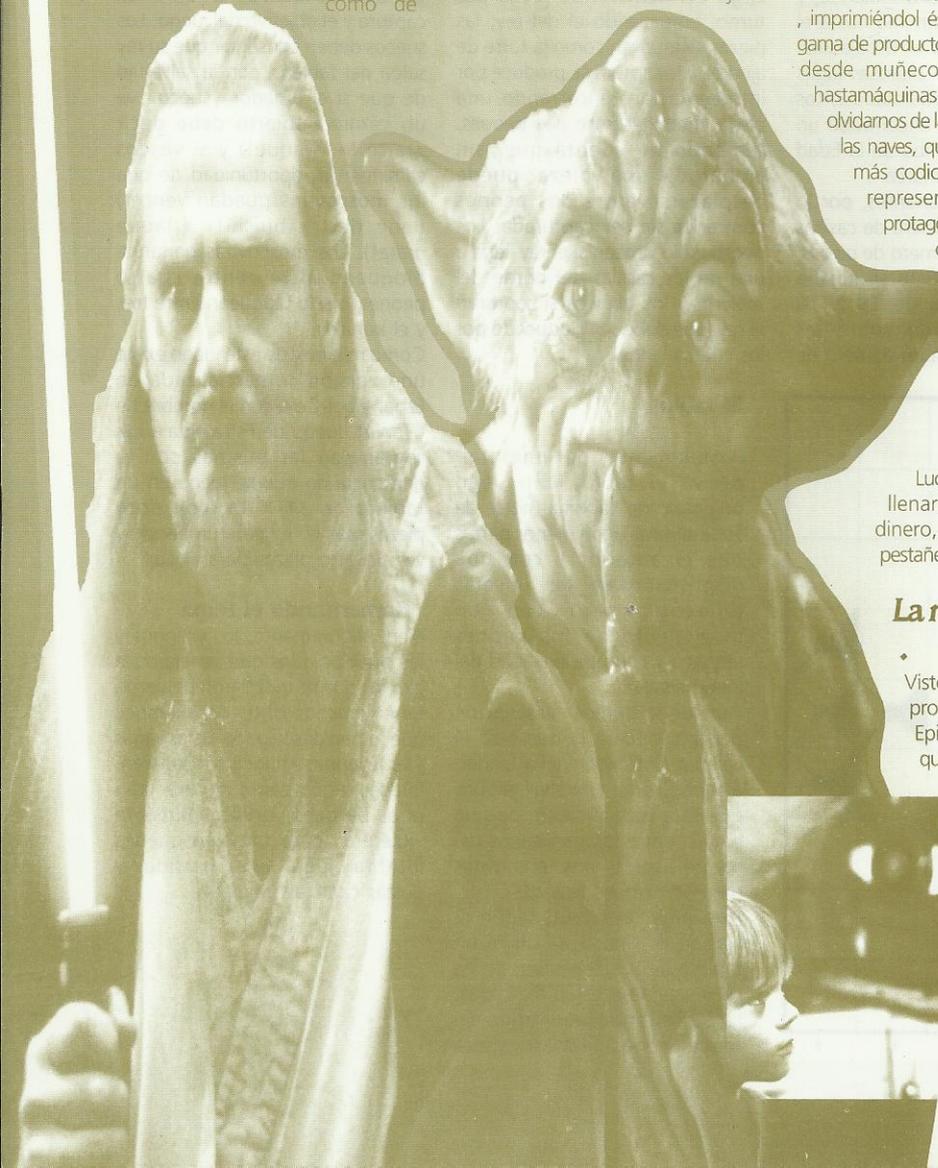
El combate entre Darth Maul y Obi-Wan Kenobi promete ser espectacular

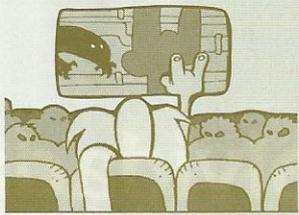
cualidades para aprender los poderes de la Fuerza, y le llevará ante tres maestros Jedi, Mace Windu, papel que ha caído en manos de un Samuel L. Jackson "sin un pelo de tonto" ("Pulp Fiction"), Ewan McGregor hará de un joven Obi Wan Kenobi, y Yoda cuya voz vuelve a ser prestada por Frank Oz, le intentarán instruir para convertirle en un caballero Jedi.

La película tendrá los toques de humor habituales, que aportará un C3PO a medio montar y un alienígena diseñado totalmente por ordenador, llamado Jar Jar Binks (nada que ver con Chiquito de la Calzada). Por supuesto habrá un malo malo adecuado para la función: Darth Maul, (el que lleva la espada de doble filo) servidor de Darth Sidious y como no podía ser menos podremos ver una espectacular batalla final, que nos deje la boca tan abierta como para tragarnos las palomitas con el recipiente incluido.

Ánimo, si sólo faltan seis largos meses para el estreno. Uff!, que la Fuerza nos acompañe.

TEXTO: RICARDO MARTÍN





La crítica: PAYBACK

El malo es ... Mel Gibson?

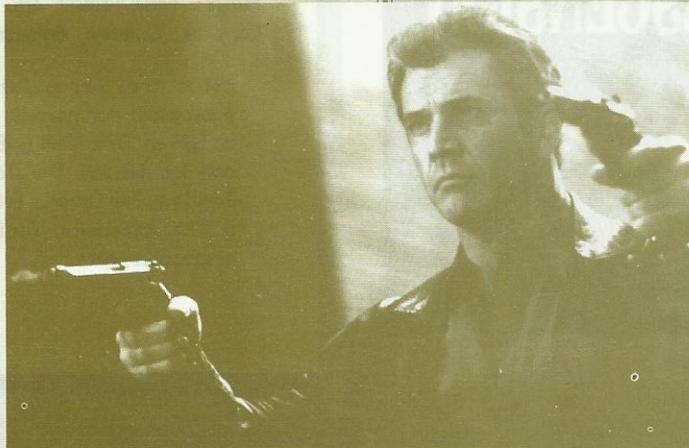
El cine de acción siempre ha funcionado a base de unas pautas muy marcadas: hay un personaje principal con una serie de cualidades únicas, generalmente relacionadas con la fuerza física o con el manejo de las armas (Stallone, Schwarzenegger, Jackie Chan, etc...), que por supuesto es el bueno; un personaje secundario que tiene alguna relación con él, amistad, familia, novia, que es su protegido; unos esbirros con un poco de personalidad, que van siendo eliminados por el héroe, y por último el jefe de estos esbirros que cuanto más mala leche tenga, mayor será la catarsis del respetable público, cuando sea asesinado de forma brutal por el "bueno".

Partiendo de estos conceptos podemos afirmar que Payback es una película de acción, pero con convenciones cogidas del cine negro: Porter (Mel Gibson) es un delincuente que en ningún momento de la película tiene intención de redimirse; roba, mata a sangre fría, destruye, pero eso sí, tiene un gran sentido del honor; los policías que aparecen son corruptos, hay mafia china, gangsters de alto standing, liderados por un jefe más malvado que todos ellos, interpretado por un Kris Kristofferson que en ningún momento parece interesarle el papel que interpretay Porter se tiene que enfrentar a todos ayudado por una prostituta de lujo, otro personaje típico de este género.

Aunque he demostrado que hay muchos elementos de film noir en esta película, me remito a los clichés del cine de acción que he comentado anteriormente, para reafirmar que ésta es una película de acción con la única diferencia de que no existe un antagonista que le de la réplica al nada bondadoso personaje que interpreta Mel Gibson. Todo esto hace que la película adquiera unos tintes de comedia paródica (las escenas en las que aparece una oriental "profesional en el arte del sadomasoquismo, que disfruta demasiado con su trabajo, no tiene desperdicio).

El director Brian Helgeland debuta con esta película, después de escribir todo tipo de guiones, como "Pesadilla en Elm street IV", "Asesinos", "Mensajero del futuro", etc... Pero fue con el guión de "L.A. Confidencial" que consiguió un reconocimiento con forma de Oscar, (esta si que era de verdad una película de cine negro). Eso le animó a escribir y dirigir esta película, basada en la novela de Richard Stark y producida bajo el sello de Icon prods, propiedad de Mel Gibson, cosa que produjo alguna discusión, y por eso se rumorea que hay escenas añadidas que este director se negó a dirigir, y Gibson recurrió a su amigo Richard Donner.

En definitiva "Payback" no creo que sea recomendable para puristas del cine negro, sino más bien para el público del cine de acción que esté cansado del habitual maniqueísmo que se respira en este género.



El Video:

CUBE

El cubo diabólico

Para los que no pudisteis disfrutar de esta original película en las salas cinematográficas, después de llevarse el premio al mejor guión y a la mejor película en el Festival Internacional de Cinema de Catalunya del año 98, ahora se encuentra disponible en vuestro videoclub. La historia narra la sórdida situación en la que se encuentran un grupo de personas: un policía, una doctora, una estudiante, un ex-presidiario, un joven introvertido y un deficiente mental, cuando de repente despiertan en un entorno cúbico plagado de trampas mortales, sin posibilidad de comer ni beber y teniendo como única arma la paciencia y la materia gris. Al principio los diferentes personajes establecen una relación cordial, con un espíritu colaborador, donde casi cada uno encuentra una función a desarrollar, pero a medida que pasan las horas, afloran sentimientos encontrados que acaban creando situaciones de gran tensión.

El debut de Vincenzo Natali, un canadiense que decidió que el cine iba a ser su lugar en el mundo después de ver una visión llamada "Star Wars", no podía ser mejor. Con un pequeño presupuesto, un guión perfectamente escrito, dos decorados, y un plantel de actores no muy conocidos pero efectivos, ha conseguido demostrar que con la imaginación y una cuidada puesta en escena se puede crear un ambiente turbador y agobiante que no es habitual ver en películas de alto presupuesto, que se nutren más de la tecnología que de la inspiración. Pero por desgracia su paso por las salas cinematográficas se redujo al circuito de cine en V.O. (Versión Original), y no se aprovecharon los galardones conseguidos en Sitges para que tuviese una más digna carrera comercial.

Sin ninguna duda me atrevo a recomendar esta película a todos los amantes del cine fantástico y a los que les guste las emociones fuertes, no os defraudará.



Noticias

SCHWARZENEGGER

REAPARECE EN

"END OF DAYS"

El musculoso actor regresa al cine fantástico con un film apocalíptico, que se estrenará a finales del 99, como era de esperar, y que le enfrentará al mismísimo diablo (Gabriel Byrne) que ha venido ala tierra para engendrar al anticristo.

Aunque la trama no es muy original, (me recuerda a un montón de películas, entre ellas "Pactar con el diablo"), el espectáculo esta asegurado.

CLINT EASTWOOD

SE VA AL ESPACIO

Y lo hace en compañía Tommy Lee Jones en la película "Space cowboys". Aunque el título da miedo doy mi voto de confianza al protagonista, que con lo mayor cuesta creer que se vaya a surcar el espacio exterior, aunque después de ver a John Glenn, el mítico astronauta que roza los 80 años, volver alas andadas ya me lo creo todo.

"BLADE"

TENDRÁ UNA SECUELA

Después de los altos ingresos de esta película en todo el mundo, Wesley Snipes volverá a encarnar al vampiro del comic, supongo que continuando su tarea de "limpiar" el mundo de mafiosos chupasangre.





Una joya olvidada

TEXTO: ROBERT FRANCO

El incidente Jesús, El efecto Lázaro, El factor Ascensión son los títulos de una trilogía cuyos autores son Frank Herbert (todo el mundo en pie, por favor) y Bill Ransom. La verdad es que estos libros los compré casi por casualidad. Un ocioso sábado por la tarde, entré en los almacenes Simago de BCN a comprar cierto producto de látex que allí se encuentra bastante más barato que en las farmacias, y me encontré con la típica montaña de libros de saldo. En un principio pensé que Frank Herbert debía haber hecho el prólogo o algo así, pero no, leyendo la solapa quedaba claro que la trilogía tenía dos padres, con la participación activa de los dos escritores (incluso en el último tomo, que finalizó B.Ransom en solitario pues Herbert pasó a mejor vida antes de concluirlo – por lo menos, pensé, aquí no me quedaré colgado como en la saga de Dune–). No del todo convencido (sobre todo porque se trataba de tres libros contundentes, edición en tapa dura, papel de calidad, sobrecubierta a todo color con buenas ilustraciones,... todo por un talego más o menos y parecía demasiado chollo) me hice con ellos. Buena decisión. Esta trilogía, enmarcada, como no, en el género de la ciencia-ficción, es muy, pero que muy recomendable. Digo enmarcada en el género de la ciencia ficción porque en realidad se adentra en muchos territorios: ficción política, misticismo (al estilo de Dune), intriga,... La imaginación es el mejor aparato de realidad virtual que existe y una buena novela, el mejor software para este aparato. Si no me creéis, leed esta obra y entrareis en un mundo diferente, en otro planeta (Pandora –no, no tiene nada que ver con el club de rol, ni con los editores de esta revista...) donde la clave es la supervivencia, y conoceréis a sus habitantes,

a su flora y fauna, y a ... Avata. ¿Qué que es Avata? Yo necesite la mitad del primer tomo para enterarme, o sea que si os interesa, ya sabéis, a leer. De hecho, hay que hacer una advertencia, es una obra inteligente, que no es fácil de leer. Los autores proporcionan información fragmentada y desordenada con una gran maestría y el trabajo del lector es encajar las piezas del puzzle para entender qué esta pasando. Las técnicas narrativas que han usado mantienen el interés en todo momento, proporcionando la información necesaria para ir entrando suavemente en el mundo de Pandora, permitiendo que la mente del lector pueda plantear hipótesis,...

acabe como un saldo en unos "grandes" almacenes. Es una de aquellas obras que, cuando te acercas al final, te provoca dos sentimientos contradictorios. Por una parte, alegría porque –en el más puro estilo Dune– es al final de cada tomo donde los autores proporcionan las claves más importantes para entender el galimatías que tienes en la cabeza. Por otra parte, profunda tristeza ya que desearías que la obra no terminara, que hubiera otro tomo, un apéndice, algo. Pero no, no hay más leña que la que arde, y se ha de decir que el final es bastante redondo y proporciona bastante tranquilidad de espíritu.

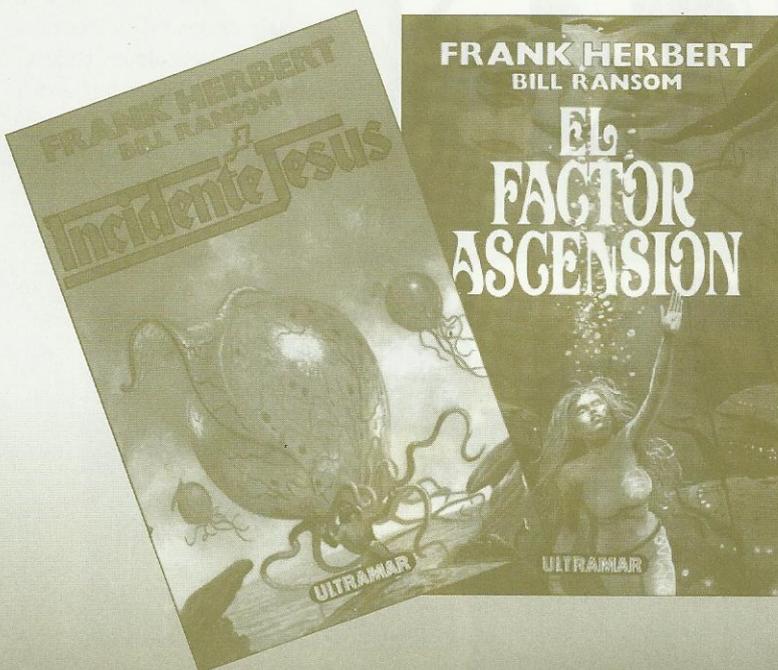
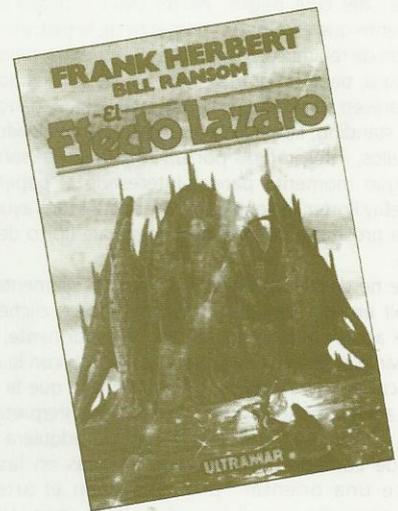
La obra esta basada en un mundo anterior creado por Frank Herbert en su novela *Destino: el vacío*, que aún no he leído, pero en cuanto lo haga os lo explicaré.

todo por un talego más
o menos y parecía
demasiado chollo

De hecho, al principio hay que darle un voto de confianza (50-100 páginas) hasta tener suficientes elementos para entender que está pasando. Es curioso, entender, por ejemplo, que demonios es Avata cuesta un poco, pero en realidad se explica (de una manera muy metafórica) al principio.

Una de las cosas que más me han gustado es la parte más metafísica: ¿qué es la vida?, ¿qué es la divinidad? ¿qué la consciencia?, etc...

Yo soy un lector empedernido y compulsivo que lee de todo, aunque una de mis preferencias es la ciencia-ficción, y como aficionado me extraña que esta obra sea tan desconocida (por lo menos en España) y que



EL FACTOR LÁZARO
EL FACTOR ASCENSIÓN
EL INCIDENTE JESÚS

GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
AUTORES: FRANK HERBERT, BILL RANSOM
EDITORIAL: ULTRAMAR, BARCELONA 1993

Estos tres libros fueron publicados por primera vez en EUA en 1979, 1984 y 1988, con los títulos *The Jesus Incident*, *The Lazarus Effect* y *The Ascension factor*, respectivamente.



LITERATURA



Un autor inclasificable

Stanislaw Lew es médico (ginecólogo y tocólogo), abogado, experto en cibernética y robótica, físico y químico, profesor de literatura y miembro fundador de la Sociedad Polaca de Astronáutica, y evidentemente, escritor ¿de ciencia-ficción?. Con este perfil ya nos podemos imaginar que sus obras trascienden los géneros de la fantasía y la ciencia-ficción. Se caracteriza por el uso del rigor científico, usando múltiples teorías y palabras prestadas o inventadas de diversas ramas de la ciencia. Alguna de sus obras se ha llevado al cine, pero aquí solo hemos podido ver *Solaris*. Una de sus obsesiones es escribir la historia del futuro, describiendo la literatura, pintura y todas las artes, ciencia, aparatos y modelos sociales basándose unas veces en pautas utópicas y otras más científicas, la mayoría, mezclándolas, pero siempre intentando vislumbrar como puede ser el futuro o hacia donde nos estamos dirigiendo en este momento. En Congreso de Futurología, aparece por primera vez el personaje de *Ijon Tichy*, astronauta de la época actual que ha sido hibernado para que asista a un congreso de futurología que tendrá lugar en *Costarricania* en el año 2039, que posteriormente retoma muchas veces en artículos y cuentos. Podríamos decir que este libro es una feroz y corrosiva crítica a los mitos de la civilización actual. Pero es mucho más. Si habéis asistido alguna vez a un concierto de rock progresivo, y uno de los guitarras o el teclista ha empezado a tocar notas cada vez más agudas, entonces habréis experimentado la sensación de que el sonido no puede ser más agudo, pero sigue subiendo, subiendo,... Este libro es parecido; cuando parece que no será posible una nueva vuelta de tuerca en la narración, *Stanislaw Lew* se supera a sí mismo y el relato se hace más alucinante. Y esto pasa casi en cada página. Autor poco conocido, que merecería figurar al lado de los grandes desmitificadores de la cultura: *Swift, Lewis Carroll, Kafka, Lovecraft, George Orwell*,... Es el único autor que he leído que practica la metaficción: es decir ha escrito libros que hablan de otros libros... que no existen!. Por cierto, si lees *EL Vacío Perfecto*, que es uno de estos libros de

Un título acertado

Camino Desolación es un título que se me antoja adecuado para referirse a las sensaciones que provoca su lectura. Esta novela «*épica marciana*» (no es mío, lo ponía en la contracubierta) ha sido galardonada con el premio *Locus* (una premonición, je,je). La verdad es que mezcla rollo ciberpunk, con misticismo estilo *Dune* y cualquier cosa que al autor, *Ian MacDonald*, le pasara por la cabeza. Es como una novela-reciclaje: se cogen todo tipo de ideas no desarrolladas con las que no se sabe muy bien que hacer y se mezclan bien mezcladitas. Ya había leído que este autor algunos lo consideraban un genio y otros un palizas; yo soy de los segundos. Una de las gracias de este autor son las listas. Si hombre, las listas, las relaciones, índices, series, catálogos, retahilas, enumeraciones, cómputos, inventarios, letanías. Es capaz de llenar una página de una lista de oficios o de tipos de transporte o... (bueno, vale ya, que pecaré de lo mismo). Así que ya sabeis, no mata.

Camino Desolación

Traducido por Celia Filipetto.
Autor: Ian MacDonald
Editorial: Martínez Roca,
Barcelona 1992.
Este libro fue publicado por primera vez en EUIA en 1988, con el título *Desolation Road*.

4

Una fábula moderna

Bajo el nombre de *El éxodo de los gnomos*, Terry Pratchett nos obsequia con una novela de ficción diferente, es una fábula moderna, el relato de un viaje, de la búsqueda de la verdad, una epopeya de los débiles delante de los poderosos. Son tres libros: *Camioneros, Cavadores* y *La Nave*, que se leen muy rápidamente. Digo que una fábula moderna no sólo porque los protagonistas son gnomos, sino porque subyace en toda la narración una crítica, una ironía hacia la sociedad en la que vivimos. Cómo las fábulas tradicionales, la ficción pone de relieve comportamientos sociales, exponiéndolos a la luz pública, sin que nadie se pueda sentir ofendido. Y es moderna, no solo porque fue escrita en 1989, sino también porque la acción de la novela transcurre en los tiempos actuales. En la contracubierta se anuncia *El éxodo de los gnomos* como *la hilarante trilogía de Terry Pratchett* y, ciertamente es muy divertido. Para mí, sobretodo, es un libro *refrescante*, de efectos desintoxicadores. Por

cierto, el copyright de la edición original está a nombre de Terry y Lynn Pratchett, así que no entiendo porque en la edición española la/el Lynn Pratchett ha desaparecido. La sucinta biografía que nos proporciona la solapa no resuelve las dudas; dice así: «Terry Pratchett se dedica por completo a la literatura y vive con su familia en Somerset, donde cultiva plantas carnívoras e intenta obligar a los ordenadores a hacer cosas para las que no han sido pensados»; tal vez Lynn sea una planta carnívora como aquella de La tienda de los Horrores.

Congreso de futurología.

Traducido por Melitón Bustamante
Autor: Stanislaw Lew
Editorial: Bruguera,
Barcelona 1986.
Colección Libro Amigo.

Este libro fue publicado por primera vez en 1971, con el título *Kongres Futurologiczny*.

9

Camioneros (301 págs.)
Cavadores (249 págs.)
La Nave (255 págs.)

Traducido por Hernán Sabaté
Autor: Terry Pratchett
Editorial:

Timún Mas, Barcelona 1996
Estos tres libros fueron publicados por primera vez en Londres en 1989, con los títulos *Truckers, Diggers* y *Wings*, respectivamente.

7



THE TOLKIEN SHOP

es un servicio de venta por correo, especializado en J.R.R. Tolkien y fantasía.

Tenemos todos los libros escritos por Tolkien -en inglés y otros muchos idiomas-, libros sobre Tolkien, posters, calendarios, música Tolkieniana, Juegos de Rol de la Tierra Media, Cartas Coleccionables SATM, Miniaturas Mithril, figurinas, arte original y mucho, mucho más.

Visita la página Web de **The Tolkien Shop** para descubrir el catálogo ilustrado completo.

<http://www.xs4all.nl/~rossnbg/>
También enviamos el catálogo sin cargo alguno.

Con cada pedido, ¡un mathom gratis!

The Tolkien Shop
Hoge Rijndijk 195
2314 AD Leiden
The Netherlands
(Holanda)

e-mail: rossnbg@xs4all.nl

Dossier: H.P. Lovecraft



Cuando a mediados del mes de marzo la redacción de la revista bullía de actividad frenética con el cierre del número que tienes entre manos, una noticia hizo temblar todos los cimientos del proyecto el que estaba destinado a ser nuevo redactor jefe, (a) Lord Byron, tras una pésimã racha de asunto familiares graves, sufría él mismo un revés del destino en forma de derrame cerebral. Aparte de impacto que nos causó la noticia en si misma, las consecuencias que acarrea nos helaron la sangre: él era el encargado de entregarnos el dossier, era la hora del cierre y teníamos un buen agujero en el centro de la revista. La crisis se pudo cerrar echando mano del dossier que debía haber configurado el último LIDER de la anterior época, que ya estaba redactado y maquetado cuando la crisis financiera de *Joc Internacional* congeló su publicación. La verdad es que, como podrás comprobar, se trataba de una auténtica joya y hubiese sido imperdonable que siguiera durmiendo bajo las aguas, como el gran pulpo, hasta encontrar una alineación propicia de los astros. Así pues, sirva esta nota para, por un lado, desear a Byron su pronta recuperación. Y por otro, para rendir un merecido homenaje a Enric Grau, Dani Alento, Mar Calpena, Francisco Franco y el resto del anterior equipo de redacción de la revista. Gracias en nombre de todos, lectores y nuevo equipo de redacción, por el dossier y, por extensión, por los 62 números de historia que hacen de LIDER un referente ineludible en la historia del rol en nuestro país. Hasta siempre.

Dossier

Lovecraft, el eterno soñador

La infancia

Howard Philips Lovecraft nació en Providence (Rhode Island) el 20 de agosto de 1890, en una familia de la baja burguesía de ascendencia inglesa. Su padre, Winfield Scott Lovecraft, era un viajante de comercio pretencioso y dictatorial que apenas convivió con su hijo ya que fue internado en un centro médico cuando Floward, tenía tres años y que murió de neurosífilis cuando éste tenía ocho años. Su madre, Sarah Susan Philips, era neurótica y posesiva, protegida y refinada, e inculcó a su hijo conceptos tales como que la gente era mala y tonta, que él era de era de estirpe británica y, por tanto, ajeno al terrible país donde vivían, etc. Recibió una educación de gente bien venida a menos pero orgullosa de sus tradiciones. Su infancia fue solitaria y retraída, en parte debido a frecuentes períodos de enfermedad y, por otro lado, a causa del sentimiento posesivo de su madre. Prefirió siempre la compañía de personas mayores (su neurótica madre, sus abuelos paternos, sus tías maternas) antes que la de niños de su edad por lo que apenas jugaba con ellos, criándose superprotegido y mimado, solitario y reprimido.

Todo esto explica sus grandes dificultades para relacionarse con la gente. Los otros niños no le querían y él se refugiaba en los libros de la magnífica biblioteca de su abuelo materno, Whipple Van Buren Philips, formada principalmente por libros del siglo XVIII. Allí pasaba horas y horas (según la leyenda desde que tenía dos años) y se sabe que ya leía a los tres años de edad. En las pocas ocasiones en que jugaba con niños le gustaba representar escenas históricas o imaginarias mientras que los otros niños preferían juegos más animados y competitivos. Aunque algunos colaboraron con él cuando, influido por las novelas policíacas, fundó la "Agencia de Detectives de Providence", que obtuvo cierto éxito entre la chiquillería del barrio.

Su precocidad en materia literaria fue sorprendente. A los cinco años admiraba tanto el mundo oriental, a partir de su lectura de *Las Mil y una Noches*, que un pariente suyo le llamaba en broma Abdul Alhazred (de aquí origen del nombre del sabio loco autor del *Necronomicon*). A los seis descubrió las leyendas del paganismo clásico y se entusiasmó con ellas, considerando esa época como una Edad de Oro perdida. En comparación la religión cristiana le resultaba absurda y mediocre (siempre fue ateo). Jugaba a construir altares a *Pan*, *Apolo*, *Atenea*, *Artemisa* y al benévolo *Saturno* en las riberas del Seekouk. No es de extrañar entonces que a una

edad tan temprana como los ocho años, considerase a Edgar Allan Poe como el mejor autor y escritor tomándolo como modelo literario.

Para acabar de hacernos una idea del Lovecraft niño hay que tener en cuenta que su salud fue siempre muy delicada y que, desde muy pequeño, sufrió terribles pesadillas, quizás explicables debido a que el horror cósmico deriva del horror al vacío que con frecuencia resulta inducido por una educación superprotectora. Por otra parte sentía una morbosa aversión al mar y a todo tipo de pescado (parece ser que debido a comer pescado en malas condiciones). Además se alimentaba preferentemente de dulces y helados.

La adolescencia

El impacto de la muerte de su abuelo en 1904, cuando ya había cumplido los catorce, lo trastomó profundamente llegando incluso a pensar en el suicidio. Además, su muerte sumió a la familia en una profunda crisis económica. A medida que pasaban los años, Lovecraft tenía cada vez más la sensación de ser un fracasado pasando por frecuentes etapas de depresión. Este sentimiento tenía sus raíces en sus problemas mundanos. A pesar de tener unas calificaciones excelentes, abandonó definitivamente los estudios a los 16 años, después de largos períodos de absentismo escolar (en parte motivados por su delicada salud). Esto acabó con lo que podría haber sido una brillante carrera de astrónomo o de químico, temas que le interesaban mucho. Durante su adolescencia llegó a montar un pequeño laboratorio en el sótano de su casa y colaboró en diversas publicaciones locales como especialista en astronomía. En los primeros años de su adolescencia publicó una revista mimeografiada que llevaba por título *The Rhode Island Journal of Astronomy*, y llegó a publicar un artículo mensual sobre fenómenos astrológicos en el *Tribune* de Providence. Cuando tenía catorce años se inscribió en la *United Press Amateur Association*, una de las grandes asociaciones de periodistas amateurs de los Estados Unidos (algo parecido a los fanzines actuales pero a gran escala). Según sus propias palabras, esta relación le salvó la vida al darle un círculo de amistades en las que no se consideraba un extraño. Gracias a esta relación empezó a abrirse al mundo mediante cartas (de las que llegó a escribir más de 100.000) y pudo ver su primera obra impresa, *The Alchemist* (El Alquimista), escrito en 1908, que apareció publicada en *The United Amateur*. De esta forma empezó a ser conocido como escritor

y fue contratado por otros periodistas amateurs como corrector. Su primer relato, *La Bestia de la Cueva*, fue escrito a los quince años de edad. Racionalista y lógico, se dedicó a imitar a los escritores del siglo XVIII. Sentía predilección por todo lo antiguo, pero en especial por aquel siglo. En contraposición sentía un miedo visceral por todo lo nuevo que le llevaba a deplorar la independencia de su país. Hay que tener en cuenta que él se consideraba británico cien por cien y consecuentemente adoraba todo lo que le recordara el pasado colonial. Los ideales de la moderna América, basados en el lujo mecánico, los logros materiales y el interés económico, le parecían pueriles y vacuos, faltos de todo interés.

Como ya he comentado, los primeros intentos del Lovecraft adolescente por dar forma estética a sus sueños se plasmaron en la tradición del cuento de miedo anglosajón. Imitó los cuentos góticos prerrománticos, pero enseguida se sintió atraído por Edgar Allan Poe, que es el modelo americano de este tipo de literatura. La novela gótica inglesa había cambiado de estilo al trasladarse a los Estados Unidos. En América no había castillos góticos ni ruinas medievales. Las únicas ruinas eran las de su pasado colonial y los cuentos de miedo americanos tomaron por escenario esos caserones llenos de columnas, de escalinatas, de tejadillos y de porches. Lovecraft amaba, las ruinas del querido pasado, despreciando las modernas construcciones del odiado presente. En esa época fue un lector infatigable de religiones comparadas o sin comparar y llegó a conocer a fondo los mitos y ritos de los salvajes y los cultos terribles de Egipto, de Babilonia y de la América precolombina. La lectura de los poemas cosmogónicos de William Blake le abrió un inmenso mundo de fábula espantosa, de verdadero terror cósmico, que armonizaba perfectamente con sus terribles pesadillas. Así pasó del Poe lírico por encima del Poe macabro para llegar a las tierras de la pura fantasía de *Lord Dunsany* pero transformándolo para integrar el terror en ese marco exótico de irrealismo onírico y religión arcaica.

El Lovecraft adulto

Es en esta etapa que tenemos al Lovecraft más brillante. No es hasta después de cumplir los veinte años cuando comenzó a escribir los relatos que habrían de llevarle a ocupar una posición de prestigio entre los escritores americanos especializados en la narrativa de terror. La fase dunsaniana corresponde al punto culminante de irrealismo y evasión. Es la época en



Howard Philips

Lovecraft fue un adelantado que supo sintonizar con la angustia de su mundo. Quizás debido a una sensibilidad extrema o a una mente insana, supo percibir y expresar esa ansiedad que subyace en lo más profundo de nuestras pesadillas. Desde la década de los treinta hasta ahora ese terror ha ido en aumento y hoy siente todo el mundo lo que entonces sólo percibía un hombre angustiado. Así, el escritor minoritario y desconocido se volvió mayoritario y popular, y los seres que dejó entrever se convirtieron en la última mitología del siglo XX. Una mitología que posee la verdad del arte, que traduce en palabras y conceptos ese terror sin nombre que sólo puede expresarse mediante imágenes de sueño o de locura apocalíptica.

Enric Grau

que vivía encerrado con su madre y sus dos tías y aún no había pasado una noche fuera de casa. Su ansia de misterio estimulada por sus sueños y lecturas encontró un medio de expresión en el estilo dunsiano, propio del libro maravilloso y sagrado, con nombres sonoros de dioses olvidados, templos sepultados y civilizaciones perdidas, torres inmensas y cúpulas resplandecientes. El camino para llegar a ese mundo era el único accesible para un joven tímido y solitario como él: los sueños. Lovecraft era un soñador cuyas pesadillas eran terribles y grandiosas, sorprendentemente vívidas y conexas. Con estos materiales creó un vasto universo onírico que no sólo fue épico y legendario sino terrorífico también.

En 1917 escribió *Dagón*, el primero de los cuentos publicados en *Weird Tales* (1923). A éste siguieron otros cuentos publicados en una revista de corta vida llamada *Home Brew*. Su desinterés por la economía cotidiana le llevó a dilapidar la fortuna familiar de forma que ésta fue disminuyendo hasta que en 1921 cayó por debajo de la pura subsistencia. En ese mismo año su madre, que había caído en una crisis psíquica irreversible hacía dos años y permanecía ingresada en el hospital Butler, murió dejando a Lovecraft en compañía de sus dos tías. Agobiado económicamente, ofreció sus servicios, a cambio de unos honorarios muy bajos, como escritor de artículos firmados por otros, crítico, revisor de obras en prosa y poesía, etc. Con esto apenas consiguió alcanzar unos ingresos suficientes para garantizar un nivel de subsistencia básica. Y así fue su vida. Una vida de penuria económica, de represión y soledad, de amargura y de pesimismo. Odiaba la luz del día pero de

noche revivía para leer, escribir, pasear por las calles solitarias (sin gente ya), y, sobre todo, para soñar. Lovecraft vivía por y para sus sueños. Según escribió, en ellos experimentaba una extraña sensación de expectación y aventura, relacionada con el paisaje, con la arquitectura y con ciertos efectos de las nubes del cielo... Este goce estético fue lo que, según Derleth, le impidió suicidarse.

En 1923 su narrativa halló un mercado favorable. Su obra en el terreno de lo macabro le ganó pronto a público fiel no sólo entre el público afín a este tipo de literatura sino también en la crítica especializada. O'Brien otorgó tres estrellas a *The Color Out of Space* (El Color Fuera del Espacio) y *The Dunwich Horror* (El Horror de Dunwich) en su famosa selección anual de los mejores relatos (realmente son de lo mejor perteneciente al ciclo de *Cthulhu*). La antología Christine Campbell Thonison, comenzó a reeditar su obra en Inglaterra, Dashiell Hammet hizo una antología de Lovecraft en los Estados Unidos y, por último, William Crawford, un editor aficionado, publicó *The Shadow Over Innsmouth* (La Sombra sobre Innsmouth, otra de las destacadas del ciclo de *Cthulhu*) ya en 1936. Sus obras se publicaron principalmente en *Weird Tales*, *Amazing Stories*, *Tales of Magic and Mystery* y *Astounding Stories*.

El trabajo le abrió socialmente, haciéndole entrar en contacto con nuevos amigos. Entre ellos Sonia Greene, una mujer excelente y dinámica de Brooklyn que trabajaba en la *United Amateur Press Association*. Alfred Galpin la describe como una especie de Juno dominante, de magníficos ojos y cabellos negros. Aunque era

diez años mayor que Lovecraft se sintió atraída por él mostrando un vivo interés que resultó mutuo. Se casaron en 1924 pero el matrimonio tuvo una duración breve y se separaron a los dos años siguiendo, tres años después, el divorcio legal. La verdad es que no eran dos seres complementarios y Lovecraft no pudo adaptarse a la vida de casado ni al ritmo de la vida en Brooklyn, donde la pareja residió en el 169 de Clinton Street. De todas formas parece ser que Lovecraft recordó siempre aquel período con nostalgia. Años después escribiría a uno de sus viejos amigos: "...aquel período de 1925... con sus interminables veladas de carácter informal en diversos lugares de reunión... la total despreocupación respecto al reloj... los pintorescos hechos memorables... las sugestivas reuniones semanales... las cuestiones candentes por aquel entonces y las no menos vehementes discusiones... las librerías y las giras de exploración... los últimos años en que tuvimos ocasión de experimentar esa curiosa sensación de la importancia de las cosas, y ese impreciso y reconfortante estímulo que supone la esperanza de aventuras, lo que distingue la mañana y el mediodía del atardecer de la vida.

Tras la separación, Lovecraft regresó a Providence y se dedicó a escribir, leer, investigar la historia de Nueva Inglaterra. Hizo algunos viajes para visitar a Hemy S. Whitehead y R. H. Barlow en Florida, o para ahondar en el pasado histórico de San Agustín, Nueva Orleans, Charleston, Natchez, Quebec, Boston y Filadelfia. Pero en general permaneció recluido en su casa.

En 1932 falleció su tía, Franklin Clark, y en compañía de su otra tía, Annie E. Philips Gamwell, se mudó a una casa situada en el 66 de College Street que fue su última morada en Providence. Acostumbraba a escribir de noche, corriendo las cortinas cuando se hacía de día para trabajar con luz eléctrica y salía con frecuencia a recorrer las calles de Providence de noche... como en su juventud.

Las enfermedades y dolencias de la infancia resurgieron con fuerza al final de su vida cebándose en su frágil salud. Su anormal sensibilidad ante las bajas temperaturas se avivó hasta el punto de sentirse casi enfermo en temperaturas inferiores a cero grados. Las cartas escritas en ese período están llenas de referencias a fastidiosas dolencias y pequeños sufrimientos que no paraban de importarle. Durante el otoño y comienzos del invierno de 1937, su salud sufrió un grave deterioro. A finales de febrero de 1937 se le trasladó al hospital *Jane Brown Memorial* de Providence donde moriría a primeras horas del 15 de marzo, víctima de un cáncer intestinal complicado por una nefritis crónica. Fue enterrado en el panteón de su abuelo Philips, en el cementerio de Swan Point.

La personalidad de Lovecraft

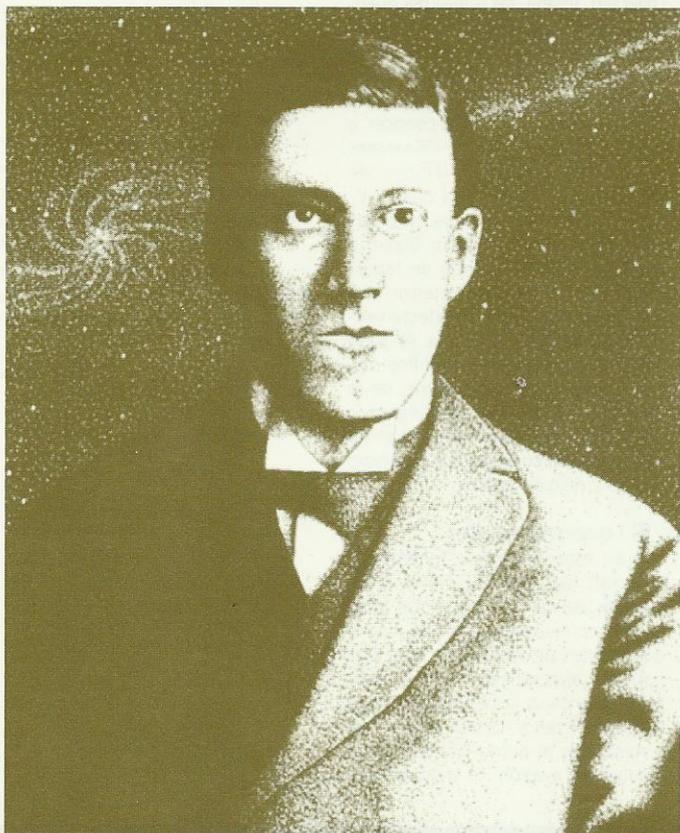
Después de todo lo expuesto es evidente que no se trata de una perso-

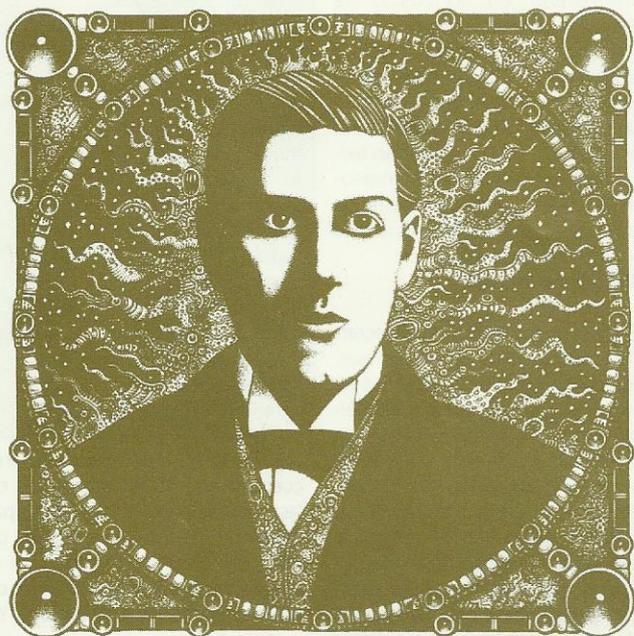
nalidad sencilla. He aquí unos fragmentos en los que expone sus pensamientos (cínicamente amargos) acerca del hombre: *el pensamiento humano es quizá el espectáculo más divertido y desalentador del globo terráqueo. Es divertido por sus contradicciones y por la pomposidad con que intenta analizar dogmáticamente un cosmos totalmente incógnito e incognoscible, en el cual la humanidad no constituye sino un átomo transitorio y despreciable. Es desalentador porque, por su misma índole, nunca alcanzará ese grado ideal de unanimidad que permitiría liberar su tremenda energía en provecho de la raza humana.*

La lucha de Lovecraft es contra la sociedad que le rodea en la que se siente inadaptado. Para huir de ésta, se aferraba a la idea de su ascendencia británica, cosa que él relacionaba con lo puro e inmaculado. Sentía horror por la suciedad, por la descomposición, por la mezcla. Le horrorizaban los pobres porque estaban sucios y derrotados, porque eran brutales y zafios, porque algunos de ellos ni siquiera hablaban inglés. Amaba la Nueva Inglaterra colonial que aún no había sido ensuciada por *esa chusma de extranjeros miserables venidos de la Europa Continental*. En una de sus cartas refiriéndose a un viaje por los barrios bajos de Nueva York comenta que caminaba por el centro de la calzada *para no rozar a esa horda italo-semítico-mongoloide que pululaba, leprosa, llena de llagas y podredumbre por las aceras*. Pero estos pensamientos o sentimientos no pasaron del idealismo o del puro concepto, y, aunque llegó a escribir algunos artículos claramente racistas en defensa de la raza aria, del *Ku-Klux-Klan*, etc., todas estas ideas estaban en flagrante contradicción con su conducta real, propia de una persona tolerante y altruista.

No es de extrañar, sin embargo, que simpatizara con los fascismos crecientes en los años treinta. Pero, por otra parte, odiaba la violencia y la dictadura y hubiera deseado poder creer en el perfeccionamiento del hombre y de la sociedad. Públicamente jamás adoptó postura política alguna ni tuvo contacto con ninguna de las muchas asociaciones pronazis que florecieron entonces en los Estados Unidos. Hacia el final de su vida abominó de sus ideas racistas, convirtiéndose en una persona tolerante con una ideología próxima al socialismo.

Otro rasgo característico de su personalidad, aunque contradictorio con lo anterior, fue su lógica implacable y su materialismo racionalista. No deja de sorprender que una persona que hiciera los relatos fantásticos que él escribió fuera además un racionalista a ultranza y un materialista total, ateo y sin creencias. Pero quizás se pueda entender mejor si consideramos afirmaciones del estilo: *que pena que los sueños, sean solo sueños, que el mundo sea tan bajo y miserable, que las cosas sean así*. Como compensación a su seco materialismo dominante, Lovecraft tuvo sueños maravillosos y terribles que supo describir sublimán-





dolos en arte. Su sensibilidad estética le hacía percibir cosas que su lógica materialista reprimía y, como toda cosa, reprimida, la necesidad de dar una vía de escape a sus sentimientos le impulsó a la creación.

Los amigos y el círculo de Lovecraft

Lovecraft se relacionó con la gente principalmente a través de su correspondencia. Con este medio se convertía en un muchacho alegre y entusiasta capaz de escribir larguísima cartas a cualquier lector o colega escritor. Según sus propias palabras: *Mis cartas constituyen una faceta más de mi gusto por lo antiguo. Como usted sabe, el arte epistolar fue asiduamente cultivado en el siglo XVIII, que es mi siglo predilecto... Este intercambio de ideas me ayuda considerablemente a superar la estrechez de horizontes que siempre amenaza mi existencia de hombre solitario.*

Sus cartas eran pequeñas obras maestras de ingenio y cultura. En ellas da muestras de amplios conocimientos, una inagotable fantasía y un magnífico buen humor. Bautizó a sus correspondientes y amigos de los que más tarde se formaría el llamado *Círculo de Lovecraft* con nombres sonoros y exóticos:

- Frank Belknap Long: Belknapius
- Donald Wandrei: Melmoth
- August Derleth: Conde d'Erlette
- Clark Ashton Smith: Klarkash-Ton
- Robert Bloch: Bho-Blok
- Virgil Finlay: Monstro Ligriv
- Robert Howard: Bob-Dos-Pistolas
- E.H. Price, Malik Tawus

Él mismo firmaba sus cartas como *el sumo sacerdote Ech-Pi-El*, que es como suenan en inglés las iniciales de su nombre, H.P.L. O también como *Abdul Alhazred*, *Luveh-Kerap* o *abuelo Archibald*. Y sus fórmulas de despedida eran muchas veces

ritualísticas, del estilo:

- Suyo, por el signo de Gnar
- Suyo, por el Pilar de Pnath
- Suyo, por el Ritual Gris de Khif
- Ech-Pi-El.

Sus amigos le describen como un hombre afable y bondadoso, inteligente y objetivo, humano y comprensivo. Algunos están en contra de considerarle un ser absolutamente solitario. *Robert Bloch* dice que *Lovecraft* viajó, que se escribió con mucha gente, que siempre estaba al corriente de la filosofía, la política y la ciencia de su época. Según sus palabras: *El cuadro del hombre retraído y solitario que persigue sombras y se pasea de noche por antiguos cementerios no es completo. La rareza de Howard Philips Lovecraft residió en que su torre de marfil estaba mejor construida y era más bella que la mayoría y que invitaba al mundo entero a visitarla y compartir sus riquezas.* Según otro de sus amigos, *Vincent Starret* él era su creación más fantástica... *se imaginó a sí mismo como una figura cadavérica y misteriosa de la noche, un pálido y erudito necrólogo, y cuidó este parecido hasta que le resultó casi real, a pesar de ser simplemente un recurso literario.*

Esta amistad postal se reflejó en su obra literaria. Sus amigos empezaron a salir en sus cuentos: *Derleth*, como el *Conde d'Erlette*, autor de un horrible libro titulado *Cultes des Goules* (Cultos de los Goules), *Danford* en *At the Mountains of Madness* (En las Montañas de la Locura), *Wilmarth* en *The Whisperer in Darkness* (El Susurrador en la Oscuridad), *Clark Ashton Smith* como autor de abominables esculturas y poemas cósmicos (lo que era en realidad), y *Robert Bloch* como *Robert Blake*, ocultista víctima de sus propias magias. Como respuesta, sus amigos hicieron aparecer a *Lovecraft* con alguno de sus seudónimos en sus relatos.

dossier

El Universo Lovecraftiano

Ya hemos hablado de la vida de *Lovecraft* y sus amigos, así como de su obra literaria. Así que ha llegado el momento de que nos ocupemos de su creación, ese universo tan real y tan irreal a la vez, poblado de seres terribles y crueles e infinitos peligros y amenazas.

Enric Grau

A partir de la muerte de su madre, *Lovecraft* empezó a viajar, visitando megalitos prehistóricos en Nueva Inglaterra, observando las poblaciones inmigrantes de *Nueva York*, etc. También leyó libros de ocultismo y religiones esotéricas, todo un universo de pentáculos y otras figuras mágicas, frases cabalísticas y gestos dotados de poder.

Lovecraft reunió toda una serie de elementos de la literatura fantástica anterior: la creencia en potencias

superpoderosas en el abismo de los tiempos (*de Blakwood*), las doctrinas esotéricas de ciertas sociedades

secretas y la existencia de secretos científicos hoy en día olvidados (*de Machen*), los planos paralelos y las dimensiones desconocidas, el horror cósmico y el frío infinito de los espacios siderales (*de Hodgson*), la desolación de los desiertos polares (*de Poe* y *de M.P. Shiel*), los libros prohibidos cuya sola lectura vuelve loco (*de R.W. Chambers*), etc.

La virtud de *Lovecraft* es saber conjuntar todos estos elementos en un marco naturalista con visos de lo

sobrenatural que va tomando cuerpo de forma progresiva a medida que transcurre la acción. En este realismo formal transforma los elementos clásicos de lo sobrenatural (fantasmas, demonios, magia) según su propio esquema. Los símbolos mágicos son fórmulas geométricas no euclidianas de una matemática olvidada o ignorada por la ciencia actual. Los diablos son seres extraterrestres, miembros supervivientes de razas olvidadas o híbridos de éstas. Los fantasmas son confusas manifestaciones imposibles de describir existentes gracias a ciertas leyes cómicas desconocidas. Es en este marco en que desarrolló el esquema de los mitos de *Cthulhu*, dándoles, además, una gran coherencia y consistencia. Se puede decir que inventó el "cuento materialista de terror".

Los dioses de los mitos de *Cthulhu*

A diferencia de otros autores, el materialismo racionalista le lleva a encarnar el papel de los dioses y demonios en horrores arquetípicos (supervivencias latentes del inconsciente colectivo) que tienen una consistencia remarcadamente material (si bien de una materia distinta y ajena). Según sus propias palabras: "Todas mis narraciones se basan en la tradición o leyenda según la cual este mundo estuvo habitado en épocas anteriores por otra raza que, como consecuencia de las prácticas de magia negra, perdió su dominio y fue expulsada, pero vive en algún lugar exterior dispuesta en todo momento a volver a adueñarse de la Tierra"

Los *Primigenios* son personificaciones de los arquetipos más terroríficos y primitivos de nuestro subconsciente. Monstruosidades que apenas se perciben y que nos empujan hacia la locura más abisal. Anteriores a la especie humana esperan, en su eterno sueño, a despertarse para volver a dominar el mundo (o el mismo universo). De la misma forma que nuestros terrores subconscientes y colectivos esperan a un descuido de nuestro yo consciente para salir con toda su fuerza y llevarnos a la locura.

Pero el organizador de los mitos fue *Derleth*. Él creó a los benignos *Dioses Arquetípicos* (y su sello sagrado: la estrella de cinco puntas), para contrarrestar la potencia de los diabólicos *Primigenios*. Junto a él colaboran los escritores del llamado "*círculo de Lovecraft*": *Clark Ashton Smith*, *Robert E. Howard*, *E. Hoffman Price*, *Frank Belknap Long*, *Henry Kuttner* y *Robert Bloch*, desarrollando la "mitología" de *Cthulhu*, que es la historia de la Tierra desde su pasado más remoto hasta su futuro final. Según esta historia, en épocas remotas nuestro mundo fue habitado y gobernado por grupos de dioses diabólicos y divinidades benévolas. Al principio la Tierra fue compartida por los *Primigenios* y la *Gran raza de Yith*. Éstos se alzaron contra sus creadores, es decir, contra los *Dioses Arquetípicos* (primeros seres en el universo). La *Gran Raza*, formada por seres espirituales que parasitaban cuerpos ajenos, huyó a través del tiempo hasta nuestro remoto futuro (en el que la humanidad se halla extinta desde hace mucho tiempo). Los *Primigenios*

quedaron sin oposición y se dispusieron a dominar el mundo pero se enfrentaron contra

los *Dioses Arquetípicos*. Aunque la lucha fue larga y de magnitudes cómicas los *Primigenios* fueron vencidos y expulsados o apresados.

Hastur fue exiliado al lago *Hali*, cerca de *Carcosa* (la ciudad muerta), en las *Itadas*, estrella cercanas a *Aldebarán*. El Gran *Cthulhu* fue mantenido en letargo mágicamente en un sueño cuasi-eterno, similar a la muerte. Permanece soñando en la sumergida ciudad de *R'lyeh*, situada cerca de *Ponapé* (en el Pacífico sur). *Ithaqua*, El que Camina en el Viento (para algunos, una representación del *Wendigo*), fue desterrado a los helados desiertos árticos, en los que un sello poderoso le impide escapar. *Yog-Sothoth* fue expulsado de nuestro continuo espacio temporal y lanzado al caos junto con *Azathoth* a quien castigaron especialmente privándole de inteligencia y voluntad. *Tsathouggua* fue encarcelado en una caverna situada bajo el monte *Voormithadreth*, en *Hiperbórea*. *Cthugha* fue exiliado a la estrella *Fomalhaut*. De todos los *Primigenios*, solo *Nyarlahotep* parece haberse escapado del exilio o la prisión

(aunque algunas versiones dicen que éste no es un dios sino una "propiedad" o cualidad de estos dioses, como podría ser el habla o la inteligencia).

Antes de ser derrotados, los *Primigenios* engendraron una multitud de sicarios infernales que desde entonces se esfuerzan por

liberarles. Pero, afortunadamente para nosotros, son incapaces de acercarse a los sellos de los *Dioses Arquetípicos* y, de momento, nadie ha sido capaz de pronunciar correctamente el *Noveno Verso*, contenido en la página 751 del *Necronomicón*, que liberará a *Yog-Sothoth*. Sin embargo, según las profecías del sabio loco *Abdul Alhazred*, "cercano está el día en que los antiguos amos de la Tierra volverán... ". De todas formas los *Primigenios* no forman un todo unido. Hay rencillas y enemistades entre ellos. Por ejemplo: *Cthulhu* (el Dios del agua) y *Hastur* (Dios del aire junto con *Ithaqua*) son enemigos irreconciliables.

Lugares extraños y gente rara

En las novelas de *Lovecraft* se mencionan a menudo lugares de nombre sonoro que muchas veces están situados en páramos lejanos o de difícil acceso. Tal es el caso de la ciudad sumergida de *R'lyeh* donde descansa el *Gran Cthulhu* rodeado de sus fieles servidores, los profundos. O el Desierto de *Khali* (quizás sea el desierto de *Rubha-al-Khali* en Arabia Saudita). O la ciudad de *Gharne*, en algún lugar de *Africa*.

Y no nos olvidemos de los lugares soñados como *Kadath*, en la llanura helada, sólo accesible en el mundo de los sueños (o de las pesadillas).

Otras veces nos regala con lugares inexistentes parodia de localizaciones reales. Por ejemplo: *Arkham* es la ciudad de *Salem* y su universidad, la Universidad de *Miskatonic*, es parecida a la Universidad de *Cambridgeen Boston*. *Imismouthes*

Marbichhead, en las costas de *Massachussets* y *Dunwich* puede situarse cerca de *Nashua*, en *New Hampshire*. En ellos habitan gente que tiene mezcla genética con otras razas, antiguas y depravadas. Como consecuencia de ello muestran rasgos de degeneración que empeoran de generación en generación de forma que lo más horrible es lo más cercano a la rana maligna.

Los libros oscuros

Dentro de los relatos de *Lovecraft* y los miembros de su círculo existen una serie de libros utilizados de forma reiterativa y que constituyen un medio más de dar consistencia de realidad a la ficción. Estos libros contribuyen a aportar muchos detalles de los mitos que les da un aire de autenticidad y erudición, pero estos datos no dejan de ser vagos. Se alude veladamente, bajo parábolas y símbolos, a oscuros arcanos sólo comprensibles para los adeptos. Se mezcla de forma exprofesa textos auténticos como el *Libro de Dzyan*, el *Ars Magna et Ultima* de Raimon Llull, el *libro de Thot*, el *Zoar*, la *Turba Philosophorum*, *The Witch Cult in Western Europe* de Murray, *De Masticatione Mortuorum in Tumulis* de Raufft, la *Cryptomenys* de Patefacta de Falconer, el *Thesaurus Chemicus* de Bacon, etc., que aunque tienen nombres rimbombantes y misteriosos no tienen nada que ver con los mitos, con otros totalmente inventados: el *Libro de Eibon*, el *Texto de R'lyeh*, los *Fragmentos de Celaeno*, los *Cultes des Goules* del Conde d'Erlette, *De Vermis Mysteris* de Ludvig Prinn, las *Arcillas de Eltdown*, el *People of the Monolith* de Justin Geoffrey, los *Manuscritos Pnakóticos*, los *Siete Libros Cripticos de Hsan*, los

Unaussprechlichen Kulten de Von Juntz, *The King in Yellow*, evidentemente, el *Necronomicón* (también llamado *Al-Azif*) de Abdul Alhazred.

El libro de los mitos por excelencia es, por supuesto, el *Necronomicón*. Este libro es mencionado con todo lujo de detalles bibliográficos y varios de sus pasajes son reproducidos en las novelas. Es tal la impresión de autenticidad que se da, que *Derleth* comenta cómo algunos lectores completamente convencidos de su existencia empezaron a insertar anuncios solicitándolo en revistas serias y respetables. Más tarde, quizás como una broma o tal vez como una simple estafa, empezó a aparecer en la sección de ofertas de los anuncios de prensa y hasta en los catálogos de los librerías de libro antiguo.

Concretamente, el siguiente anuncio apareció en el *Antiquarian Bookman*.

"*Alhazred, Abdúl Necronomicón*, España, 1647. Encuadernado en piel algo arañada y descolorida, por lo demás buen estado. Numerosísimos grabados en madera de signos y símbolos místicos. Parece un tratado (en latín) de *Magia Ceremonial*. Ex Libris. Sello en guardas indica que procede de la Biblioteca de la Universidad de *Miskatonic*. Mejor poster".

Además ha sido solicitado frecuentemente en las bibliotecas de las universidades. Y hasta ha aparecido en los catálogos de una de ellas. En 1960 se descubrió en el archivo de la Biblioteca General de la Universidad de California la siguiente ficha:

Esta ficha es razonablemente plausible ya que la sección BL 430 de la Biblioteca está dedicada a las religiones primitivas y la letra B corresponde a un armario cerrado donde se guardan libros de acceso restringido. El último legado de *Lovecraft* es haber hecho parcialmente realidad sus fantasías gracias al encanto latente que ha cautivado a sus lectores. En ellos perdurará para siempre alcanzando esa rara inmortalidad concedida a los autores geniales.

BL 430 / B

A-47

Alhazred, Abdul aprox. 738 D.C.

NECRONOMICON (Al Azif) de Abdul Alhazred.

Traducido al griego por *Olaus Wormius* (Olaus Worm) xiii, 760 págs, grabados madera, enc. Tablas, tam. Fol (62 cm).

Toledo, 1647.



La Biblioteca de la Universidad de Miskatonik

La Biblioteca de la Universidad de Miskatonik

No es de extrañar que los libros mencionados en las novelas de los *Mitos de Cthulhu* se encuentran a veces en los registros de bibliotecas universitarias o en catálogos de vendedores de libro antiguo. O que nos encontremos a veces magníficos ejemplares de libros innumerables, en ediciones modernas de bolsillo. Y es que el atractivo misterioso del libro oculto y prohibido, que en épocas anteriores era temido quemado, actualmente es algo arraigado en la imaginación del hombre moderno y que forma parte de su quintaesencia. En *La Llamada de Cthulhu* el lugar ideal para encontrar alguna de estas joyas literarias es la Universidad de Miskatonik y su biblioteca. Así que, como algún jugador querrá durante la campaña pasarse por allí, aquí os ofrecemos una pequeña guía de alguno de los títulos más destacados.

Por el Doktor Konká

La biblioteca de la Universidad de Miskatonik se alza en pleno campus, majestuosa, recordando a todos los visitantes que *Arkham* es uno de los centros culturales más importantes del país. Con sus casi 400.000 ejemplares, esta biblioteca es superior a las instituciones normales rivalizando con la de otras universidades más famosas. Evidentemente, en cuanto a número de libros, la cercana biblioteca de la Universidad de Cambridge en Boston la supera largamente. Pero la calidad de los ejemplares de tipo ocultista o mágico sólo tiene rival en algunas colecciones privadas. Por no mencionar su nutrida dotación de documentos relativos a la historia de Nueva Inglaterra: cartas, periódicos, informes de la universidad, etc. Esto es así debido a las numerosas aportaciones de particulares y a los libros encontrados en Salem y otras localidades de reconocida fama e interés en este ámbito.

Funcionamiento del centro

El edificio original era de madera, mucho más pequeño, y contenía la colección privada *Orne*. En 1878 se construyó el nuevo edificio. Se trata de una estructura de tres pisos (además del sótano) maciza y de estilo marcadamente gótico. La primera planta está dedicada a libros de interés general, humanidades, historia y ejemplares de los periódicos más recientes del país. Aquí tenemos

también la sala de referencia, la oficina del bedel y una sala en donde se dan algunas clases de documentación o historia. En la segunda hay todo lo relacionado con la física, la química, las matemáticas, la ingeniería, la biología, la botánica, la zoología, etc., o sea, las ciencias aplicadas. También está aquí el despacho del personal administrativo y el bibliotecario de turno. El tercer piso está dedicado a temas más relacionados con las aventuras como la arqueología, la antropología, la criptografía, la religión, los mitos y leyendas, el ocultismo, etc. Aquí se encuentra el despacho del director del centro, el profesor *Armitage*, y de la bibliotecaria jefe, la señorita *Diane Loring*. En el sótano se encuentran las colecciones de periódicos, los libros viejos y antiguos, los archivos y la puerta que da acceso a las colecciones especiales. Esta puerta conduce a un estrecho pasillo que se adentra en el subsuelo en una suave rampa hasta llegar a otra puerta de hierro.

El horario para el público normal es de 8:00 de la mañana hasta 9:00 de la tarde de lunes a viernes y de 10:00 de la mañana hasta las 6:00 de la tarde los sábados. La sala de referencias está abierta los domingos de la 1:00 hasta las 6:00 de la tarde pero no se pueden sacar libros y sólo hay un estudiante de bibliotecario encargado de abrir y cerrar las puertas.

Los profesores de la universidad y los estudiantes graduados pueden quedarse después de la hora de cierre (aunque es su problema poder salir antes de que se vuelva a abrir al día siguiente). Sólo los catedráticos y algunas personas con permiso de *Armitage* tienen las llaves (aparte del personal que trabaja en ella).

Dr Henry Armitage

Es el respetado director del centro, persona amable y atenta que se ha pasado la vida dedicado al estudio de los libros. La gente dice que conoce cada uno de los 400.000 ejemplares que posee la biblioteca.

FUE 11, CON 8, TAM 12, INT 18, POD 16, DES 10, APA 12, EDU 24, COR71, PV10.

Bonos al daño: Ninguno. Armas: Ninguna.

Habilidades: Criptografía: 70%, Mitos de Cthulhu: 2%, Elocuencia: 75%, Historia: 65%, Biblioteca: 95%, Literatura: 75%, Ocultismo:

20%, Oratoria: 50%, Psicología: 42%, Inglés: 90%, Francés: 80%, Alemán: 70%, Griego: 68%, Latín: 70%.

Srta. Diane Loring

Dirige la sala de referencias y la mayor parte del manejo y cuidado de los libros, además supervisa el día a día de las funciones administrativas del centro. Su relación con *Armitage* es armoniosa y perfecta.

FUE 11, CON 10, TAM 10, INT 14, POD 14, DES 12, APA 12, EDU 18, COR 60, PV 10.

Bonos al daño: Ninguno. Armas: Ninguna.

Habilidades: Contabilidad: 30%, Arte: 30%, Crédito: 55%, Historia: 40%, Biblioteca: 95%, Ocultismo: 45%, Elocuencia: 45%, Sigilo: 50%, Descubrir: 55%, Inglés: 70%, Francés: 50%, Latín: 75%.

Libros de libre acceso

Estos libros se pueden encontrar después de una búsqueda por las secciones de libros antiguos, historia, arqueología, etc. y una tirada exitosa de Buscar Libros. Para leerlos podemos emplear el sistema que se explica en el manual considerando el número total de puntos necesarios para aprender el libro igual a su ganancia en conocimientos por 10. La frecuencia de las tiradas es horaria. Adjuntamos un pequeño resumen en el cuadro adjunto.

Sistema de estudio: Se puede hacer una tirada cada cierto periodo de tiempo dedicado a leer el libro (en este caso cada hora). Según el éxito de la tirada se progresa en la lectura:

Éxito normal (pasar la tirada):

1 punto.

Éxito especial (20% del porcentaje):

2 puntos.

Éxito crítico (100% del porcentaje):

4 puntos.

Pifia (96 a 100 en el dado):

-4 puntos.

Se van acumulando puntos hasta llegar al total requerido. Se puede suponer que la fracción del libro leída es igual a la fracción de puntos acumulados.

Damos una lista de los libros de interés de la biblioteca. Indicamos el porcentaje máximo que se puede alcanzar después de sumar la correspondiente ganancia ya que es posible que el libro en cuestión no tenga secretos para el lector. O sea que si después de sumar la ganancia correspondiente nos pasamos de ese máximo, hemos de rectificar

nuestro porcentaje y poner ese valor Evidentemente si el porcentaje inicial es superior, el lector se da cuenta al primer punto gastado y no hace falta que siga con el libro (a menos de que quiera saber algo en concreto que se explica en el mismo).

Libros de ocultismo

Leyendas del Antiguo Egipto. Alice Murray. 1913. (+3% ocultismo, máx. 73%). Inglés. Este es un libro útil para los egiptólogos y los interesados en sus ciencias ocultas y los interesados en sus ciencias ocultas y rituales.

Inglaterra Antigua. Un ensayo que descifra la historia de los monumentos megalíticos... Harold Bayer. 1920. (+3% arqueología, máx. 83%, +3% ocultismo, máx. 73%). Inglés. Dedicado a la arqueología pero con un enfoque hacia las ciencias ocultas y los seres míticos.

Mitos de la Biblia y su paralelismo con Otras Religiones: T.W Doane. 1882. (+50% Religión, máx. 85%, +3% Ocultismo, máx. 73%). Inglés. El libro explica con detalle las analogías entre la Biblia y las otras religiones.

El Libro de la Ley. Aleister Crowley. 1904. (+5% ocultismo, 75% máx). Inglés. En este libro Crowley detalla sus principios de magia.

El Libro de la Magia Sagrada de Abra-Melin. Lamoch el joven. 1458, reeditado en 1900. (+8% ocultismo, 98% máx, -1D4 COR). Hebreo. Este libro documenta los hechizos y rituales de un mago judío. El libro está maldito de forma que cualquiera que copie un fragmento puede sufrir un accidente o una desgracia hasta que dicho fragmento se pierda. De hecho si el poseedor del fragmento no está muy atento, lo normal es que lo pierda (salvándose así del correspondiente accidente). Contiene 6 hechizos o rituales (a elegir por el Director de Juego, cada uno puede tener asociada una pérdida extra de COR si se pone en práctica).

PD: evidentemente el que lo reeditó murió en extrañas circunstancias.

Clavis Alchimiae: Robert Fludd. 1619. (+5% ocultismo, 75% máx). Latín. Este texto trata cuestiones de metafísica, astronomía, medicina y alquimia.

Libro Egipcio de los Muertos. Traducción inglesa de E. Wallis Budge. 1895. (+3% ocultismo, +75%). Inglés. El autor trata de interpretar los

Jeroglíficos de la versión original egipcia. Se supone que la traducción no es del todo acertada.

La Tabla Esmeralda: autor desconocido. c. 200, transcripción del 1857. (+1% ocultismo, 61% máx). Italiano. Este libro sirve para conocer los principios básicos de la alquimia.

La Rama Dorada: Sir George Fraser. 1890, edición del 1914. (+5% ocultismo, 65% máx.). Inglés. En estos doce volúmenes se dan las nociones básicas en ciencias ocultas, religiones antiguas y antropología.

Isis desvelada: Madame Blavatsky. 1891. (+5% ocultismo, 65% máx). Ruso. Este libro fue dado por la Sociedad Teosófica a la biblioteca.

La Llave de Salomón: c. 1300, edición del 1876- (+50% ocultismo, 95% máx. o ID4 COR). Inglés. Son dos volúmenes. El primero discurre de forma compleja y sorprendente sobre los principios generales de la magia. El segundo contiene 4 fórmulas y hechizos en la fonética típica de *libro de cocina* (a elegir por el Director de Juego, cada uno puede tener asociada una pérdida extra de COR si se pone en práctica).

Liber Investigationis: Geber. (+1% ocultismo, 71% máx.). Latín. Texto de alquimia y astrología.

El Mago: Francis Barret. 1801. (+5% ocultismo, 65% máx.). Inglés. Tratado básico de magia que incluye demonología, alquimia y astrología. *Más maravillas del mundo invisible*: Robert Calef. 1866. (+1% ocultismo, 61% máx). Inglés. Esta es una secuela del libro *Maravillas del Mundo Invisible*, del mismo autor. En él se analiza la histórica caza de brujas en Nueva Inglaterra.

De Occulta Philosophia: Cornelius Agrippa. 1624. (+3% ocultismo,

73% máx). Latín. Estudio de la filosofía cristiana, su magia y ocultismo del 1400 al 1500.

Las Profecías de Nostradamus: Michel Nostradamus. 1556, edición del 1871. (+1% ocultismo, 51% máx). Francés. Libro de predicciones apocalípticas de lenguaje muy vago y difícil de interpretar.

Polygraphia: Trithemius. 1561. (+5% criptología, 85% máx). Latín. Libro monumental dedicado a las formas de cifrado.

Thesaurus Chemicus: Roger Bacon. 1671. (+1% ocultismo, máx 71%). Latín. Libro de medicina con referencias alquímicas.

El Culto de las Brujas en el Oeste Europeo: Margaret Murray. 1921. (+1% ocultismo, 71% máx.). Inglés.

Libros de los mitos de Cthulhu:

Azathoth y Otros: Edward Derby. 1919. (+40% mitos de Cthulhu, 54% máx.-1/1D4 COR). Inglés. Se trata de una colección de poemas escritos por Derby, nativo de Arkham.

Informe de la granja Gardner: Varios. 1882. (+2% mitos de Cthulhu, máx 62%. 0/1D2 COR). Informe de la caída y análisis del extraño meteorito caído cerca de la granja (ver la novela "El color del espacio exterior").

Fragmentos G. Harne: Varios. 1919. (+10% mitos de Cthulhu, 80% máx. 1D6/1D10 COR). Inglés. Describe las excavaciones hechas en el norte de África y los intentos para trasladar los hallazgos. Contiene dos hechizos.

Informe geológico de la zona de Dunwich: Varios. 1902. (+1% mitos de Cthulhu, 61% máx.). Inglés. Informe de la Universidad de

Miskatonik para averiguar la procedencia de los extraños ruidos y temblores que sufre la zona de tanto en tanto.

Leyendas de Nueva Inglaterra: Eli Davenport. 1839. (+8% mitos de Cthulhu, 68% máx. 1D6/1D10 COR). Inglés. Esta monografía recoge varias leyendas indias acerca de los Hongos de Yuggoth en Nueva Inglaterra.

El pueblo del Monolito: Justin Geofrey. 1926. (+3% mitos de Cthulhu, 63% máx. 1/1D3 COR). Inglés. Volumen de poesía que escribió el autor después de una visita a Stregocavar en Hungría.

Las revelaciones de Glaaki: autor desconocido. 1800. (+15% a mitos de Cthulhu, 85% máx. 1D6/2D6 COR). Inglés. Libro religioso dedicado a Glaaki, deidad oscura de ritos poco ortodoxos. Contiene tres hechizos (uno de ellos debe ser invocar a Glaaki).

Prodigios Taumatúrgicos en el Canaan de la Nueva Inglaterra: Reverendo Ward Phillips. 1788. (+4% a mitos de Cthulhu, 64% máx. 1D3/1D6 COR). Inglés. Libro escrito por el reverendo acerca de las cosas que vio en su época.

Las tabletas de Zanthu: Profesor Harold Hadley Copland. 1916. (+3% a mitos de Cthulhu, 63% máx. 1D3/1D6 COR). Evidencias arqueológicas acerca del continente perdido de Mu. Contiene tres hechizos.

Los libros del "búnker"

En el sótano de la Biblioteca hay una puerta cerrada con una llave de la que sólo poseen copias el Dr. Armitage, la Srta. Loring y los decanos de la Universidad de Miskatonik. A través de esa puerta

se accede a un pasillo que baja en una suave pendiente hasta llegar al búnker donde se guardan los libros más preciados de la institución. La puerta de dicho búnker es de hierro y la cerradura reforzada. Dentro hay una amplia sala de techo alto (unos 3 metros) con varias mesas y sillas. Esta sala comunica con otras salas más pequeñas cuyas paredes están cubiertas por cajones metálicos cerrados con llave y en cada uno de ellos hay una etiqueta con un número. Una de estas salas es conocida como *la sala pétrea*, ya que los documentos guardados allí están en forma de tablillas de piedra. Las listas de referencias de los códigos numéricos sólo la poseen el Dr. Armitage y la Srta. Loring. Menos en el caso de los decanos de la Universidad, es necesario el permiso especial del Dr. Armitage para acceder a estos libros. Además no se puede pedir un listado del contenido de la sala sino que se ha de pedir expresamente el volumen deseado (que aparece en los catálogos de referencia la biblioteca). Solo se puede consultar un libro por vez y a veces se precisa de la presencia en la sala de un bedel encargado de pasar las páginas de los libros más deteriorados que suelen estar protegidos por celosías.

Muchos de estos libros tienen información de los mitos de Cthulhu y suelen ser libros especiales cuya sola lectura provoca serios efectos en la salud mental de los lectores. Además pueden existir fenómenos extraños asociados con su presencia en un lugar. Ligeras brisas de olores nauseabundos, ruidos de tonos inquietantes, gemidos difícilmente audibles, sombras inquietantes, sensación de estar siendo observados por encima del hombro, visiones fugaces de personas o cosas apenas vislumbradas, etc. No es impensable el hecho de personas que entran cuerdas y salen locas de atar, o de gente que desaparece sin dejar rastro. Pero todo ello no es conocido o admitido de forma abierta, en parte debido a la escasez de visitas que reciben este tipo de libros favorecida por las serias restricciones a su lectura que establecen las normas académicas.

Libros de ocultismo muy valiosos: *Corpus Hermeticorum*: Autor desconocido. c. 100 D.C. (+5% a ocultismo, 95% máx). Latín. Colección de textos que forman la base del pensamiento hermético y que es el origen de muchas escuelas de magia medievales.

Malleus Maleficarum: Jacop Sprenger y Heinrich Kramertrans. 1486 D.C. (+3% a ocultismo, 73% máx.). Latín. Libro útil por la Inquisición en su persecución de las brujas. Con él se les hacían las preguntas adecuadas durante la tortura.



Der Hexenhammer (El martillo de las brujas): Traducción al alemán del *Malleus Maleficarum*.

El manuscrito Voynich: autor desconocido. c. 1500. Este libro está escrito en un lenguaje que no ha podido ser todavía descifrado. Se creía que había sido totalmente destruido por el Vaticano por ser un libro blasfemo, pero recientemente apareció en la colección *Voynich*, que lo entregó a la Universidad de Yale. El que se conserva aquí es una copia laboriosa y revisada del original. Las ilustraciones presentan seres alienígenas y formas geométricas muy complejas de tubos y cilindros.

El Zohar: Moses de León. 1280, edición del 1678. (+4% a ocultismo, 94% máx. 1/1D3 COR). Hebreo. Texto de Cábala y pensamiento judío.

Libros de los mitos de Cthulhu

Libro de Eibon: traductor desconocido. c. 1400. (+11% a mitos de Cthulhu, 91% máx. 1D4/2D4 COR). Inglés. Se trata de una traducción del libro de un mago Hiperbóreo llamado Eibon. Contiene dos hechizos.

Los Fragmentos de Celaeno: Dr. Shrewsbury. 1915. (+9% mitos de Cthulhu, 89% máx. 1D4/1D8 COR). Inglés. El original está en forma de tablillas de piedra pero hay una traducción al inglés hecha por Shrewsbury antes de su extraña desaparición.

Cthulhu en el Necronomicón: Dr. Shrewsbury. 1915. (+6% a mitos de Cthulhu, 86% máx. 1D3/1D6 COR). Inglés. Manuscrito que contiene dos hechizos.

Los cultos de los Goules: François-Honoré Balfour, Conde d'Erlette. C. 1702. (+14% a mitos de Cthulhu, 94% máx (1D4/1D10)). Francés. Este libro fue seriamente perseguido por el Vaticano pero algunas copias se salvaron de la destrucción. Contiene dos hechizos.

Los cantos de Dho: encontrados en 1650. (+6% a mitos de Cthulhu 86% máx 1D6/1D10 COR). Chino. Manuscrito donado en 1919, difícil de traducir, que trata de los mitos de Cthulhu y sus bases. Contiene tres hechizos uno de los cuales es el *Signo de Elder*.

Los fragmentos de Eltdown: Arthur Winners-Hall. 1917. (+11% a mitos de Cthulhu, 91% máx. 1D4/1D8 COR). Inglés. Se trata de una traducción al inglés de las marcas encontradas en unos cascotes excavados en Eltdown.

El Rey Amarillo: Autor desconocido. 1895. (+5% a mitos de Cthulhu, 85% máx 1D3/1D6 COR). Inglés. Aunque se puede encontrar su referencia en el catálogo de la librería, no está en su estante.

El Necronomicón: Olaus Wormius. 1228 D.C. (+16% a mitos de

Cthulhu, 96% máx. 1D10/1D20 COR). Latín. El más famoso de los libros de Cthulhu. Contiene cinco hechizos.

El manuscrito de Ponape: Autor desconocido. 734. (+5% a mitos de Cthulhu, 85% máx 1D3/1D6 COR). Inglés. El libro detalla los cultos de los pueblos del Pacífico Sur. Contiene dos hechizos.

El Texto de R'lyeh: Está en la forma de nueve tabletas de piedra recubiertos de caracteres de una escritura desconocida similar a los ideogramas chinos. Está fechado en el 13000 A.C. o quizás antes. Se ha hecho una traducción parcial: (+15% a mitos de Cthulhu, 95% máx 1D8/2D8 COR). Inglés. Contiene cuatro hechizos.

Los siete libros de Hsan: Autor desconocido. c. 100 D.C. (+8% a mitos de Cthulhu, 88% máx. 1D4/1D8 COR). Chino antiguo. Este antiguo que se suponía desaparecido se halla completo en la biblioteca. Contiene tres hechizos.

Unaussprechlichen Kulten (Cultos Innombrables): (+15% a mitos de Cthulhu, 95% máx. 1D8/2D8 COR). Alemán. Contiene cuatro hechizos.



Dossier

Vocabulario Lovecraftiano

Paseo abecedario y misceláneo por la obra de Howard Philips Lovecraft

A: Primera letra del abecedario y última vocal del apellido «Lovecraft».

BLAKE: Influencia ambivalente en el joven Howard. Místico, suerte de profeta de canciones memorables y grabados inquietantes. Su cerrado mundo pronto se erigió como modelo literario de las inquietudes íntimas de Lovecraft, quien leyó a Blake con la misma pasión con que leyó toda la literatura del XVIII que llegó a sus manos.

CTHULHU: Mitos de... última mitología de nuestro agónico siglo. Entrenamiento de un grupo de escritores. Aunque ficcionales, los Mitos poseen profetas, libros canónicos, cosmogonía, hagiografía e incluso dogma. Además dan título a una obra de H.P. Lovecraft. ¿Qué más puede pedirse?

ESCARABAJO: Antes de ser utilizado como metáfora del hombre alienado, entre otras muchas cosas, por Franz Kafka (ver la disertación de Vladimir Nabokov acerca del tipo de insecto que protagoniza *La Metamorfosis*), el escarabajo fue elegido por H.P.L. como el animal que elegirá la raza de Yith para reencarnarse, hacia el siglo CC, y suceder al hombre como forma de vida dominante en nuestro planeta.

HORROR: Quintaesencia de la obra de Lovecraft. Elemento fundamental del contenido de los Mitos. Nace de la fusión de dos fuerzas contradictorias: el racionalismo materialista y el anhelo religioso. El punto de encuentro es retratado en todos los textos de nuestro autor y explícitamente en «El horror de Dunwich». Ver también «El terror en la literatura».

INTERPRETACIONES: Para todos los gustos, de todos los colores. Según Rafel Llopis, los Mitos son supervivencias latentes del jungiano inconsciente colectivo y los Primigenios, por tanto, personificaciones de los arquetipos más aterradores y primitivos, de los monstruos que habitan en nuestro abismo interior. Para August Derleth significan una cosmogonía, una ética, una distorsión de la tradicional batalla maniqueista entre el Bien y el Mal. Fritz Leiber ha considerado la mitología lovecraftiana desde las antípodas: una historia primitiva de la Tierra sin implicaciones maniqueistas. Que cada lector construya, de querer, su interpretación propia.

LIBROS: Entre otras muchas cosas, objetos que dieron pie a multitud de juegos por parte de la llamada «Escuela de Lovecraft» (H.P.L., Clark Ashton Smith, August Derleth, R.E. Howard, E. Hoffman Price, Frank Belknap Long, Henry Kuttner y Robert Bloch). Funcionan como andamiaje de los mitos, otorgándoles un halo de misterio y verosimilitud. Los hay inventados (Libro de Eibon, Fragmentos de Celaeno) y reales (El Zohar, *Ars Magna* et *Ultima*). Mención a parte merece el *Necronomicón*, libro peligroso donde los haya. Idea del libro dentro del libro, tan cultivada por Borges.

MONTAÑAS DE LA LOCURA, EN: Una de las dos obras de Lovecraft con estructura propiamente novelística (la otra es *El caso de Charles Dexter*), tal vez su texto más célebre o de mayor interés literario. Constituye el foco argumental el periplo de una expedición científica a la Antártida. El narrador intenta con su relato de único superviviente evitar una segunda expedición a un lugar de nombre tan sumamente desalentador. Evitar el desastre, perpetuar su recuerdo (en la línea de la «Oda del viejo marinero» de Coleridge). Bajo esa epidermis temática, el diálogo entre razón y locura, entre el cientifismo que encarnan los integrantes del proyecto y lo irracional de las fuerzas a las que se enfrentan. Disertaciones también en el ámbito mitológico, acerca de los Primigenios. Terror de raíces decimonónicas. Un clásico de la Literatura. Un viaje al interior de nosotros mismos.

NUEVA INGLATERRA: Escenario principal de la constelación de relatos que conforma los Mitos. Para Howard Philips, ciudadano, los Estados Unidos serían siempre Nueva Inglaterra.

ORIGENES: Retorno a los... Idea básica en la literatura moderna. Añoranza de un pasado idealizado. El Eterno Retorno de Mircea Eliade. El «back to Adam» de Cortázar. El fin último de toda la obra lovecraftiana.

POE: Edgar Allan... Autor de «El cuervo», uno de los poemas más lastrados por la teoría de la Historia de la Literatura, y de una buena cantidad de relatos que influyeron de forma determinante en la formación de la narrativa de Lovecraft. Ver «Silencio» o «Sombrá», traducidos por Cortázar a ser posible, a guisa de ilustraciones. El influjo de Poe es paralelo al de Lord Dunsany. Estilo bíblico, nombres sonoros y exóticos, case-ronces coloniales, irrealismo onírico, el fondo último de religiones arcaicas. Elementos románticos, poéticos, que, cuanto menos, deberán sonarle a cualquier lector de los mitos.

SHORT STORY: Género por excelencia de la literatura norteamericana, cultivado por prácticamente todos sus autores desde Poe o Melville hasta Hemingway o Carver. Lovecraft concibe la «short story» desde una perspectiva similar a la de Poe, aunque discrepe en la extensión. Otorga una importancia singular al terror subjetivo, más intuido que explícito, que ha de provocarse en el lector. Uso y abuso de la descripción sensitiva, de la reproducción por escrito de olores o sonidos que insinúan pero no muestran, que prometan algo que nos asusta sin que lleguemos a verlo. Ver al respecto «La habitación cerrada» o «En la cripta».

ZETA: Última letra del abecedario. Sinónimo de fin.

El Aspién

La Mariphasa

Información general

Esta es una aventura de iniciación para la campaña «El último Manuscrito» en la que participa un solo jugador. La información que se puede conseguir si se logra culminar esta partida con éxito, puede ayudar a los jugadores a moverse con más facilidades en la campaña. Por el contrario, si se fracasa en resolver este módulo no hay porque preocuparse. El jugador se genera un nuevo PJ, y empieza con él las aventuras que componen «El último Manuscrito».

Nota para el DJ

Esta aventura es un claro homenaje a un ser amargado, despreciado, y muchas veces perseguido: el Hombre Lobo. Por ello he creído conveniente utilizar nombres, situaciones y lugares descritos en el ámbito de la literatura y el cine relacionados con la Licantropía. Sólo me resta dar las gracias a todas las personas que han contribuido a crear y dar forma a este «monstruo», y a las cuales quiero dedicar este homenaje.

¿Dónde estoy?

Es noche cerrada. Caminas por unas calles solitarias y polvorientas, sin pavimentar, a través de un pequeño pueblo. Alzas la vista al cielo. Amenaza tormenta. Aceleras el paso y empiezas a buscar un refugio en el que guarecerte de una fina lluvia que ha empezado a caer, antes de que la tempestad arrecie.

Tu búsqueda te lleva hacia un edificio que te resulta vagamente familiar. Sobre la puerta, de una vieja y

oxidada barra metálica, cuelga un desvencijado cartel de madera en el que a duras penas se distinguen unas palabras: «Ed's Tavern». Empieza a llover más fuerte, así que aceleras el paso y entras en la taberna. Lo primero que ves al entrar es una barra de madera, justo delante de la puerta. Alrededor de ella hay mesas y sillas. Todo el mobiliario del local es de madera, con un estilo muy rústico. En las paredes cuelgan algunos cuadros de paisajes y cabezas de animales (jabalíes, ciervos, un lobo...)

La taberna se halla repleta de gente conversando animadamente. Cuando entras se produce un silencio expectante. Todos se te quedan mirando. La mujer tras la barra, tal vez la dueña del local, se te queda mirando con cierto temor. Debe rondar los 50 años y tiene aspecto de haber vivido toda su vida en el campo. Te pregunta: «¿Qué le ha ocurrido?» Reparas en que la misma mirada de temor se halla en los ojos de todos los parroquianos de la taberna. Y es ahora cuando reparas en tu propio aspecto. La lluvia te ha empapado por completo, pegando las ropas a tu cuerpo. Te das cuenta que pareces vestir harapos, puros jirones de tela que cubren tu cuerpo. Y empiezas a sentir dolor. Un dolor provocado por las heridas que surcan tu piel, desgarrando tu carne. Tienes un fuerte dolor en la cabeza. Te llevas la mano a la frente, notando algo húmedo y viscoso. Y una pantalla roja parece nublar tu visión.

Intentas recordar como te has herido, pero lo único, que consigues es darte cuenta que no sabes quien eres ni donde estás, ni por supuesto

que haces en ese lugar. Una especie de flash sacude tu vista. Ahora sabes quien eres, y a que te dedicas, y detalles de tu vida cotidiana. Justo hasta poco antes de emprender viaje hacia alguna parte.

El dolor en tu cabeza se va haciendo más agudo y penetrante. Parece como si unas manos invisibles presionasen a través de la herida en tu frente, intentando abrirte la cabeza como si fuera un melón maduro. No puedes soportar el dolor y caes al suelo, al límite de la inconsciencia. La visión se te pone borrosa. Lo último que recuerdas es un hombre acercándose hacia ti. Lleva un delantal. Quizás sea el dueño del local, o un camarero. Por encima de los latidos de tu corazón, que resuenan como un tambor en tu cabeza, oyes una voz lejana que dice: «Vamos, debemos ayudarlo». Y oyes un coro de voces chillonas que responde: «No, ya se lo advertimos, pero el insistió en...»

Despertando

Despiertas en una habitación bastante confortable. Por la ventana entra la luz del sol. Parece que es mediodía. Un chirrido proveniente de la ventana te incomoda. Te incorporas poco a poco, para ver que es ese ruido. Lo provoca el viento al mover un desvencijado cartel de madera sujeto a una oxidada barra de hierro. Parece ser que estás en una de las habitaciones de la taberna.

Se abre la puerta cuando estás volviendo a la cama. Aparece la mujer que se hallaba tras la barra cuando entraste ¿anoche? en el local. Trae consigo una bandeja con el desayuno. Al verte deja la bandeja sobre una silla y te ayuda a acostarte. Se presenta como Helen Mortimer. Ella y su marido Edmund te ayudaron cuando te desmayaste, y llamaron al Doctor Glendon para que te curara. Has dormido durante tres días, durante los cuales no has parado de hablar y delirar en sueños, repitiendo algo así como «neidirasa» o «meritasa» o algo así.

Haciéndole a la señora Mortimer las preguntas adecuadas, te informará de que llegaste a East Proctor, pueblo en el que te hallas, hace una semana, más o menos, y te hospedaste justamente en la habitación en la que ahora te hallas. East Proctor se halla en el sudeste del Reino Unido, tiene una población de 800 personas. Cuenta con una escuela, una iglesia a cargo del reverendo Legter Lowe, algunas tiendas de alimenta-

ción, pequeños comercios, y pequeñas granjas que rodean el núcleo urbano. No hay periódico local, pero llegan los que se publican en ciudades cercanas, que pueden adquirirse en los comercios de la localidad. La estación de tren más cercana se halla en otra localidad, a 5 kilómetros. El pueblo también dispone de una pequeña biblioteca pública.

Tu conversación con la señora Mortimer se ve interrumpida por la aparición de un hombre de unos 45 años, elevada estatura (1'90), de aspecto robusto y fuerte, con una barba y un bigote bien cuidados y vestido de forma elegante. Tiene el aspecto de ser culto e inteligente, y se dirige hacia ti de forma amable y simpática. Se presenta como el doctor Wilfred Glendon. No presenta la misma amabilidad hacia la señora Mortimer y los otros habitantes del pueblo, quienes a su vez tratan al doctor con mucho respeto (tirada de Psicología revelará que casi con miedo). En realidad, está infectado de Licantropía, enfermedad que puede transmitirse a través de un mordisco o un simple arañazo. Fue contagiado en el curso de un viaje al Tíbet. Estaba buscando extrañas plantas a las que leyendas locales atribuían grandes poderes curativos cuando fue atacado y mordido por una extraña y enorme criatura. Allí fue donde encontró la Mariphasa Lubina-Lupina.

En el transcurso de los años, Glendon ha conseguido llegar a dominar su mal y puede transformarse en Hombre Lobo a voluntad, sin necesidad de que haya luna llena ni que tan siquiera sea de noche. Eso sí, en el plenilunio pierde todo su control y no puede evitar la transformación. El doctor tiene atemorizada a toda la población, amenazándoles si intentan hacer algo en su contra. De lo contrario les deja vivir en paz, ya que puede alimentarse de animales del bosque durante las noches de luna llena. Así, todo PNJ que el máster quiera eliminar porque está hablando demasiado morirá de la misma forma que está descrita en las noticias que pueden hallarse en la biblioteca pública. Glendon está a punto de culminar sus trabajos sobre el antídoto a su enfermedad, pero la cantidad conseguida por él sólo llega para una persona.

East Proctor

La vida social en el pueblo gira en torno a dos personas, que como poseedores de cierta autoridad des

Doctor Wilfred Glendon

1) Forma humana FUE 15, CON 12, TAM 17, INT 16, POD 13, DES 11, APA 12, EDU 19, COR 0, PV 15.

b) Forma bestial FUE 30, CON 24, TAM 17, INT 8, POD 13, DES 11, EDU 9, COR 0, PV 2 1.

Habilidades (entre paréntesis las que aún mantiene en forma bestial, en mayúsculas las que sólo tiene en forma bestial): Leer/Escribir Inglés 95%, Leer/Escribir Latín 60%, Antropología 50%, Primeros Auxilios 95%, Ciencias Ocultas 25%, Farmacología 80%, Botánica 60%, Química 65%, Derecho 30%, Tratar Enfermedades 90%, Tratar Envenenamientos 90%, Zoología 75%, Diagnosticar Enfermedades 80%, (Descubrir 75%), Discreción 40%, Crédito 60%, (Escuchar 50%), (Ocultarse 60%), (Moverse en Silencio 60%), (Tregar 70%), (Esquivar 55%), (Saltar 65%), (Nadar 80%), (RASTRAR MEDIANTE EL OLFATO 90%, MORDISCO 75% (Daño 1D8+2D6 puntos de daño).

Armadura: Piel por valor de 1 punto.

Habilidades especiales: Regenera 1 punto de daño por asalto hasta que muera. Vulnerable a la plata.

conocen la existencia del Hombre Lobo (así lo ha establecido Glendon, para evitarse problemas). Una es el reverendo Lester Lowe, un hombre de 38 años, de aspecto atlético y con una voluntad de decisión que el PJ haría bien de tener en cuenta, en caso de necesitarla. La otra persona es el comisario Paul Montford, la ley en East Proctor, un hombre de unos 40 años, 1,85 de estatura, rubio, bien parecido, educado e inteligente (un tipo en el que puedes confiar en caso de apuros). Regenta una pequeña oficina que hace las veces de comisaría y ayuntamiento. En ella hay un par de celdas, un pequeño armario donde se apoyan algunos rifles y un armarito donde hay guardados unos cuantos revólveres y munición (en un cajón cerrado bajo llave hay una caja con balas de plata cuya existencia sólo conoce Montford, y que guarda «por si acaso»).

La gente del pueblo es más bien arisca y reservada, y te costará bastante sacarles algo de información (se les nota un cierto temor y respeto hacia la persona del Doctor Glendon). En la taberna donde te hospedas no hay teléfono. De hecho, en el pueblo los únicos que tienen teléfono son el propio doctor y el señor Valdemar Carido, un hombre con pocas amistades, de 65 años y estatura media, muy delgado y con un aspecto débil y enfermizo que le hace aparentar ser más viejo. Vive en una casa que ha pertenecido a su familia desde que sus antepasados españoles se trasladaron a Inglaterra en el año 1.678. La vivienda se halla situada en una colina próxima al pueblo, llamada Darkhill, y tiene aspecto de estar mal conservada, casi abandonada. Carido vive solo en la casa desde la muerte de su hijo, aun-

que deja su casa a Glendon para realizar sus experimentos. Años atrás, León Carido, su hijo, fue mordido por Glendon cuando se hizo con un revólver y balas de plata para intentar salvar al pueblo acabando con la fiebre. Los intentos posteriores de Glendon para curar a León y salvarlo de la maldición fueron en vano, así que el propio León, consciente de lo que era, puso fin a su vida para evitar causar males mayores. Murió en brazos de su padre, quien juró ayudar al Doctor Glendon a poner fin a aquella pesadilla y evitar la muerte de más inocentes. La llegada del PJ y sus investigaciones pueden hacer peligrar sus intenciones, así que le obstaculizará en todo lo que pueda.

En la biblioteca del pueblo se pueden encontrar libros e informes sobre la historia de East Proctor (sin demasiada importancia para el desarrollo de la historia), así como noticias sobre varios incidentes ocurridos en los últimos 27 años. Hablan de extrañas muertes, tanto de personas como de ganado. Todas las víctimas tenían desgarrada la yugular, y algunas incluso habían sido parcialmente devoradas. Informes sobre estas muertes también pueden hallarse en la oficina del comisario.

Un mendigo y borracho del pueblo citará unas frases, en algún momento que aborde al PJ para pedirle algo de dinero y éste se lo dé. La cita exacta es: «...incluso un hombre puro de corazón y que reza sus plegarias todas las noches puede

convertirse en lobo; cuando el lobo aúlla y brilla la luna en otoño...». Por supuesto, este encuentro queda a la discreción del máster. Le puede servir para reconducir la partida y orientar al jugador despistado. Si el jugador sabe por donde va, es posi-

ble que no sea necesaria la presencia del mendigo.

La Mansión de Carido

En algún momento el PJ decidirá ir a la mansión de Carido, sea porque ha averiguado que Glendon realiza allí sus experimentos o para averiguar más cosas sobre el dueño de la casa. En la planta baja de la misma, hallamos un vestíbulo que en realidad es un pasillo largo que conecta la mayoría de las habitaciones de esta planta. Tiene una alfombra vieja y raída, evidentemente de origen hispano. Las paredes están decoradas con retratos de eminentes miembros de la familia Carido. En este nivel hay también un trastero lleno de muebles sin usar y telarañas, una biblioteca espaciosa, con una alfombra vieja y podrida, llena de estanterías con multitud de libros, la mayoría escritos en español y latín (a discreción del máster, pero no pongas ningún libro de los Mitos), un salón de techo alto antaño bien amueblado, pero ahora muy deteriorado y con retratos de don Alfredo Carido y su hijo León, una cocina completamente desierta con utensilios y estufa de cocinar del siglo XVIII, y un comedor que es la única estancia que presenta signos de uso reciente, con una enorme mesa de piedra cubierta por un mantel de seda.

En el primer piso hay un vestíbulo, similar al de la planta baja, con una alfombra Persa raída y más retratos familiares. Conecta las habitaciones de los huéspedes, que no han sido utilizadas en décadas, un trastero idéntico al del piso inferior, y el dormitorio principal en el que duerme el dueño de la casa. Contiene una cama con dosel, una cómoda con un espejo y ropas diversas, entre ellas indumentaria gastada y apolillada de los siglos XVII y XVIII.

El sótano es la parte más interesante de la casa. En este nivel de la vivienda hallamos el correspondiente trastero, idéntico a los otros ya descritos, la leñera y la carbonera, un viejo horno de mediados del siglo XIX que admite como combustible tanto leña como carbón, y el laboratorio en el que trabaja Glendon. Está lleno de probetas y aparatos de laboratorio. En él podemos hallar también una pequeña estantería con libros de química y botánica. Sobre una mesa están los restos de una extraña planta: la Mariphasa Lupina-Lubina.

La Trama

El Doctor George Wagner desapareció en extrañas circunstancias, cuando se había propuesto averiguar que estaba pasando en East Proctor. Más concretamente, su intención era descubrir que motivos impulsaron al Doctor Willfred Glendon a actuar de la forma que lo hizo durante un

congreso de medicina celebrado en Londres, lugar de residencia del desaparecido. En dicha reunión Glendon expuso una imaginativa teoría. Los hombres lobo no son unas leyendas para aterrorizar a niños y campesinos, son seres reales. Y no son monstruos asesinos, sino personas enfermas. Esta enfermedad, según él, tiene cura. De hecho, Glendon, dijo que estaba intentando elaborar una vacuna a partir de una flor nacida de una planta que crece en el Tibet, la Mariphasa Lupina-Lubina, que sólo florece al contacto de los rayos de la Luna, con mucha más fuerza en fases de luna llena, y no bajo los rayos del Sol como la mayoría de flores. Esta flor debidamente mezclada con una sustancia básica reduciría los efectos de la Licantropía, enfermedad similar a la rabia, y así no sería preciso acabar con la vida de los enfermos para dominar la enfermedad.

El Doctor Wagner no estaba demasiado de acuerdo con las teorías de su colega, Willfred Glendon, y desautorizó sus tesis en público durante el Congreso. A raíz de las palabras de Wagner los dos doctores se enzarzaron en una fuerte discusión, y Glendon desafió a su oponente a que viajara a East Proctor para comprobar con sus propios ojos la efectividad de la vacuna. Quedaron en la estación más cercana a la población, y desde allí un coche de caballos llevó a Wagner hasta la casa de Don Alfredo Carido, lugar en que el Doctor Glendon realiza sus experimentos. Allí Wagner se convenció de la veracidad de las teorías de su colega. Y se dio cuenta de que éste había cometido numerosas muertes, así que le tachó de asesino y quiso divulgar sus espeluznantes acciones por todo el país. Glendon no se lo podía permitir y lo asesinó, enterrándolo tras la casa de Carido.

El PJ, preocupado por la desaparición de su amigo Wagner, le siguió hasta East Proctor, donde descubrió que en el pueblo había un caso de Licantropía. Su primera sospecha fue hacia el señor Carido, pero Glendon le descubrió y ambos se pelearon, saliendo malparado el PJ. A partir de ese altercado, él también lleva la marca del Hombre Lobo. El PJ sigue vivo porque Glendon quiere utilizarlo para experimentar con él. La mejor ayuda que el doctor ha podido obtener es la pérdida de memoria del PJ, con lo que poniéndole las debidas trabas en sus investigaciones, procura mantenerlo en un estado de amnesia temporal, hasta que decida que no lo necesita más.

Reverendo Lester Lowe

FUE 14, CON 15, TAM 14, INT 12, POD 12, DES 14, APA 12, EDU 16, COR 60, PV 15, PM 12.

Suerte 60, Conocimientos 80, Idea 60

Habilidades: Latín 25%, Buscar Libros 50%, Ciencias Ocultas 60%, Descubrir 50%, Derecho 20%, Historia 40%, Elocuencia 50%, Esquivar 40%, Discusión 50%, Psicología 50%, Teología 80%.

Armas: Boxeo 60%, daño 1D3+1D4.

Comisario Paul Montford

FUE 14, CON 14, TAM 16, INT 16, POD 14, DES 13, APA 15, EDU 14, COR 75, PV 15.

Habilidades: Conducir Automóvil 45%, Charlatanería 70%, Derecho 80%, Descubrir 80%, Discreción 65%, Escuchar 75%, Ocultarse 75%, Primeros Auxilios 50%, Porra 65% (Daño 1D6+1D4), Revólver.45 75% (Daño 1D10+2, 1 tiro por asalto), Esquivar 58%.

Don Valdemar Carido

FUE 8, CON 13, TAM 15, INT 13, POD 9, DES 10, APA 10, EDU 13, COR 56, PV 14.

Habilidades: Botánica 25%, Buscar Libros 25%, Contabilidad 40%, Derecho 30%, Equitación 45%, Esquivar 25%, Leer/Escribir Inglés 85%, Historia 80%, Hablar Español 80%, Química 30%, Regatear 55%, Tratar Envenenamientos 65%, Tratar Enfermedades 70%, Zoología 45%, Bastón Estoque 80% (Daño 1D6+1).

El Último manuscrito de H.P. Lovecraft

El prólogo de Lovecraft (primera página del manuscrito)

Introducción

Una vez terminada la aventura de la Mariphasa, el PJ (si ha sobrevivido) necesitará tranquilidad para poner sus ideas en claro. Y lo mejor para ello es trasladarse a una ciudad en la que no le conozcan, donde no le atestiguen sus conocidos. Casualmente, la ciudad elegida es Arkham (a no ser que el jugador ya viviera allí, con lo cual descartaremos la mudanza). En este lugar puede llegar a conocer a otros posibles jugadores o PNJs, con los que puede entablar relación e incluso amistad. El jugador estará alojado en una casa situada en Pickman Street, justo enfrente del hospital. En esta misma casa estuvo alojado H.P. Lovecraft durante una temporada, y fue aquí donde escribió sus últimos relatos, todos ellos inacabados en historias de las que tuvo conocimiento en la última etapa de su vida. Tras haber escrito estos relatos, bajó al sótano de la casa, desclavó un par de tablones de madera del suelo, cavó un poco en la tierra que había bajo ellos, y en ese agujero escondió el manuscrito, volviendo luego a tapar con tierra el hueco y colocando finalmente los tablones en su sitio, para que nadie pudiera encontrarlo. Acto seguido, Lovecraft recogió sus cosas y volvió a Providence, donde murió poco después de un cáncer, llevándose sus secretos a la tumba... De una forma u otra, los jugadores encontrarán este manuscrito, con las respectivas historias que podrán investigar y acabar de escribir, tal y como ellos las han vivido.

Mi nombre es Howard Philips Lovecraft. Nací el 20 de agosto de 1890 en Providence, Rhode Island. Mis padres son Winfield Scott Lovecraft y Sara Susan (Philips) Lovecraft.

Debido a mi desbordante imaginación, desde muy joven quise ser (y fui) escritor, aunque para muchos, quizás tan sólo sea un visionario retraído, y no solo un narrador de espeluznantes historias de terror. Ahora que sé que me muero, ahora que los médicos me han diagnosticado un cáncer, ahora que sé que me quedan apenas meses de vida, precisamente ahora, quiero dejar constancia de mi paso por el mundo, una especie de testamento que escribo en una ciudad para muchos tan sólo imaginaria, para mi tan real como las historias que dejo en mi última obra: Arkham.

Este manuscrito habla de las confidencias que me han hecho hombres y mujeres, que rozaron el Gran Horror o sucumbieron ante ÉL y que tuvieron a bien compartir conmigo lo que algunos considerarían delirios, pero que yo tomo como revelaciones, secretos demasiado terribles incluso para ser ni tan siquiera susurrados en la oscuridad, sobre todo en la oscuridad. Son hechos que al final no tuve el valor de novelar, abominaciones sin nombre que ni yo mismo osé divulgar. En este manuscrito rompo este último velo, aunque sea sólo a medias, y escribo todo aquello más allá de los límites de lo impensable o lo desconocido. Este es, pues, mi testamento, el nuevo Necronomicon. Debo advertir al incauto que lo encuentre y lo lea que está incompleto. Cada uno de los relatos que lo componen es un misterio sin resolver. Quizás si el manuscrito cae en manos de alguien que conozca algo de mi obra y de los Horrores que he procurado desvelar, o que tenga el valor o el don de resolver casos enigmáticos, extraños u ocultos, quizás entonces y sólo entonces pueda concluirse mi última obra, aunque bajo otra pluma (yo ya no estaré). Si, este mundo tan materialista, ciego y estúpido hará bien en recordar que tras la vida y la muerte se esconden horrendos terrores, y que vivir no es tan sólo un caminar hasta la tumba.

Sólo me resta hacer una última advertencia. En el momento en que alguien se enfrasque dentro de esta lectura y empiece a descubrir esos secretos ocultos, será como destapar un pozo lleno de inmundicia, en cuyo fondo se pudren horrores sin nombre, un cenagal infecto de criaturas capaces de enloquecer al más cuerdo de los hombres. ¡Se atreverá a levantar la losa que cubre ese pozo? Si así lo hace alguien, le deseo mucha suerte y mucho... ¡Cuidado!

Arkham, 1936

H.P. Lovecraft

Cordura

Las ganancias de cordura para esta campaña dependen de si los jugadores han «derrotado» o no al monstruo correspondiente o de si han solucionado el caso. Por derrotar a un monstruo se recibe como bonificación los dados correspondientes a la pérdida por verlo más 1D3. Además, si solucionan el caso, recibirán 1D6 extra.

dosier

Los Hombres de Negro

El relato

Mi nombre es Amanda Keating, y escribo este texto en uno de los escasos momentos de lucidez de que gozo. Me hallo interna en el Sanatorio Psiquiátrico de Arkham. El doctor Bell espera que pueda serle de utilidad y ayudarle a curarme. Así lo espero yo también.

Mi padre tenía una pequeña librería, especializada en libros antiguos, en la que yo le echaba una mano. Un día llegó muy ilusionado, con un vetusto tomo sin título escrito en latín arcaico. No le hice demasiado caso. De hecho, mi padre era un romántico, y creía que cada libro antiguo escondía un secreto, ya fuera el proceso para transmutar el plomo en oro o bien la fórmula de la vida eterna. Así que, como tenía por costumbre, bajó al sótano a estudiar el tomo, y me dejó dicho que nadie le molestara.

Al poco rato, empecé a percibir un penetrante olor, una terrible pestilencia de podredumbre. Venía del sótano y me inquieté por mi padre. El olor invadía todo mi ser, quemaba mi garganta, nublabla mi vista y azotaba mi estómago. Armándome de valor, decidí bajar al sótano para reprender a mi padre. Esta vez se había pasado. Pero no había sido cosa de mi padre, que yacía muerto en el suelo, consumido por un fuego que brotaba de sus propias entrañas. Un olor dulzón invadía la habitación. Todo estaba chamuscado, todo excepto el tomo antiguo.

La muerte de mi padre me trastornó profundamente, así que cerré la librería una temporada. Necesitaba recuperarme, controlar de nuevo mi mente. Fue necesario todo un mes de reposo y soledad pero al fin conseguí volver a ser yo misma de nuevo. Y volví a abrir la librería.

Al poco recibí Su Visita. Eran dos. Muy altos, más de dos metros, vestidos con ropas antiguas, y totalmente negras. Se cubrían con amplias gabardinas y sombreros de ala ancha, lo justo para que yo pudiera distinguir sus ojos. Dios, como quemaban sus miradas. Nunca parpadeaban, todo el tiempo con la vista fija en mí. Como felinos en la noche, acechando a su presa. Y ese fuego que parecía crepitar en sus pupilas. Me dijeron que tenía algo que les pertenecía, y venían a pedirme, no, mejor a exigirme, que

se lo devolviera. Querían el libro sin título. Me explicaron que mi padre se lo había robado a su gente y, por el bien de todos, debía retomar a ellos. La mención de mi padre como un ladrón me hizo perder los nervios. Presa de la ira, olvidé mi temor y les eché de la tienda. Antes de salir, uno se giró, en la misma puerta, y me dijo, entre susurros, que sería yo la que les devolvería el libro, por mi propia voluntad. Y mejor que lo hiciera pronto, porque sino se abrirían ante mí la misma puerta del infierno que había devorado a mi padre. Una vez se hubieron ido, la curiosidad venció al temor y a la prudencia. Y decidí leer el libro. Así que lo saqué de su escondrijo y me lo llevé a casa. De camino sentía en mi cabeza los susurros del Hombre de Negro, advirtiéndome que no lo leyera, que el conocimiento que revelaba el tomo podía matarme. Desdichada de mí, no le hice caso. Empecé a leer y el mundo cayó sobre mi cabeza. Aquellos dibujos... aquellos seres demoníacos... aquellos Horrores sin forma... mirándome con sus ojos muertos, unos ojos sin piedad ni razón... la mirada de la locura, del odio absoluto. Al poco el aire se llenó de extraños aromas, y sentía susurros aterradoros que recorrían la habitación. Algo me mordió en el tobillo, mientras notaba como unas afiladas garras desgarraban mi espalda. Una extraña viscosidad empezó a reptar por mi vientre. No pude soportarlo más, y tiré el libro por la ventana. Una corriente de aire helado recorrió la habitación, al tiempo que estallaban todas las ventanas de la casa. Aquellos monstruos ya no estaban en mi habitación, pero vivirían para siempre en mis recuerdos.

Nota del Dr. Bell sobre Amanda: esta paciente se halla bajo mis cuidados en el Sanatorio Psiquiátrico de Arkham. Padece un extraño shock nervioso que le causado un envejecimiento prematuro. De hecho, aunque sólo tiene 25 años, aparenta más de 70. Su pelo está blanco, y su piel arrugada. Anda con dificultad y apenas balbucea. No duerme una noche entera desde que entró en la Institución. Y de eso hace más de 2 años. Padece horribles pesadillas en las que delira sin cesar. Lamentablemente, no puedo hacer nada para aliviar su sufrimiento. Es algo que se halla insertado profundamente en su psique. Respecto al libro que mencio-

na en su relato, sé que pasé a manos de un tal Solomon Zenner, un viejo judío que regenta una librería en la ciudad de Bangor, a pocos kilómetros de la costa de Maine. Según me comentó, lo encontré tirado en las calles de Arkham, cuando iba a visitar a su viejo amigo Keating, del que no sabía hubiera muerto. Al parecer, eso fue la misma noche que enloqueció Amanda. Lastima que no hubiera llegado un poco antes. Quizás podría haber ayudado a Amanda. Sobre el libro, soy incapaz de leer lo que dice, pues el latín escapa de mis habilidades. El viejo Zenner me comentó que no era nada importante, que le parecía un simple tratado botánico. Aunque creo que si hubiera sido algo importante, tampoco me lo hubiera dicho. Peor para Amanda. Quizás en el libro esté la clave de su locura.

La librería de Solomoja Zermer

Es muy antigua, y está repleta de viejos libros y un montón de telarañas. Delante de la puerta hay un mostrador tras el que se halla un viejo de unos 80 años algo encorvado, de nariz aguileña, mirada escrutadora, una pequeña barba canosa y un gorrito en una cabeza escasamente poblada de pelo. No deja de frotarse las manos en ningún momento, ansioso por la expectativa de un buen negocio. Es extremadamente arisco, así que habrá que ser muy cortés con él para obtener algo de información (o ofrecerle una buena cantidad de dinero). Todo lo que se puede sacar de él es que vendió el torno a un mozo, que trabajaba para una enana propietaria de una barraca de feria. Zenner se limitó a ojear el libro antes de venderlo, y pudo deducir que era una especie de libro de indicaciones de cómo abrir una puerta a cierto infierno. Como no le gustó lo que vio (aunque no lo confiese fácilmente, se asustó), se limitó a venderlo lo más rápido que pudo y olvidarlo para siempre. Si los PJs lo encuentran, les pide que NO se lo hagan saber.

La Feria

Investigando un poco en Bangor se puede averiguar con facilidad que todos los años, ya bien entrado el otoño, llega una feria a la ciudad, que se instala en las afueras, en el descampado de Benny. Se trata de la típica feria ambulante, con

sus espectáculos de siempre, las habituales galerías de tiro. Preguntando en el entorno de la feria, pueden enterarse de que la enana se llama Berta. La han echado de la feria por culpa de uno de sus «amigos», que se pasaba las noches aullando sin dejar dormir a nadie. De hecho, Berta se dedicaba a los «Freaks», los monstruos de feria. Recogía a todos aquellos despreciados por su semejanza a causa de sus deformidades, y les permitía ganarse la vida exhibiendo su desgracia ante un público que pagaba por verles. La única que sabe donde encontrar a Berta es Zirsa, la pitonisa, que mantenía una relación de amistad con ella. Ella sabe que la enana se ha marchado con sus «chicos» a Pembroke, un pueblo situado en el Canadá, cerca de la frontera. Si en la conversación está presente el licántropo, Zirsa hará un signo mágico para protegerse (con la mano izquierda, teniendo extendidos los dedos índice y meñique y doblados los dedos corazón y anular, golpeará suavemente la mesa de madera), pero si alguien le pregunta porqué lo ha hecho (quizás alguno de los PJs que ignore que su compañero es un licántropo) no dirá nada.

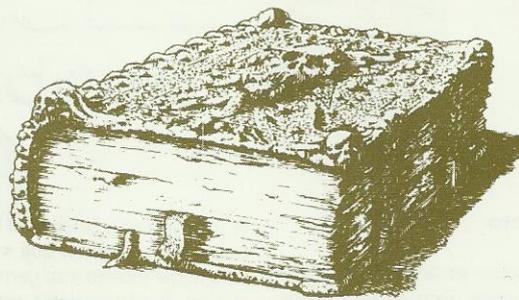
La Casa de Berta

Son necesarios cinco días de viaje en coche para llegar hasta Pembroke. La casa se halla en las afueras, y desde lejos parece deshabitada. Sin embargo, si se acercan algo más, podrán ver a alguien observando desde las ventanas. A la que se acerquen abiertamente a la casa saldrán a recibirlos una amalgama de extraños seres de todos los tamaños y aspectos la mayoría de ellos francamente desagradables de mirar. Parece liderar el grupo una mujer rubia de unos 30 años, de poco más de medio metro de estatura (sí, es Berta). La mujer comenta a los PJs que su amiga Zirsa les avisó de su llegada, pero no sabe a que es debida la visita. Invitará a entrar a los PJs a la casa. Tras ofrecerles un café, empezará a contarles su historia. A la que los PJs mencionen el libro, se lo entregará inmediatamente. No obstante, les advierte que la Naturaleza puede ser muy cruel, y ellos son buena muestra. Berta dirá que ella y sus amigos no han elegido ser como son. Sin embargo, su compañero Alexander era normal, incluso

mano, y creyó que bebiendo algunas sustancias se transformaría en un ser mucho más antiguo... y poderoso, casi en un ser inmortal. Lo único que consiguió fue dejar de trabajar como mozo y convertirse en la estrella del espectáculo. Berta continua explicando que ellos no pueden empeorar, pero que Alexander lo ha venido haciendo día a día, como si su humanidad se estuviera descomponiendo poco a poco, segundo a segundo... Ahora, se han recluso en esta cabaña a esperar que todo acabe.

De pronto se oye una especie de alarido. Berta informará a los PJs que se trata de Alexander, al que tienen encerrado en el sótano. Según la enana, sólo se le puede calmar a base de golpes de látigo. La puerta del sótano es de madera, y se cierra con un viejo pestillo, que cederá bruscamente. Del sótano emergerá un ser repugnante, una masa sin forma ni alma, asquerosa y babosa, provista de multitud de bocas y ojos, que va devorando todo lo que se encuentra a su paso mientras entona una horrible letanía, algo así como ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!. Antes era Alexander, ahora es un Shoggoth. Berta y sus amigos intentarán controlar a lo que creen aún es Alexander, y rogarán a los PJs que huyan con el libro. Por supuesto, el Shoggoth dará buena cuenta de ellos y posiblemente de los PJs cari-

tativos que opten por quedarse a ayudarles. Los que consigan escapar con el libro volverán a Arkham, donde recibirán la visita de los Hombres de Negro. Estos les exigirán el libro, ya que son sus legítimos guardianes. Si los PJs se niegan a devolvérselo, se lo arrebatarán por la fuerza. Si se lo dan por las buenas, les agradecerán su ayuda para recuperarlo, marchándose y prometiendo no volver a este plano de existencia siempre y cuando no se hable de ellos ni de su existencia. Aunque la verdad, nadie creería una palabra.



Shoggoth

FUE 80, CON 50, TAM 97, INT 7, POD 14, DES 4, PV 74.

Movimiento: 10, rodando.

Arma: Aplastamiento, 100% ataque (daño, 8D6).

Pérdida de Cordura: 1D20 si se falla la tirada, 1D6 si se pasa.

Hombres de Negro

FUE 18, CON 22, TAM 18, INT 16, POD 18, DES 7, APA 3, PV 20, Puntos de Magia 1

Armas: Mover objetos con la mente (cuesta 1 Punto de Magia, y el porcentaje de ataque es igual a los puntos de magia que les queden multiplicados por 5).

Hechizos:

1. - Crear una nube mental sobre una persona: cuesta 4 Puntos de Magia. Se deben vencer los puntos de magia de la víctima en la tabla de Resistencia con los puntos de magia propios. La víctima olvidará lo que estaba haciendo y permanecerá 2D3 horas en trance, bajo los órdenes mentales del Hombre de Negro. No cometerá actos suicidas, pero si homicidas, temerarios o idiotas, como atravesar a pie una autopista. Al despertar no recordará nada.

2. - Crear Alucinaciones: cuesta 5 Puntos de Magia. Pueden hacer que sus víctimas vean toda clase de alucinaciones, ya sean seres extraños o monstruosos, o bien pueden bucear en la mente de los afectados para sacar de ellos sus peores miedos y hacerlos realidad. Para conseguir este último efecto se deben vencer los Puntos de Magia de la víctima con los propios en una tirada en la tabla de Resistencia.



El Dossier

La Voz de la Bestia sin Nombre

Estimado señor Lovecraft:

Mi nombre es James Bell. Habiendo llegado a mis oídos su interés por las historias relacionadas con el horror, le envío esta misiva para poner en su conocimiento unos terribles sucesos acaecidos en la localidad de Danvers (lugar del que procedo y desde donde le escribo esta carta), de los que he sido testigo y, para mi desgracia, protagonista. Creo que sólo usted podrá comprender los hechos que a continuación le explicaré.

Nada de lo que le relato es mentira o fruto de una exageración de mi mente (más quisiera yo que así fuese). Voy a contárselo todo tal y como yo recuerdo que ocurrió, aunque preferiría olvidarlo todo, quemar si pudiera mi memoria hasta el punto de volverme loco, para encontrar así de nuevo la paz. Pero antes deseo terminar esta carta para usted, exprimiendo los últimos restos de lucidez que aún quedan en mi torturada mente.

Hará más o menos un mes que ocurrió lo de Zacarías. Sus perros, unos animales que le adoraban, enloquecieron inexplicablemente mientras les daba de comer. Atacaron a su amo con tan sanguinaria crueldad que no cesaron hasta matarlo y devorar su cuerpo, que quedó reducido a unos restos sanguinolentos. Más tarde, hube de ser yo el que armado con una escopeta de caza acabase con aquellos animales. Las fuerzas para realizar aquella tarea me fallaron al ver las bestias en que se habían convertido los canes. Sin duda habían dejado de ser criaturas del Señor. Su aspecto era diabólico. Sus ojos parecían muertos, sin vida ni luz en sus pupilas, de sus bocas brotaba la saliva y la bilis, como si tuvieran una rabia muy virulenta, y mostraban amenazadoramente unos colmillos ensangrentados con los restos del pobre Zacarías. Aún resuena en mi cabeza el sonido de los disparos y los veo caer, sin emitir ni un sólo gruñido, como si ya estuvieran muertos antes de recibir el impacto de las balas.

A los pocos días de este suceso ocurrió otro aún más inexplicable. Todos en Danvers sabíamos que el joven Ambrose destilaba licor en su cabaña del pantano. Lo que nadie podía esperar es que el joven envenenase con el maldito whisky a su padre y sus mejores amigos, y luego se colgara de un árbol. La gente

del pueblo empezó a murmurar, e incluso hubo quien mencionó una especie de maldición, como si algo oscuro e infernal se estuviera apoderando de nuestras almas, alejándonos del buen camino.

A pesar de todos estos trastornos, de esta pesadilla que poco a poco nos envolvía, yo debía continuar trabajando. Soy fontanero, aparte de otras chapucillas. Recibí una llamada de la señora Telma, la dueña del asilo para ancianos del pueblo. Una de las planchas de la caldera había cedido, y ahora pasaban mucho frío por las noches. Así que fui al viejo asilo. La principal estancia de la residencia es el gran salón, donde se reúnen todos los ancianos para leer, charlar, jugar a cartas o al ajedrez o simplemente dormir. Pues bien, cuando entré en ella fui muy mal recibido por parte de uno de los ancianos, concretamente el marido de la señora Telma. El viejo gritaba y protestaba contra el alcalde y todos los habitantes de Danvers, diciendo que nos habíamos olvidado de los viejos del asilo, a los que se trataba como basura. Me recriminó que habíamos olvidado quienes fundaron Danvers, y se quejó de que no se les había reparado el edificio en que residían, tal como se les había prometido. Gracias a la intervención de su esposa, el anciano enfurecido se fue calmando. La señora Telma se excusó en nombre de su marido, diciéndome que es malo llegar a viejo y sentirse tan solo y abandonado.

Tras este pequeño percance al que entonces no di mayor importancia, solicité que me indicasen el camino del sótano para comprobar la caldera. Y fue en el sótano, mientras intentaba arreglar la caldera, donde escuché aquel sonido por primera vez. Puedo decirle, casi seguro de no equivocarme, que aquel grito entrecortado, aquel jadeo viscoso, aquella especie de terrible risita o carcajada histérica, que hizo que mi piel se erizara, que me crujiera el alma de puro terror, sólo podía ser la Voz de la Bestia de la que nos habla el Apocalipsis. Sí, creo que el Final ya está muy cercano. No soy de naturaleza cobarde, pero salí corriendo y temblando de aquella casa, sabiendo que mis oídos habían captado algo que a ningún ser humano le estaba dado percibir, y que tarde o temprano pagaría por ello. Cuando me calmé, pensé en ir a hablar con el viejo sheriff de Danvers, explicarle lo ocurrido y

suplicarle que demolieramos el asilo y purificásemos sus ruinas con agua bendita. Pero cuando llegué a mi coche, que yo había dejado al pie de la colina sobre la que se halla el asilo, reflexioné. Me tomarían por loco si explicaba algo de lo que me había pasado. Así que decidí esperar unas horas y volver luego a aquella maldita casa.

La noche había caído y me dirigí a mi destino, portando una pequeña escalera conmigo (esa que siempre llevo atada en mi coche, y que me sirve para algunas reparaciones). La apoyé en una de las paredes de madera y poco a poco fui subiendo los estrechos peldaños, hasta poder encaramarme a una ventana desde donde pude observar la horrible realidad...

Aquellos ancianos estaban desnudos y danzando en círculo. La señora Telma tenía un viejo libro en sus manos lleno de extraños signos, y pronunciaba unas palabras que me declaro incapaz de recordar. No parecían pertenecer a ningún idioma, al menos de los que yo haya oído. Mientras todos danzaban a su alrededor, la vieja permanecía quieta, situada bajo lo que parecía una gran ventana o agujero en el techo. La luz de la luna que entraba por él era la que iluminaba la

habitación. Y entonces volví a escuchar aquel sonido inhumano. Y lo vi. Dios, creo que lo vi. Se abalanzó sobre uno de los ancianos, quien intentó escapar huyendo hacia la ventana en que yo me hallaba espiando. Su intento fue inútil. Aquella criatura venida de no sé que infierno innombrable acabó con él de forma rápida. La sangre del viejo brotaba a borbotones de su cuer-

po, salpicando toda la habitación y a los presentes, y el cristal a través del cual yo miraba. Pero lo peor fue cuando la criatura estrelló el rostro del anciano contra la ventana, convirtiéndolo en una máscara sanguinolenta al romper los cristales. Algunos trozos de vidrio cortaron mi rostro y mis manos, y esas pequeñas heridas me hicieron reaccionar. Con un salto digno de un atleta, me precipité al suelo y corrí hacia el coche. Yo, que nunca he rehuido una pelea, que no he tenido miedo de nadie, huía por segunda vez el mismo día. Llegué al coche y lo puse en marcha. Me dirigí hacia mi casa mientras procuraba despidar a aquello. Al llegar a mi casa decidí escribirle esta carta. Aquí termina mi historia. Tan sólo me resta intentar describirle el horror que sé que me atormentará por el resto de mi vida, sea en la realidad o en mis pesadillas. No sé si tendré palabras para hacerle una descripción precisa, pero lo intentaré. Aquello era...

Nota de H.P. Lovecraft La carta, desgraciadamente, acaba así. Nunca podremos saber como era el horror que James Bell creyó ver. Lo único que recuerdan los que encontraron la carta en su casa y me la entregaron (el pobre señor Bell no tuvo tiempo de enviármela) es que le oyeron gritar de forma desgarradora. Cuando fueron a su casa a ver que le pasaba, sólo encontraron una masa viscosa y cadavérica, imitación de lo que antes había sido un cuerpo humano. Nadie, de tan desfigurados que estaban los restos, fue capaz de identificar a quien pertenecían.

Ahora sé que aquello que había



visto y oído James Bell está suelto, y puede actuar con entera libertad. Y no sabemos

que aspecto tiene ni como pararlo. Quizás los ancianos del asilo de Danvers puedan y quieran ayudarnos a combatir a esa maléfica criatura. Si no, que Dios se apiade de nosotros, ya que es el único con poder para acabar con la «Voz de la Bestia sin Nombre».

La trama

La señora Telma es una poderosa bruja que ha logrado convencer a los ancianos del asilo para que la ayuden en sus invocaciones a demonios familiares y otros seres, a los que espera «amaestrar» de alguna manera para poderlos utilizar a su antojo. No es necesario decir que su marido está, al igual que los demás viejos del asilo, bajo su malvado influjo. Todos los ancianos creen que estos seres ayudarán a que la gente del pueblo tenga más interés en el asilo y acaben aceptando que los verdaderos dueños de Danvers son ellos. Telma, por su parte, ha conseguido un libro con el que hace

sus invocaciones. Se trata de «De Vermis Mysteriis», más conocido como «Misterios del Gusano». Fue escrito por el hechicero Ludvig Prinn, quien pereció quemado por la Inquisición en Bruselas. Telma piensa utilizar el libro para adquirir más poder, pero aparte de algunos hechizos como el de la posesión de las almas de los perros del viejo Zacarías o del joven Ambrose, lo único que ha conseguido es atraer a nuestro mundo un invisible servidor desde los espacios ultraterrestres, un Vampiro Estelar, gracias a las frases de la invocación:

“Tibi, Magnum Innominandum, signa stellarum nigrarum et bufaniformis Sadoquae sigillum...”

Telma es una mujer de unos 60 años, con aspecto muy agradable. Siempre habla muy lentamente pero demostrando una cultura e inteligencia sorprendentes. También parece bastante ágil, teniendo en cuenta su edad. Puede dominar a los demás mediante una especie de hipnotismo. Este hechizo le cuesta 2 puntos de magia y para tener éxito deberá vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en la Tabla de Resistencia. Si tiene éxito, la víctima se quedará paralizada, sin darse cuenta de nada hasta que se la saque del trance mediante un daño físico directo o una acción drástica. También le sirve contra animales. Una vez bajo su influencia, puede usar tanto a personas como a animales en favor de sus intereses, dándoles las órdenes precisas. También puede realizar hechizos o convocar a diversos seres con los libros necesarios para ello (tú mismo, máster, en función

de tu grupo de PJs).

Los PJs deben, si pueden, acabar con el Vampiro Estelar, antes de que siga acarreado más problemas. Se puede lograr entregándole el libro (aunque es algo peligroso), intentando acabar con su vida o, en caso de muchas molestias, también con la de la bruja (pero cuidado, puesto que puede dominar a gente o animales con su nube mental y lanzarlas contra los PJs). El libro no lo tiene escondido, sino que está en el gran salón del asilo, junto con los muchos otros libros de la residencia.

Para lograr sus fines los PJs no conseguirán mucha ayuda en el pueblo. Si preguntan, sus habitan-

tes no les podrán dar información, excepto lo que los PJs ya saben y es de dominio público. Sin embargo, hay alguien que sí que puede serles de utilidad. Se trata de un joven de unos 20 años, que hace unos meses se instaló en el pueblo para pasar en el una temporada. Su objetivo es investigar en torno a las leyendas de las que hablaba su amigo H.P. Lovecraft, referentes a los casos de brujería relatados en «El Caso de Charles Dexter Ward» y algunos otros. Su nombre es Robert Bloch, escritor, aficionado a los misterios ocultos e integrante del llamado «Círculo de Lovecraft». Contará a los PJs que la señora Telma es en realidad descendiente

directa de un brujo nacido en Danvers en 1662, llamado Joseph Curwen.

Eso fue antes de que la localidad cambiase de nombre, cuando aún se llamaba Salem-Village. Bloch también puede ayudar a los PJs en lo concerniente al Vampiro Estelar, ya que ha escrito una obra sobre el tema. Para poner más dificultades a los PJs en sus investigaciones, puedes hacer que algunos de los habitantes del pueblo estén poseídos y les ataquen. También pueden ser atacados por perros rabiosos o cualquier otro tipo de animal enviado por Telma.

Vampiro Estelar

pag. 62 del manual en castellano, o 127 de la versión en catalán de la quinta edición del reglamento ambos editados por Joc Internacional, o 167 de la edición 5.5 editada por La Factoría.

Señora Telma

FUE 10, CON 15, TAM 11, INT 19, POD 24, DES 14, APA 15, EDU 52, COR 0, PV 13.
Habilidades: Leer Inglés 90%, Leer Latín 90%, Leer Griego 85%, Leer francés 85%, Leer Alemán 60%, Leer Español 80%, Química 80%, Mitos de Cthulhu 80%, Historia 90%, Ciencias Ocultas 95%, Escuchar 75%, Descubrir 85%, Charlatanería 90%, Elo-cuencia 90%, Psicología 75%.

Robert Bloch

FUE 15, CON 14, TAM 15, INT 17, POD 12, DES 12, APA 17, EDU 16, COR 89, PV 15,
Puntos de Magia 12,
Puntos de Cordura 60.

Habilidades: Buscar Libros 75%, Elocuencia 60%, Hablar Francés 45%, Historia 65%, Leer/Escribir Inglés 80%, Leer/Escribir Latín 50%, Psicología 70%, Mitos de Cthulhu 10%, Ciencias Ocultas 75%.

Perros

1. - FUE 5, CON 9, TAM 6, POD 5, DES 15, Movimiento 12, PV 8.
2. - FUE 10, CON 11, TAM 4, POD 6, DES 15, Movimiento 12, PV 8.
3. - FUE 12, CON 14, TAM 6, POD 6, DES 18, Movimiento 12, PV 10.
4. - FUE 6, CON 15, TAM 3, POD 9, DES 14, Movimiento 12, PV 9.

Todos ellos tienen como única arma su mordisco (40%, daño 1D8), su armadura es piel por valor de un punto, y sus habilidades son Rastrear con el Olfato 80% y Descubrir Objetos Ocultos 69%.

Personas Hechizadas

1. - FUE 18, CON 20, TAM 13, POD 1, DES 6, Movimiento 6, PV 17, +1D4 al daño.
2. - FUE 17, CON 17, TAM 17, POD 1, DES 9, Movimiento 6, PV 17, +1Dó al daño.
3. - FUE 17, CON 21, TAM 12, POD 1, DES 7, Movimiento 6, PV 17, +1134 al daño.
4. - FUE 17, CON 23, TAM 14, POD 1, DES 8, Movimiento 6, PV 19, +1D4 al daño.

Lleva cualquier arma que desee el Guardián (siempre y cuando sean coherentes, nada de Thompson) y tanto el ataque como el daño será el marcado en la tabla correspondiente, añadiéndole un 20% a su posibilidad de impactar.



El Hombre que gritó... ¡Hombre Lobo!

El relato

«...Era un Hombre Lobo», susurró ella. Lo había oído siguiéndola a través del bosque, con las zarpas golpeando las pequeñas ramas detrás suyo. Tuvo miedo de mirar atrás, pero sabía que estaba allí, lo sabía. Y cuando salió la luna, le oyó aullar. Fue entonces cuando lo vio. Y fue entonces cuando gritó.

A duras penas, y cansada de la carrera, llegó hasta nuestra pequeña cabaña situada en el lago del hermoso pueblo al que yo me había desplazado un mes antes para poder escribir tranquilamente, sin que nadie pudiera interrumpir mi inspiración. Violet estaba muy tensa y aterrorizada. Yo intenté calmarla diciéndole que sólo se trataba de supersticiones y que lo único que yo había visto en ese bosque durante todo este tiempo eran unos pocos indios y canadienses, y algunos de los ciudadanos del pueblo. Tranquilamente encendí mi pipa, y sonriendo mientras contemplaba la luna a través de la ventana, le comenté en tono sarcástico que en la «Taberna del León» nos había parecido ver un elefante rosado. Violet se puso a llorar y me dijo: «Charles, crees que estoy loca y que todo son imaginaciones mías. Te puedo asegurar que no miento y que lo mío no se debe a un desequilibrio mental, como bien podría decirte el doctor Meroux, aquí en este maldito pueblo». Yo intenté seguir tranquilizándola, pero la conversación se interrumpió con un sonido proveniente del lago, un gemido fino y agudo. El grito de un lobo loco de hambre. Este grito se arrastró suavemente. Era como el que habíamos estado escuchando durante seis noches seguidas, aunque ninguna de ellas había dado yo signos de haberlo oído. Violet salió corriendo hacia la puerta, la abrió y allí en el suelo, delante mismo de nuestra casa, me mostró las huellas inconfundibles de un lobo gigantesco. Mi esposa me abrazó fuertemente. Yo la miré largo rato para luego negarle con la cabeza, mientras le murmuraba al oído que estaba equivocada, y que yo no veía nada en el suelo, nada en absoluto.

A la mañana siguiente dejé a Violet en la cama, durmiendo agitadamente, y me marché al cruce de carreteras para encontrarme con Lisa. La había conocido el mes pasado. En aquella ocasión, viviendo yo solo en la cabaña, me detuve un día junto a la cuneta para comprar en la tienda que la joven y hermosa Lisa regenta-

ba. Compré un brazalete para Violet que pagué con mi corazón. En cuanto la vi me olvidé de todo lo demás, incluso de mi esposa. Así empezó nuestra relación. Tal como decía antes, mientras Violet dormía yo me cité con Lisa. Comentamos los sucesos de la noche anterior, y nos felicitamos porque nuestro plan se desarrollaba a la perfección. Violet parecía presa de la histeria, y no cesaba de repetir que la perseguía un hombre lobo. Lisa sonrió, y yo le pregunté cómo había conseguido que la siguiera un lobo. La respuesta de Lisa me inquietó. Sus palabras exactas fueron: «Que más da lo que le pase a Violet o cómo, si al final se vuelve loca. Lo único importante es que tú y yo estemos juntos. Esta misma noche el lobo volverá a salir de caza».

Aquella noche, mientras cenábamos, Violet se levantó de su silla bruscamente y se dirigió a la ventana desde donde se empezaba a vislumbrar la luz de la luna. Corrió las cortinas y empezó a temblar. Era el momento idóneo para, empezar mi actuación, así que le dije que se fuera al pueblo mientras yo permanecía en la cabaña acabando el libro que estaba escribiendo. El miedo se reflejó en sus ojos. «Charles -me dijo-, si me quedo sola, sea en la ciudad o en esta cabaña, estoy segura de que el lobo me atacará». Era la respuesta perfecta para mis planes. «Violet querida, entonces seré yo quien se marche al pueblo, a tomar unas cervezas en la Taberna del León. Así podrás demostrarte a ti misma que el lobo es fruto de tu imaginación, y ese miedo absurdo que te atormenta hace días dejará de importunarte». Y cogí mi abrigo y las llaves del coche y me marché, oyendo sus desgarradores gritos pidiéndome que me quedara.

En el cruce de carreteras me encontré con la encantadora Lisa, y los gritos de Violet se borraron para siempre de mi mente. Lisa miraba fijamente la luna, que tenía unos extraños reflejos rojizos. Estaba como hipnotizada, aunque mi sola presencia bastó para sacarla del trance en que parecía hallarse sumida. Se asombró al verme, y me rogó que me fuera y la dejara sola, que tenía cosas que hacer y que no podría tenerla. Impulsado por la curiosidad, empecé a inquirir sobre la naturaleza de sus ocupaciones cuando ella, incapaz de mantener su atención en mí, fijó su mirada en la luna.

En su cara había un sofoco nada natural, sus ojos brillaban enrojeci-

dos, y sus labios estaban abiertos, más en protesta que por pasión. De sus labios brotó un aullido inhumano, interminable, al tiempo que su cuerpo se cubría de vello. Poco a poco su cuerpo se iba doblando, y sus brazos parecían hundirse en las concavidades de sus hombros. La piel, ya cubierta totalmente de vello, parecía oscurecerse, adquirir dureza, mientras Lisa se debatía en una agonia similar a la de la mujer que da a luz. Y eso era lo que estaba pasando, ya que una Lisa daba paso a otra. La transformación había durado un instante, apenas unos minutos. Y ahora Lisa había desaparecido, y yo tenía delante un inmenso y precioso ejemplar de loba. Nuestros ojos se encontraron. Yo sonreí y ella emitió un cálido murmullo de satisfacción. Echó a correr y se internó en el bosque mientras yo la seguía con la mirada. Y sólo cuando desapareció entre los árboles se rompió el hechizo que me había mantenido preso.

Y entonces fue cuando lo oí. El ruido de unos cristales al romperse. El grito de terror de Violet. Llegué a la cabaña a toda prisa. Abrí la puerta sin miramientos. En el suelo yacía inconsciente mi esposa, con sus vestiduras rasgadas y a punto de ser destrozada por el alter ego de mi adorada Lisa. La loba, confundida de verme, dejó a Violet y pasó velozmente por mi lado, perdiéndose de nuevo en el bosque. Aún confuso por lo que acababa de ver, le hice unas primeras curas de urgencia a mi mujer y me dirigí al pueblo, a solicitar los servicios del doctor Meroux. Al poco tiempo estaba de nuevo en la cabaña, acompañado del doctor. Me felicité por mis primeras curas, que habían conseguido detener la hemorragia en Violet. Gracias a ellas se había salvado... a diferencia de los otros.

«¿Qué otros, doctor?», le pregunté asombrado. «Este no es el primer caso de personas atacadas por lobos en este pueblo, Charles. Meses antes de que llegara usted un lobo atacó a hombres y animales. Era un invierno crudo, y la comida escaseaba en el bosque. Aunque por esta zona circulan extrañas leyendas sobre hombres que se transforman en lobos, y que transmiten su maldición a la sangre de sus víctimas». Unos ruidos en el exterior interrumpieron la explicación del doctor. Se trataba de un grupo de cazadores. Habían cazado algo en el bosque. Parecía una forma humana, aunque momificada cada, como si tuvieran cientos de años. Ellos juraron que habían visto un lobo enorme, y habían disparado sobre él. Cual sería su sorpresa cuando llegaron al lugar donde habían visto caer al lobo, y se encontraron con aquello. Me acerqué preso de una horrible sospecha. Y mis temores se confirmaron. Acababan de matar a Lisa, aunque no la

Lisa joven que yo conocía. Supongo que esa era la verdadera Lisa, que había vagado durante cientos de años aullando a la luna. No pude soportarlo. No sé que me estremeció más, si la idea de perder a Lisa para siempre o el hecho de verla tal y como era en realidad. El caso es que me desmayé.

Desperté horas más tarde, tal vez días. No lo sé. El caso es que yo estaba en mi cama. Oía ruido en la cocina. Por la forma de andar y el ruido de cosas cayendo de vez en cuando debía ser Violet (nunca había sido demasiado hábil). Sin embargo, estaba tirando más cosas de lo normal. Miré por la ventana. Era de noche, y la luna brillaba con un extraño color rojo. Entonces recordé las palabras del doctor: «Aunque por esta zona circulan extrañas leyendas sobre hombres que se transformen en lobos, y que transmiten su maldición a la sangre de sus víctimas». Una sobrecogedora sospecha invadió mi mente. Violet había sido herida por Lisa. Salté de la cama sabiendo que estaba perdido. Y así era. En la cocina Violet terminaba de transformarse, y ya me había olfateado. Violet, que sin duda debía de haber sospechado lo mío con Lisa, ahora lo entendía todo. Sus ojos reflejaban un gran rencor cuando saltó contra mí.

Información para el PJ

Los PJs reciben una visita de Robert Bloch, quien se ha mudado hace poco a Arkham para pasar una temporada. Os explica que en una de las últimas que había recibido de H.P. Lovecraft, éste le había comentado el caso de un médico, el doctor Pierre Meroux. El doctor había tenido una experiencia de lo más increíble y había considerado oportuno explicársela al escritor, por si Lovecraft podía hacer buen uso de ella. En la carta, Lovecraft le explicaba toda la historia a Bloch, indicándole luego que ahí tenía material suficiente para escribir un buen relato. Y así nació El Hombre que gritó... (Hombre Lobo!

Bloch, que sabe qué libro tienen los PJs, les preguntará si esta historia se halla entre los últimos relatos de Lovecraft. Los PJs la encontrarán, pero con algunas sutiles diferencias respecto a la carta que Lovecraft envió a Bloch en la que le comentaba las confesiones del doctor Meroux:

- El escritor, Charles, resulta ileso, y la mujer lobo (Violet, su esposa), escapa sin que se vuelva a saber de ella.

- El pueblo de Moul Lake (situado a pocos kilómetros de la frontera con Canadá) sigue asustado, pensando que cualquiera de ellos puede ser la próxima víctima.

- A Lisa, la otra mujer lobo, no la mataron con simples balas, sino que estas eran de plata (con lo que se deduce que alguien debía saber lo suficiente sobre la naturaleza de estas bestias).

rán unos pequeños pétalos de la Maripasa guardados en un frasco. Los jugadores pueden pensar que el doctor está investigando la plaga que asola al pueblo. Las demás estancias de la casa del doctor son de lo más normal. Lo único destacable se halla en el salón, y se trata de un cuadro situado sobre la chimenea, y que representa al doctor. Si los jugadores se fijan en la fecha de la pintura, verán que es de hace 30 años, y en ese tiempo el doctor no parece haber envejecido. De hecho, a poco que los PJs se fijan notarán que el doctor permanece con un cierto aire de juventud, mientras que la gente de su generación ha envejecido más que él (todas tienen edades comprendidas entre los 50 años y los 70). Esto es debido a la maldición del Hombre Lobo, que le mantiene joven.

Algunos detalles sobre la Investigación

La gente del pueblo es muy amable y abierta con todos los forasteros que llegan. Sin embargo, se toman algo ariscos y asustadizos cuando se les pregunta por los ataques de los lobos comunes en la región. Hace mucho tiempo que los lobos diezman los rebaños de la zona, e incluso algunas veces atacan a las personas. Se ha hecho más de una batida, pero nunca han dado resultados positivos. Los lobos siempre consiguen escapar.

En el momento en que los PJs aparezcan, Meroux intentará que estos no averigüen nada, por temor a que se revele que él es el hombre lobo que aterroriza la comarca. Todo aquel que suministre información muy directa a los PJs aparecerá muerto en manos de la famosa mujer lobo de los alrededores. De hecho, hace mucho que se arrepintió de haber escrito aquella carta a H.P. Lovecraft. Si los PJs le preguntan, negará haber escrito nada a... ¿cómo dijeron que se llamaba ese amigo suyo?". Sobre los hechos relatados, recuerda haber conocido a una pareja que alquiló la cabaña, aunque no recuerda haber atendido a la esposa en ninguna ocasión. Aunque no negará que alguien quisiera gastarle una broma o jugarle una mala pasada, y escribir la carta en su nombre.

Nadie en el pueblo conoce o recuerda a algún Charlie que alquiló la cabaña del lago, porque ese Charlie no existe. Recordemos que es una de las partes de la historia que Meroux ocultó a Lovecraft. Hace muchos años que la cabaña no

se alquila, pero uno de los últimos inquilinos fue una pareja que hablaba un inglés muy correcto, aunque con un acento que no era de la zona (se trata del doctor Glendon y su señora, ingleses). Él parecía ser amigo, o tener confianza, con el doctor Meroux. Tristemente, ella desapareció en el bosque. Tal vez los lobos, o tal vez se cansó de su marido. Él, muy



LIDER

VIRTUAL



Bueno, pues aquí empiezan las páginas que cada número os acercarán la actualidad del mundo de los videojuegos. El objetivo de LIDER VIRTUAL es ofrecer el máximo de información sobre videojuegos de rol y estrategia. También tendrán cabida algunos juegos que por su interés o porque poseen toques roleros y estrategias, merecen nuestra atención. No olvidéis que todos los internautas tienen su sección de Internet.

Cómo de momento sólo tenemos 16 páginas, ya os avisamos que es posible que no se puedan comentar la totalidad de productos de estos géneros y al tratarse de una publicación bimensual, no podremos ser habitualmente los primeros en ofrecerte una noticia o el avance de un juego. Pero si podemos hacerlo mejor que la mayoría de revistas especializadas en el ocio electrónico que tratan al lector como a un crío. Al menos es nuestra intención.

Esperamos de todas formas mejorar número a número. No te pierdas los juegos de este mes ni el reportaje de *Blade* y *PlayStation 2*. Saludos.



Baldur's Gate



FINAL FANTASY VII

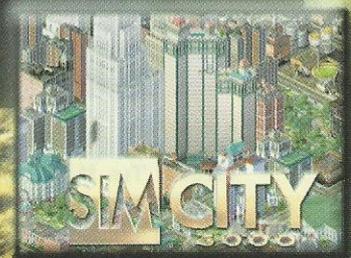


DUELO DE HECHICEROS



ZELDA
BREATH OF THE WILD

© 1986 Nintendo



SIM CITY
3000



GO. ZUMBI. OZ
CAMERA B
X. 30172517. 25

CAMERA FREE
CAMERA CHANGE

METAL GEAR

Tell me the real reason



COMANDOS

reportaje
BLADE



Noticias Pc

Shogun: Total War

Controlar un país y aún más una guerra no va a suponer una tarea fácil, sólo los mejores estrategas obtendrán su merecida recompensa en un Japón sediento de sangre.



Seremos gobernantes y generales a la vez, en un imperio en el cual tendremos que impartir justicia, administrar los recursos económicos, dirigir ejércitos y ninjas, con el fin de hacernos con el control de todo un territorio.

Dirigiremos a uno de los ocho clanes que habitaban el Japón medieval, sumergiéndonos en mundo donde el cambio de poder está a la orden del día. Tendremos que hacer frente a diferentes dogmas teológicos que nos proporcionarán ventajas sustanciales frente a nuestros adversarios en momentos puntuales del juego, pero que no supondrán una victoria definitiva. Con esto hacemos referencia a las diversas religiones que se encontraban en el Japón feudal: budismo y cristianismo, entre otras, traídas por diferentes pueblos comerciantes del viejo mundo. Naturalmente la fe no es lo único que traen estas culturas, sino que nos ofrecerán avances tecnológicos que nosotros aún no disponemos.

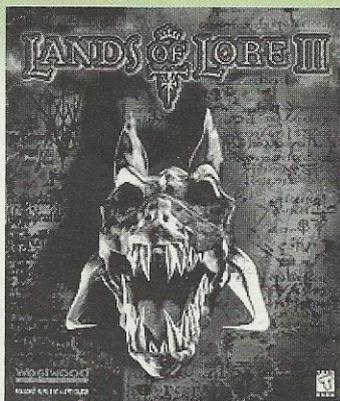
Todo esto y mucho más, en un entorno 3D en el cual podremos ver los avances de nuestras tropas, en épicas batallas, sin perder un ápice del elemento histórico. Tendrás que esperar hasta verano de este año para poder



"VAMPIRE: THE MASQUERADE-REDEMPTION".

Nihilistic Software entra en escena con el que promete ser uno de los platos fuertes del año. Éste título, basado en el juego de rol creado por White Wolf, puede presumir de ser uno de los juegos que más expectativas ha levantado, teniendo en cuenta que no verá la luz hasta finales de otoño. Mucha culpa de ello lo tiene el impresionante staff técnico que conforma este grupo de programación. Y es que a pesar de ser una compañía de reciente creación, entre los componentes de Nihilistic se encuentran algunos de los responsables de juegos como "Jedi Knight" o "Decent". Casi nada.

Adentrándonos un poco en el juego, nos encontramos con un action-rpg visto en tercera persona, con unos téntricos escenarios que nos recordarán los de "Nightmare Creatures". En "Vampire" deberemos asumir el papel de un caza-vampiros intemporal que debe enfrentarse a los no-muertos que pululan a sus anchas por diferentes etapas históricas. Así nos encontramos recorriendo las calles de Londres medieval o refugiándonos en un oscuro callejón de Nueva York contemporáneo. Y todo ello presentado mediante un exquisito cóctel de texturas policromáticas, a cuál más increíble. Los modos multijugador no podían faltar, incluyendo algunos tan originales como el cazador y el cazado o el más-habitual-pero-no-peor-por-ello modo cooperativo. Lo dicho, todo un número uno del año.



Lands of Lore III
Una nueva versión de un clásico que aspira a convertirse en uno de los éxitos roleros del año.

Cuando salía al mercado *Lands of Lore II*, el equipo de *Westwood* ya estaba preparando esta nueva parte de la saga. Las notables mejoras en el apartado 3D,

la renovación de la interfaz del juego y un aumento en el número de habilidades, son las mejores bazas de esta entrega.

En esta ocasión tomaremos la personalidad de un joven, llamado Copper LeGré, que desconoce aspectos de su ascendencia. Sin saberlo es el hijo de una dracoide y Eric LeGré, el hermano del Rey Richard. Esto no tendría más importancia sino fuera porque se convierte en el sucesor al trono.

Deo Gratias

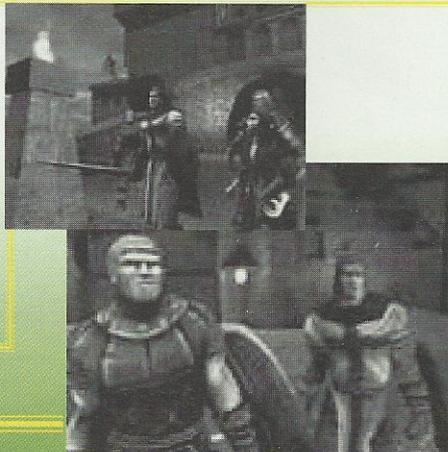
¿Qué tal jugar a ser un Dios? Un santuario a nuestro nombre y dependiendo de nuestro estado anímico, el poder para otorgar la luz o tal vez la oscuridad.

Hace mucho tiempo que *CRYO* nos tiene en ascuas con este lanzamiento que al fin verá la luz. Muy al estilo de *Populus*, ese gran juego que tantos recuerdos nos trae a los amantes de la estrategia. Nos pondremos en la piel de una divinidad. Las cosas claras, como buen y omnipotente dios, tendremos que configurar nuestro aspecto y el de la raza de siervos que nos adorarán, a los cuales más adelante tendremos que infundirles los atributos de nuestra personalidad. Por desgracia no estamos solos, y otras entidades divinas lucharán hasta la muerte por hacerse con el control de nuestros fieles y del universo en general. ¿Es posible que un dios muera?

Podremos modificar los aspectos geográficos y climáticos de nuestro feudo. Infundiremos amor, odio, incluso miedo, si es necesario o no tenemos nada mejor que hacer, incluso dejaremos caer algún que otro milagro a la gente para que no se despisten y sepan que aún estamos allí.

Si te gustó *El príncipe de Egipto*, este juego te permitirá hacer lo mismo que *Moisés* pero a lo bestia. Envía las plagas a los no creyentes y arrásalos con la punta de un dedo como si fueran parásitos.

Próximamente a la venta en formato PC CD-ROM





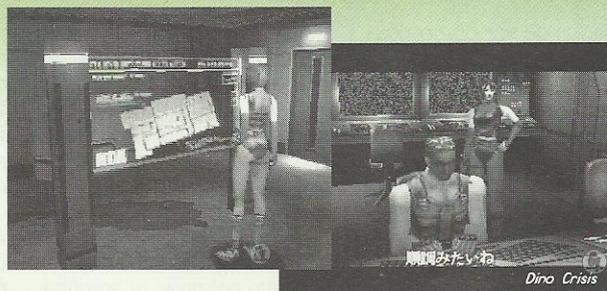
Noticias Consola

DINO CRISIS

ANIMALITOS, ¿TENDRÁN HAMBRE?

El nombre de Shinji Mikami no os sonará, pero seguro que su obra más reciente sí, me refiero a la saga *Resident Evil*. Su próximo trabajo se llama *Dino Crisis* y, sin dejar el género de "survival horror", adoptaremos el papel de Regina. Líder de un grupo especial del gobierno americano, su misión es localizar al profesor Kirk en el interior de la isla Ibis, habitada por una fauna de dinosaurios mutantes. Este título saldrá para *Playstation*, y tanto personajes como escenarios serán en 3-D en tiempo real.

La idea seguro que le resulta familiar a Mr. Spielberg, y a muchos de vosotros, pero actualmente la originalidad parece ser exclusiva de los chicos de Square Soft (de nuevo *Final Fantasy*).



SHEN MUE

Una nueva vida a tu alcance.

Yu Suzuki, el creador de títulos tan emblemáticos como *OutRun*, *Space Harrier*, *AfterBurner* o la saga *Virtual Fighter*, y líder del grupo de programación AM2 de SEGA, lleva 5 años trabajando en un proyecto, realmente ambicioso, cuyo nombre inicial era "Proyecto Berkley". La intención era crear un mundo totalmente interactivo, en el cual se pudiese actuar con entera libertad.

Años después el proyecto se ha convertido en *Shen Mue*, una aventura para la nueva y flamante consola de SEGA: Dreamcast. Nos sitúa en la China del año 1986, más concretamente en una recreación de la ciudad de Hong Kong, cuando aún era una colonia británica. El personaje que controlamos se llama Ryo Hazuky, y lo prometido se cumple: aunque hay una aventura a seguir, la libertad de movimientos que nos permite este juego hace que se convierta en un simulador de "vida real". Para no crear confusión con otros géneros de videojuegos, como videoaventura o RPG, se ha creado un nombre específico para este tipo de juego: FREE, las iniciales de Full Reactive Eyes Entertainment (¿qué no sabéis lo que significa?, pues desempolva el diccionario). El realismo del juego es tal, que para sobrevivir tendremos que trabajar o apostar en diversos juegos ilegales en plena calle, para poder pagarnos la comida, jugar a las recreativas, e incluso viajar. El tiempo se convierte en este juego en la 4ª dimensión, siendo un factor a tener en cuenta a la hora de avanzar en el juego. Por ejemplo según el día, el mes o el año en que te encuentres, podrás, o no, encontrar a diversos personajes en un lugar concreto: los PNJ'S también tienen su vida, y se pueden ir de vacaciones.

En definitiva, este va a ser un juego que dejará huella, en el mundillo de los videojuegos, cada vez más presto a innovar aprovechando las nuevas tecnologías.

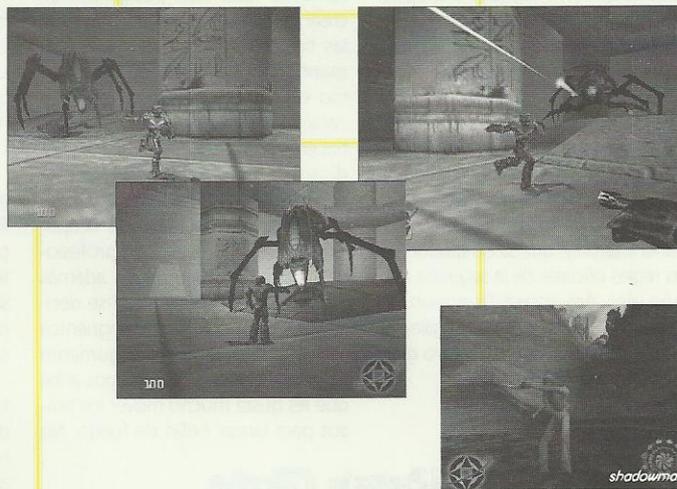
ARMORINES

¿Starship troopers 2?

Los creadores de *Forsaken* y del vertiginoso *Extreme G: Probe*, nos trasladan a un mundo invadido por extraños insectos mutantes, donde dos científicos están dispuestos a salvarlo. Para ello utilizan unos prototipos de armadura cibernética, invento creado para la ocasión, para introducirse en el nido que estos bichos han construido. El tiempo límite son 128 horas, pasadas éstas el mundo estará condenado.

Este de aventuras con muchísima acción, está en la línea de juegos como *Turok*, un shoot'em up en 3-D, pero en lo que se refiere a la perspectiva, puedes optar por 1ª persona, lo más habitual en estos juegos, o en 3ª persona, al estilo *Tomb Raider*.

La plataforma inicial para el lanzamiento de este juego será *Nintendo 64*, seguramente para finales del presente año, y se espera que sea compatible con el *Rumble Pack*.



NOTICIAS BREVES:

SEGA NO SE OLVIDA DE "SATURN":

Se está ultimando el emulador de esta consola, para *Dreamcast*. Todo un detalle de la compañía japonesa para los nostálgicos.

TEKKEN 3'S:

También para *Dreamcast* podremos ver una re-versión del exitoso título de *Namco*, con todos los personajes de toda la saga, con un aspecto estético más adecuado para esta consola de 128-bit.

SHADOWMAN TAMBIÉN EN PLAYSTATION:

Iguana, los desarrolladores de este juego para N64 y PC, han apostado también por los 32-bit de Sony, por el negocio que resulta vender un juego a una marca que tiene 50 millones de consolas en el mundo.

Baldur's Gate

TEXTO: JORDI CALAFELL

Cansados de ver cómo nos venden presumibles juegos de rol bajo la forma de shoot'm'ups con niveles de experiencia, llega un bombazo. Tiene casi todo lo que se espera de un juego de rol para ordenador y encima está basado en los Reinos Olvidados de AD&D. ¿Se puede pedir algo más?

MÁS ROL EN VIDEOJUEGO

Los fanáticos de AD&D ya habían tenido la suerte de encontrarse con videojuegos basados en su juego preferido. *Eye of the Beholder* y sus siguientes partes, por ejemplo, consiguieron dar a conocer este género que tenían olvidado la mayoría de equipos de programación. Naturalmente todo gracias al interés de TSR, la empresa que edita el juego de rol convencional.

Y es también cierto que tenemos mala suerte con este género: sumemos el total desconocimiento de los juegos de rol por parte de casi todas las revistas españolas de videojuegos (con artículos de verdadera pena), y los juegos que nos han vendido como "de rol" cuando eran simples "mata esqueletos con la espada" (por ejemplo *Diablo*, que más que un juego de rol se parecía más al viejo *Gauntlet*).

Pero por fin ha llegado un producto de calidad que está creando afición, no sólo entre los roleros informatizados, sino que también entre todos los amantes de los buenos juegos. *Baldur's Gate* ha sido desarrollado por la experimentada compañía Interplay, que se ha basado en las reglas oficiales de la segunda edición del *Advanced Dungeons & Dragons*. Fue la misma Interplay la que nos ofreció hace poco otro gran juego de rol: *Stone Keep*.

EN LOS REINOS OLVIDADOS...

El juego está ambientado en *Forgotten Realms*, un mundo del cual hay material tanto del juego de rol original como en novelas. Esto permite al jugador no experimentado en este mundo conocer a fondo todos sus detalles. Exactamente el juego se desarrollará en la región oeste de estos *Reinos Olvidados*, en concreto en la *Costa de la Espada*.

Nuestro personaje se encontrará en esta zona conociendo pocas cosas de su pasado. Huérfano y educado durante su niñez por un mago, se encontrará en una región en la que está a punto de estallar una gran guerra. Todo ello por una crisis propiciada por una escasez de metales y el alto precio al que están llegando todas las armas y armaduras (que como puedes imaginar se hacen de hierro). Pocas armas igual a muchos salteadores que quieren armas y dinero. El resto lo puedes imaginar.

El juego se puede considerar en su totalidad como una campaña compuesta por siete aventuras. Al completar estos siete módulos podrás descubrir tus orígenes y como no, convertirte en un auténtico héroe.

La creación de personajes es realmente muy buena. Primero escogemos la raza (con posibilidad de crear personajes mestizos). Existen las típicas del juego de mesa: humano, elfo, semielfo, enano, gnomo e híbrido. Cada raza tiene sus características y habilidades que la hacen más o menos válida para dedicarse a una determinada profesión. Como todo ser viviente inteligente debe tener una ocupación, existen 26 clases (o profesiones) entre las que escoger, además de diversas subclases. Aquí se decidirá si somos guerreros sangrientos con una espada como argumento de negociación, o bien magos a los que les gusta mucho mover los brazos para lanzar bolas de fuego. No

podemos olvidarnos que además tendremos unas determinadas características generales de fuerza, inteligencia, destreza, etc. que definirán como es nuestro personaje física e intelectualmente. También podremos escoger nuestro alineamiento (posición personal ante la vida) que puede ir desde escoger ser un trozo de pan a un psicópata en potencia.

Esto no es todo, la creación de personajes permite también decidir qué aspecto tienen, equiparlos con su vestimenta y darles un precioso nombre. No, no se trata de la versión multimedia-medieval-fantástica de la Barbie modista. Es algo más, porque en esta ocasión podremos decidir incluso el tipo de voz de nuestro personaje, pudiendo añadir cualquiera que nosotros deseemos (¿Que tal un guerrero cachas con voz de *Piolin*?).

Empezaremos solos en esta difícil campaña, aunque enseguida podremos contar con hasta cinco nuevos compañeros de grupo que nos permitirán superar los terribles problemas que se nos avecinan. El detalle rolero y curioso es que cada personaje (por profesión y raza) tiene su carácter y puede llegar a tener malas vibraciones (mal rollo) con otros miembros de su grupo. Para evitar problemas deberemos crear un grupo compensado que sea competente en el combate sin crear demasiadas batallas internas por choque de caracteres.

Como buen RPG no estamos ante un "elige tu propia aventura". Podemos escoger cualquier camino para solucionar cada una de las siete aventuras de la campaña porque siempre llegaremos a un final, que dependerá naturalmente de los pasos dados.

Partiendo de un nivel cero, nuestras peleas con bichos malos y en definitiva la experiencia de ir superando las pruebas, nos permitirán aumentar nuestro nivel y aumentar nuestra resistencia y poderes.

Los PNJs (personajes no jugadores o que no son controlados por nosotros mismos) tienen una buena interacción con nuestro grupo. No es como tener un buen *Dungeon Master* pero se acerca.

DETALLES CUIDADOS AL MÁXIMO

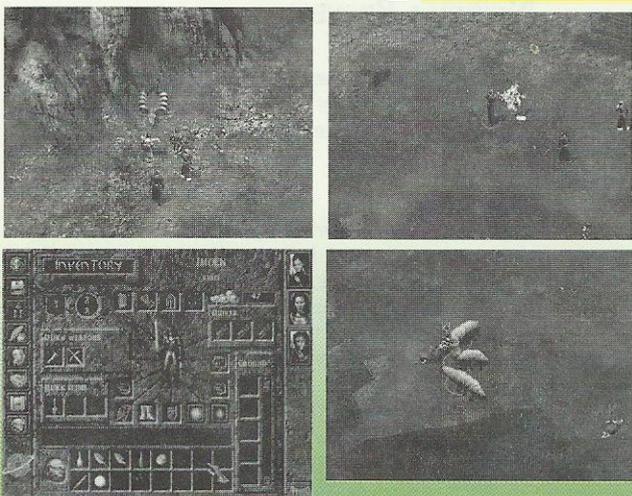
El juego ha adaptado al máximo los manuales del juego de mesa. Todas las armas y conjuros del libro de reglas de la 2ª edición del AD&D se encuentran representadas en la aventura con fidelidad.

Hablando del apartado gráfico solamente podemos decir que es impresionante. Color de 16 bits y más de 10.000 pantallas a una buena resolución. Sí, ni le sobra ningún cero ni están poco cuidadas. Es por esto que el juego ocupa la barbaridad de 5 CDs (a ver si se pone de moda el DVD). Además de las pantallas, los personajes tienen una personalidad gráfica importante y disfrutaremos de multitud de efectos de luces y sombras (por ejemplo según los conjuros que se lancen, la situación meteorológica o por la hora del día en que estamos en el juego). La vista de la situación de los personajes es isométrica, lo que nos permite una visión clara de la disposición de los diferentes miembros del grupo.

El doblaje es correcto aunque la traducción falla en algunos momentos, de todas formas preferimos el doblaje de *Grim Fandango*. El sonido es aceptable con buenos FX y musiquilla ambiental para distraernos en nuestras aventuras.

Respecto a la jugabilidad cabe decir que es muy alta. Podemos jugar también por Internet y los diversos modos de red. Además se espera en breve la aparición de expansiones para que podamos vivir nuevas aventuras. Quizás el jugador de rol experto y quisquilloso le puede poner pega, pero el resto encontrará un producto de altísima calidad. No solamente por la calidad técnica o por la duración del juego, sino porque Interplay ha conseguido meter en un chip el verdadero espíritu de los juegos de rol de mesa. No te lo pierdas, porque si no lo ha conseguido muy poco le ha faltado.

Baldur's Gate.



BALDUR'S GATE

MÁS ROL EN VIDEOJUEGO

GÉNERO: ROL

PROGRAMADORES: PYROS SOFT

DISTRIBUYE: PROEIN

8



Commandos

BEYOND THE CALL OF DUTY

TEXTO: JORDI CALAFELL



Tras el éxito rotundo de Commandos, los chicos de Pyros Soft se pusieron manos a la obra para ofrecer más misiones en las que demostrar nuestras dotes de estrategia. Todo esto esperando la aparición de la segunda parte de este apasionante juego que no tardará demasiado.

Uno de los juegos de PC más vendido de todas las navidades en todo el mundo ha sido sin duda *Commandos*. Y es que los chicos de la compañía madrileña *Pyros Soft* lo han bordado. Sin necesidad de superordenadores ni tarjetas aceleradoras, simplemente con un excelente diseño del juego y un aprovechamiento de los Pentiums de gama media, han conseguido crear un auténtico fenómeno entre los que creían que para jugar a un juego de estrategia militar, necesitabas ochocientos mil efectivos que controlar. Ahora nos ofrecen este disco de misiones...

Además de las diferentes misiones nuevas también se han incorporado nuevos objetos a usar. Uno de los más curiosos es el paquete de tabaco, que permitirá tras dejarlo caer cerca de algún soldado alemán, una ligera desviación de su ruta para recoger el vicioso paquetito y guardarlo para fumárselo tranquilamente cuando acabe su pesada guardia. Será en ese momento cuando podremos mover soldados aprovechando su distracción o echarse sobre él,

haciéndole unos cuantos agujeros de ventilación tras haber conseguido que se acercara por voluntad propia a nuestra posición. De todas formas nuestros valientes soldados no disponen de tabaco alemán, así que para conseguir un paquetito no deberemos ir al estanco, si no que un generoso soldado alemán nos lo cederá tras ser enviado al otro barrio.

Otro de los objetos nuevos, que solamente podrán usar el Boina Verde y el Espía, son las esposas. Este nuevo utensilio no resulta especialmente útil, ya que un alemán maniatado continua estando vivo y puede llegar a ser liberado por otro compañero. Por otro lado las esposas no se pueden colocar a todos los alemanes (soldados con subfusil y sargentos no se dejan) y los prisioneros esposados quedan bastante a la vista, con lo que sus colegas pueden llegar a verlos y dar la voz de alarma.

Para finalizar las piedras son otro objeto a utilizar para lanzar cerca de soldados alemanes y atraer su atención hacia un determinado punto, momento en el que

podemos aprovechar para avanzar otras unidades por el lado "ciego" del despistado guardia. Es quizás el objeto más divertido y útil de cara a volver loco al sufrido alemán que se empieza a preguntar como las piedras tienen vida propia y vuelan.

Y poco más. Las misiones continúan siendo muy adictivas y con un grado de dificultad creciente. Ahora solamente debemos esperar unos cuantos meses para poder ver en la calle la segunda parte de *Commandos*, que según los mismos chicos de *Pyros Soft* va a sorprender con un engine gráfico totalmente nuevo y muchas novedades, pero eso si, sin perder la gracia de la primera parte. A esperar y quizás nos encontremos con algún segundo disco de misiones durante este tiempo de espera.



COMMANDOS

BEYOND THE CALL OF DUTY

GÉNERO: MISIONES / ESTRATEGIA

PROGRAMADORES: PYROS SOFT

DISTRIBUYE: PROEIN



SIM CITY 3000

A pesar del paso de los años la saga de *Sim City* continua dando frutos y manteniendo aficionados. Ahora *Maxis* vuelve con otra entrega de este clásico que nos permitirá ser por unas horas un buen alcalde para nuestra ciudad.

Los primeros usuarios de PC se encontraron con la grata sorpresa de poder construir su propia ciudad, hacerla prosperar y protegerla de los desastres que podían llegar a afectarla (incluso Godzilla pisaba nuestros bonitos edificios...snif sniff). Más tarde apareció *Sim City 2000* que desplegaba las nuevas capacidades de los ordenadores de la época y podía correr sobre Windows 3.1., además de cambiar una perspectiva zenital por otra de isométrica que le daba mayor profundidad al juego.

Pero tanto entonces como ahora

nuestro objetivo era construir y cuidar una ciudad como si de un bebé se tratara. El maldito tránsito, la delincuencia, la contaminación... todo son problemas para el sufrido jugador que no podía calmarse ni un instante para ver crecer edificios y fábricas que indicaran la prosperidad de la city.

Esta nueva entrega nos permite empezar a jugar de tres modos diferentes.

El primero, "Starter Town", consiste en administrar una pequeña ciudad ya existente controlando los problemas que puedan surgir y acelerar su crecimiento. Es la forma más fácil de aprender el funcionamiento básico del interface.

Si elegimos el segundo modo denominado "Start New City", podremos empezar de cero una ciudad sobre un terreno creado aleatoriamente y que podremos modificar a nuestro gusto antes de ponernos a construir.

Por último existe la posibilidad de escoger un terreno real de alguna de las ciudades más importantes del mundo, sobre el que podremos intentar empezar a construir una nueva ciudad que se asemeje mucho a la real.

El juego mantiene gran parte de las características de sus antepasados, pero con notables mejoras como la posibilidad de rotar la vista isométrica

para ver todas las caras de los edificios y cuidar así los detalles más pequeños. Podremos construir también monumentos ¿que tal una Torre Eiffel en tu Villabotijo's City?, aeropuerto, parques, zoo y un sin fin de contrucciones para el confort de nuestros habitantes. Otro de esos detalles curiosos es la posibilidad de declarar monumento histórico cualquier contrucción de nuestra ciudad. Es importante cumplir con nuestra función de buen alcalde, porque así los ciudadanos nos permitirán construir edificios para nosotros mismos (quién no ha soñado con tener un edificio gigante para su propio disfrute... no mientas...). También podemos ir al subsuelo para crear redes de metro competentes para que nadie llegue tarde al trabajo.

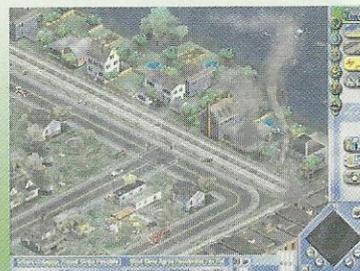
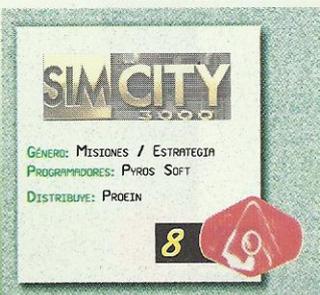
El engine es muy intuitivo y basado en el uso de iconos que nos permitirán realizar todas las consultas y acciones necesarias. También se han añadido teclas rápidas para realizar funciones tan frecuentes como la demolición, lo cual es de agradecer.

Gráficamente el juego es bastante correcto. La variedad de edificios (por cierto en poco aparecera en Internet un generador de edificios nuevos) es muy amplia y se ha creado un montón de clases

diferentes de ciudadanos que corretean por las calles incluyendo a los turistas japoneses con cámara en mano. Podemos sufrir alguna ralentización dependiendo del equipo que dispongamos pero en general con un Pentium II decentillo no tiene demasiados parones. Por cierto, no te pierdas las caras de los consejeros.

El sonido es decente y nada más. Musiquita pegadiza y variada con efectos de sonido. Nada del otro jueves.

Respecto a la jugabilidad podemos decir que *Sim City 3000* es altamente adictivo a pesar de los años. De todas formas no incorpora demasiadas novedades (dejando de lado las mejoras técnicas) con lo que no esperes una maravilla. Ya lo sabes, si quieres ser alcalde olvida afiliarte a ningún partido político y practica un poco leña.



Duelo de Hechiceros

TEXTO: JOSEP DE RUIJ

La magia es poder y aquel que la domina se convierte en amo y señor de lo que desea. Grimorio en mano y componentes en las mochilas recorreremos el mundo en busca de nuestro tío y quién sabe si nuestro destino como practicante de las artes arcanas...

AL RICO MAGO A LA FIREBALL

Tan solo somos unos aprendices cuando somos llamados por nuestro tío a su laboratorio. Con la esperanza de aprender e instruirnos en este preciado arte de la magia, descubriremos que nuestro mentor ha desaparecido. Normalmente un mago no sale de casa sin sus utensilios de trabajo. Un cetro, el canalizador del poder de un hechicero, los componentes para realizar los conjuros, y mucho menos sin su grimorio. Éste es el libro donde vamos anotando todos los sortilegios a medida que los aprendemos, a la vez, nos servirá para ir clasificando los artefactos y criaturas con los que nos topemos en nuestro viaje.

Ni cortos ni perezosos, decidimos subir al último artefacto construido por nuestro pariente, una especie de dirigible que nos transportará al inicio de nuestra aventura.

Con la ayuda de un cuervo, que nos hará de instructor siempre y cuando empecemos el juego en modo "aprendiz", somos instruidos en el arte de crear zombies, recoger alimentos y movernos por el mapeado.

Para hacernos una idea de cómo es el *Duelo de Hechiceros*, podríamos definirlo como una mezcla entre *Warcraft*, un laboratorio de alquimia y un clásico juego de rol, interpretado claro está, por un mago.

Contaremos en el transcurso del juego con innumerables plantas, raíces, y otros elementos que podremos combinar con una serie de talismanes, los cuales nos permitirán hacer uso de una amplia variedad de conjuros. Dependerá todo ello, del elemento que fusionemos con los tres talismanes que son los siguientes: Caos, Neutralidad y Ley, y naturalmente del beneficio que queramos que nos aporte dicha fusión en el desarrollo de la batalla. Naturalmente deberemos elegir los conjuros que utilizaremos antes de introducirnos en la siguiente fase, muy al estilo de aprendizaje de sortilegios del AD&D, en el que cada mañana nuestro mago debe aprender de su grimorio los conjuros que utilizará hasta su próxima lectura.

Encontraremos fases de todo tipo, incrementando su dificultad a medida que avanzamos en la campaña y vamos adquiriendo experiencia. Otro tipo de misiones que encontraremos serán aquellas en las que tendremos que cumplir con una serie de objetivos en un tiempo límite.

A medida que vayamos concluyendo las diferentes fases que componen la campaña, se nos irán dando unos determinados puntos de experiencia, en función de los objetivos que hayamos cumplido, y de cómo los hayamos superado. Al finalizar cada fase, a la par de preparar los conjuros

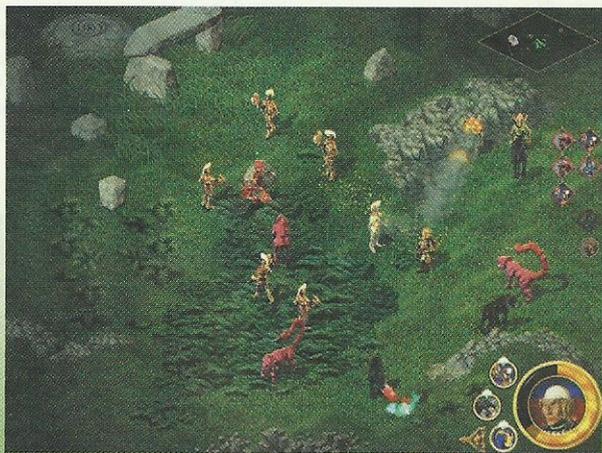
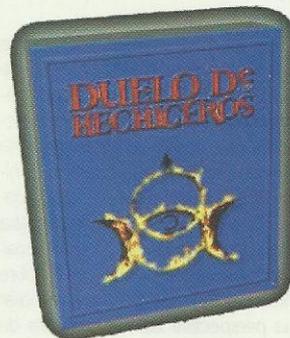


para la siguiente aventura, deberemos asignar los puntos obtenidos en las diferentes características que ponen los programadores a nuestro alcance. Estas van desde aumentar nuestra vitalidad, hasta poder incrementar nuestra reserva de maná, que nos permitirá realizar más sortilegios sin agotar nuestras reservas mágicas, o bien aumentar el número de criaturas que pueden permanecer a la vez bajo nuestro control.

En cuanto al interface del juego, es más bien sencillo de utilizar. Clicar sobre una criatura o sortilegio para ejecutarlo. Un mapa nos muestra las zonas que hemos recorrido y las que nos quedan aún por descubrir. Los gráficos están bien elaborados, aunque tal vez la única cosa en la que cojea el juego es la intro, que es un poco floja. Hay dos opciones de visualización, 640x480, o bien, si nuestro equipo nos lo permite, e instalamos la versión completa del juego, disfrutar de una resolución de hasta 800x600.

Sonidos cuidados y una buena banda sonora al estilo celta, nos introducen aún más en el juego, llevándonos a esa época de espadas y magia de la que tanto disfrutamos.

Nada más, sólo os falta coger los utensilios de todo mago y lanzaros a dar de leches a todos los enemigos que os encontréis por el camino.



DUELO DE HECHICEROS

MÁS ROL EN VIDEOJUEGO
GÉNERO: ROL / ESTRATEGIA
PROGRAMADORES: MYTHOS
DISTRIBUYE: VIRGIN INT..

8



REPORTAJE BLADE

Cuando *Commandos* salió al mercado muchos descubrieron que en España también se hacen videojuegos y tras su éxito rotundo dedujeron que además son buenos, saltando a la fama internacional una pequeña compañía de programación llamada *Pyros Soft*. Ahora *Rebel Act Studios*, otra compañía madrileña, nos adelanta el que será seguramente uno de los mayores éxitos de ventas de las próximas Navidades. Bladé se acerca y debes estar prevenido.

Es cierto. Si hace un par de años me llegan a preguntar si creía que algún videojuego español triunfaría fuera de nuestras fronteras habría dicho rotundamente no. De pronto, sin que prácticamente nadie supiera nada de este proyecto, sale *Commandos* y se come el mercado. Situado en los primeros puestos de ventas de la mayoría de países y durante varias semanas, este título se ha convertido en uno de los más deseados y ha abierto un nuevo subgénero dentro de los juegos de estrategia.

Y es que en nuestro país no existen demasiados programadores de videojuegos. Con las cantidades de universitarios que finalizan su carrera de informática, las pocas empresas que se dedican a la programación de juegos no encuentran personal cualificado para realizar proyectos de calidad. Es seguramente por este echo que en España los grupos de programación de videojuegos son tan pocos: *Dinamic Multimedia*, *Pyros Soft*, *Hammer Technologies*, *Bit Managers* y *Rebel Act Studios*.



REBEL ACT STUDIOS

Esta compañía con sede en Madrid lleva varios años trabajando en un ambicioso proyecto. Debe ser por su ambición de sacar al mercado un juego líder, lo que les ha obligado a retrasar su salida en varias ocasiones. No está el horno para bollos. La producción de videojuegos a nivel mundial es altísima, competitiva y no permite dejar ningún cabo suelto. Y si no querías caldo, dos tazas, porque la evolución del hardware de los ordenadores no permite dormirse desarrollando un videojuego. El consumidor es exigente y quiere estar al día, así que no le expliques que tu juego no permite usar la nueva mega-ultra-aceleradora gráfica de tres dimensiones con 16 válvulas y asientos reclinables. Todo esto sumado obliga a los programadores a rediseñar el producto continuamente para lograr salir con un máximo aprovechamiento de las tecnologías actuales. Y así está trabajando *Rebel Act Studios* con su retoño "*Blade*".

Hace unos meses, en una visita a Madrid con motivo del SIMO, me comentaron que *Blade* sería seguro la perfección de la realidad en tres dimensiones. Esta frase no tendría valor si no fuera porque salió de la boca del jefe de programación de *Pyros Soft* (sí, los de *Commandos*) y porque hablaba con conocimiento de causa: conoce las habilidades del equipo de programación de *Blade*, en especial de su jefe que fue definido como un monstruo en la

creación de mundos virtuales tridimensionales.

Esto nos podría hacer pensar que *Blade* no será más que un montón de buenos gráficos, una musiquilla pegadiza, unos cuantos efectos de sonido y poca jugabilidad. Pensar esto es fácil cuando vemos cada día juegos técnicamente muy avanzados pero que no aportan nada nuevo o son realmente aburridísimos.

Blade no es así. Al menos sobre el papel, porque hasta finales de este año no podremos ver el producto acabado. En el CD ROM de este mes podéis encontrar un vídeo de *Blade* y podréis comprobar como tiene buena pinta y sin ver el producto final ya podemos arriesgarnos a decir que puede convertirse en un nuevo fenómeno de masas ahora que *Quake* y *Lara Croft* empiezan a cansar al personal.

BLADE, EL JUEGO

A primera vista lo que más nos sorprende del juego es su ambientación. Pocos se han arriesgado a sacar juegos medievales-fantásticos en un momento en que los zombies, los robots y los personajes tipo "cyberpunk" parecen ser más atractivos. Es cierto

que por ejemplo en los Estados Unidos no interesa demasiado la Edad Media (quizás porque les queda lejos Europa), como se puede comprobar por los fracasos comerciales de la mayoría de películas recientes inspiradas en esta época en comparación con otras de otras temáticas más actuales o futuristas.



Blade es un juego en primera persona ambientado en un mundo medieval donde la magia y los personajes clásicos de la fantasía están presentes. Está formado por 17 niveles en cada uno de los cuales deberemos cumplir una misión cada una de las cuales nos permitirá recorrer castillos, cuevas, pueblos, templos, valles y otros escenarios que dotan al juego de una gran variedad. En todas las misiones deberemos combinar la exploración, la resolución de enigmas y el combate para conseguir sobrevivir y llevar a buen puerto cada capítulo de nuestra aventura.

Durante el juego podremos encontrar más de 60 armas y objetos para el combate diferentes: desde las clásicas espadas, hachas y nuestro arco, hasta bastones mágicos, escudos y garrotos. Una amplia variedad de armamento que hará las delicias de los fanáticos de la repartición de tortas.

Tendremos también cinco formas básicas diferentes de atacar y cinco para defendernos, además de golpes especiales y habilidades propias de cada jugador. Esto implica que cuando usemos la espada no realizaremos siempre el mismo movimiento, sino que escogeremos el movimiento más adecuado para cada momento y para cada enemigo, tanto en defensa como en ataque.

Los enemigos también se han extraído del mundo de la fantasía medieval: no podían faltar orcos, trolls y un sin fin de personajes y monstruos que no dejarán de sorprendernos. A estos bichos malos deberás descubrirlos cuando esté disponible el juego.

REALISMO ES POCO

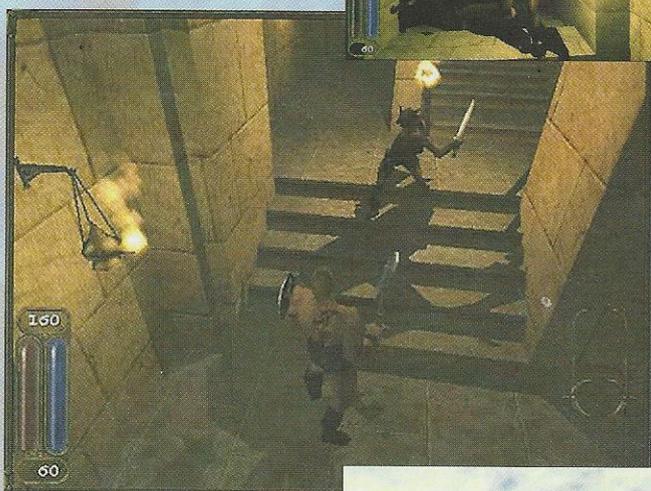
Pocos juegos consiguen realismo en el combate. Si a esto le sumamos que *Blade* basa el combate en el cuerpo a cuerpo no podemos imaginar lo complicado que es dotarlo de realismo. Pues lo han conseguido. Si golpeas a un enemigo en la cabeza puedes matarlo rápidamente e incluso puedes llegar a cortarle la cabeza y si le das en una extremidad puedes también cortársela aunque probablemente continúe atacando con lo que le queda. Esto no es todo, si después de cortarle la cabeza y matarlo ves como se acercan más enemigos en tu dirección, puedes recoger la cabeza del suelo ¡y lanzársela! Como lo han logrado no lo sabemos, pero que no resulta sencillo es evidente.

Durante el combate y también mientras exploramos los escenarios nos encontraremos con más de 300 objetos (taburetes, barriles, etc.) que son totalmente interactivos. Podemos usarlos para golpear las cabezas de nuestros adversarios, lanzarlos, dejarlos en otro lugar e incluso quemarlos. Esto nos permitirá montar verdaderos planes para emboscar y poner trampas a nuestros sufridos enemigos. Todos estos objetos responden tal y como lo harían en la realidad cuando se caen o son lanzados, mediante una serie de pautas físicas reales que se han implementado en el programa.

Pero nuestros enemigos no son



tontos. Es una de las pegadas que tienen los videojuegos, los enemigos son tontos: movimientos sistemáticos, no se van aunque estén a punto de morir, son sordos y no ven tres en un burro hasta que te pones a tiro. Aquí se ha cuidado enormemente la inteligencia artificial. Un enemigo puede saber que merodeas por los alrededores al ver tu sombra reflejada, un barril incendiado en medio del pasillo o al escuchar tus pisadas desde el piso de abajo. Además saben retirarse cuando lo necesitan y montar tácticas de emboscada para pillarte desprevenido. Su inteligencia artificial les permite actuar como si fueran otro jugador real. Por fin se ha dotado a los



Por cierto, el vídeo (cd) es del mes de agosto del año pasado, así que seguro que el juego finalizado será aun un poco mejor.



LOS PERSONAJES DE BLADE

Dispondremos de cuatro personajes diferentes a elegir para completar este juego. Cada uno de ellos tiene sus ventajas y sus inconvenientes, aspecto que relaciona mucho a este videojuego con los juegos de rol. Estos personajes parecen haber salido de cualquier juego de rol de esta ambientación y antes de incluirlos en el programa han pasado, como podéis ver en los bocetos del cuadro adjunto, por una buena fase de diseño para dotarlos de personalidad.



La mayoría de juegos de rol, aunque intentan huir de estereotipos de la sociedad actual, suelen buscar refugio en los atribuidos a otras épocas. Así nos encontramos que en las múltiples ambientaciones existentes, existen unos patrones de personajes ampliamente definidos.

Cada uno de los personajes lleva asociadas una serie de habilidades y características propias. Esto nos permitirá cuando juguemos conocer sus capacidades y sus limitaciones, obligándonos a actuar de forma coherente para no arriesgarnos cuando es prácticamente imposible conseguir una cosa y no acobardarnos cuando la acción a realizar está dentro de nuestras posibilidades.

Además, existen definidos unos perfiles de personaje, también conocidos como especializaciones, claramente enfocados a conseguir una mayor riqueza en su interpretación. En el caso de Blade, podrás elegir entre los diferentes tipos de guerreros que aparecen.

Amazona: El personaje femenino de Blade es una habilidosa y rápida guerrera, aunque es el personaje más débil. Es el personaje ideal para los jugadores expertos que prefieren inteligencia y pericia a la fuerza bruta.

Enano: Es el personaje con más fuerza y puede llevar incluso una gran hacha de combate. Su pequeño tamaño lo hace pasar más desapercibido, aunque en el momento que deba correr sus cortas piernas no le permitirán hacerlo a una gran velocidad.



Caballero: Es el personaje medio, una especie de mezcla de los tres otros y el ideal para empezar a jugar.



Bárbaro: Hábil guerrero con buenas aptitudes ante el combate pero sin demasiadas luces, intelectualmente hablando. Es el más indicado para los que suelen golpear primero y preguntar después.



enemigos de mala leche, cosa difícil de programar.

Los escenarios son tremendamente realistas. Ya hemos hablado de los objetos interactivos que encontraremos en nuestras aventuras, pero los decorados se han diseñado y realizado concienzudamente. Existen efectos de niebla, humo, reflejos y transparencias del agua y muchos pequeños detalles. Lo más destacado del aspecto gráfico son las luces y las sombras que permiten a partir de un punto de luz - por ejemplo una antorcha - ver como la iluminación de todos los objetos y del escenario varía en tiempo real. Otro aspecto destacado es precisamen-



te una fuente de luz: el fuego, que se ha realizado con la tecnología de sistemas de partículas en lugar de la típica superposición de capas para animar una llama.

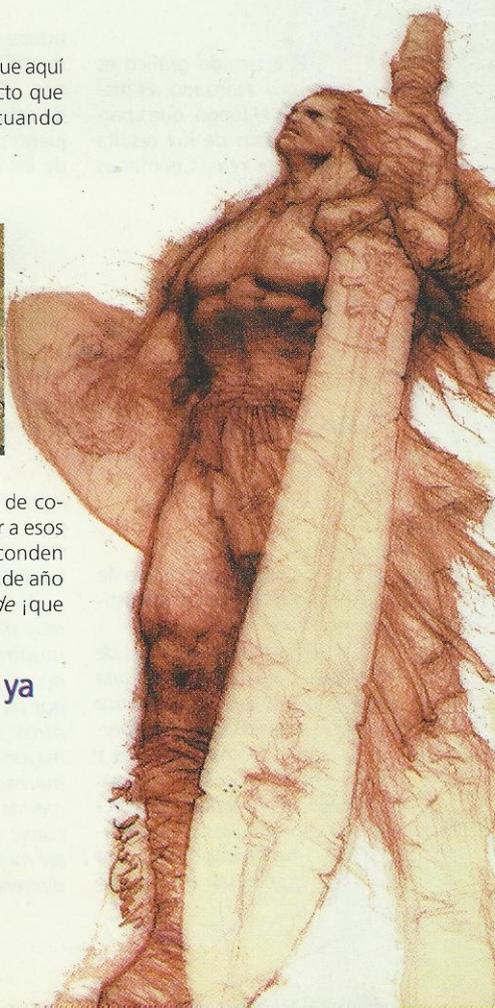
Podríamos explicarnos decenas de pequeños detalles pero no tenemos más espacio. De momento Blade parece romper todos los moldes, aunque

te recordamos que todo lo que aquí has leído es un puro proyecto que seguramente será igual cuando esté el producto acabado.

Nos morimos de ganas de coger nuestra espada y buscar a esos malditos orcos que se esconden por aquí, pero hasta finales de año no se abre la veda de Blade ¡que lastima!



¡quiero jugar ya mamá!



ENTREVISTA

ANGEL CUÑEDO

JEFE DE PROGRAMACIÓN
REBEL ACT STUDIOS

LIDER: La posibilidad de poder lanzar cualquier objeto que aparece en el juego nos demuestra que las 3D no se han usado únicamente en el aspecto gráfico, sino que también se han aprovechado para la jugabilidad. ¿Ha sido difícil programar un universo en 3D totalmente realista?

A.C.: Sí, nosotros vamos más allá de lo que es simplemente mostrar las cosas en 3D e intentamos que también interactúen de manera perfecta. Esto quizás ha sido el mayor reto y lo que mayores dificultades ha planteado en el juego, porque hasta ahora simplemente se representaban bastante bien con otras tecnologías los escenarios en 3D, aunque a la hora de la verdad los objetos seguían funcionando como en un juego 2D. A nosotros nos ha supuesto un enorme esfuerzo, sobretodo por la novedad en incorporar un sistema de física que permite manipular los objetos, que rueden, que se deslicen, e integrar todo esto en un sistema de juego, que hemos tenido que desarrollar para que se aprovecharan todas estas características.

LIDER: El apartado gráfico es realmente muy avanzado. El mayor ejemplo es el fuego, que aparte de ser un foco de luz resulta tremendamente real. Cuéntanos

cómo lo habéis realizado.

A.C.: Nuestro fuego se ha creado con técnicas de sistemas de partículas, que ya se habían visto en otros juegos para representar humo o sangre, llevadas a poco al límite. Esto nos da una flexibilidad total. En las pantallas que se han publicado hasta el momento puede parecer un fuego igual que el de otros juegos, sin embargo al estar generado en tiempo real a base del sistema de partículas, nosotros podemos incendiar cualquier cosa en el juego y que se propague a través de varios objetos. Esto se aprovecha también para crear pequeños puzzles, como puede ser disparar una flecha ardiendo a un montón de cajas que te bloquean el paso, todo eso empieza a quemarse y luego se consumen. Incluso si mueves algún objeto mientras está ardiendo el fuego reacciona tal y como sucedería en la realidad o se puede llegar a quemar en determinados escenarios un árbol. Todo esto es posible gracias a que el fuego se está montando sobre la marcha, es decir, calculamos en cada fuente de fuego como salen las partículas, como se propagan y como cambian de color según la temperatura. Puede parecer una cosa en principio muy rebuscada para un videojuego pero nos permite que el fuego tenga un aspecto realista lo apliques donde lo apliques.

LIDER: En *Blade*, un enemigo puede reaccionar al ver simplemente nuestra sombra y atacarnos. ¿Cómo habéis logrado unir de esta forma la parte gráfica del juego con la inteligencia artificial de los enemigos?

para crear un juego que no se va a parecer a nada de lo que hasta ahora existe. Tanto en tecnología como en diseño va a suponer un paso adelante.

LIDER: ¿Os ha costado mucho innovar en el diseño del juego para no volver a crear otro de esos videojuegos clónicos que abundan tanto hoy en día?

JL.V.: Realmente hoy en día es muy difícil, lo que ocurre es que nosotros, a la hora de plantearnos el proyecto, decidimos optar por un realismo que no existe en otros juegos. Principalmente la mayoría de títulos que hay en el mercado se basan en un estilo menos realista más parecido a cómic animado. Este juego va a ser muy realista y es lo que lo va a diferenciar de otros juegos.

A.C.: Nos hemos encontrado que al tener un mundo tan realista y flexible, los enemigos suponen un reto al crear un sistema de inteligencia artificial para que sean capaces de reaccionar a todas las situaciones que se pueden encontrar. Por un lado hay un sistema de física que hace que el entorno pueda variar - puedes poner un objeto en un lugar donde no estaba, estos objetos pueden haberse incendiado- y por otro lado el sistema de luces y sombras permite que cuando se mueve un objeto se muevan sus sombras y que puedan ser vistas por los enemigos, etc. Básicamente hemos tenido que desarrollar los enemigos como un jugador virtual que ve las cosas que veía el jugador y luego tiene un cerebro programado que va examinando todo lo que ve, sacando conclusiones y trazando planes para que, por ejemplo, si en medio del camino ve un objeto incendiado o la sombra de un jugador, deducir que tiene un enemigo cerca y debe ir a por él. Todo eso se ha complicado al tener que reaccionar de forma realista en un entorno totalmente variable y es algo en lo que todavía estamos trabajando pero creemos que vamos a alcanzar un nivel que todavía no se ha visto en ningún videojuego.

LIDER: ¿Pueden provocar los sucesivos retrasos en el proyecto que existan juegos de características similares que eclipsen a *Blade* cuando se lance al mercado?

A.C.: Estos retrasos no han sido sólo para acabar lo que estaba previsto, sino que además nosotros lo hemos hecho para aplicarle una serie de mejoras y ponerlo al día.

Ahora mismo yo todavía no conozco nada que haya salido o que se haya presentado en alguna feria de videojuegos, que tenga los elementos que nosotros tenemos. Se habían anunciado cosas bastante buenas pero al llegar a las ferias y verlas, no eran lo que prometían. De momento no se puede descartar que alguien aparezca con algo muy bueno, pero no tengo conocimiento que nadie este desarrollando algo similar.

LIDER: ¿Podremos llegar a ver *Blade* para la nueva consola de Sega: *DreamCast*?

A.C.: No he tenido ocasión de examinar en profundidad la "Dream Cast" pero si he visto sus características técnicas y técnica funcionara en una máquina de estas características, aunque no sería posible que funcionara en una máquina como la PlayStation actual, que estaría desbordada en potencia y memoria. Lo que ocurre que esto es una decisión que desborda un poco lo que es el ámbito técnico y es una cosa que debe hablarse con Sega y ver los intereses que puede haber por ambas partes.

Esperando que todo este proyecto de programación siga adelante y cumpla con todas las expectativas creadas saludamos a Ángel Cuñedo, que probablemente se convertirá después del lanzamiento de *Blade* en uno de los programadores más cotizados del mercado internacional. Le deseamos a él y todo su equipo mucha suerte. Se la merecen.

ENTREVISTA

JOSÉ L. VAELO

JEFE DE DISEÑO DE REBEL
ACT STUDIOS

LIDER: ¿Cómo surge la idea de crear un juego medieval-fantástico como *Blade*?

JL.V.: En principio partimos de varias ideas y decidimos hacer una ambientación medieval-fantástica en la cual tenemos bastante libertad a la hora de crear mundos y personajes fantásticos y pensamos que podía ser atractiva. En la actualidad hay muchos juegos basados en la ambientación futurista y creímos que existía un espacio

LIDER: ¿Que otros proyectos tenéis en Rebel Act Studios aparte de este juego?

JL.V.: Ahora mismo estamos concentrados completamente en *Blade* y no queremos prácticamente hablar de otra cosa. Queremos sacarlo cuando antes y después ya nos pondremos con otras cosas.

LIDER: *Blade*, a pesar de no ser un juego de rol tiene muchos toques de este género. ¿Por qué habéis decidido darle este enfoque?

JL.V.: Al juego se le han querido dar toques más atractivos para poder jugar sin que se hiciera monótono jugando de un principio a un final haciendo siempre lo mismo. Veremos como el personaje aumenta de nivel, encuen-

tra nuevas y mejores armas... todo para que cuando llegues al final sientas que el personaje ha sido creado por ti. Pienso que un juego que tenga un atractivo rolero o aventurero aparte del arcade, es importante para que el jugador se sienta más implicado en el juego y por lo tanto lo viva más.

Con ideas así se pueden mover montañas. Esperamos que el equipo de diseño que dirige José Luis Vaello continúe con esa inspiración y nos sorprendan gratamente con éste y con otros muchos más proyectos.

TEXTO: JORDI CALAFELL



Solid Snake cogió su Fusil

¿Qué es lo que se puede hacer para sobrevivir a una misión suicida, con tu ingenio y un paquete de tabaco?. La respuesta en las siguientes líneas.

EL CONCEPTO

Un hombre, Solid Snake; una misión, frustrar los planes de unos terroristas que amenazan al mundo con un arsenal nuclear; un lugar, Alaska; "herramientas", un paquete de tabaco y unos prismáticos; tiempo para completar la misión 24 horas.

¿Es un juego de acción de uno contra todos?. Ni mucho menos. Nos encontramos ante un simulador de espionaje táctico aderezado con elementos de acción y aventura. Aunque parece que me acabo de inventar un género yo solito, no es ni más ni menos que la realidad, puesto que no existe en el mercado ningún juego que se le parezca. Nuestro objetivo es infiltrarnos en una base secreta intentando no llamar la atención, explorar sus entresijos, adquirir armamento arrebatándose "amablemente" a los que soldados que sufren la guardia, y por supuesto sabotear las intenciones de los chicos malos, encabezados por Liquid Snake, que como habréis imaginado es el némesis del personaje que controlamos en este juego.



LOS CHICOS MALOS

Generalmente, los malos de los juegos tienen un protagonismo bastante limitado, porque es de todos conocido que estos individuos aparecen, les metemos leña y nunca más se supo. Pero esto no sucede así en este juego, nuestros chicos malos tienen personalidad: Para empezar tenemos a Decoy Octopus (mejicano), un maestro del disfraz, que es tan bueno que no nos daremos cuenta hasta la mitad del juego que lo hemos tenido ante nuestras nari-

ces; Revolver Ocelot (ruso), como su nombre indica, es un maestro en el manejo del revolver, también se dedica a aplicar métodos de tortura "high tech" en sus ratos libres; Ninja (nacionalidad desconocida), un personaje cuya ambigüedad no se resuelve hasta cerca del final del juego, y que lleva equipado un sistema de camuflaje sospechosamente similar al que utiliza un alienígena en la película "Depredador"; Vulcan Raven, es un "cachas" con raíces indias, los cuervos son sus mejores amigos, y su dominio de las armas pesadas nos pondrá en más de un aprieto; Psycho Mantis (ruso), es el único personaje que entra en el campo de lo sobrenatural, pudiendo leer nuestros pensamientos (leasé nuestra tarjeta de memoria), mover el mando, sólo para usuarios de Dual Shock (increíblemente bien aprovechado en este juego), e incluso puede apagarlos el televisor (no es una coña, es real!!!!); Sniper Wolf (iraquí) es la fémina del grupo y una fría francotiradora, tan letal como bella; y por último



el ya mencionado, Liquid Snake (inglés), físicamente idéntico a Solid Snake, una auténtica caja de sorpresas.

No podemos acabar sin dejarnos a los "mataos" de turno que son los "genoma soldiers", o más bien los soldados de a pie, que tendremos que intentar evitar. En el peor de los casos, siempre podemos estrangularles, utilizarlos como escudo humano, gasearles, atontarles, patearles, disparales y lo que se os ocurra. Lo dicho son unos "pringaos".

No es habitual encontrar muchos nombres propios en la industria de los videojuegos, pero en esta edición de LIDER VIRTUAL tenemos a Shigeru Miyamoto con su *Zelda* (mirar el siguiente artículo), y Hideo Kojima el autor también de los dos anteriores juegos de la saga *Metal Gear*. El primero creado para el primer soporte de videojuegos que creó Sony, el MSX (una gran idea que fue un gran fracaso), y el segundo en la consola de 8-bit de Nintendo, en el que *Solid Snake* mataba a su propio padre, el megalómano Big Boss. Y para completar su gran creación no podemos olvidarnos de dos joyas de la creación: el genial pero incomprendido *Snatcher* (lanzado en Mega-CD) y su secuela espiritual, más que nada porque el estilo de juego era similar al antes citado, *Policenauts*, del que se pueden apreciar algunos carteles e incluso secuencias en el juego que nos ocupa. Menudo currículum tiene el Sr. Kojima...

UN GRAN NIVEL DE DETALLE

Metal Gear Solid es de los pocos juegos que utilizaremos armas que existen en la realidad y se usan en este tipo de operaciones ("Black Ops"). También se debe destacar la trabajada inteligencia artificial de todos los personajes del juego y en concreto de los guardias o soldados rasos (ya sabéis, los pringaos, mataos y todo eso...), que nos pueden detectar por el sonido que se produce al pisar un charco, o por el vaho que crea nuestra respiración a bajas temperaturas. Para acabar dos últimos detalles a destacar: las pastillas de diapasman para evitar que tiemble nuestro pulso cuando tenemos que hacer de francotiradores (también se utiliza en las fuerzas especiales) y la posibilidad de que nuestro personaje se ponga enfermo por las bajas temperaturas y tengamos que medicarle: es como la vida misma.

UNA BREVE CRÍTICA

Nos encontramos ante uno de los mejores juegos que podremos disfrutar en *Playstation*. Gráficamente utiliza un engine 3-D con perspectiva cenital de excelente factura, una absorbente historia, y traducido al castellano, todo un lujo. Aún así se puede achacar que no es especialmente largo y, para los más puristas, hay momentos en que tenemos a un "genoma soldier" a pocos pasos, pero como no entra en el campo de acción de nuestro radar, no nos ve. En mi opinión es una licencia que se toman los creadores para pulir la jugabilidad.



METAL GEAR SOLID

CONSOLA / PLAY STATION

GÉNERO: ESPIONAJE TÁCTICO / ACCIÓN

PROGRAMADORES: KONAMI

DISTRIBUYE: KONAMI

Nº JUGADORES: 1



Link vuelve a Hyrule

La aparición de esta nueva entrega de la saga Zelda revoluciona el panorama de los videojuegos en Nintendo 64. La aventura comienza ... una vez más.

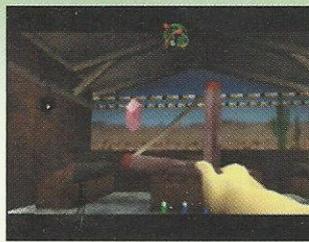
EL PRINCIPIO DE UNA LEYENDA:

Un sueño es el desenlace de la historia: Link, nuestro protagonista, se encuentra ante la puerta levadiza de una gran ciudad protegida por una infranqueable muralla. En un instante el día es engullido por una extraña oscuridad. Al caer las primeras gotas de una tormenta, la puerta levadiza comienza a descender. El grito desgarrador de las cadenas al zarandearse le inmovilizan de terror. Una vez que la puerta crea un puente que elude el foso, comienza a oírse el raudo galope de un caballo aproximándose desde el interior de la ciudad. Link reacciona y con un rápido movimiento esquiva a tiempo al veloz cuadrúpedo, en cuyo lomo montan un jinete y una hermosa dama, que por un instante cruza una mirada con nuestro héroe mientras sus figuras se funden en la noche. Con la sensación de que el intercambio de miradas con esa chica no había sido fortuito, Link descubre, al girarse hacia la entrada del pueblo, que no está sólo: un tenebroso jinete de mirada amenazadora y vesturio negro como el color de su majestuoso caballo aparece ante los sorprendidos ojos de Link. De repente una voz desconocida, le invoca y hace que todo

se desvanezca. La voz parece que proviene de una cegadora luz: "¡Link, despierta de una vez! No me puedo creer que el elegido por el Gran Árbol Deku sea un joven tan vago". Dicho esto Link comprendió que se acababa de despertar de una pesadilla y se encontraba en su propia casa, acompañado por una pequeña y enfurismada hada que pedía a gritos que le acompañase ante el protector del pueblo de Kokiri.

LA MISIÓN

Con el despertar de Link comienza una de las aventuras más geniales jamás creada. Para empezar, antes de encontrarnos con el Gran Árbol Deku, debemos localizar y equiparnos con un escudo y una espada; si no el jefe del pueblo no nos deja salir de éste por considerar que es demasiado peligroso. De esta forma aprenderemos, mediante un sistema muy intuitivo, a controlar a Link a la vez que conocemos las habilidades para interactuar con el entorno: hablar con los demás habitantes del pueblo, explorar todos los rincones posibles del mismo, y una vez obtenidos la espada y el escudo practicar los diferentes movimientos que podemos desa-



que huía de cualquier tipo de "glamour" siendo de profesión fontanero: obviamente me refiero a Mario. En esta ocasión Miyamoto, un "autor", dentro del mundo del ocio electrónico, nos brinda su nueva obra, *Zelda: Ocarine of Time*, quinta entrega de la serie *Zelda*, que no tiene ningún nexo argumental con las partes anteriores, salvo los personajes principales y el mundo en el que habitan. Un proyecto como este ha supuesto un trabajo de más de tres años para un equipo compuesto por un centenar de personas, y aunque este gran divertimento ya está disponible para el jugador, consideran que se podría haber mejorado. ¡Increible!...

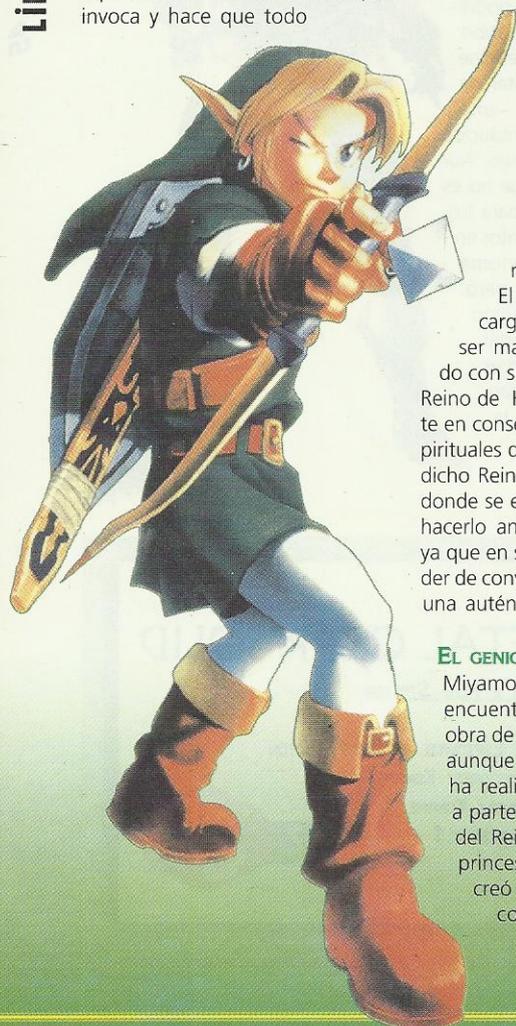
nos haga bostezar como en la mayoría de los juegos que hay en el mercado. Aquí cada mazmorra a explorar será un desafío a nuestra capacidad lógica, incluso a veces se tendrá que utilizar la abstracción para descubrir los más impensables secretos de los que está plagado todo el juego. Eso sin mencionar a los terribles enemigos que protegen los ansiados tesoros, que tendremos que arrebatar de sus garras o tentáculos, para avanzar en la aventura.

Finalizar el juego sólo nos costará resolver la mitad de todos los misterios que éste encierra, o sea que para conseguir completarlo totalmente tendremos que sudar sangre o adquirir alguna guía que nos ayude.

La única pega que se puede contemplar es la no traducción al español, por lo que los que no sepan inglés, alemán o francés tendrán que adecuarse a la traducción en forma de manual que se regala con el juego.

Conclusión: para los ya iniciados en las aventuras de Link, poco les puedo decir, porque a estas alturas ya habrán admirado el final más de una vez; sin embargo para los que aún miran recelosos esta exaltadora crítica, les invito, sin temor, a formar parte de la Leyenda de Zelda.

LÍDER Consolas 46



MI OPINIÓN

rollar en un combate. El Gran Árbol Deku se encargará de decirnos que un ser malvado está envenenando con su magia negra a todo el Reino de Hyrule. Tu misión consiste en conseguir las tres piedras espirituales que sirven para conectar dicho Reino con el Reino sagrado donde se encuentra la Trifuerza, y hacerlo antes que ese pérfido ser, ya que en sus manos tendrá el poder de convertir nuestro mundo en una auténtica pesadilla.

EL GENIO

Miyamoto es el credor que se encuentra detrás de esta gran obra de arte de los videojuegos, aunque ésta no es la única que ha realizado. Recordemos que a parte de crear los personajes del Reino de Hyrule (Link, la princesa Zelda, ...), también creó a Donkey Kong y el único personaje proletario

Después de explorar el enorme territorio comprendido en el Reino de Hyrule, enfrentándome a todo tipo de retos, pequeñas y grandes misiones (las primeras no necesarias para terminar el juego pero si para dar una sensación de libertad a la hora de decidir qué es lo que queremos hacer), sin que una jugabilidad lineal



ZELDA 64 «OCARINE OF TIME»

CONSOLA / PLAY STATION

GÉNERO: ESPIONAJE TÁCTICO/ ACCIÓN

PROGRAMADORES: KONAMI

DISTRIBUYE: KONAMI

Nº JUGADORES: 1





Final Fantasy VIII

(playstation)

¿Un triángulo amoroso en un juego de rol?

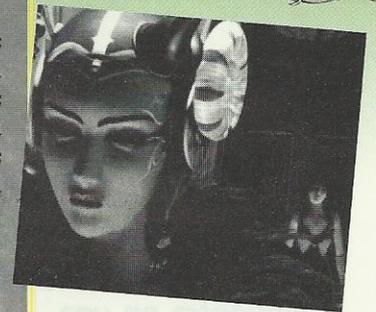
De este juego han habido infinidad de falsos rumores, desde que los creadores declararon en una rueda de prensa que el tema principal de esta nueva entrega sería una relación romántica entre tres personajes, y mostraron el logo formado por dos personas dándose un cálido abrazo. Desde entonces, se han podido escuchar toda clase de comentarios, sobre todo en Internet: desde que el juego tendría escenas pornográficas, hasta que incluso los protagonistas principales eran gays, esta idea basada sobretodo en el ambiguo logo.

Después de tanto alboroto y "cachondeo", se lanzó el juego en Japón el día 11 de febrero de este año, batiendo todos los records de ventas, con más de 2.000.000 de unidades vendidas en el mismo día de su lanzamiento. Y respecto a los rumores decir que siempre hay una historia de amor en cada capítulo de la saga, lo que pasa es que siempre acaba mal. Quizás en esta ocasión acabe... peor!?

Para saciar vuestra curiosidad os diré que la intro es realmente increíble (esperamos poder incluirla en un próximo CD), acompañada por unos cantos gregorianos que ponen la piel de gallina. La historia comienza en la enfermería de una escuela militar llamada Garden, donde el "sucesor" de Cloud, Squall, despierta después de que le desinfectaran la herida que se ha hecho en la cara en el espectacular combate que podemos ver en la intro.

Las innovaciones más destacadas, a parte del más pulido entorno gráfico, se encuentran en la magia: no se aprenden, se roban(?); las invocaciones que veíamos en la anterior parte, aquí se llaman *Guardian Force*, para conseguir las tendremos que enfrentarnos a los que más tarde invocaremos, como pasaba en el *Final Fantasy IV*, y a medida que las utilizamos irán evolucionando como un personaje más del grupo.

Aún no se sabe quien lo distribuirá en España, pero rezo para que los podamos tener aquí traducido después del verano.



Edea



Squall



Silent Hill (Playstation)

Terror en la niebla

Konami, la compañía que este mes lanza al mercado español el flamante *Metal Gear Solid*, no se ha dormido en los laureles y ya ha lanzado en Japón y en los USA un nuevo juego que nada tiene que ver con el espionaje táctico. En esta ocasión se han inspirado en otra exitosa saga, la del terrorífico *Resident Evil* de *Capcom*. *Silent Hill* es el nombre de un pequeño pueblo americano, a las afueras del cual Harry y su hija tienen un extraño accidente. Al recuperar la consciencia, Harry no encuentra a su hija por ningún lado, por eso decide adentrarse en el pueblo, cubierto por una densa niebla, a pedir ayuda. Busca edificio por edificio pero solo encuentra el silencio (!!). Así es como empieza una aventura llena de misterio y de raros personajes, en donde tendremos que enfrentarnos a un sinfín de acertijos, viajar a otra dimensión, cuya ambientación me recuerda a "Hellraiser" (una película de terror bastante gore), y por supuesto luchará por sobrevivir a los ataques de engendros salidos del mismísimo infierno. Una interesante juego que esperamos ansiosos los aficionados del "survival horror" género en alza en los videojuegos. Seguramente no lo veremos hasta otoño.



Soul Reaver (Playstation)

Raziel contra Kain

Hace ya un par de años, *Crystal Dynamics* introdujo en el mercado un juego que aunque no tenía grandes gráficos y los tiempos de carga eran interminables, prometía 120 horas de juego y mucha sangre, la historia hablaba de vampiros y el juego se llamaba *Blood Omens: Legacy of Kain*. La crítica mundial lo trató bastante bien, a pesar de alguna desafortunada comparación con *Zelda*, y como tuvo un éxito considerable en ventas, era lógico esperar una continuación. En *Soul Reaver* nos ponemos en los huesos de Raziel (nunca mejor dicho) un vampiro que es lanzado a las puertas del Averno, por el que fue protagonista de la primera parte Kain, que en esta ocasión será el gran enemigo a batir.

La acción del juego se desarrolla en 3-D, utilizando la perspectiva de tercera persona. El engine gráfico explota al máximo las posibilidades de Playstation, consiguiendo unos decorados sólidos y con una inmensa variedad de texturas.

La exposición al infierno ha destruido la mayoría de tejidos de Raziel, así que lo que fue un vampiro joven y apuesto se ha convertido en un saco de tendones y huesos, con una apariencia monstruosa, por lo que para sobrevivir tendrá que devorar las almas de sus enemigos.

Un detalle prometedor de este juego es la posibilidad de saltar de un plano dimensional a otro, mediante un espectacular efecto de "morphing", para poder superar todas las dificultades que se le presentan a nuestro decrepito vampiro.

El gore se está convirtiendo en un factor común en los títulos que están saliendo para la consola de Sony, ¿habrán descubierto por fin que nos gusta la sangre?.



Playstation 2

Sony apuesta por el futuro, y se convierte en la «amenaza fantasma» de SEGA.

Para los conocedores de los videojuegos, no es ninguna novedad que la nueva generación de consolas se encuentra en una proximidad inevitable: siempre es lo mismo, cuando te acostumbras a una máquina aparece otra mejor, aunque no con tanta asiduedad como ocurre con los ordenadores.

LA SORPRESA.

A finales de Noviembre de 1998 SEGA, después de haber abandonado la producción de su Saturn, lo intentó de nuevo con el lanzamiento en Japón de una consola cuyas características han dejado boquiabiertos a medio mundo. Su nombre *Dreamcast*, y su llegada a España está prevista para finales del verano o principios de otoño. Actualmente, tanto el mercado español, como el mundial han aceptado *Playstation*, como el sistema de videojuegos por excelencia, aproximándose a la cifra de 50 millones de consolas en todo el mundo. El lanzamiento de *Dreamcast* ha hecho tambalear el imperio de *Sony*, a causa del gran salto cualitativo, tanto en gráficos, como en sonido, incluyendo, ade-

la película de animación *Toy Story*. A la pregunta hecha por la prensa de si este procesador será el corazón de la siguiente generación de *Playstation*, la respuesta es un amable "sin comentarios" por parte de los directivos. Pero la opinión generalizada clamaba el nombre de *Playstation 2*.

¡ES OFICIAL!

La primera semana de marzo estallaba la noticia: *Playstation 2* se convertía en realidad. En una presentación que se transmitió en tiempo real a través de Internet se dieron los datos oficiales de esta nueva maravilla de la tecnología. En dicha presentación se mostraron diferentes demos, creadas por filiales de *Sony Computer Entertainment*, y terceras compa-

imágenes pregrabadas, sino que se estaban desarrollando en tiempo real. De hecho se podía controlar una cámara virtual que observaba la escena desde cualquier punto que se deseara.

La anécdota de esta presentación fueron los rostros asombrados de los programadores de diversas compañías de videojuegos que asistieron al evento, entre ellos *Lucas Arts*, cuando apreciaron las infinitas posibilidades que ofrecía el nuevo hardware. El presidente de *Square Soft* confirmó lo que todos sospechaban, sólo unas pocas compañías en todo el mundo tenían el capital adecuado para desarrollar juegos que aprovecharan el potencial de la, por ahora llamada, *Playstation 2*.

LAS CARACTERÍSTICAS

Las características que voy a mencionar a continuación no son rumores, son datos oficiales, que en casos confirman y en otros desmienten las informaciones previas, que se habían expuesto en diferentes medios:

-*Playstation 2* será totalmente compatible con los juegos de su consola predecesora, pero en ningún caso aportará mejoras gráficas a éstos.

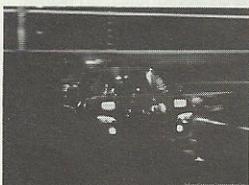
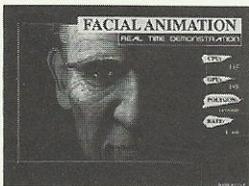
-Su lanzamiento será hacia Marzo del 2000 en Japón, mientras que en Europa y en los EEUU será en las Navidades de ese mismo año.

-La cantidad de polígonos que finalmente podrá mover, teniendo en cuenta que son datos en papel, qué a veces tienen poco que ver con la realidad de la programación, serán 75 millones de polígonos por segundo.

-Existirá la posibilidad de poder utilizar televisiones de alta definición o monitores para poder apreciar los juegos con una resolución más elevada de lo que se puede ver en una TV común.

-El sistema de almacenaje será el DVD, que supera en más de 7 veces la capacidad de un CD-ROM convencional. Lo que todavía no se puede confirmar es que se puedan ver películas en este formato.

Después de tantos datos y tecnicismos os invito a soñar como puede ser un juego de rol, aprovechando estas características: la realidad virtual no está tan lejos.



más la posibilidad de competir mediante internet con

otros jugadores, una ventaja que tenía el PC sobre las consolas. Y he aquí la sorpresa, *Sony* anuncia en una feria de electrónica en la ciudad Californiana de San Diego (EEUU), la creación junto a Toshiba de una CPU de 128-bit, llamada *Emotion Engine*, con la capacidad de renderizar en tiempo real la increíble cantidad de 55 millones de polígonos por segundo sin ningún efecto gráfico, dejando atrás los 6 millones que puede gestionar *Dreamcast*, también sin ningún efecto gráfico. Y pudiendo mover un total de 12 millones de polígonos, con el curvado Bezier, que para entendernos, es una calidad gráfica muy cercana a

ñas: se pudo ver una versión de *Gran Turismo*, *Namco* mostró un combate entre Jin y Paul, dos personajes del famoso juego de lucha *Tekken 3*, pero en un entorno 3-D totalmente realista, también esta compañía japonesa nos obsequió con una demo que mostraba la animación facial del personaje femenino que aparece en la introducción de su juego *Ridge Racer Type 4*, en la cual se podía apreciar incluso los músculos faciales, que le permitían realizar cualquier tipo de gesto. Pero fue *Square Soft*, los creadores de la saga de juegos de rol más prestigiosa actualmente (nos referimos claro está a *Final Fantasy*), los que pusieron la guinda en el pastel, con la animación de dos personajes de *Final Fantasy VIII*, Squall y Rinoa, marcándose un baile de salón, una escena que aparece en una de las animaciones del juego mencionado. Pero aquí, al igual que las demás demos, no se trataban de





CORREO

En una sección como esta no podía faltar un espacio para atenderos. En esta página podréis encontrar cada mes vuestras cartas publicadas. Podéis enviarnos vuestros comentarios, dudas, críticas y todos aquellos trucos que deseéis compartir con el resto de lectores. Nosotros a su vez intentaremos responder a todas vuestras dudas y al máximo de cartas.

Para este primer número estuvimos a punto de publicar alguna de esas cartas inventadas con el pretexto que alguien la ha enviado milagrosamente. Pero da la casualidad que Internet ha difundido el relanzamiento de Líder y sus contenidos entre la comunidad internauta. Así que recibimos un par de emails preguntándonos cosas, uno de los cuales encaja exactamente en el objetivo de esta sección.

Hola amigos de Líder:

Felicidades por volver a editar Líder (...) y sobretodo por incluir una sección dedicada a los videojuegos que son otra de mis grandes aficiones además de los juegos de rol y la literatura fantástica. (...)Me gustaría que hablarais en los primeros números de alguno de los temas que os propongo.

- 1) *¿Cuándo saldrá DreamCast en España?*
- 2) *¿Es cierto que se está preparando un videojuego sobre el Señor de los Anillos?*
- 3) *¿Vale la pena Dune 2000?*
- 4) *¿Por que los videojuegos son tan caros todavía y las empresas se quejan de los piratas?*

Jose M^a Aznar (Madrid)

Pues gracias por tu saludos y por el favor de rellenarnos un espacio en este primer número. Aquí te respondemos brevemente a tus cuestiones.

1) En España y en el resto de Europa en otoño. Provablemente en septiembre, aunque pensamos que se podría llegar a retrasar.

2) Si. Se llama «Middle Earth» y será un RPG ambientado en el mundo creado por el fantástico J.R.R. Tolkien. Hace poco se estuvo a punto de cancelar el proyecto por problemas de la propia empresa programadora, aunque se ha confirmado que sigue adelante. De momento no hay demasiados datos más ni fecha de lanzamiento.

3) Vale la pena sólo por las escenas animadas que te introducen las misiones y que están realizadas de una forma perfecta, combinando actores reales sobre fondos realizados con ordenador y de un realismo total. El juego en sí no aporta demasiadas novedades y los gráficos son normalitos. De todas formas es bastante jugable y atractivo para cualquier aficionado el género de estrategia y como no, al mundo de Dune.

4) ¿Crees que somos Dios? Según las distribuidoras son tan caros

porque hay mucho software pirata y según los piratas hay software ilegal debido al alto precio de los juegos. ¿Quién tiene la razón? Los dos sin duda. La verdad es que tras un videojuego hay el trabajo de decenas de personas con familias y niños pequeños que lloran y quieren comer. De todas formas una bajada de precios hundiría a los piratas y se mantendrían los beneficios de las distribuidoras (venderían más ganando un poco menos).

Esperamos vuestras cartas o emails:

Líder - Sección Correo
C/ Santa Carolina, 16, local
revistaspandora@retemail.com
08025 Barcelona

Entre todas las cartas sortearemos en cada número un videojuego novedad para PC-CDROM, PlayStation o N64 (el ganador elige). Esperamos que el próximo número tengamos participantes.

LÍDER PC-CDROM

INSTRUCCIONES DE USO:

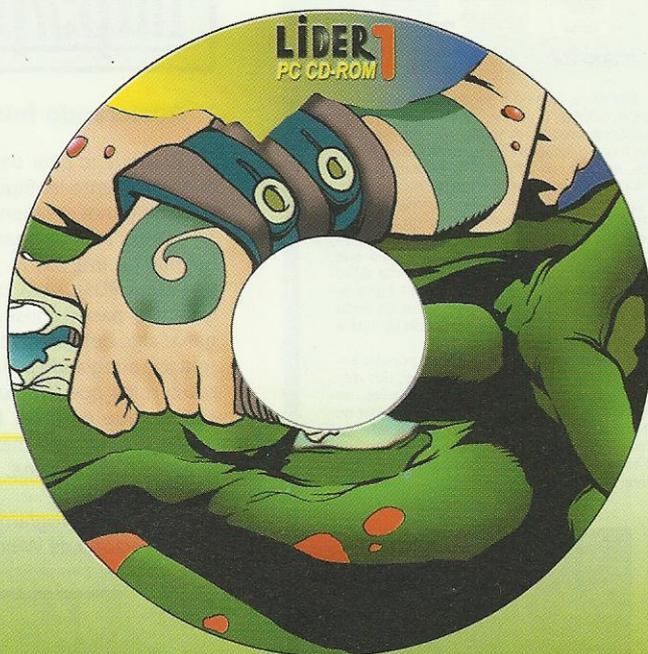
Para poder utilizar nuestro navegador de CD correctamente deberás tener instalados Microsoft Internet Explorer o bien Netscape, que podrás instalar si no los tienes desde el directorio *navegadores*. También puedes optar por utilizar simplemente "Mi PC" para moverte por los diferentes directorios.

Introduce el disco en la unidad de CD-ROMs. Abre "Mi PC", accede a tu unidad de CD-ROM y haz doble clic sobre el archivo *lidercd1.htm*

Ahora, podrás moverte a través del menú, utilizando los vínculos y las propias herramientas del navegador. Te aconsejamos que cuando quieras "Ver" algún directorio, lo hagas con el botón derecho del ratón y señalando la opción "Abrir en una ventana nueva". Prometemos que iremos mejorando la Interface del Navegador.

CONTENIDOS

Demos: Baldur's Gate, Resident Evil2, Warhammer 40 K, Commandos, Duelo de hechiceros, Age of Empires, Civilization2, Dungeon Keeper, Napoleon in Rusia, Warlord 3, Warcraft 2, Panzer General 2, Warcraft 2.
Videos: Asheron's Call, Blade, F-16 Aggressor y Star Wars.
Programas: Generador de Cthulhu, Shadowrun, SpaceMaster y Vampire.
Programa para llevar tablas de marter y una aplicación para calcular tiradas.
Drakkos: Número 1,2 y 3 de esta publicación.
Navegadores: Internet explorer y Netscape Communicator Vs.4
Shareware: Acrobat Reader3.0, Directx6.1, Quick time 3.0, Winzip 7.0.





Esencia

Las listas de correo son un lugar donde todos los usuarios intercambian mensajes de forma parecida a un tablón de anuncios. Hay cientos de personas suscritas que cada día envían mensajes a la lista, para que lleguen al resto de miembros, quienes una vez los tienen en su buzón pueden contestar a la lista, contestar en privado a la persona que escribe, o simplemente dedicarse a leer todo lo que la gente cuenta. Así es como funciona Esencia, una de las mayores listas de correo de nuestro país. Esta lista se creó allá por Mayo de 1996 con el objetivo de difundir los juegos de rol, wargames, juegos de simulación, miniaturas y promover el contacto y la colaboración entre los aficionados a los juegos que tienen acceso a la red. Darse de alta es gratuito, y muy sencillo, solamente tendrás que mandar un mensaje con tu nombre y en pocas horas serás un miembro de Esencia.

<http://etsit.upna.es/actividades/esencia/index.html>



Las Dunas

Las Dunas es sin duda una de las mejores páginas de rol españolas, ya que podemos encontrar gran cantidad de recursos e información sobre este mundo. Una de las secciones estrella de la página es la de partidas o través de email. Se trata de jugar a rol por medio de mensajes de correo electrónico enviados entre los participantes de cada juego. Para participar solamente es necesario apuntarse a una de las cuatro o cinco decenas de partidas ya empezadas que todavía admiten jugadores, o esperar unos días para comenzar una desde el principio. Hay más secciones en la página, por ejemplo la Biblioteca, donde están recopilados diversos textos sobre nuevas razas, profesiones, conjuros y otras cosas para añadir a una partida. En la Herrería se encuentran las hojas de personaje, todo tipo de programas, como generadores de mapas, y otras utilidades que no tenían un espacio en ninguna otra sección, como una colección de melodías de música relacionada con la fantasía que se puede descargar a nuestro ordenador para ambientar una partida de rol. Los módulos no podían faltar en una buena página, aquí se pueden encontrar para Star Wars, RD&D, el Señor de los Anillos, Cthulhu y algunos otros.

www.ciudadfutura.com/lasdunas

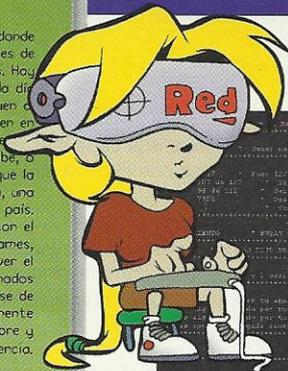


HispaRol

Éste no es un sitio a donde ir a buscar información, ni fotos, ni mapas, pero sí lo que quieres es perderte unas horas navegando por Internet, es el lugar adecuado. Se trata de un anillo de webs, es decir, un conjunto de páginas con un tema común –en este caso son, evidentemente, los juegos de rol– que están interrelacionadas entre sí por medio de links. De esta manera no tendremos que estar perdiendo el tiempo en algún buscador para encontrar una página que valga la pena, algo que se hace bastante difícil muchas veces, sino que a través de una barra de navegación que se encuentra en todas las webs del anillo, nos será posible ir saltando de una a otra directamente.

HispaRol es un servicio bastante popular entre los internautas, pues en los últimos dos meses, ha sido utilizado más de 40.000 veces, un número de usuarios bastante importante. Dar de alta una página web es gratuito, y se puede hacer desde tu propia página. De todas formas hay que tener en cuenta que ya hay varias en lista de espera...

welcome.to/hisparol



EL MUNDO DE PETRIA



INICIO

petria.mudservices.com
www.zuggsoft.com/zmud

Los mud son uno de los servicios menos utilizados de la red, pero cuando se juega por primera vez, nos damos cuenta que también son uno de los más divertidos, pese al aspecto de anticuados que les da la interface MsDos. Uno de los mejores mud españoles es Petria, un mundo enorme por el que pasear e interactuar.

El primer paso para jugar será crear un nuevo personaje, para el cual elegiremos raza, profesión y todas las características habituales en este tipo de juegos. Una vez estemos vivos dentro de Petria, comienza el periodo de entrenamiento –hasta conseguir llegar al nivel 5–, que básicamente consiste en matar bichos; primero enjaulados, y más tarde sueltos por el campo. El tiempo en esta primera fase se hace eterno, pero al final se consiguen los puntos de experiencia suficientes y el maestro de la escuela nos da la libertad. A partir de aquí, los límites están marcados por nuestra fuerza y nuestra curiosidad, pues no hay ningún rincón del mundo de Petria que no podamos visitar. Eso sí, habrá que tener mucho cuidado con las criaturas que lo habitan, y con los inmortales –unos pocos jugadores a los que los puntos de experiencia no les cabían en la memoria del servidor, y han recibido este regalo de los creadores del mud–. Por supuesto, jugar es gratis, y se puede estar conectado todo el tiempo que telefónica nos permita, así que no hay excusa. Para leer las instrucciones y saber cómo conectar, lo mejor es visitar la página de Petria.



FAVORITOS

Música en la red

En los últimos meses el formato mp3 ha cobrado tal importancia en Internet que prácticamente ha pasado a convertirse en un estándar de audio. ¿Por qué éste y no cualquier otro de los formatos que existen? Por tres razones (como los famosos huevos): la calidad, el tamaño y la accesibilidad.

La calidad es inmejorable. Escuchar una canción en mp3 –siempre que esté bien grabada– es lo mismo que hacerlo de un CD musical. No existen los ruidos, los cortes ni el molesto sonido de fondo. En cuanto al tamaño, importantísimo para todo lo que viaje por Internet y sobretodo para nuestros bolsillos, es el más comprimido de todos los formatos existentes hasta el momento. No es ideal, pero sí manejable: una canción tarda quince minutos aproximadamente en bajar si disponemos de una conexión normal. Por último, la accesibilidad, pesadilla de las discográficas mundiales. Cualquier persona puede pasar un CD a formato mp3 y subirlo a la red para que todo el mundo pueda escucharlo sin pagar un duro.

Para escuchar las canciones hace falta un programa reproductor de mp3. Hay muchos y todos ellos gratuitos, pero el más extendido es el WinAmp –MacAmp para apple– que se puede encontrar en cualquier buscador.

Así pues solamente se necesitan unos buenos altavoces o conectar la cadena al ordenador para usar Internet como una gran gramola, pero en este caso una "gramola" digital.

www.winamp.com www.2look4.com/ www.mp3.com



¿Quieres estar al día en juegos de Rol, música, cómic...?

<http://personal2.iddeo.es/cajapandora>

Acelerando Internet

Sin duda lo peor de la red es la desesperante lentitud que tiene en algunos momentos. Aquí no vamos a solucionar los problemas de Infovia, ni a emular una línea RDSI, pero con los siguientes pasos conseguiremos ganar algo de velocidad de transferencia arreglando algunos errores con los que Windows viene configurado de serie. Para esto vamos a tener que meter mano al registro del sistema:

1- Abrir el programa regedit en el directorio de Windows [Inicio | Ejecutar | regedit] .



2- Hacer copias de seguridad del registro, no vaya a ser que toquemos lo que no era, y el ordenador no arranque [Registro | Exportar].

3- Cambiar el parámetro MaxMTU (Unidad Máxima de Transmisión), que determina el tamaño máximo de los paquetes que envía nuestro ordenador. Por defecto windows funciona a 1500, ideal para una red local, pero muy por encima de la capacidad de Internet.

4- Abrir la carpeta HKEY_LOCAL_MACHINE \System \CurrentControlSet \Services \Class \NetTrans. Dentro, se encuentran diversos directorios, algunos de los cuales contienen un parámetro indi-

cando TCP/IP (pulsa sobre la carpeta para ver el contenido). Utilizando la orden [Edición | Nuevo | Valor de la cadena] será posible crear un parámetro con nombre MaxMTU, y al que daremos un valor de 576. Repetir la operación para todas las carpetas referidas al protocolo TCP/IP.

5- Por último, en el directorio HKEY_LOCAL_MACHINE \System \CurrentControlSet \Services \VxD \MSTCP, será necesario crear una cadena de nombre RcvWindow, con un valor de 2144.

Solamente queda ya reiniciar el ordenador y conectar.



revistaspandora@retemail.es

© EDICIONES LA CAJA DE PANDORA 1999

[ANTERIOR][CDLIDER][LIDER_VIRTUAL][EL_PINCEL_DE_MARTA][EL_ESTADO_DE_LA_AFICION][SIGUIENTE]

Información para el Guardián de los Arcanos

Charles no es tal Charles, ni siquiera un escritor, sino el doctor Willfred Glendon (sí, el mismo de La Mariphasa, pero unos cuantos años antes), que al ocurrirle esta desgracia a su esposa Violet acabó con ella disparándole una bala de plata en el corazón, hecho que los dos médicos encubrieron ante la gente del pueblo. Glendon estaba investigando sobre la licantrópía, y había acudido a Moul Lake ya que el doctor Meroux le había dicho que en aquella zona podía encontrar abundantes datos sobre la enfermedad, así como pruebas de la existencia de los hombres lobo.

Tras acabar con la vida de Violet, Glendon le contó todo lo ocurrido a Meroux, y le dijo que si sabía de alguien que le pudiera ayudar, que por favor le pidiera consejo. Así que Meroux escribió a H.P. Lovecraft. Aunque no se lo contó todo. Porque en la carta no explicó que había sido atacado por la mujer de Glendon, que no le causó heridas graves pero sí algunos rasguños, contagiándole la enfermedad. De hecho, esto no se lo contó ni al propio Glendon. Tal vez para protegerse a sí mismo, o para mantener intachable la reputación y el buen nombre de su colega, el doctor Meroux cambió en la carta el nombre de Glendon por el de Charles, y su ocupación de médico a escritor.

Tras este incidente, Glendon volvió a Inglaterra, desde donde partió tiempo después hacia el Tibet para buscar un remedio a la enfermedad. Tras su partida al Tibet, ambos doctores perdieron el contacto y no volvieron a verse ni a escribirse nunca. Cuando Glendon murió todas las notas de sus investigaciones quedaron en manos de Meroux, quien continuó buscando un remedio para su mal.

Moul Lake

Es un pueblo tranquilo con pocos habitantes, la mayoría de avanzada edad. Las calles son de un asfalto de lo más sencillo. El ayuntamiento y la cárcel están en un mismo edificio, con tan sólo tres celdas de ladrillo adosado. Hay un par de almacenes, donde se puede adquirir toda clase de material y comida. El pueblo incluye una iglesia presbiteriana, de muy reciente construcción, y de la que los habitantes de Moul Lake están muy orgullosos. Robert Levett, de 61 años, es el director del colegio local. Es un hombre delgado, feo y un poco ridículo, ya que sus ropas son de lo más antiguo y su forma de comportarse demasiado cursi. Cree que sabe de todo y que tiene las auténticas respuestas para cualquier dilema.

El alcalde se llama Henry Alame, quien también es el dueño de uno

de los almacenes. Tiene 65 años, y únicamente mira por la tranquilidad y el bienestar del pueblo y el suyo propio, especialmente el suyo propio, valiéndose de la gente para ganar más dinero y más votos para mantener el cargo que le da suculentos dividendos. En pocas palabras, un usurero tacaño e hipócrita.

El médico es Pierre Meroux, de unos 40 o 45 años, con el pelo cano, un buen cuidado bigote, una altura de 1,86 metros, muy elegante y muy culto.

Hay también en Moul Lake una casa de huéspedes. Se trata de un edificio de tres pisos y está regentado por la señora Cardeaux y su marido, León. Su nombre es la «Taberna del León». Si los jugadores se instalan aquí, deberán saber que el desayuno se sirve a las 7 de la mañana y la cena a las 6 de la tarde. Sus puertas de cara al público se cierran a las 9 de la noche los días normales, y a las 11 los sábados. Se abre, invariablemente, a las 5 y media de la mañana. Dispone de un pequeño salón donde después de las comidas se puede entrar a tomarse una copa y fumarse un cigarro. Los dueños tienen unos 54 años de edad y son gente sencilla y amable. Ella, no demasiado agradada por la belleza (es algo obesa y de facciones duras), tiene un gran corazón. El también es algo obeso y muy bonachón, aunque es algo bocazas, por lo que resulta fácil sacarle información siempre que se le trate bien, ya sea con buenas palabras o invitándole a copas.

En el pueblo hay además de los establecimientos ya citados una pequeña tienda de souvenirs y otros artículos de regalo. Está situada a las afueras del pueblo, justo en el cruce de carreteras, y su anterior dueña fue Lisa, la mujer lobo que aparece citada en el relato. Ahora es propiedad de los Richardson, una pareja de jóvenes que poco o nada saben de las leyendas locales. Él se llama James, y tiene unos 35 años. Se encuentra allí de muy mala gana. Aparenta más edad de la que tiene. Pelo blanco, cuerpo ligeramente encorvado, y una mirada de desprecio permanente en sus ojos. Su aspecto hace pensar que no ha tenido muchos amigos en la vida. Se comporta de forma machista y celosa con su mujer, y trata a los pueblerinos de incultos, ya que él se cree superior por ser de la ciudad. Su mujer, Jennifer, tendrá unos 30 años. Es muy simpática, recatada y algo tímida, con unos bonitos y largos cabellos rubios, unos hermosos ojos azules y una bien modelada silueta. Cursó sus estudios en la Universidad de Miskatonic, licenciándose en Periodismo. Allí conoció al profesor Armitage, ya que Jennifer de joven había sentido un profundo interés hacia los sucesos extraños y paranormales. En sus entrevistas ha-

blaron de diversos temas y Armitage llegó a comentarle la existencia del Necronomicón que guarda en su biblioteca y nadie más que él puede leer. Fue una pena que llegara a conocer a James, ya que ahora lleva una vida bastante amarga. Fue ella la que sugirió mudarse a Moul Lake, pensando que un cambio de aires y amistades podría salvar un matrimonio que hacía aguas por todas partes. Sin embargo, su idea ha resultado en un desastre, y el matrimonio va de mal en peor.

El comisario de Moul Lake es John Trenton, quien recibirá amablemente a los jugadores. Es muy educado en presencia de extraños y forasteros. Está algo aburrido, ya que su ocupación habitual es encerrar algún borracho o calmar alguna que otra disputa los sábados por la noche en la «Taberna del León». Si se le pregunta acerca de ciertos casos de ataques de lobos y desapariciones ocurridos en el pueblo, responderá muy cortésmente con evasivas. Es alto y robusto, y tiene 58 años de edad. Le gusta alardear que en la localidad nunca ocurre nada gracias a que está él. También presume de tener muy buena memoria para los nombres, las caras, y cualquier otra cosa. En realidad, no es mala persona, pero sí muy despistado, capaz de olvidar incluso su propio nombre de pila.

Cerca del lago que da nombre al pueblo está la casa en la que se alojó el doctor Glendon. Es una humilde cabaña, que ahora está abandonada. En caso de que la investigación avance demasiado lentamente o los jugadores estén atascados, se puede ayudar a los PJs haciendo que encuentren en la cabaña alguna pista, como alguna de las notas de Glendon, alguna huella reciente perteneciente a Meroux, etc. ... De hecho, esta cabaña es el escondrijo habitual de Meroux para las terribles noches de luna llena.

En casa del doctor Meroux hay un pequeño estudio biblioteca, en el que se pueden encontrar diversos libros sobre licantrópía, botánica, y alguno que otro de ciencias ocultas. Si se registra adecuadamente, se descubri-

abatido, abandonó el pueblo poco después. Tras ellos llegaron una pareja de recién casados, los Brandon que recogieron sus cosas y se fueron sin pagar la cuenta, y un pintor buscando paisajes, un tal Mortimer Brady.

Respecto a la anterior propietaria de la tienda de souvenirs, los más viejos del lugar recuerdan que también desapareció y nunca volvió. Aunque lo más posible es que se fugara con algún viajero que pasó por su tienda. Al fin y al cabo, Moul Lake siempre ha sido un pueblo muy pequeño y con poco encanto para los jóvenes. Y más si, como Lisa, son forasteros.

Los cazadores mencionados en el relato han muerto todos, (algunos por la edad, alguno por enfermedad, otro se perdió en una tormenta de nieve en el bosque, tú mismo, pero nada demasiado sospechoso). La viuda de uno de ellos conserva una vieja foto, guardada en el desván, en la que ve al grupo de cazadores con su «presa», y al doctor Meroux algo borroso (tirada de Descubrir para notar que no parece haber envejecido). La presa es de forma humanoide, aunque parece momificada.

Si los PJs rastrean el bosque, tienen alguna posibilidad (tú mismo, máster) de encontrar un coche oculto en la espesura, con una maleta y ropa revuelta en su interior, y unos documentos que comprenden los títulos de propiedad del coche, unas partidas de nacimiento y una licencia de matrimonio. Cerca del coche, si buscan bien, encontrarán dos cuerpos enterrados. Son de hace algún tiempo. Son los recién casados, a quien el doctor mató en una noche de luna llena y que luego trajo hasta aquí para ocultar su crimen.

Respecto a Mortimer Brady, si se pregunta a algún entendido en arte le sonará el nombre. Es un pintor loco, encerrado en un sanatorio de Boston, que pinta extraños cuadros de bosques deformados y alargadas sombras acechantes.

Dr. Pierre Meroux

FORMA HUMANA

FUE 15, CON 14, TAM 15, INT 16, POD 17, DES 12, APA 17, EDU 19, COR 0, PV 15.

FORMA BESTIAL

FUE 30, CON 28, TAM 19, INT 8, POD 17, DES 12, EDU 9, COR 0, PV 2 1.

Habilidades (entre paréntesis, las que aún mantiene en forma bestial, en cursiva las que sólo tiene en forma bestial): Leer Inglés 90%, Leer Latín 65%, Antropología 60%, Primeros Auxilios 95%, Ciencias Ocultas 50%, Farmacología 75%, Botánica 70%, Química 65%, Derecho 35%, Tratar Enfermedades 80%, Tratar Envenenamientos 85%, Zoología 70%, Diagnosticar Enfermedades 90%, (Descubrir 75%), Discreción 45%, Crédito 55%, Elocuencia 65%, (Escuchar 60%), (Ocultarse 65%), (Moverse en Silencio 70%), (Tregar 75%), (Esquivar 60%), (Saltar 65%), (Nadar 80%), (Rastrear mediante el Olfato 90%), Mordisco 75% (daño 1D8+2D6), Garra 70% (daño 1D3 + 1D6).

Armadura (en forma bestial) Piel por valor de un punto.

Habilidades especiales: regenera 1 punto de daño por asalto mientras esté transformado. Es vulnerable a la plata y al fuego.

da...er

Bloody Blues

BLOODY BLUES

Nota para el máster

Este módulo debe transcurrir a principios de 1939. Desde finales de enero hasta mediados de febrero sería lo ideal. Háztelo como puedas.

El relato

Debo confesar que no me supuso ningún esfuerzo escribir la historia que viene a continuación, ya que se trata de un relato verdaderamente corto, y no disponía de demasiados datos para darle una mayor estructura y coherencia. Incluso pensé en no incluirlo en este manuscrito, pero creo que al final sí merece estar entre estas páginas.

La historia me fue referida por el reverendo Parker, un hombre de color de entre 35 o 40 años en el momento en que lo conocí. El reverendo acostumbraba a visitar a los condenados a muerte de la prisión de Charleston, en el estado de Carolina del Sur, para intentar reconciliarlos con Dios antes de la ejecución. Sin embargo, como el lector avezado ya habrá podido imaginar, el protagonista del relato no es el reverendo Parker, sino uno de los presos a los que tomó confesión, y que fue ejecutado dos días antes de que el religioso me contase la historia. Zachariah Johnson, pues ese era el nombre del condenado a muerte, había sido encontrado culpable de las muertes del sheriff Buchan y su ayudante, en Florence, un pequeño pueblo. Lástima no haber podido conocer el caso de sus labios.

Todas las noches de sábado, Zachariah y su sobrino Johnny Lee se reunían con los demás negros del pueblo en el cobertizo de Moses, dispuestos a cantar unos blues y divertirse con sus amigos. Allí podían olvidarse durante un rato del desprecio y el mal trato que sufrían por parte de los blancos, y ahogaban sus penas cantando, bebiendo o bailando (o todo ello a la vez).

Johnny Lee se colgó la guitarra, como todos los sábados, y empezó a tocar, sacando de ella unos extraños acordes, unas notas muy peculiares. Más tarde se puso a cantar un blues, y Zachariah le siguió con su armónica como pudo. Fuera del cobertizo, como todos los sábados, vigilando que los «buenos chicos negros» no se desmadrasen, estaban el sheriff Buchan y su ayudante. Se esperaban para irse hasta que el último de los negros se había retirado.

Los dos músicos seguían tocando,

y los presentes les acompañaban, siguiendo el ritmo dando palmas, entrando poco a poco en calor. Hasta que Johnny Lee empezó de nuevo. Retomó su tonada inicial, y volvió a tocar aquellas notas. Las repetía una y otra vez, bajando y subiendo el tono, improvisando, volviendo a ellas como hechizado cuando parecía desviarse de la tonada. El público, al principio, permanecía quieto, expectante, como indeciso. Y Johnny seguía repitiendo una y otra vez aquellas notas. Y entonces la gente empezó a cambiar, en un extraño paroxismo de lujuria y sadismo

Mientras Johnny Lee parecía invocar a Satán, chillando palabras sin sentido, la gente berreaba, se arrancaba los vestidos y se revolcaba por el suelo en una indecente orgía, fornicando entre sí como animales en celo.

Los gritos debieron de espantar al sheriff y a su ayudante, puesto que entraron a ver que pasaba. No tuvieron tiempo de echar mano a sus armas, la gente se abalanzó sobre ellos, despedazándolos y devorando sus entrañas. Luego vino lo peor. Aquellos seres rodearon a Johnny Lee y Zachariah, mirándolos en silencio con sus ojos ávidos de sangre, sus manos convertidas en garras prestas a matar y desgarrar en cualquier instante. Johnny Lee comprendió que cuando su garganta callase, cuando no le quedasen fuerzas para seguir tocando la guitarra, aquellas cosas en que se habían transformado sus vecinos les atacarían y devorarían sin piedad.

El reverendo no supo explicarme como acabó la historia. Es evidente que aquellos seres no atacaron a Zachariah, puesto que había vivido para explicar el caso, y no presentaba heridas ni signos de lucha cuando fue encontrado al día siguiente. Pero, ¿qué pasó con Johnny Lee? ¿Por qué no se encontró su cuerpo? Tal vez siga vivo, en lo más profundo de los bosques, tocando para aquellas bestias sin alma.

Cuando le pregunté al reverendo si él había creído algo de la historia de Zachariah, me respondió con una mirada cargada de tristeza. «He conocido muchos condenados a muerte, gente a punto de emprender el Último Viaje. Todos ellos están ansiosos de contarme sus pecados. Pero no por verdadero arrepentimiento, sino por miedo, miedo a lo que hay después, y a lo

que se van a encontrar en la otra vida. Miedo al Infierno. Johnson es el primero que conozco que ha afrontado la muerte como una liberación, sin miedo. Y no es por que creyera que no iba a ir al Infierno. Zachariah ya ha visto su propio infierno en los ojos de aquellos seres, y el que ahora va a encontrar no puede ser peor que el que ya conoce».

Información para el DJ

La nueva carretera debía pasar justo por el terreno que ocupaba el viejo cementerio. Así que Zachariah y su sobrino Johnny Lee estuvieron trabajando en el campo santo, donde debían remover los huesos de los muertos, cavando las tumbas, sacando los ataúdes, rompiéndolos con picos y palas, para poder sacar los huesos, amontonarlos y luego quemarlos. Este era un trabajo reservado exclusivamente a negros, ya que para los blancos era algo demasiado repugnante.

Johnny Lee rompió uno de los ataúdes y en él se encontró a un hombre, o lo que quedaba de él. Sus restos estaban retorcidos, y los labios del difunto estaban cosidos. A un costado del cuerpo reposaban las manos del hombre, que le habían sido cortadas. El ataúd presentaba signos de forcejeo en su parte interior. Todo parecía indicar que aquel infeliz había sido enterrado vivo, y no precisamente por equivocación. El muerto llevaba colgada al cuello una placa de oro con una partitura impresa, que Johnny Lee arrancó sin comentarle nada a su tío.

La maestra de Florence había enseñado a Johnny Lee algo de música cuando era niño, así que cuando llegó a casa cogió la guitarra e intentó averiguar cómo era la canción. Quedó fascinado por las notas y siguió practicando, hasta la reunión del sábado por la noche. Lo que Johnny Lee no sabía es que las notas encerraban en realidad un hechizo que despierta cierto instinto en algunas personas, transformándolas en bestias, una especie de zombies.

Y ahora volvamos al reverendo Parker, porque resulta que si conocía toda la historia, al menos el final. Tras oír la confesión de Zachariah hizo sus pesquisas, para intentar resolver el enigma y salvar al mundo de una extraña amenaza. Rastreo los bosques mejor que la policía, y encontró el cadáver

despedazado de Johnny Lee, aún con la partitura de oro encima. De los seres, ni rastro. Así que se nevó consigo la placa a Charleston, para evitar que nadie más invocase a los monstruos.

Florence

El principal punto de información para los PJs es el reverendo negro de Florence, Josuali Jackson, porque es la persona viva que mejor conoce la historia de la placa. Hace más de 50 años, cuando el reverendo era un joven casi imberbe que justo acababa de llegar a la parroquia, se presentó un músico ambulante. El trompetista venía de Nueva Orleans, y una noche de sábado empezó a tocar la melodía. Gracias a una extraña intuición, el joven reverendo Jackson notó un influjo malféfico en la canción, y paró al músico a tiempo. A los que no consiguió detener fue a sus conciudadanos que, enfurecidos, acabaron con el músico de la forma que ya sabemos. Este crimen ha sido motivo de vergüenza para el pueblo y, por ello, no ha trascendido. De hecho, el reverendo es la típica persona que conoce los hechos. Tras el suceso, empezó a investigar, a cartearse con expertos de todo el mundo. Ahora sabe que las víctimas del hechizo que involuntariamente conjuró Johnny Lee siguen vivas, acechando en el bosque. Estaban perdidas gracias a Johnny Lee, que la condujo hasta lo más hondo del bosque antes de dejar de tocar, pero cuando el reverendo Parker encontró el cadáver, también reveló a las bestias el camino de vuelta.

Sin embargo, hay una manera de liberarlos del hechizo: interpretar la partitura al revés, de abajo a arriba, y de derecha a izquierda. El reverendo Jackson sabe que el reverendo Parker tiene la placa, y rogará a los PJs que se la traigan, para que pueda neutralizarla. Y les apremiará, ya que ha recibido la visita de unos hombres que también la están buscando. Son altos, visten totalmente de negro, y presentan un aspecto cadavérico y pálido. No, no son los Hombres de Negro, aunque tus jugadores así lo crean. Son elementos de la Gestapo. Uno de los expertos que consultó el reverendo Jackson era alemán y ahora, con la subida de Hitler al poder, es un nazi fanático que le ha prometido al Führer el arma definitiva para dominar el mundo.

Es inútil comentar el caso a las autoridades locales, todas ellas blancas. Una vez condenado y ejecutado Zachariali, para ellos es caso cerrado. Además, al Jefe Winston el nuevo sheriff, no le caía nada bien su antecesor en el cargo. Sin contar que el alcalde le hacía el salto a Buchan con su mujer. Buscando en el diario local hallarán que últimamente han desaparecido unos cuantos ciudadanos negros, pero eso no parece importarle a nadie.

Todas sus pesquisas en la localidad se verán dificultadas por tres hombres que la Gestapo ha dejado en Florence, asumiendo identidades falsas para encubrir su verdadera personalidad. Tú mismo, máster, desde algún susto inofensivo para intentar asustar a los PJs hasta una bronca en el bar o una paliza en un callejón. Otra persona que abordará a los PJs es John Miller, de 32 años. Dice conocer todos los secretos y leyendas del lugar, y ser un estudioso de lo oculto. Recomendará a los PJs que desistan de sus investigaciones, porque puede ser peligroso ex el caso a la luz pública. Se comportará siempre de forma amable y correcta con los PJs, y hará todo lo posible para que parezca que les está ayudando. Y, por encima de todas las cosas, intentará averiguar donde encontrar a los PJs y como se han enterado de la historia. Su verdadero nombre es Hans Muller, teniente de las SS, y educado en las mejores escuelas de Europa. Su padre es alemán y es uno de los estudiosos con quien contactó hace años el reverendo Jackson, mientras que su madre era americana. Si consigue averiguar algo del libro, transmitirá la información a sus superiores, que estarán muy interesados en conseguirlo.

Los tres hombres de la Gestapo no saben nada de su presencia en el pueblo, aunque él si conoce la de ellos, y en caso de apuro puede revelarles su identidad para que le protejan y ayuden. Sin embargo, no intentará conseguir el libro. Su verdadera misión es eliminar al reverendo Jackson cuando los PJs desaparezcan.

Si crees que los PJs se van a aburrir en Florence, ponles algún encuentro con los seres hechizados (a efectos de juego son como zombies) que rondan el pueblo y que ya han encontrado el camino de vuelta a casa.

El reverendo Parker

No tendrán demasiados problemas para conseguir la dirección del reverendo Parker en Charleston. Con una excusa decente (máster, no seas demasiado exigente) se la dirán en la prisión en la sede eclesiástica local. El reverendo habita en una pequeña casa a las afueras de Charleston. Cuando lleguen los PJs,

todas las luces estarán encendidas (sea la hora del día que sea). No hay timbre, así que para llamar hay que golpear la aldaba de la puerta. Con una tirada de Descubrir verán que la puerta no está cerrada, sólo ajustada. Y si no se dan cuenta, lo notarán cuando golpeen la aldaba. El reverendo está muerto en la sala de estar, con la cabeza destrozada por el atizador del fuego de la chimenea. Toda la casa ha sido registrada, y el desorden es general. Ah, por cierto, la tablilla no está. Con una tirada de Descubrir conseguirán encontrar un jirón de tela negra, que no coincide con ninguno de los trajes del reverendo.

Una visita poco cordial

Poco después los PJs recibirán en su casa la visita de los miembros de la Gestapo, Otto von Hessler y Max Reinher, impecablemente vestidos de negro. Hablan con un fuerte acento alemán, pero no se presentarán con las placas en la mano. Eso se lo tendrán que sonsacar los jugadores. Si contaron a John Miller lo del libro de Lovecraft, vendrán dispuestos a comprarlo. Y si no, querrán averiguar cual es su fuente de información de la tablilla. Ofrecerán una buena suma por el libro, y una cierta dosis de poder si los PJs, además, se unen a su causa. Si los PJs no aceptan las amenazas con terribles torturas y palabras malsonantes (la diplomacia no es su fuerte). De todas maneras, no se atreverán a recurrir a la fuerza. Ya tienen la tablilla, y sus órdenes son estrictas: la tablilla es vital para Alemania. Como mucho se quedarán con la cara de los personajes para volver más tarde, una vez la tablilla esté a salvo.

Con cierta elocuencia se les puede sonsacar que la tablilla está en su poder y que parten esa misma noche en tren hacia Nueva York, donde les espera un barco rumbo a Hamburgo. Y luego, derechos al Cuartel General, en Berlín. Es inútil intentar eliminar a los alemanes en casa de los PJs. Tienen las armas a punto, y 4 hombres apostados en la calle cubriendo su huida.

Lo ideal es que la visita de los nazis se produjera el día 14 de febrero, día de San Valentín (y aniversario de la famosa matanza ordenada por Al Capone en Chicago). Falta justo un mes para que Alemania invada Checoslovaquia y estalle el polvo.

De esta visita los PJs pueden notar la importancia del momento. Sólo ellos pueden salvar al mundo (ya estamos con el tópico). Además, si los PJs ligan cabos, pueden deducir que John Miller está en la nómina de los alemanes (a no ser que vayan pregonando lo del libro a los cuatro vientos).

Asalto y robo al tren

Lo más indicado sería que los personajes intentasen detener a los alemanes durante el viaje en tren. Así que vamos a ponérselo fácil a los PJs. No sale ningún tren esa noche destino Nueva York. Excepto un tren privado (¡Bingo!). Los alemanes han alquilado una locomotora y un vagón para desplazarse hasta Nueva York, para estar a salvo de curiosos durante el viaje. La tablilla la lleva Otto von Hessler guardada en su maletín de médico.

El vagón también transporta a dos de los seres demoníacos que han sido hechizados escuchando las malditas notas musicales. Fueron capturados con muchas dificultades en la ciudad de Florence y se pretende llevarlos a Alemania, para estudiar su comportamiento y la forma de poderlos dominar. Van dentro de una caja hermética de acero, con unas pequeñas ranuras que hacen las veces de respiraderos.

El tren viajará sin detenerse desde la estación de Arkham hasta la estación central de Nueva York. La duración del viaje será aproximadamente de unas seis horas, para un trayecto de unos 400 kilómetros más o menos. Una vez en Nueva York, introducirán su preciosa carga en un pequeño y anónimo mercante alquilado para un viaje hasta Hamburgo. Por cierto, el viaje del carguero es de ida, pero no de vuelta. Un submarino alemán estará preparado para torpedearlo una vez haya dejado su carga en el puerto de Hamburgo.

Y ya sin más preámbulos, describiremos donde se encuentra cada uno de nuestros queridos amigos en el vagón privado:

9. - En estos compartimentos dobles se alojan 4 hombres de la Gestapo.

10. - En esta sala de dibujo hay un asiento convertible dispuesto para Max Reinher.

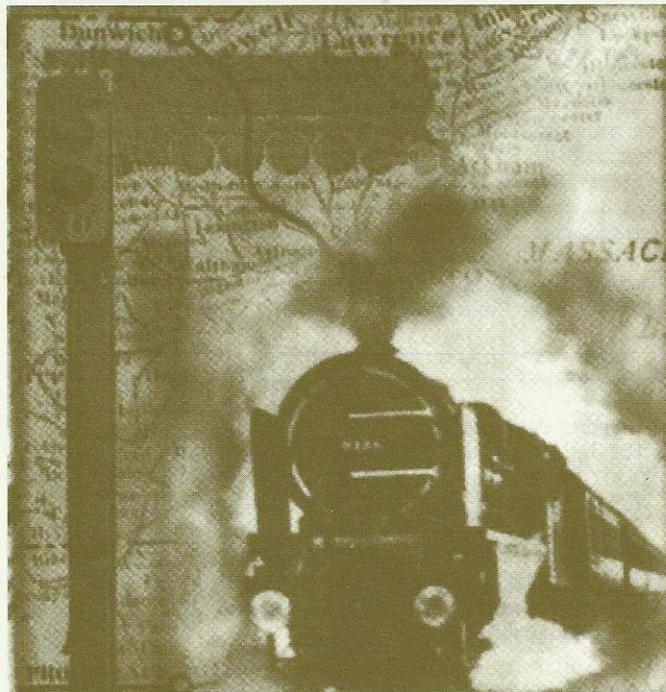
12. - Compartimento privado ocupado por Otto von Hessler. Su maletín está en el armario privado situado al lado de la entrada del baño.

17. - Aquí se encuentra la caja de acero que guarda en su interior a los dos seres hechizados. Esta cerrada con un fuerte candado que une los dos extremos de la cadena que rodea la caja. La llave del candado la tiene Max Reinher.

1 S. - Sala de Observación con un asiento convertible para otro hombre de la Gestapo.

De vuelta a Florence

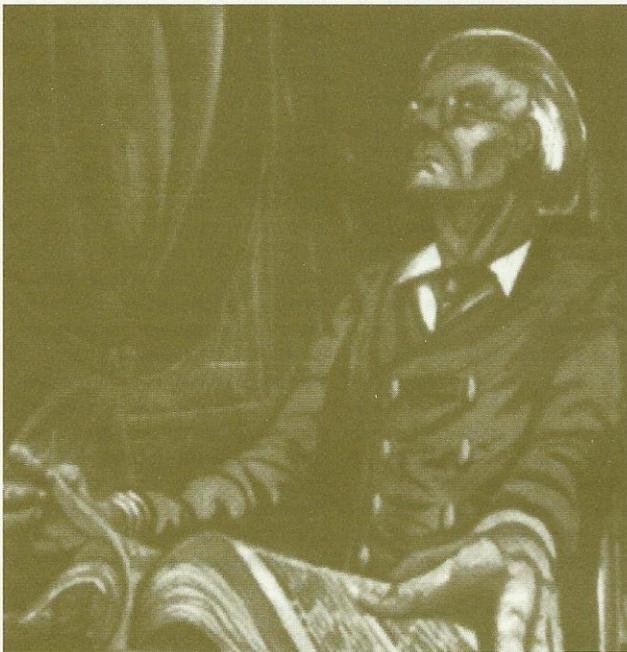
Supongamos que los PJs han tenido éxito y han recuperado la tablilla. Pueden volver a casa tan felices. Si no se han preocupado de neutralizar a Hans Müller/John Miller, o no le han descubierto, éste hará lo imposible por recuperar la tablilla y volver a Alemania, con la ayuda de los tres hombres de la Gestapo de Florence (si los PJs no eliminaron ninguno). Además, el servicio secreto alemán es de lo más eficiente. Las visitas inesperadas no dejarán de sucederse. Volvamos a la premisa inicial. Supongamos que los PJs han tenido éxito y han recuperado la tablilla. Pero ahora piensan y recuerdan que el reverendo Jackson sabía como neutralizarla, y como invertir el hechizo. Es cuestión entonces de volver a Florence. Allí, el reverendo les agradecerá que le traigan la tablilla y les pedirá que le acompañen al bosque. Junto a ellos irá un joven negro del pueblo, que porta un ukelele (es lo único que ha podido encontrar el reverendo). Una vez en el bosque, el joven



interpretará la partitura al revés, hasta que aparezcan de entre la espesura los vecinos transformados en bestias, que ante los ojos de los PJs volverán a su estado humano. Luego el reverendo irá a la iglesia, donde rociará la tablilla con agua bendita y la arrojará al fuego, para luego refundirla en una cruz.

¿Bonito, verdad? Sin embargo, nos olvidamos de Hans Müller/John Miller y los hombres de la Gestapo que queden en Florence. Si los PJs no hacen nada por neutralizarlos, ellos intentarán robar la tablilla y matar al reverendo (y de paso a los PJs, ya no viene de uno) en el momento más inoportuno, es decir, máster, cuando menos se los esperen los jugadores. Podría ser bonito que los siguieran al bosque y les robarán la tablilla a medio concierto, para dejar a los PJs enfrentándose a una horda de criaturas demoníacas (de nada, yo también he sido máster).

Una vez resuelto el lío, y acabe como acabe, los PJs supervivientes no harían nada mal en cambiar de aires una temporada, porque, como he dicho unos párrafos antes, el servicio secreto alemán es de lo más eficiente, y las visitas inesperadas no dejarían de sucederse durante un tiempo.



El reverendo Jackson

Es un hombre de color de unos 68 años de edad, obeso y que aparenta más edad de la que realmente tiene, por sus pasadas experiencias. Habla muy lentamente, pero con conocimiento de lo que dice. Es amable y sensible, muy duro y orgulloso si se le entra mal.

FUE 11, DES 10, INT 14, CON 12, APA 10, POD 11, TAM 12, EDU 14, PV 12, Puntos de Cordura 55.

Habilidades: Ciencias Ocultas 75%, Charlatanería 65%, Discreción 49%, Elocuencia 55%, Hablar Latin 70%, Historia 75%, Leer/Escribir Inglés 85%, Leer/Escribir Latin 60%, Psicología 65%, Mitos de Cthulhu 10%.

Hombres de la Gestapo

FUE 14, DES 13, INT 12, CON 15, APA 13, POD 9, TAM 16, EDU 12, PV 16, Puntos de Cordura 45, Bonificación al dato +1D4.

Armas: Luger Parabellum, 50%, daño 1D10, Puñetazo 60%, Habilidades: Camuflaje 65%, Conducir Automóvil 70%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Hablar Inglés 70%, Leer/Escribir Inglés 60%, Movimiento Silencioso 60%, Ocultarse 40%, Primeros Auxilios 40%, Saltar 50%, Seguir Rastros 60%, Tregar 55%, Vaciar Bolsillos 35%.

Hans Muller (John Miller)

Mide 1,86 cm es inteligente y muy culto. Tiene una facilidad natural para aprender idiomas, y para disfrazarse. Posee memoria fotográfica y reconoce rápidamente a quien le intenta engañar o mentir. Vamos, el espía perfecto. No es muy amante de las armas, pero si tiene que utilizarlas no se lo piensa dos veces. Es leal al Führer, y hará lo que sea para que su padre le dé a Hitler el arma definitiva.

FUE 14, DES 12, INT 15, CON 15, APA 17, POD 16, TAM 15, EDU 17, PV 15, Puntos de Cordura SO, Bonificación al daño +1D4.

Armas: Luger Parabellum, 60%, daño 1D10.

Habilidades: Arqueología 70%, Buscar Libros 65%, Camuflaje 85%, Ciencias Ocultas 55%, Conducir Automóvil 50%, Crédito 45%, Charlatanería 65%, Derecho 45%, Descubrir 60%, Dibujar Mapas 70%, Discreción 58%, Discusión 60%, Elocuencia 70%, Equitación 45%, Escuchar 65%, Esquivar 35%, Fotografía 75%, Hablar Inglés 85%, Hablar Francés 80%, Historia 65%, Leer/Escribir Alemán 85%, Leer/Escribir Inglés 85%, Leer/Escribir Francés 80%, Leer/Escribir Latin 501%, Lingüística 90%, Movimiento Silencioso 60%, Mecánica 501/11, Electricidad 45%, Nadar 45%, Ocultarse 65%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 85%, Regatear 65%, Saltar 35%, Seguir Rastros 70%, Tratar Enfermedades 55%, Tratar Envenenamientos 55%, Tregar 40%, Vaciar los Bolsillos 30%.

Otto von Hessler

Es un hombre de unos 52 años de edad, 1,88 de altura, rubio, y corpulento aunque tirando a obeso. Su piel es muy pálida y suða constantemente, Lleva unas pequeñas gafas redondas, con una graduación de 6 dioptrías. También lleva un ridículo bigote al estilo de su Führer, y su comportamiento es el de un hombre culto, aunque demasiado cegado por la causa del Tercer Reich. Antes de unirse a la Gestapo era médico.

Sólo lleva un arma, un bastón que hace las veces de estoque cuando lo saca de su funda. También lleva el bastón porque le sirve para ayudarse de la cojera que sufre en su pierna izquierda, causada por una herida de bala en la 1 Guerra Mundial.

FUE 14, DES 12, INT 15, CON 16, APA 12, POD 15, TAM 15, EDU 16, PV 16, Puntos de Cordura 75, Bonificación al daño +1D4.

Armas: Bastón estoque, 65%, dado 1D6+1.

Habilidades: Arqueología 55%, Buscar Libros 60%, Ciencias Ocultas 50%, Crédito 40%, Charlatanería 58%, Derecho 45%, Descubrir 65%, Diagnosticar Enfermedades 85%, Discusión 60%, Elocuencia 55%, Escuchar 68%, Farmacología 70%, Hablar Inglés 45%, Leer/Escribir Inglés 60%, Leer/Escribir Alemán 80%, Leer/Escribir Latin 40%, Ocultarse 35%, Primeros Auxilios 80%, Psicología 70%, Química 60%, Tratar Enfermedades 85%, Tratar Envenenamientos 85%.

Max Reinher

Es el compañero de von Hessler. Tiene 46 años y mide 1,93 metros. Es delgado, con el pelo castaño, tiene una cicatriz en su ceja derecha que llega hasta casi el final de la mejilla. Se la hizo el propio von Hessler con el estoque, cuando Reinher bromeaba sobre el asombroso parecido entre Hitler y Charlot. Reinher es un hombre de pocas palabras, fiel a su compañero y a la causa... y un asesino con mucha sangre fría. Disfruta matando de cualquier manera y en cualquier momento. Es el complemento perfecto para von Hessler. Siempre lleva encima su Luger Parabellum, con cargador de 8 balas, una navaja automática (escondida en el puño de la camisa y que sale al efectuar un movimiento determinado de muñeca) y unos nudillos de hierro, para ocasiones en las que no hay prisa y puede disfrutar con un poco de tortura.

FUE 15, DES 14, INT 13, CON 15, APA 11, POD 12, TAM 16, EDU 10, PV 16, Puntos de Cordura 60, Bonificación al daño +1D4.

Armas: Luger Parabellum 80%, daño 1D10, Navaja 75%, daño 1D4, Nudillos 75%, daño 1D6.

Habilidades: Buscar Libros 45%, Conducir Automóvil 60%, Descubrir 55%, Discreción 65%, Escuchar 70%, Esquivar 45%, Lanzar 50%, Leer/Escribir Alemán 50%, Hablar Inglés 35%, Leer/Escribir Inglés 25%, Movimiento Silencioso 75%, Mecánica 65%, Nadar 40%, Ocultarse 80%, Primeros Auxilios 60%, Saltar 70%, Seguir Rastros 58%, Tregar 64%.

El relato

Cuando llegó hasta mí aquel pobre hombre parecía desquiciado. Estaba muy excitado. Daba por supuesto de antemano que yo, al igual que las otras personas a las que había explicado su historia, no iba a dar crédito a su narración. Y sin embargo, me la seguía contando una y otra vez. Necesitaba que alguien le creyera. Que alguien le dijera que no estaba loco. Y yo fui ese alguien. me costó faena convencerle de que iba a tomarle en serio, pero mi fama de escritor de relatos extraordinarios vino en mi ayuda. Eso, y el hecho de estar habituado a escuchar narraciones inverosímiles. Así que George Corey depositó su confianza en mí y me explicó su caso.

George Corey era redactor del periódico de Arnoldsburg, un pequeño pueblecito situado en el estado de Michigan, cerca del famoso lago que da nombre al estado. En la localidad vivía en una humilde cabaña el viejo Harold Lambert, de quien la gente de Arnoldsburg decía que estaba loco. Lambert comentaba que tenía unos amigos que en las noches, sobre todo las de luna llena, venían a visitarle, y aseguraba que un día de estos se iría con ellos, que le trataban mejor que sus conciudadanos.

Corey visitó a Lambert, para ver que sacaba en claro de la historia, y sobre todo, decidido a averiguar la identidad de los misteriosos visitantes. Cuando llegó a la cabaña que habitaba el viejo, éste había desaparecido. La casa tenía el aspecto de no haber estado habitada en varios días. Estaba absolutamente desordenada, y de ella emanaba un olor repugnante, que a Corey le recordó el de un animal muerto o el de la carne podrida. Pensó que aquello sólo podía haber sido hecho a propósito, para proteger la casa de visitas no queridas. Al fin y al cabo el viejo Lambert no estaba demasiado en sus cabales.

Pronto anocheció. La luna brillaba con todo su esplendor. Corey, después de haber registrado concienzudamente los alrededores y no haber encontrado ni rastro de Lambert, decidió volver al pueblo. En ese momento escuchó una especie de gemido o maullido, entremezclado con palabras ininteligibles, aunque provenientes de una garganta humana. Lo que vio al girarse hacia el lugar de donde provenía el sonido es una visión

que le acompañará por el resto de sus días, atormentándolo en sus peores pesadillas hasta el día de su muerte. Aquello era el viejo Harold (o tal vez sea más correcto decir había sido), pero se había transformado en un horrible y repugnante ser. Tenía pezuñas en lugar de pies, garras en lugar de manos y rasgos faciales caninos. Sus ropas estaban rasgadas y se acercaba lentamente hacia Corey, babeando con excitación, sus dientes brillando amenazadores a la luz de la luna. Tras Lambert habían tres especímenes más de aquella horrible especie. Y todos miraban a Lambert con los mismos ojos hambrientos. Corey cogió el camino del pueblo y no paró de correr hasta que estuvo a salvo en su casa, con la puerta cerrada y atrancada y los cierres de todas las ventanas echados. Mientras atravesaba las calles del pueblo lo más rápido que sus piernas le permitían iba gritando a sus vecinos que se escondieran en sus casas, que se encerraran en lugar seguro, que aquellos seres venían a por ellos. Ni siquiera las miradas de extrañeza de sus conciudadanos al verle correr perdiendo el resuello por las calles de Arnoldsburg fueron capaces de hacerle recuperar la compostura. Ninguno de los habitantes de Arnoldsburg le creyó, y más sabiendo que últimamente rondaba al viejo Lambert.

Una vez concluyó su relato, Corey me dio las gracias por creerle y aliviarle así del peso que oprimía su conciencia, y se marchó. Desde aquel día no he vuelto a saber nada de él, pero tampoco me preocupa mucho su seguridad. Se que esté donde esté, vigilará siempre su espalda, por temor a que le atrapen los horribles seres surgidos de la mente de un viejo loco con el don de hacer realidad sus propias locuras. Aunque una duda me asalta: y si la historia de Corey fuera realmente cierta?

Información para el Guardián de los Arcanos

Harold Lambert era el guarda del cementerio de Arnoldsburg, y vivía al lado del mismo en una humilde cabaña. Tuvo contacto con los Gules que surgían de una de las tumbas, y que era la entrada a su mundo subterráneo, compuesto por un sinfín de túneles. Al poco de contactar con los Gules, Lambert se fue convirtiendo en uno de ellos. Ahora, siendo uno más del grupo,

sale de vez en cuando para alimentarse de animales muertos o de los cadáveres que encuentra (o desentierra de las tumbas del cementerio). Cuando se cansen o se les agote la comida, los Gules cerrarán la entrada y se trasladarán a otro lugar donde seguir con sus actividades habituales.

Arnoldsburg

En la biblioteca local, con una tirada de Buscar Libros se podrá hallar algún tomo que habla sobre la historia de la región y sobre leyendas locales de avistamientos de gente de aspecto extraño, haciendo cabriolas y bailando a la luz de la luna. La mayoría de estos avistamientos tienen lugar en cementerios. Del último del que se tiene noticia sucedió hará unos 10 años. La policía encontró en el lugar unas huellas deformes, que fueron calificadas como «huellas de animales, posiblemente algún mamífero herbívoro».

En el periódico local, y tras una tirada de Elocuencia, Charlatanería o Discusión, podrán acceder a los archivos, donde encontrarán una entrevista de hace unos 20 años con una tal Helen Meyer, quien padecía de insomnio y aseguraba haber visto a unos seres extraños en el cementerio que «parecían diablos surgidos del mismo infierno». En la actualidad la señora Meyer tiene 64 años y es una vieja gruñona y difícil de abordar, con algunas lagunas en la memoria. Respecto a George Corey, recuerdan que hizo una visita a Lambert, y pareció volverse loco, explicando una extraña historia. Tras esto pidió la cuenta y se mudó, no saben a donde.

Del resto del pueblo sólo podrán obtener información de que el viejo Harold estaba loco, desapareció y no se ha vuelto a saber nada de él. A cualquiera que le pregunten por Lambert responderá que era el anterior guarda del cementerio. El nuevo guarda del cementerio, Michael Jarredson, recibirá a los investigadores con bastante antipatía, ya que su trabajo no le resulta muy agradable y se dedica a «soplar» la botella que siempre lleva en uno de los bolsillos de su raída chaqueta, con el fin de olvidar a que se dedica (una tirada de Elocuencia o Descubrir podía dejar en evidencia alguno de estos hechos). Lo único que se podrá averiguar preguntando a Jarredson es que Lambert acostumbraba a pasearse

por las noches alrededor del cementerio, situado a orillas del lago, y que algunas veces se le había visto en compañía de unas extrañas personas (pues tenían forma humanoide, si no pregunta más a fondo no dirá que no parecían del todo humanas) que iban prácticamente desnudas. Añadiré que él mismo ha escuchado sonidos extraños en las noches de luna llena provenientes del cementerio. Parecen algo así como gemidos o maullidos de gatos, pero no se atreve a salir a averiguar de que se trata, y se queda encerrado en su cabaña, que es la que anteriormente perteneció al viejo Harold (toda esta información se le podrá sonsacar utilizando los métodos adecuados, como unas buenas tiradas de Charlatanería o Discusión, invitándole a beber, etc.). Incluso recordará haber visto algunas noches sin luna extrañas luces rondando el cementerio.

Respecto a las autoridades locales, ni el alcalde ni el jefe de policía (la localidad sólo cuenta con el jefe y 2 agentes más) les ofrecerán información relevante, y les sugerirán cortésmente que no alboroten el pueblo ni perturben la paz de los que descansan en el cementerio. «En este pueblo -les dirán- somos muy respetuosos con nuestros muertos». Los PJs pueden, si quieren, alojarse en Arnoldsburg, ya que hay un pequeño hotel.

La Mafía

Si los PJs preguntan demasiado descaradamente en el pueblo, o muestran demasiado interés por el cementerio, serán abordados por Angelo Narvino y su primo, Roberto Vinelli. Angelo tiene 25 años de edad y 1,83 de estatura. Moreno, bien parecido, delgado pero muy fibrado, tiene una cabeza capaz de pensar con mucha rapidez. Roberto, su primo, tiene un aspecto aterrador. De 28 años y casi dos metros de altura, es muy moreno de piel. Tiene la cara totalmente cuadrada, y lleva el pelo cortado a cepillo, lleno de trasquilones y mal peinado. Recuerda a un enorme perro de San Bernardo enfurecido y presto a atacar. Sus espaldas son inmensas, y sus manos parecen martillos de picapedrero. De su inteligencia mejor no hablar, ya que hace siempre lo que su primo le ordena. Es algo retrasado, pero mucho mejor persona de lo que parece.

Ambos trabajan para la Mafía, que

el dossier

Un Mal Principio, Un Mal Final

ha visto en el lago Michigan una vía ideal para establecer una ruta de contrabando a través de la frontera con el Canadá, y utiliza el cementerio como almacén provisional para sus mercancías. De hecho las luces que Jarredson dice haber visto pertenecen a linternas durante estos procesos de transporte de cargamento. Hasta ahora la Mafia no se ha encontrado en persona con los Gules, pero sí que ha encontrado alguna de sus mercancías absolutamente destruidas, por lo que tienen interés en saber que pasa.

Si los PJs colaboran con ellos y les ayudan a esclarecer el caso, ellos ayudarán en todo lo que puedan a los PJs. Y si no... unos calcetines de cemento y al lago, si los PJs se dejan. Tienen sobornados al alcalde y a los agentes de policía, así que pedir ayuda a las autoridades es inútil.

ANGELO NARVINO

FUE 15, DES 12, INT 16, CON 15, APA 17, POD 16, TAM 15, EDU 17, PV 15, Puntos de Cordura SO, Bonificación al daño +1D4.

Armas: Pistola del 45. 60%, daño 1D10+2, Escopeta recortada 30%, daño de 4D6 en un alcance de 10 metros, 2D6 a

20 metros, y 1D6 a 50 metros.

Habilidades: Buscar Libros 65%, Camuflaje 85%, Conducir Automóvil 59%, Crédito 45%, Charlatanería 65%, Derecho 45%, Descubrir 60%, Discreción 58%, Discusión 60%, Elocuencia 70%, Escuchar 65%, Esquivar 3 5%, Hablar Inglés 80%, Leer/Escribir Inglés 75%, Movimiento Silencioso 60%, Nadar 40%, Ocultarse 65%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 75%, Regatear 65%, Saltar 35%, Seguir Rastros 70%, Tregar 50%, Vaciar Bolsillos 40%.

ROBERTO VINELLI

FUE 18, DES 14, INT 9, CON 17, APA 10, POD 9, TAM 18, EDU 11, PV 18, Puntos de Cordura 45, Bonificación al daño +1D6.

Armas: Revólver del 38. 75%, daño 1D10, Escopeta Recortada 30%, con el mismo daño que la escopeta de su primo Angelo, Puño 80%, daño 1D3, Cabezazo 65%, daño 1D4, Patada 60%, daño 1D6.

Habilidades: Camuflaje 65%, Conducir Automóvil 75%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Hablar Inglés 55%, Leer/Escribir Inglés 50%, Movimiento Silencioso 60%, Mecánica 75%, Ocultarse 40%, Saltar 50%, Tregar 45%, Vaciar Bolsillos 40%, Electricidad 60%, Conducir Maquinaria 65%, Esquivar 28%.

Visitando el cementerio

Una investigación en las tumbas del cementerio (desenterrando algunos ataúdes) revelará que en al-

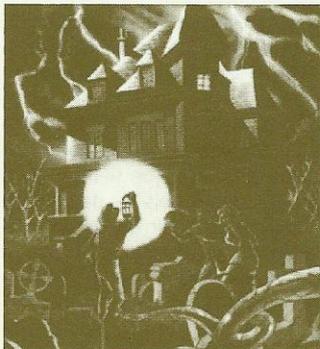
gunos nunca se ha enterrado a nadie, mientras que en otros alguien ha destrozado los ataúdes y ha robado los cadáveres, muy torpemente por cierto.

Si visitan el cementerio sin haber contactado (o no haber aceptado colaborar) con Angelo y Roberto, los PJs pueden presenciar la llegada de alguna barca de la que bajan unos hombres y entierran unas cajas en una tumba, a nombre de Giancarlo Malatesta. Si la desentieran, verán que se trata de licor, o billetes falsos, lo que el máster quiera. El grupo de mafiosos se compondrá de unos 4 a 6 hombres. La noche siguiente del desembarco, negará un camión a los alrededores del cementerio. Bajarán unos cuantos hombres, que desenterrarán las cajas y se las llevarán. Todos estos hombres irán armados con pistolas o escopetas.

Si por el contrario van acompañados de los dos primos, éstos los llevarán al campo santo una noche en la que estén seguros que no va a llegar ningún cargamento. Entonces es posible que vean a los Gules, que salen de una tumba con el nombre de Andrónico Assen. Tras unos cuantos tiros los Gules se espantarán y volverán a su mundo subterráneo. Si los PJs los siguen a través de la tumba, entrarán en una compleja red de túneles subterráneos. Tras un rato de persecución, los Gules sellarán el túnel provocando un derrumbamiento. Fin de la persecución y de la historia.

¿Qué hacemos con la Mafia?

Si los PJs se comprometen a callar y no explicar a nadie los negocios de la Mafia (y cumplen su promesa), ésta los dejará en paz. Incluso les enviará algún lote por Navidad. Es posible que en caso de necesidad la familia Malatesta (que está a cargo del negocio) les pueda prestar algún favor. Si los PJs se van de la lengua, recuperamos lo dicho anteriormente: unos calcetines de cemento y al lago, o cualquier otra cosa por el estilo. Los Malatesta tienen muy buena memoria para recordar, y un corazón muy frío para perdonar.



Esta, última de las narraciones que componen esta obra inacabada (espero que ahora menos que cuando empezásteis su lectura), es la única de las historias de las cuales soy el protagonista directo, y quizás por ello es la que más me aterra. Me encontraba en mi casa de *Arkham*, escribiendo los relatos de este manuscrito, cuando llamaron con insistencia a la puerta de entrada. Por el pasillo, camino de la puerta, vi como pasaban por debajo de ella un papel. Cuando llegué a abrir ya no había nadie esperando para entrar en casa, y ni un alma circulando por la calle. Así que me volví hacia la nota.

Parecía una invitación para asistir a la inauguración de un museo, que tendría lugar aquella misma noche. En la nota me rogaban que asistiera, «por motivos que particularmente me interesarían» aunque no aparecía el nombre del director del museo, o del responsable que había tenido a bien invitarme. Sólo figuraba el nombre del centro, *Museo del Terror*, y su dirección, *Aylesbury Street*, justo frente al cementerio. Estudiando la nota con más atención, encontré impresas en una esquina de la misma las iniciales MT, dentro de un círculo. En la esquina opuesta había dibujado una especie de ser alado (no se decir si tendría más de dragón o de murciélago), también enmarcado dentro de un círculo.

Por el nombre imaginé que sería el típico museo dedicado a ensalzar la figura de los autores del género, entre los que modestamente me incluyo, y que han hecho del terror un arte. Entre eso, y el aire de misterio que rodeaba la nota hicieron que la invitación fuera irresistible para mí. Así que me vestí de gala (es un decir) y acudí a la convocatoria. Fuí paseando tranquilamente, ya que el lugar no quedaba lejos de mi actual residencia. Parecía una casa típica de *Providence*, una más de las muchas que componen esta ciudad, a no ser por el cartel que había sobre la puerta: «Museo del Terror. Esta noche, gran inauguración». La puerta estaba abierta así que, sin ningún tipo de recato, pasé al interior. Me hallé en un recibidor, que terminaba en una puerta doble. Anuncié mi presencia en voz alta, pero no obtuve ninguna respuesta. El local parecía desierto. Y aquel aire de misterio que envolvía todo el asunto empezaba a asustarme. Fuí directo a la

puerta doble y la abrí de par en par, desembocando a lo que parecía un salón a oscuras.

Y fue entonces cuando me habló, con su voz profunda y suave, perfectamente modulada. «Buenas noches, señor *Lovecraft*. Le estaba esperando». Debo reconocerlo: me asusté. Y mi sobresalto fue mayor cuando justo después de estas palabras se encendieron las luces. Me hallaba en una gran estancia, con multitud de estanterías repletas de libros y objetos que hacían referencia al terror. En un rincón de la sala había unas vitrinas con unas figuras de cera de un realismo sorprendente. Aquel hombre que me había hablado, mi anfitrión, empezó a caminar lentamente, con unos movimientos armoniosos y llenos de gracia, dirigiéndose hacia donde estaba yo. Su estatura debía estar cerca de los dos metros, tenía rasgos asiáticos, y lucía un fino bigote y una cuidada perilla. Sus vestiduras, lujosas, también eran de estilo asiático, y presentaban estampada sobre el pecho la figura del ser alado que yo había visto en la tarjeta de invitación. «Este museo -me dijo- está dedicado a personas como usted. Todo lo que aquí ve es fruto de la unión de autores como usted, lo que han creado o lo que crearán en el futuro. Es una colección de la que estoy muy orgulloso. Pero no se prive, señor *Lovecraft*, admire las piezas que la componen».

Eché un vistazo, lo justo para darme cuenta que el salón estaba lleno de libros, muchos que conocía y otros tantos que no había visto en mi vida. Algunos estaban fechados 40 años después, en 1970 y más tarde (sin duda debían ser erratas de imprenta, ediciones curiosas y por eso estaban en la colección) y firmados por autores poco conocidos (sin duda de segunda fila, de otra manera me sonarían sus nombres) como *Stephen King* o *Clive Barker*.

En otra parte de la habitación se recogían reproducciones a pequeña escala de escenas de horror, algunas de las cuales me eran familiares y otras no. Reconocí al *doctor Frankenstein* creando a su monstruo, al infame *conde Drácula* persiguiendo a *Mina Harker*, incluso había una figura que representaba a mi *Cthulhu* reposando en *Ryle'h*. Entre las excentricidades había una criatura vagamente humanoide con un nombre tan ridículo como «*Alien*», creada por un

tal *H.R. Giger* (si eso es todo lo que el tal *Giger* puede inventar, poco futuro tiene). Dos escenas me impactaron especialmente. En una, un hombre disfrazado de mujer y con un inmenso cuchillo de cocina daba muerte a cuchilladas a una joven en una bañera. Su título era «*Psicosis*», y el autor era *Robert Bloch* (vaya con *Bho-Bloch*, bien por él). La otra escena presentaba a un sacerdote al pie de la cama de una niña, al parecer hechizada por algún ser maligno. El título era «*El Exorcista*», y el autor, *William Peter Blatty*. Tendría que conseguir esta obra. Parecía interesante.

Por último, había una pequeña colección de objetos y útiles de lo más variado, desde máscaras y amuletos a libros de magia y disfraces. Me llamaron especialmente la atención unos extraños guantes equipados con cuchillas, y un coche de diseño futurista con un nombre de mujer (lo siento, ahora no lo recuerdo). No pude evitar preguntarle a mi anfitrión (no podía preguntar a nadie más, ya que estábamos solos-, la inauguración estaba siendo un desastre de público) el significado del museo, y si esperaba a más invitados. «No, esta noche no vendrá nadie más -me dijo-, considérelolo como un honor muy especial hacia usted. Y pronto sabrá el significado de este lugar.

Por que usted y la gente como usted son las que hacen posible este Museo, gente que como usted nace con una mente privilegiada para urdir historias que aterricen a sus semejantes, capaces de vislumbrar más allá de los tenues velos de la realidad. Respecto a mi, considerarme una especie de guardián, o incluso para que me entienda mejor, como un editor algo especial. Yo inspiro a autores como usted, les hago llegar ideas truculentas e inverosímiles que ellos dan forma. Luego, los elijo con mucho cuidado y los incorpore a mi museo. Y ahora hablemos de usted. Se que está culminando un manuscrito. Algo quizás insulso para mi, versado en estos temas, pero con un toque de realismo de lo más peligroso. De hecho, nadie debe saber nunca que lo que usted escribe no es un invento de su pura imaginación. Por eso, cuando lo tenga acabado, me presentará en su casa para devolverle la visita. Así, usted podrá ejercer de anfitrión y pasaremos una alegre velada, al temino de la cual me llevaré el original de su manuscrito. No, señor *Lovecraft*, no me conformaré con una copia, que me sería inútil para lograr mis fines. Así, podré mantener mi poder sobre la mente de las personas, mi control total sobre sus miedos y pesadillas. Y todo gracias a usted y su manuscrito, la pieza que me falta

en mi colección».

Sus palabras me llenaron de terror, y salí corriendo, mientras en mi cabeza resonaba su voz. Volveremos a vernos, señor *Lovecraft*, y será muy pronto». Cuando llegué a casa, me tranquilicé y empecé a pensar sobre lo que debía hacer. ¿Acabar el libro, asignándole un final lógico a las historias? ¿Queamarlo? ¿Esconderlo? Ninguna de las posibles soluciones me parecía correcta, así que consulté a un catedrático amigo mío, hombre con un gran sentido común. Mi amigo catedrático inició una pequeña investigación por su cuenta. El lugar donde se hallaba el museo no era más que un solar sin edificar, un descampado donde nunca se había construido nada. La noticia me llenó de sorpresa. Deseando que todo no fuera más que una horrible pesadilla de la que estaba a punto de despertar, he acabado este último relato y he escondido el manuscrito original, por si acaso, con la esperanza de que lo encuentre ALGUIEN digno y capaz de escribir el final. Yo ya no tengo fuerzas para hacerlo. Una vez escondido el original, abandonaré la ciudad y volveré a *Providence*, para acabar mis últimos días en la tranquilidad del hogar.

Espero que quien encuentre este manuscrito investigue las historias, y escriba su final, después de conocer como y porqué ocurrieron. A ser posible, debería ser capaz de resolverlas todas, y no intentar resolver la última antes de tener listas las anteriores (eso tal vez sería una temeridad). A ti, que estás leyendo estas páginas, te advierto que ESTE no es el manuscrito original, sino una copia, puesto que por seguridad escondí el primer manuscrito en lugar seguro, donde el «hombre asiático» (y ojalá no sea quien yo creo) nunca lo encontrará. Para localizarlo deberás resolver los siguientes enigmas. Y procura llevar la copia encima, para comparar, las diferencias ¡Que tengas suerte!

1.- Preguntar a B-D-P por M-T, de parte del Sumo Sacerdote Ech-Pi-El.

2.- Una vez se haya averiguado esto, buscar a los del Primero, que saben como acabar con el del Sexto, sin pasar por el Segundo, Tercero o Cuarto.

3.- Esta es la última parte de la solución definitiva: Se encuentra en Quinta y Sexta del Quinto - Tercera del Primero - Mi inevitable - Sexta del Sexto -, Con - Primera del Cuarto - Septima del Segundo - Cuarta del Quinto - *H.P. Lovecraft* al - Del Sexto la Tercera,

Soluciones a las Pistas

Resumiendo a la primera pista, B-D-P son las iniciales de *Bob Dos Pistolas*, apodo con el que *Lovecraft* había bautizado a uno de sus discípulos, *Robert E. Howard*, autor del relato «No me caves ninguna tum-

ba». En él, nos habla de un tal *Malik Tous*, nombre con el que algunas religiones y cultos asiáticos describen a una maligna deidad, pura esencia de todo el Mal del Universo, el propio *Príncipe de la Oscuridad*, el auténtico *Diablo*, vamos, el *Amo Oscuro* que reina sobre las almas de los hombres. El relato nos habla de un hombre que había vivido a lo largo de varios siglos, tiempo durante el cual era inmortal como resultado de un trato con el ser maligno, venderle su alma a partir de un tiempo límite (unos cuantos siglos). Cuando se cumplió la fecha convenida, el hombre murió y *Malik Tous* se presentó a cobrar sus honorarios, llevándose el cuerpo sin vida del desgraciado (a *Lovecraft* también le propuso un trato parecido, la inmortalidad y la juventud eterna a cambio del libro, pero el autor lo rechazó).

Nos encontramos a finales de 1939 o principios de 1940 (según el tiempo transcurrido en las anteriores aventuras), así que *Robert E. Howard* ya se ha suicidado. Los PJs, por tanto, no podrán preguntarle al propio autor, sino que deberán hacer sus investigaciones entre los familiares y amigos del muerto, o en una buena biblioteca. Huelga decir que el *Sumo Sacerdote Ech-Pi-El* es el propio *Lovecraft* (algunos de sus discípulos le bautizaron con este nombre, resultado de la pronunciación de las iniciales de *Lovecraft* en inglés, y él firmaba así algunos de sus cartas).

El segundo enigma hace referencia a los protagonistas del primer relato, los Hombres de Negro, que saben como acabar con el del sexto, *Malik Tous*. Lo de no citar en la

frase al quinto relato es sólo para despistar. Recordad que prometieron no volver nunca más si no se hablaba de ellos y de su existencia. Así que la forma de hacerlos volver es mencionarlos en público, escribir un artículo o relato sobre ellos e imprimirlo, o simplemente publicar un anuncio por palabras reclamando su presencia.

Los Hombres de Negro, en parte agradecidos si los PJs les entregaron el libro por las buenas en la primera de las narración en parte para quitarse de encima a unos tíos tan pesados y molestos, o también para fastidiar a *Malik Tous*, les dirán que sólo se puede acabar con la criatura estando en posesión del manuscrito original, y cuando este ser se haya mostrado con su aspecto verdadero:

«Un ser alado, parecido a un dragón aunque más horrible, con garras por piernas, y dos garras más sobresaliendo de sus alas. De su cabeza surgen dos protuberancias, dos cuernos asquerosamente retorcidos, y su boca es inmensa y está llena de afilados colmillos. Su cuerpo está cubierto totalmente de pelo, un pelo áspero y puntiagudo como el de una tarántula. Mide aproximadamente 2 metros de alto y 4 de ancho cm las alas extendidas».

Su visión comportará la pérdida de 1D10 puntos de cordura a los personajes que no superen la tirada correspondiente, y 1 si la superan. En combate, utilizar las mismas características y habilidades de un *Vampiro Estelar*. La solución al tercer enigma se obtiene de los títulos de los relatos que componen el manuscrito, unidos a algunas palabras que



ha añadido el propio Lovecraft. Sustituyendo las referencias a los títulos del enunciado del enigma obtendremos la frase: Se encuentra en la Oscuridad de mi inevitable final, con el nombre de H.P. Lovecraft al Principio. ¿Alguien no ha pillado aún a que se refiere Lovecraft? Pues a la oscuridad de su final, o sea la muerte y por supuesto, su tumba, en cuya lápida lo primero que aparece escrito es H.P. Lovecraft.

Otras vías de Investigación

Los PJs pueden intentar hacer averiguaciones sobre el solar. Si preguntan a los vecinos, estos les dirán que siempre ha estado tal como está ahora, y que no recuerdan ningún edificio en él. Si se dirigen al Ayuntamiento, les informarán que el solar lleva mucho tiempo en venta, pero que hasta ahora no ha encontrado comprador, y eso que el precio es irrisorio, apenas 5.000 dólares. Si alguno de los PJs insiste en comprarlo, el funcionario con el que están hablando les dirá que preparará los papeles y que al día siguiente, si quieren volver, los tendrá listos. Al día siguiente no habrá ni rastro del funcionario, su lugar habrá sido ocupado por otro y ninguno de sus compañeros recuerda al desaparecido. Para ellos el nuevo habrá estado siempre allí. Si alguno de los PJs tenía una tarjeta del desaparecido, verá que el nombre ha cambiado por el del nuevo. Y así tantas veces como intenten comprar el solar.

En el cementerio

Así que amados de valor, y picos y palas que tampoco vendrían mal, los PJs acabarán en el cementerio de Providence desenterrando a H.P. Lovecraft. Durante el día el cementerio está bastante transitado, así que mejor que lo hagan de noche. Durante las horas nocturnas el camposanto está vigilado por un guardia nocturno, que aprovecha las horas de soledad para empinar el codo, y que interrumpirá a los PJs cuando menos se los esperen. Respecto a la tumba, una vez empiecen a cavar se darán cuenta de que ha sido removida. El ataúd está destrozado, los restos de Lovecraft desparramados, y falta el libro. Entonces los PJs oirán una carcajada, y una voz que les dirá: «Ah, pequeños tontos, llegáis tarde. Pero os daré una oportunidad. Igual os dejo recuperar el libro ... si vosotros me dáis vuestras almas. Venid esta noche al museo. Os espero. Pero sólo esta noche».

El Museo

Cuando los PJs lleguen al solar, se encontrarán que ya no es un solar. En él se alza majestuosa una casa de tipo colonial, el estilo arquitectónico típico de la zona. Sobre la puerta abierta hay un rótulo que dice «Museo del Terror». Cuando los PJs entren en la gran sala que describió Lovecraft ésta estará a oscuras. Y una vez entren todos, la puerta se cerrará tras ellos. Una car-

cajada resonará en sus oídos. «Pobres imbéciles, me lo he pensado mejor. No tenéis nada lo suficientemente valioso para darme a cambio del manuscrito. Y respecto a vuestras almas, me las quedará igual». Se encenderán las luces. Los PJs verán ahora que la sala está llena de estanterías y vitrinas. Algunas de las figuras de criaturas que habían dentro de vitrinas cobran vida y avanzan amenazadoras hacia los investigadores (tú mismo, máster, abre el manual y haz una bonita selección de bichos y criaturas). No nos olvidemos de las tiradas de Cordura. Tras esta línea de monstruos, aparecerá un hombre de aspecto asiático, de unos 2 metros de alto, y un manuscrito en las manos, que empezará a transformarse ... tú ya sabes en qué.

Cuando la primera oleada de monstruos llegue a los PJs e intenten golpearles, o cuando los investigadores desesperados se lancen contra las criaturas para morir matando, verán como las criaturas se desvanecen al primer contacto. Malik Tous, ya transformado, empezará a exclamar «¿Qué está pasando? Esto no puede ser. Me han engañado. ¡Traición! El Libro no funciona». Es ahora cuando los PJs pueden empezar a intuir que la copia es en realidad el original, y el original la copia. Malik Totis, sin la ayuda de sus criaturas, intentará defenderse. Si los PJs han llevado consigo su manuscrito (que es el original), no tienen más que enseñárselo y empezar a atacar a la criatura. En este caso cualquier arma le hará el daño normal, ignorando la defensa especial de los *Vampiros Estelares*. Si no han llevado con ellos el libro, Malik Tous desaparecerá antes de ser atacado, mientras un grito de «Volveré a por el libro y vuestras almas» resuena en la habitación.

Explicación del Profesor Armitage

Si los PJs consiguen resolver satisfactoriamente la aventura, permítenles encontrar una nota oculta en el forro del manuscrito o cualquier otro lugar en el que los PJs no hayan buscado, que dice: «Si están leyendo esto, hablen con el profesor Armitage. No se arrepentirán».

El profesor Armitage es de sobras conocido, o sea que no nos extenderemos más en explicar quien es. Aclaremos que él es el amigo catedrático al que Lovecraft pidió ayuda

El profesor reconoció a Malik Tous como una deidad maligna, y tanto él como Lovecraft lo consideraron lo suficientemente inteligente como para encontrar el manuscrito escondido

y apoderarse de él. Así que decidieron engañarlo. Por eso, Lovecraft enterró el verdadero manuscrito en la casa de los PJs, sin preocuparse de esconderlo demasiado, y pidió su enterrado con la copia en el cementerio de Providence. Tras la muerte del escritor, Malik Tous encontró el original, pero el final del relato y lo fácil que le fue encontrarlo le engañaron, haciéndole creer que era una copia. Así que lo dejó donde lo había encontrado y fue al cementerio, tras descifrar las claves.

Así que los PJs siempre han tenido en su poder el manuscrito original, mientras Malik Tous aguardaba confiado con la copia. Ahora los PJs pueden acabar los relatos y quedarse con el original (aunque Malik Tous puede volver algún día a reclamárselo) o cedérselo al profesor Armitage para que lo guarde en su biblioteca y lo mantenga a salvo del ser maligno. Si los PJs están demasiado perdidos en algún momento de la aventuras, puedes hacer que encuentren la nota antes para que Armitage les dé alguna pista.

Epílogo

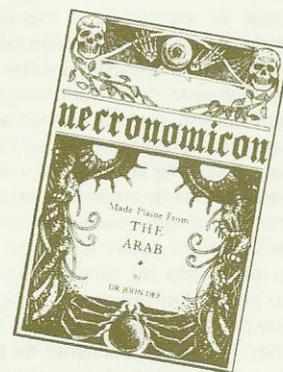
«Todos mis relatos, por muy distintos que sean entre sí, se basan en la idea central de que antaño nuestro mundo fue poblado por otras razas que, por practicar la magia negra, perdieron sus conquistas y fueron expulsadas, pero que viven aún en el exterior, dispuestas en todo momento a volver a apoderarse de la Tierra».

H.P. Lovecraft

«Que no está muerto lo que puede yacer eternamente,

Y con los evos extraños aún la muerte puede morir».

El Necronomicón



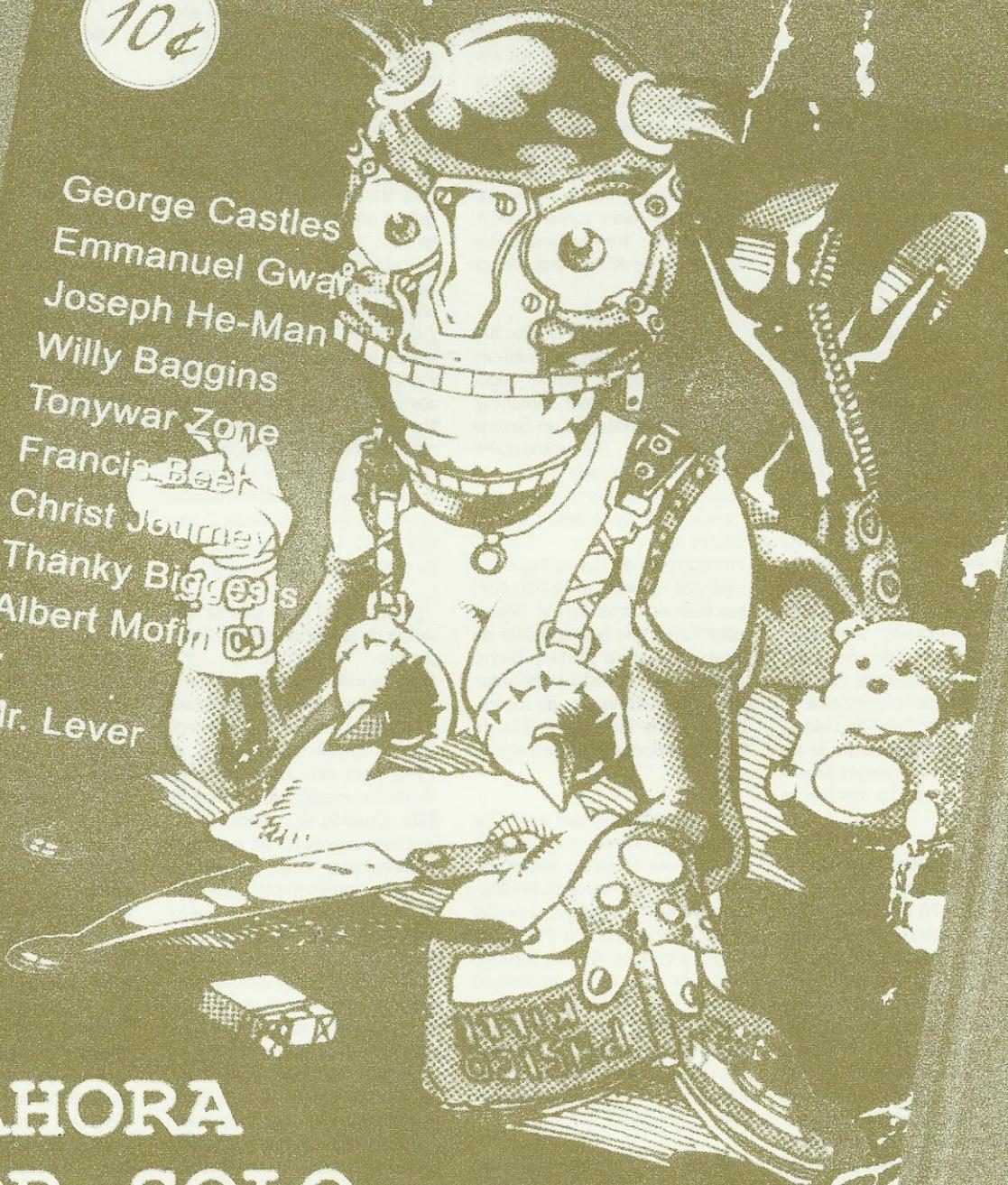
Para morirte de risa...

TAKE YOUR DAUGHTER TO THE SLAUGHTER

el engendro

10¢

George Castles
Emmanuel Gwar
Joseph He-Man
Willy Baggins
Tonywar Zone
Francis Beer
Christ Journey
Thanky Biggea's
Albert Mofin
y
Mr. Lever



**AHORA
POR SOLO
995 ptas**

YGGDRASIL JOCS

Mi juego de rol favorito

Uno de los LIDER de la anterior época, el nº 3 para más señas, se convirtió en un verdadero incunabulo, de los pocos que agotó toda la tirada en su momento. El motivo era que dedicaba su Dossier a La Llamada de Cthulhu, recién publicada entonces. Pepe López Jara escribía un artículo de presentación que me enganchó desde el primer momento. Como Pepe es amiguete no creo que se moleste porque le copie el título ahora que voy a hacer lo mismo 11 años más tarde. Y es que, por mucho que pase el tiempo, La Llamada de Cthulhu sigue siendo mi juego de rol favorito.

TEXTO: EDUARDO GARCÍA

Evidentemente si has llegado hasta aquí poco debo contarte sobre HPL y su mundo. Me planteo este artículo como un repaso a la historia del juego, una recomendación a los que lo desconozcan y una presentación en sociedad de la versión 5.5 para los jugadores que se han curtido con las anteriores.

Juego de iniciación

Por propia experiencia siempre defenderé a *La Llamada de Cthulhu* como el juego ideal para la iniciación. Hablo de la iniciación de verdad, a un grupo heterogéneo de gente que no ha oído hablar nunca del tema. El motivo es doble. Por un lado está el sistema de juego de *Chaosium*, de simplicidad extrema y correcto desde el punto de vista de la simulación. Todo el mundo entiende en un minuto que su personaje dispone de unas habilidades expresadas en un porcentaje y que para conseguir una acción ha de sacar una tirada por debajo del mismo. Además, los personajes (si sobreviven y siguen cuerdos) mejoran partida a partida. Esto marcó el nacimiento de los llamados "juegos de rol de segunda generación", allá por primeros años 80, y ha sido la principal aportación de la firma californiana al mundillo. Por esto mismo, "el mundillo" se lo agradece hace un par de años otorgándole a *La Llamada de Cthulhu*, juego estrella de la compañía, el acceso al *Hall of Fame* de GAMA, galería de famosos donde la industria editorial de juegos americana va colocando sus vacas sagradas.

El segundo motivo es por la temática. Por un lado es actual... o casi (los años 20 podemos considerarlos actuales). Las acciones que deberán llevar a cabo los personajes son ir a una biblioteca, conducir un coche o registrar una habitación repleta de manuscritos. Esto lo entiende todo el mundo: ni estamos entrando en el hiperespacio ni debemos invocar un demonio ni tomar la dosis diaria de sangre para seguir vivos (¿he dicho vivos?). Además, el hilo de la aventura será el miedo. Y a todo el mundo le gusta sentir el miedo en sus carnes, ni que sea por unas horas.

Muchos años en ruta

Desde su publicación en 1981, *Chaosium* no ha cesado de producir material para el mismo, en consecuencia son muchos los títulos entre los que escoger. Algunos (bastantes) están ya descatalogados y son pieza de coleccionista. Otros han vuelto a ver la luz en segundas ediciones más o menos retocadas. Hay títulos que han sido publicados por los editores del juego en sus respectivos países, sobre todo libros de fondo; así *Games Workshop* (sí, sí, antes de dedicarse sólo a las figuritas) publicó *Green and pleasant land* sobre Inglaterra, o *Jeux Descartes* hizo lo propio con *Les Annés Folles* sobre Francia. También *Joc Internacional* publicó *Cristal de Bohemia* o *Piel de Toro*.

Además, en Estados Unidos hay pequeñas editoriales que publican material no-oficial para el juego. Un ejemplo es *Pagan Publishing*, que empezó editando un fanzine monotemático, *The Unspeakable Oath*, y se ha lanzado publicando algunos módulos y campañas francamente brillantes. También destacamos a *Triad Entertainment*, que aunque sus módulos no sean a mi entender tan buenos como los de *Pagan*, constituyen una buena fuente de ideas. Su alma mater, David Aniolowski, ha visto publicados por *Chaosium* algunos de sus trabajos, como los compendios de bichos *Ye Booke of Monstres Vol. I y II*.

Varias compañías han tenido los derechos para hacer miniaturas de plomo para el juego; según me consta la actual titular es la canadiense *RAFM*. La reproducción del gran Cthulhu es brutal. Por si fuera poco con los libros y figuras, *Wizard's Attic* te vende todo el merchandising que te puedas imaginar. Desde sepias-imán para aguantar notas en la nevera a gorras de la Universidad de Miskatonic o... Cthulhus de peluche.

En fin, que como puedes ver existen todos los ingredientes para que, sin ningún tipo de dudas, se le considere un juego de culto.

¿Por qué 5.5?

La edición en castellano, que significó el primer juego de rol publicado por *Joc Internacional* y marcó el pistoletazo de salida del sector, era la tercera edición americana (del 83). La verdad es que era un pequeño caos, fruto de la inexperiencia. Tras las reglas en sí, se agrupaban unas caóticas páginas llenas de datos sobre los años 20, y luego se adjuntaba un suplemento, que volvía a tratar temas de los capítulos del libro base. Esto lo corrigió *Chaosium* nueve años más tarde, en 1992, lanzando la 5ª edición de *La Llamada de Cthulhu*. Aquí no sólo aparecían las reglas ordenadas, si no que se presentaba el juego abierto a las tres ambientaciones que se habían ido desarrollando en varios suplementos: la "clásica" años 20, la de la época Victoriana y la actual. También se complementa la creación de personajes y el combate, se recopilan hechizos y monstruos, se presentan las Tierras del Sueño y se añaden nuevos escenarios. En fin, que esta edición fue un poco el renacimiento del juego, y desde entonces Lynn Willis (el "maquillador") aparece junto a Sandy Petersen (autor original) en créditos y portada.

¿Y aquí qué? Pues vista la relevancia de la edición del 92, el entonces licenciatario *JOC Internacional* pone manos a la obra. Los planes eran publicarla en catalán y en castellano. La edición en catalán sale primero, en 1996, para dar una ayuda a las ventas en un mercado más restringido. Cuando se daban los últimos retoques antes de publicarla en castellano, *Chaosium* informa de que es inminente el lanzamiento de la 6ª edición, con lo que se para el proceso esperando noticias. Y así quedó la cosa. La gente de *Chaosium* se enfrascaron hasta el cuello en la producción de *Mythos*, el juego de cartas coleccionables sobre la obra de Lovecraft, la 6ª edición no llegaba y los jugadores de toda España ñañonizaban (¿una vez más?) a los catalanes porque se publicaban la actualización de las reglas para ellos solitos.

En vista del retraso de la 6ª y frente a las expectativas creadas en los jugadores, *Chaosium* con-

tagiándose del lenguaje informático decide lanzar la versión 5.5. No es propiamente una nueva edición, porque no hay cambios sustanciales en las reglas frente a la anterior, pero en cambio es algo más que una reimpresión. Y esta, efectivamente, es la que nos ofrece *La Factoría* como nuevo licenciatario del juego.

Lo que aporta el 5 y 1/2

Lo primero que entra por la vista es la cubierta (gran ilustración de John T. Snyder, que no nos hace añorar al clásico Tom Sullivan para nada) y la maquetación, más «adornada» que el original de *Chaosium* sin que ello implique tramas grises que impidan la lectura ni otros impedimentos desgraciadamente habituales en la nueva generación de «artistas» gráficos. Destacan también las nuevas ilustraciones para portada de capítulo y los márgenes a cargo de Paul Carrick.

Tras el índice la primera joya: nos ofrecen íntegro el relato *La Llamada de Cthulhu*. Desde hace tiempo *Chaosium* está publicando también la obra literaria de HPL y familia, por lo que supongo que los jugadores de rol nos hemos visto beneficiados por esta ampliación en los derechos de autor. El relato estaba incluido en el volumen recopilatorio *Los Mitos de Cthulhu* (*Alianza Editorial*), agotado y descatalogado desde hace tiempo, por lo que esta es una buena ocasión de que los jugadores más jóvenes puedan leerlo.

Al capítulo introductorio le sigue el glosario de términos que en la edición de *Joc* estaba tras el listado de habilidades. Destaquemos que el nuevo traductor, Gustavo Adolfo Díaz, ha tenido la gentileza de respetar la terminología original introducida por Jordi Zamarréño. Es decir, que no tendremos cambios traumáticos del tipo «lo que se llamaban *habilidades* ahora son *pericias*» que por desgracia a veces ocurren con el cambio de manos de las licencias. Sigo prefiriendo «Vagabundo» a «Trotamundos», pero nunca llueve a gusto de todos.

El capítulo de la locura es de los que más han sido retocados y

documentados. En resumen, podríamos decir que pasa de ser una sucesión de tiradas a una cosa más razonada (y razonable), pudiéndose pactar entre DJ y jugador por el bien de la coherencia de la aventura. Vemos aparecer los psicofármacos como posible remedio a la locura (también salían algunos medicamentos en la tabla de venenos), y se nos dan explicaciones sobre medicaciones y tratamientos en las distintas épocas del juego. Más adelante aparece otro capítulo centrado en los trastornos mentales, donde se dan más explicaciones sobre el tema (¿es que jamás podrá estar este juego debidamente organizado?).

Más adelante, en el capítulo de magia, vemos notablemente incrementada la lista de libros de los Mitos, con referencia del relato y autor donde se citan. Buena cosa, que no sólo de Lovecraft y Derleth vive el hombre.

La sección de referencia es prácticamente igual, aunque el orden de los artículos de apoyo cambie entre la «5ª Joc» y la «5.5 Factoría». A destacar que estos últimos han añadido algunas ayudas al DJ que habían caído de la 5.5 americana, pero que son buenas de leer (las conversiones de PJs de otras ediciones serán útiles a más de uno). También se encuentran un par de páginas con consejos para jugar en torneo.

El bloque de escenarios empieza por la entrañable Casa Corbitt y añade tres más, nuevos para los que vengan de la 3ª edición. Tras ellos, la 5.5 nos obsequia con una descripción de Arkham, con un bonito plano de la ciudad (el que adornaba el suplemento *Secretos de Arkham*, pero en DINA4) y unas reglas opcionales de persecuciones, pero en cambio nos regatean el interesante artículo de patología forense que venía en la 5ª. Dos de cal y una de arena.

Tras la lista de eventos y desastres (¿se la habrá leído alguien?), una doble página de chistes sobre el juego, no por previsibles menos divertidos, y... ¡un índice alfabético! Felicidades por un detalle tan necesario como poco habitual de encontrar.

Despedida y cierre

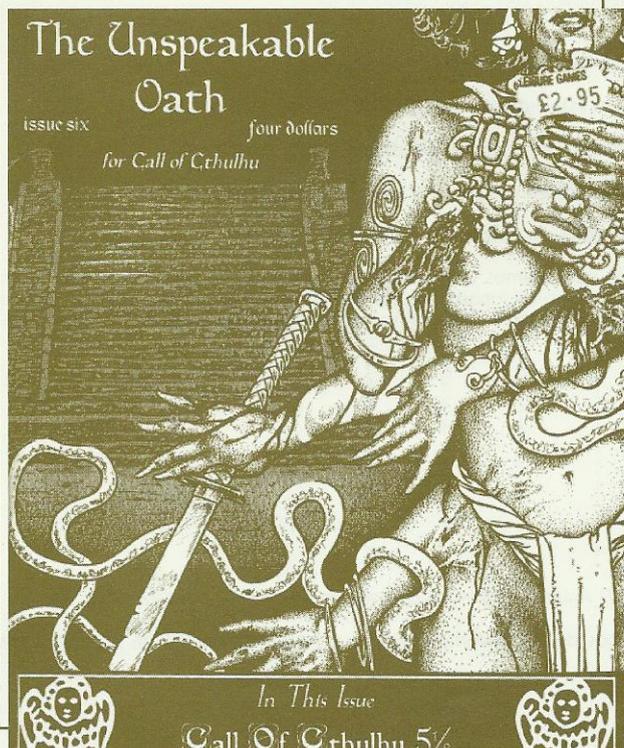
En resumen, larga vida a Cthulhu. El clásico sigue vivo y coleando, y maquillado como una *vedette* del mundo del rol. Esperemos que, además de para solaz de los adictos, este nuevo manual sirva para reclutar nuevos jugadores. Seguid atentos la evolución de la línea... y aprovechad la co-

yuntura de mercado para completar vuestra colección de viejas joyas antes de que desaparezcan definitivamente. Pensad que entre el material publicado por *Joc* se encuentran pesos pesados como *Las máscaras de Nyarlathotep*, *Las tierras del sueño* o *La semilla de Azathoth*, que no deberían faltar en ninguna de vuestras bibliotecas.



¿La inspiración?

En verano de 1992, al poco de ser publicada la 5ª edición por *Chaosium*, los inquietos muchachos de *Pagan Publishing* publicaron un especial de su fanzine *The Unspeakable Oath* en el que se incluían las reglas que debieron aparecer y no aparecieron en la actualización del juego. El espíritu de dicho trabajo era hacer el juego más «compañizable», intentando evitar la exagerada muerte/locura de personajes en el transcurso de las mismas. A pesar de que no aparecen en los créditos de la versión 5.5 «oficial», merecen ser reseñados en este artículo, como mínimo, por ser los que primero acuñaron tan curioso nombre.



Los imprescindibles

Muchos son los títulos publicados para este juego, pero hay unas cuantas piezas clave realmente imprescindibles. Dispara por orden temático: reglas, fondo, módulos cortos y campañas (tres auténticas joyas).

Las reglas: Parecerá de perogrullo, pero debe encabezar la lista. Realmente la 5ª edición supera ampliamente a la 3ª, aunque solo sea en orden y claridad de conceptos. Así pues, debes hacerte con la edición de *La Factoría* o, de hablarlo, la edición en catalán de *Joc*.

Piel de toro: Ricard Ibáñez y su equipo realizaron un gran trabajo de recopilación para permitirte disfrutar de aventuras cthulhuanas en suelo patrio. Libro de fondo, pues, imprescindible para cambiar de aires. Es el último título de la colección publicado por *Joc*, y la tercera aportación hecha aquí para el juego.

El manicomio: No sólo fue el primer suplemento de aventuras que publicó *Joc*, sino que a mi entender constituye el mejor recopilatorio de aventuras cortas ya sea para iniciación o bien para colar entre tu campaña. Incluye un módulo "sin bichos", que desquiciará a los investigadores paranoicamente veteranos.

Las máscaras de Nyarlathotep: La campaña, en mayúsculas. Así como un "dungeonero" te dirá que no eres nadie si no has vivido la *Dragonlance*, Cthulhu adquiere su máxima dimensión épica con las grandes campañas. Y entre ellas, esta es la mejor. De New York a Nairobi, pasando por Londres, El Cairo o Shangai. Deberás llevar una carpeta-cementerio, porque los PJ caerán como moscas... pero disfrutarás en el intento de evitar el retorno del Caos Reptante. Por cierto, si quieres acabar con todos los malos deberás hacerte con el *Terror Austral*, ya que uno de ellos se escapó a Australia y en la campaña original su paradero queda como un misterio. La última edición de *Chaosium*, publicada en el '98, incorpora este módulo de epílogo a *Las Máscaras*.

Horror in the Orient Express: Otra campaña larga. En este caso los PJ se ven inmersos en un lío de dimensiones épicas siguiendo el trayecto del mítico ferrocarril. Vampiros franceses, gárgolas vivas en la ópera de Milán y hordas de gitanos búlgaros son sólo algunos de los simpáticos ingredientes. La presentación era impecable, incluyendo billetes de tren y hasta un póster de época del Orient Express. Sin duda lo más atractivo entre los planes futuros de publicación de *La Factoría*.

Walking on the wastes: *Pagan Publishing* son una pequeña editorial americana que produce desde hace tiempo material no-oficial para Cthulhu con permiso de *Chaosium*. La verdad es que la mayoría de sus trabajos son de gran calidad. Entre ellos destacamos esta campaña, que te llevará al polo norte en una loca carrera en dirigible con rusos y nipones para evitar que Itagua se coma unos espárragos en Logroño. Tan cruel como apasionante, de momento reservada a angloparlantes.

LIDER 1999. La encuesta del Milenio

Cuando nos encontramos alrededor de una mesa con la brillante idea de llevar adelante una nueva época de LIDER, sin duda todos los miembros de la redacción teníamos en mente el tipo de revista que creemos que os va a gustar. Pero... ¿os gusta de verdad? Existe un varamos de constatación tan claro como cruel: si se vende, pues gusta; si no, pues nada que hacer. Pero como el mundo en que vivimos no está hecho de blancos y negros, si no que se rige por la gama de grises. En consecuencia, a la mayoría de vosotros la revista os gustará (¡seamos optimistas!), pero tendréis alguna sugerencia a hacer sobre alguna sección o sobre su totalidad. Esta es, pues, vuestra oportunidad. Dejados saber cómo queréis que hagamos crecer a la criatura y así la sentiréis mucho más vuestra. Un último ruego: en lo posible fotocopiad esta hoja en lugar de arrancarla (nos duele en el alma ver como hay gente que hace añicos sin piedad lo que nos ha costado tantas horas de sufrimiento). Gracias anticipadas por vuestra colaboración. Como estímulo adicional, entre todas las respuestas recibidas sortearemos un lote de juegos de rol por valor de 100.000 ptas y 4 Juegos electrónicos de novedad (N64, Pc o Play). Los ganadores se publicarán en el próximo número de LIDER.

- 1.- ¿Desde cuando lees LIDER?
 - desde el principio (fanzine)
 - desde el año 90 (boom de los juegos de rol)
 - desde el año 95 (boom de los juegos de cartas)
 - desde este mismo número (no la había visto antes)
- 2.- ¿De dónde has sacado el ejemplar que tienes en las manos?
 - lo he comprado en una tienda
 - soy suscriptor
 - lo he pillado en el club
 - me lo ha dejado un amigo
- 3.- Si conocías la revista pero no la comprabas siempre ¿qué es lo que te llevaba a comprar un número y no otros?
 - la ilustración de portada
 - el tema del dossier
 - los módulos anunciados
 - la recomendación de un amigo
 - el dinero que tenías en el bolsillo
- 4.- ¿Habitualmente lee mucha gente el ejemplar que tú te compras?
 - ni hablar, no se lo dejo a nadie
 - lamentablemente sí; me lo gorrean unas personas
- 5.- En caso afirmativo, los gorriones son:
 - la gente con la que juego en casa
 - la gente del club
 - la gente del colegio/instituto/facultad/trabajo
 - otros (especificar)
- 6.- Por orden de preferencia, cítame tus tres secciones favoritas (ayúdate del sumario para contestar; el CD sería considerado como una sección)
 - 1.-.....
 - 2.-.....
 - 3.-.....
- 7.- Lo mismo con las que menos te gustan (la 1 sería en este caso la peor)
 - 1.-.....
 - 2.-.....
 - 3.-.....
- 8.- Si LIDER publicase un póster en alguna de sus entregas, preferirías que fuese:
 - el plano de un edificio, a recortar
 - una bella ilustración
 - el mapa de una región, relacionado con un artículo de ayuda
 - un juego de tablero relacionado con algún juego de rol
 - un juego de tablero de cualquier temática
- 9.- Puntúanos este número de LIDER, en global (0=pésimo, 10=genial)
- 10.- Puntúanos el CD1, que acompaña a este número de LIDER (0=pésimo, 10=genial)
- 12.- ¿Cuanto te gastas al año, de promedio, en material de juego (reglas, suplementos, revistas, etc.)?
- 13.- ¿Cuanto te gastas al año, de promedio, en juegos de cartas coleccionables?
- 14.- ¿Cuanto te gastas al año, de promedio, en juegos de ordenador o consola?

Para cada una de las familias de juegos que citamos a continuación, indica la frecuencia de juego: (1) nunca, (2) raramente, (3) a veces, (4) frecuentemente. A la derecha, indica el número de juegos de cada familia a los que juegas normalmente. Ejemplo: si juegas semanalmente a rol como jugador y tus juegos son *Cthulhu* y *AD&D*, en la línea 16 marcarías el 4 y pondrías un "2" en el espacio en blanco.

15.- juego de rol, como DJ	1	2	3	4
16.- juego de rol, como jugador	1	2	3	4
17.- juego de rol en vivo	1	2	3	4
18.- wargame con fichas	1	2	3	4
19.- histórico con figuras	1	2	3	4
20.- fantástico con figuras	1	2	3	4
21.- tablero de simulación (1)	1	2	3	4
22.- cartas coleccionables	1	2	3	4
23.- juegos abstractos (2)	1	2	3	4
24.- juegos de sociedad (3)	1	2	3	4

(1) *Civilización, Dune, Diplomacia*, etc. (2) *Ajedrez, Othelo, Abalone*, etc. (3) *Trivial, Stratego, Risk*, etc.

Cita, por orden de preferencia, tus juegos de rol favoritos (incluso si no tienes opción de jugarlos a menudo).

- 25.-.....
- 26.-.....
- 27.-.....
- 28.-.....

Cita, por orden de frecuencia, los juegos de rol a los que más juegas.

- 29.-.....
- 30.-.....
- 31.-.....
- 32.-.....

**GANA UN LOTE
VALORADO EN MÁS
DE 100.000 PTAS.**

33.- Acaba de salir un nuevo juego de rol, ¿cuál es tu reacción?
 me lanzo inmediatamente encima
 aprender un juego nuevo es un coñazo, pero rompe la monotonía; lo pruebo
 demasiado lío; esperaré un año a ver si cuaja entre la gente
 no me apetece probar juegos nuevos

34.- ¿Cuanto tiempo consagras a una sesión de juego de rol?
 menos de 2 h
 de 2 a 4 h
 de 4 a 8 h
 más de 8 h

35.- ¿Con qué frecuencia juegas a rol?
 más de tres veces por semana
 2 ó 3 veces por semana
 1 vez por semana
 1 ó 2 veces al mes
 menos de 1 vez al mes

36.- ¿Hay tres jugadoras de rol o más en tu entorno?
 sí no

37.- ¿Desde cuando hace que juegas al rol?
 menos de 1 año
 de 1 a 2 años
 de 3 a 5 años
 de 5 a 10 años
 ¡más de 10 años!

38.- ¿Gracias a qué canal descubriste los juegos de rol?
 por familiares o amigos
 en un club o unas jornadas
 en una tienda de juegos
 por la revista LIDER
 por comentarios en otro medio (prensa, radio, etc)
 por otro medio (concretar)

¿Practicas las actividades que citamos a continuación?: (1) nunca; (2) raramente; (3) a veces; (4) frecuentemente

39.- ir al cine 1 2 3 4
 40.- leer libros 1 2 3 4
 (cita tus tres autores favoritos)

41.- leer cómics 1 2 3 4
 (cita tus tres cómics favoritos)

42.- escuchar música 1 2 3 4
 (cita tus tres artistas favoritos)

43.- ver la tele 1 2 3 4
 (cita tus tres programas favoritos)

44.- jugar con el ordenador 1 2 3 4
 (cita tus tres juegos favoritos)

45.- juegos de consolas 1 2 3 4
 (cita tus tres juegos favoritos)

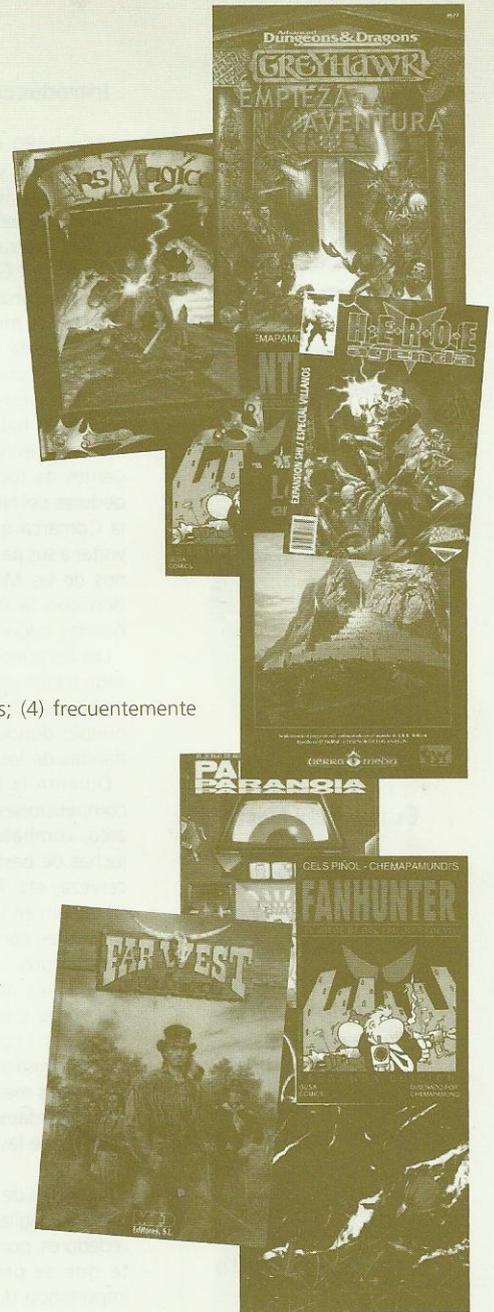
45.- Tú eres ... un chico una chica

46.- ir al cine 1 2 3 4

47.- ¿A qué te dedicas?
 estudiante de primaria
 estudiante de secundaria
 universitario
 profesional asalariado
 profesional *freelance*
 empresario

49.- Edad.....

50.- Deja volar tu imaginación. Aceptamos cualquier comentario (añade una hoja si te hace falta)



Enviar a "Lider -encuesta-" c/ Santa Carolina, 16 Local 08025 Barcelona.
 También no lo puedes enviar por e-mail: revistaspandora@retemail.es

El Señor de los Anillos

La gema Negra (1 parte).

Módulo no oficial para El Señor de los Anillos.
Partida pensada para Directores poco experimentados. De 3 a 4 jugadores de Nivel medio 3-5 alineados con el Bien.
Tendrían que restringirse personajes tipo Magos o Elfos.

Las competiciones de tiro al arco no producen puntos de experiencia, en cambio un buen garrotazo en el torneo de lucha de bastones sí debería obtener unos cuantos puntos. Para realizar el torneo de tiro con arco, basta hacer una tirada de proyectiles y ganará el que consiga mayor puntuación.

Es faena del Master hacer ver a los jugadores que cualquier intento de resistencia es totalmente inútil y que lo más sensato es huir hacia el bosque y correr hasta estar lejos del lugar del ataque, se supone que los personajes verán huir a los Elfos por lo que defender la caravana es un acto

Introducción

Año 2480 de la Tercera Edad. Han pasado ya más de 20 años desde que los lobos asediaron Eriador, El Señor Oscuro ha tomado forma otra vez y se ha establecido en Dol Goldur,

Los Personajes (Pjs) llegan por diferentes motivos al pueblo de Bree, donde por estas fechas se celebra desde hace siglos la Feria de Otoño. Este año el clima es más frío de lo habitual. Y como cada Feria se reúnen en la población gentes de todos los lugares, vendedores del Norte, Sur, Hobbits de la Comarca que aprovechan para visitar a sus parientes e incluso Enanos de las Montañas Azules acuden con la esperanza de hacer buenos negocios.

Los Pjs pueden alojarse en la posada o bien en una tienda de campaña por los alrededores del pueblo donde abundan las otras tiendas de los mercaderes.

Durante la Feria se desarrollan competiciones de todo tipo, tiro al arco, combates cuerpo a cuerpo, luchas de bastones, bebedores de cerveza, etc. Muchos aventureros se reúnen en la Posada de Descanso del Rey con la esperanza de ser contratados como exploradores o guardianes de las caravanas que dentro de unos días regresarán a sus casas. Los jugadores podrían participar en alguno de los torneos ya que los mercaderes contratarán a sus guardaespaldas entre los vendedores de las diferentes pruebas.

El capitán de la guardia y unos 50 soldados vigilan el pueblo y los alrededores, por lo que no es corriente que se produzcan peleas de importancia durante la Feria.

Una noche mientras los jugadores están en la posada, entra un grupo de encapuchados. Aunque llevan largas capas con capuchas cualquiera puede adivinar que se trata de guerreros, uno de los encapuchados es una mujer joven muy hermosa; en realidad se trata de guerreros élficos y de una doncella élfica. Uno de los encapuchados ofrecerá 2 monedas de plata por día y comida a aquellos que quieran unirse a una caravana que partirá en breve. Los que quieran unirse a ella tendrán que presentarse en las habitaciones del piso superior por la mañana.

Aunque nadie en el pueblo lo sepa, la comitiva se dirige en realidad a Rivendel, llevan regalos y buena cerveza con la esperanza de que Elrond, Señor de Rivendel, acoja a la joven como aprendiz de animista. El contrato acabará cer-

ca del Santuario, no es lógico que los jugadores pudieran entrar en Rivendel tan fácilmente.

Cuando los personajes acudan a las habitaciones superiores se encontrarán delante de un hombre de complexión robusta, se trata del jefe de la caravana. Les preguntará por sus credenciales y les hará una pequeña entrevista, los personajes que no sean leales a los pueblos libres o que no demuestren una predilección por el Bien no serán admitidos. Una vez superado este trámite les dirá que acudan a una de las tiendas de los alrededores donde les harán otra prueba de selección. Una vez en la tienda, el capitán de los guerreros Élficos le pondrá una mano en la frente, todos aquellos que no sean seres leales sufrirán un ataque de miedo que les hará huir. Se supone que los personajes superarán la prueba, el capitán los convocará al atardecer en un lugar situado a unos 2km del pueblo en dirección Este, pidiéndoles que salgan del pueblo de una forma discreta.

El Viaje

Al llegar los personajes al punto indicado se encontrarán con dos carretas llenas de barriles y un carro finamente decorado custodiado por los encapuchados (el capitán con 3 guerreros elfos), 4 mulas cargadas de fardos, el hombre gordo de la entrevista y 10 sirvientes. Una vez reunidos se les explicará el destino de la comitiva que habrán de custodiar: han de ir sólo hasta un punto del camino y, sobretudo, han de proteger a la dama que les acompaña sin hacer preguntas, su labor será preparar los campamentos donde pararán la noche.

Por la mañana partirán por el Gran Camino del Este, desde Bree a la Cima de los Vientos, hay 5 días de marcha, de aquí al último puente 7 días. El viaje hasta el Último Puente es tranquilo, a partir de ahí empezarán las complicaciones, entonces los personajes serán enviados por parejas para inspeccionar la ruta y los alrededores, por lo que al llegar la noche estarán sumamente cansados.

El Ataque

Pasados dos días, cuando se encuentren de lleno en el bosque de los Trolls, la caravana sufrirá el ataque de una partida guerrera Orca. La caravana será destruida, los Elfos y la donce-

lla lograrán escapar a caballo (uno de ellos puede caer víctima de las flechas al huir), los sirvientes morirán, las carretas y las mulas serán capturadas por los Orcos.

Lo más lógico es que los personajes reaccionen luchando contra los Orcos, pero al final la retirada es la única opción posible.

Los Orcos perseguirán a los jugadores por breve espacio de tiempo, no es lógico que abandonen el botín por mucho rato o que se lo dejen a sus compañeros. Al despuntar el día, los jugadores se darán cuenta que se encuentran perdidos en el peligroso bosque de los Trolls, con las prisas y el desconcerto del ataque es normal que no se acuerden de la ruta exacta que tomaron, sobretudo si tenemos en cuenta que han sido perseguidos por los Orcos. El grupo hará bien en ponerse en camino durante todo el día, y descansar por la noche, como puntos de referencia pueden usar las Montañas Nubladas, un gran macizo montañoso que se ve perfectamente desde el bosque. Lo más probable es que se encaminen hacia el Oeste para volver a Bree, pero depende del grado nobleza o de avaricia, que de todo hay (sobretudo si el grupo está formado por algún Enano), se dirigirán hacia el Oeste, bien para intentar unirse a los Elfos o bien para reclamar la paga prometida; es impensable que algún Enano abandone una empresa sin finalizarla, ¡y aún menos sin cobrarla!.



El Encuentro

Los personajes intentarán encontrar el Gran Camino del Este, tarea nada fácil. Durante una de las acampadas en el bosque, el grupo oír el sonido de un combate. Según la reacción de los jugadores, se dirigirán hacia el combate, o bien se esconderán, la cuestión es que podrán presenciar el terrorífico combate entre un Montaraz herido y un grupo de Trolls.

En este punto los jugadores habrán de ser muy cuidadosos al buscar refugio durante la noche, no han de olvidar que rondan grupos de Orcos por los alrededores. El Master podría incluir algún encuentro con grupos de exploradores Orcos aislados o incluso con algún Troll, sin que esto pusiera en un serio aprieto al grupo.

Sea cual sea la reacción, el resultado ha de ser el mismo: la retirada o muerte de los Trolls y el Montaraz herido de muerte en el suelo.

Cuando los personajes se acerquen al herido, este les rogará que se dirijan hacia el Este, que busquen un estrecho y profundo valle situado entre los brazos norte y sur del río Bruinen. Una vez allí muestren el sello y digan que traen un mensaje de Camfil, siervo de Arahad I Capitán de los Montaraz.

Sí el grupo es poco numeroso o no se encuentra en buenas condiciones, con un solo Troll bastará.

ces. Cuando los interesados les encuentren, que acepten todas las condiciones que les impongan y que entreguen la bolsa al señor de los Elfos. Entonces el Montaraz les entregará una bolsa de piel y un sello en forma de moneda muy trabajado, instantes después perderá el conocimiento.

Desde el lugar donde se encuentran los jugadores hasta la entrada al valle profundo hay un día de camino. No obtendrán señales de los Elfos de Rivendel hasta que no pase por lo menos un día entero y más aún si merodean Orcos por los alrededores. Los Elfos aparecerán al atardecer, una voz les ordenará que tiren las armas al suelo y que se tumben en el suelo. Una vez hecho, un grupo numeroso de Elfos aparecerá y conducirá con los ojos vendados a los jugadores hasta

Rivendel sin mediar palabra con ellos. No les conducirán por el camino más rápido, sino que les harán dar un rodeo para que no puedan recordar el camino.

Rivendel

Al llegar a las estancias Élficas, el capitán de los elfos les interrogará sobre lo que les ha llevado hasta aquí. Les darán alojamiento y comida. Al día siguiente, serán conducidos ante Elrond, Señor de Rivendel, y para sorpresa del grupo se encontrarán con la doncella élfica. Elrond les escuchará atentamente y se interesará por la bolsa que les dio Camfil. Después de la audiencia, la doncella se entrevistará con el grupo, disculpándose de su comportamiento y el de sus hombres durante el ataque. Pero les hará entender que llevaba un mensaje importante que debía entregar en persona, por lo que era de vital importancia que llegara sana y salva a este refugio.

Les pagará lo prometido más una bonificación de 4 monedas de plata. También les rogará que si tienen oportunidad, informen a su familia en Lindon que ha llegado sana y salva y que se encuentra al servicio de el Medio-elfo.

Pasados unos días y una vez el grupo se encuentre totalmente recuperado, serán conducidos en presencia de Elrond, que les informará del contenido de la bolsa.

Elrond les pedirá que abandonen su morada y que se dirijan hacia el Oeste para entregar un mensaje de su parte a la corte de Cridan El Carpintero y una vez concluida la misión, serán recompensados generosamente. También les explicará que si desean más información sobre el mapa y la joya, deben recurrir al propio Cridan. Dándoles un pergamino sellado se despedirá de ellos.

El grupo saldrá de Rivendel al amanecer, no sin antes aprovisionarse para la marcha hacia Lindon y la ciudad de los Puertos Grises. Abandonarán las estancias de la misma forma que han llegado, con los ojos vendados y dando un rodeo. Serán conducidos hasta el mismo punto donde fueron encontrados, los Elfos les indicarán la dirección que deben tomar para llegar otra vez al Gran Camino del Este y desaparecerán entre los árboles, cualquier intento del grupo de seguir a los elfos será totalmente inútil. Si persisten en su intento, y es necesario, serán expulsados del valle por la fuerza.

El Regreso

Para llegar al camino tardarán media jornada. De allí hasta Bree tienen 5 días de camino a buen paso para cruzar el bosque de los Trolls y llegar al último puente, de aquí a la Cima de los Vientos 7 días

y hasta Bree otros 5 días más. El viaje no tendría que presentar muchos problemas para el grupo, pero debería durar entre 3 o 4 días más debido a que la presencia conocida de grupos de Orcos hace que los personajes sean más cautelosos. Algún encuentro casual haría ver a los personajes que estas son tierras peligrosas.

El Robo

Al llegar otra vez a Bree, lo más normal es que los personajes se alojen en la Posada del Rey, un buen descanso después de sus aventuras no les vendrá nada mal. Lógicamente, la gente del pueblo se interesará por la misteriosa comitiva que tan sigilosamente salió del pueblo; incluso algún voluntario rechazado podría sentir curiosidad por los elfos y el misterioso guante que causa terror.

En especial, un hombre sureño se sentirá muy interesado por los elfos y el misterioso destino de la caravana ya que nada hay más allá de Bree que sea del todo habitable. Insistirá a los personajes para que les cuenten sus hazañas durante la travesía, usará todas las artimañas posibles, como emborrachar (no a un enano, por supuesto) al miembro más vulnerable del grupo y sacarle toda la verdad.

Una vez haya averiguado todo lo que pueda del grupo y dependiendo de la información conseguida actuará de dos maneras:

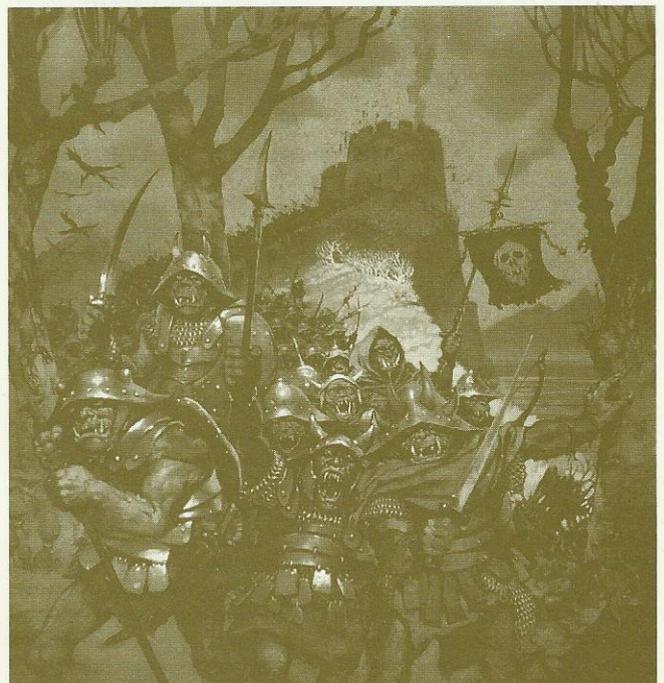
1. Pulghak ha averiguado que el grupo se dirige al Oeste en una misión oficial, esa misma noche escribirá una nota a sus compañeros para que se reúnan y ataquen al grupo, la atará a la pata de un cuervo que tienen entrenado como si fuera una paloma mensajera.

2. Si ha averiguado que el grupo trae consigo la Gema Negra, enviará igualmente la nota, pero in-

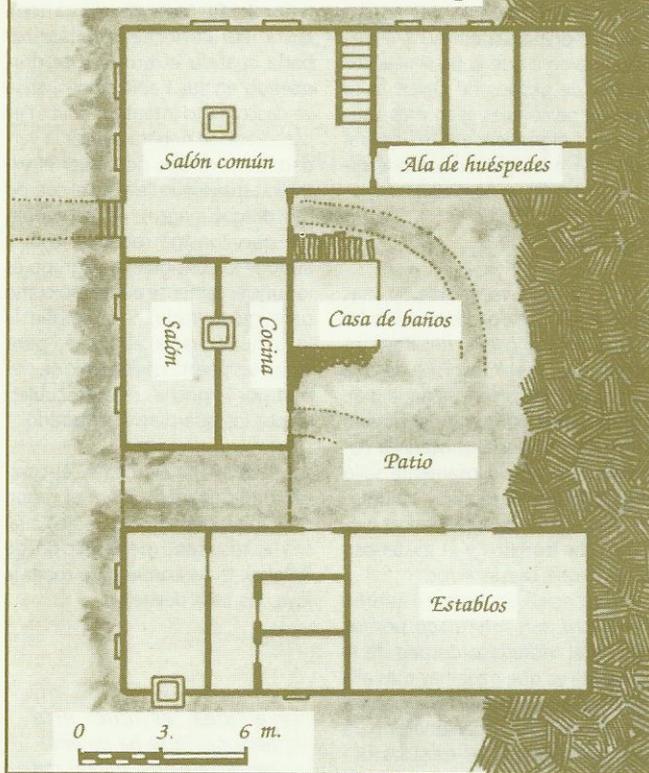
formando a sus compañeros de la posesión de dicha joya. Luego intentará adueñarse de ella a toda costa. Por la noche intentará robarla cuando el grupo esté durmiendo en sus habitaciones, si se ve descubierto intentará huir. Si es capturado se negará a decir la verdad, pero el grupo podrá ver el extraño tatuaje que lleva en el cuerpo (un dragón negro). No es probable que consiga robar la joya, y aunque lo consiguiera, el grupo es lo suficientemente poderoso como para recuperarla. Si consigue la joya huirá hacia el Norte, pero como las puertas del pueblo se cierran por la noche, será descubierto por los guardias y capturado.

A la mañana siguiente, el capitán de la guardia pedirá al grupo que abandone el pueblo, sea cual sea el resultado de la acción de Pulghak (si ha conseguido robar la joya, les será devuelta).

La idea es que este personajillo se ha de enterar de la actual misión del grupo, en especial de la historia sobre la Gema Negra. Este personaje no es otro que Pulghak, espía de la secta del Dragón Negro y al servicio del mal.



La Posada del Descanso del Rey



Hacia Lindon

El grupo se dirigirá hacia la Comarca, unos 7 días de camino. Desde Bree hasta las Colinas de la Torre, unos 15 días más y desde las colinas hasta los Puertos Grises, 8 días.

Durante el trayecto, el grupo sufrirá un ataque por parte de los compañeros de Pulghak. Dicho asalto tendrá lugar una vez el grupo haya abandonado las tierras de la Comarca, en algún punto del camino que lleva a las Colinas de la Torre. Los personajes tendrán que estar en guardia, ya que el ataque será de cierta envergadura. Si los compañeros de Pulghak conocen la existencia de la gema, la agresión será aún más intensa que si sólo tienen noticias de detener a un grupo que lleva un correo a los Elfos de Lindon.

Si el grupo se encuentra en graves aprietos, siempre se puede hacer entrar en escena a alguna patrulla de elfos de Lindon o de Montaraces del Norte que vengan a socorrer a los jugadores (no hay que olvidar que la frontera de la Comarca está bien protegida). No hará falta simular realmente el combate, basta que los jugadores más observadores vean la estela de humo producida por los cascos de los caballos. Al poco tiempo, los asaltadores se batirán en retirada, cada uno por su cuenta, unos hacia las Torres Blancas, otros hacia el Norte, hacia las antiguas ruinas de la ciudad de Annúminas. Una vez los jugadores se identifiquen, no tendrán problemas para llegar a la ciudad de los Puertos Grises.

Personajes

CAMFIL

Camfil es un Dúnedan al servicio del Capitán de los Dúnedain, es un hombre de sangre noble y avanzada edad. También es un guerrero experimentado. Cuando los personajes se crucen con él, han de notar la belleza de los rasgos de Camfil incluso en el lamentable estado en que se encuentra. Su edad es de unos 60 años, mide 1.87m y pesa 100kg. De compleción robusta, aunque los años no perdonen, se nota que en su juventud fue un guerrero temible. De pelo gris y mirada penetrante, su avanzada edad, y la dura vida en la frontera, le han dado un aspecto duro, pero conserva una mirada que inspira confianza. Viste una capa con capucha de color verde muy desgastada sujeta con un broche en forma de estrella, y bajo la capa, una cota de malla (+20). Como arma utiliza una espada ancha (+10) en la que se puede apreciar una empuñadura muy trabajada. Donde consiguió Camfil la gema es un misterio, ya que cuando los jugadores se cruzan con él, están totalmente perdidos, la única referencia que tienen es que viene del Norte.

PULGHAK

Pulghak es un Dunlendino, descendiente de un antiguo soldado del Rey Brujo de Agmar durante la invasión del reino de Arthedain en 1974 de la T.E. En la actualidad es un miembro de la secta del Dragón Negro y un espía al servicio del Rey Brujo. Sus antepasados se instalaron en la ciudad de Rood y, actualmente, vive en el pueblo de

Ancher, al norte de Bree. Su trabajo como lanero le permite viajar por la zona comprendida entre Bree y Rood sin levantar sospechas. En realidad poco ha podido hacer para ayudar a su amo, pero la aparición de los elfos representa la primera gran oportunidad de contribuir a la caída de los Pueblos Libres. Durante la Feria de Otoño, acude con sus mercancías a la ciudad de Bree. Será el primero en intentar unirse a la caravana pero no superará la prueba del guante. Es un hombre astuto, no un ladrón, por lo que sus habilidades no son lo que se esperaría de un espía.

Uno de sus antepasados fue uno de los fundadores de la secta secreta del Dragón Negro. Lleva el tatuaje distintivo de la secta. Si se entera de la aparición de la Gema, no podrá resistir la tentación de robarla. Si consigue la joya huirá hacia el pueblo de Rood, donde la secta posee uno de sus centros de reunión.

La secta del Dragón Negro

Durante la invasión y posterior destrucción del Reino de Arthedain por parte del Rey Brujo en 1974 de la Tercera Edad, grupos de Dunlendinos se unieron a las fuerzas del Rey Brujo, bajo la promesa de establecer un estado Dunlendino al Este de las Montañas Azules.

Un grupo de guerreros al mando de Rufagh se estableció en la zona de las colinas del Crepúsculo, cerca del Lago Nenuial y descubrió la entrada a una caverna. Durante el saqueo de la ciudad de Fornost, en el que el grupo tomó parte activa, requisando gran cantidad de oro y joyas, así como valiosos objetos de los Videntes. Temerosos ante la idea de entregar el botín al Rey Brujo, se decidieron a esconderlo en la caverna. Informado el Rey Brujo de este hecho, decide castigar a los avariciosos Dunlendinos de una forma cruel. Una vez detenidos y llevados ante su presencia, los hace torturar de un modo horrible hasta la muerte. Pero la avaricia puede más que el dolor y ninguno reveló el paradero del botín. Frustrado ante su negativa a hablar, el propio Rey Brujo los maldice, les arranca el alma y las guarda en una joya de color Negro. Al cabecilla de los ladrones, Rufagh lo encadenó en uno de sus estandartes con la piedra atada al cuello como advertencia.

Pero no todos fueron hechos prisioneros, 10 miembros del grupo de Rufagh sobrevivieron a la masacre. Una noche, recuperaron y enterraron los cuerpos de sus compañeros torturados cerca de la entrada a la caverna; a fin de cuentas, gracias a su silencio, iban a ser más ricos de lo que en un principio imaginaron. Pero a los pocos días fue-

ron enviados contra el ejército que desde Lindon amenazaba al ejército del Rey Brujo.

Después de la derrota de los ejércitos de Agmar, 5 de los 10 supervivientes volvieron a la caverna para recoger el tesoro allí escondido, pero las almas de sus compañeros vagaban por los alrededores impidiéndoles entrar en la caverna. Maldicidos por el Rey Brujo y condenados a vigilar el tesoro que tanto ansiaban, solo destruyendo la Gema Negra ante sus tumbas, se logrará que descansen en paz y sus almas abandonen la puerta de la caverna.

Los 5 supervivientes juraron no descansar hasta encontrar la Gema Negra y recuperar el tesoro. Formaron una secta secreta llamada el Dragón Negro y, después de muchos años plagados de aventuras sin éxito, sus descendientes aún confían en recuperar la piedra. En la actualidad, la Secta está formada por más de 30 hombres, diseminados por los pueblos del antiguo reino de Arthedain. Su esperanza es que algún día tengan noticias de la preciada joya, en la zona que la vio desaparecer después de la derrota de los ejércitos de Agmar.

FIN I PARTE



La bolsa de Cumfil contiene un collar con una gema de color negro, un mapa escrito en una lengua que ninguno de los jugadores conoce y un papel escrito en la misma lengua. Aunque los jugadores intentarían descifrar por su cuenta el mapa o el papel sería del todo inútil.

Para más información:
 "Tolkien. Atlas de la Tierra Media",
 Karen Wynn Fonstad. Ed. Timun Mas, Bcn 1993.
 "El Reino de Arthedain",
 Joc Internacional - I.C.E., Bcn 1992.
 "Bree y las Quebradas de los Túmulos",
 Joc Internacional - I.C.E., Bcn 1991.
 "Rivendel la Casa de Elrond",
 Joc Internacional - I.C.E., Bcn 1991

Nombre	Nivel	Pv	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO	Proyectiles	MM	Notas
Guardia de Bree										
Capitán	13	190	CM/15	75	S	S/S	158ea	143al	30	Dunadan
Guardia	4	55	CM/14	60	S	S/S	86ea	86acp	15	Dunadan
Explorador	3	45	CM/13	50	S	S/S	74ea	74acp	10	Dunadan
La Caravana										
Sirvientes	3	35	SA/1	25	N	N/N	35ec		15	Eriadorianos
Tribu de Orcos										
Caudillo	6	70	CM/14	30	S5	S/S	80ci	50ac	15	
Guerreros	3	55	CM/13	25	S5	S/S	60ci	50ac	10	
Guerreros	2	45	CE/9	25	S	S/S	50ci	30ac	5	
Rastreadores	2	45	CE/9	35	S	N/N	65ci	55ac	10	
Los Elfos de Rivendel										
Capitán	10	120	SA/1	30	N	N/N	100e	120al	25	Equipo +20 +100 Escondarse
Guardián	4	75	SA/1	25	N	N/N	75ec	85al	20	Equipo +5 +20/+60 Escondarse
Troll de los Bosques	10	112	CE/11	20	N	N/N	160ga	108ro	5	
La secta del Dragón Negro										
Pulghak	4	57	SA/1	60	N	N/N	68ec	68ac	35	Dunlendino Montaraz Hab. Generales 42 Hab. Subterfugio 25
Jefe de Grupo	6	81	CM/13	45	S	S/S	98ha	88acp	20	Guerrero Dunlendino
Guerreros	2	45	C/5	25	S	N/N	46ha	36ac	10	Guerrero Dunlendino
Exploradores	2	38	SA/1	30	S	N/N	22ha	32ac	15	Expl. Dunlendino Hab. Generales 17 Hab. Subterfugio 19
Otros Personajes										
Cumfil	25	150	CO/20	120	S15	S/S	170ea	165al	25	Medio-Elfo Montaraz

LA ESCARAMUZA DE LOS ESTRELLADOS

Si tú creías que los módulos más demenciales y sangrientos pertenecían al universo Paranoia es que todavía no habías visto mucho mundo. Fanhunter te ofrece posibilidades infinitas en cuanto a diversión, sobre todo si tú eres el animador (¿o puede que sólo si tú eres el animador?...

TEXTO: CHEMO

INTRO

El infame fanzine 'Haron' ha decidido salir nuevamente a la luz, desafiando la normativa del Papa Alejo. En la fotocopiadora de la imprenta está su número 0, dedicado exclusivamente al maravilloso juego 'Surgeons and Tragos'. El editor responde al nombre de Obi Juan Quenove.

Lo que no sabe Obi Juan Quenove (lo llamaremos Obi, con confianza, a partir de ahora) es que hay un traidor oculto entre sus editores. Anakim Skicuate ha sucumbido al oscuro poder del Papa Alejo (al que insiste en llamar Emperador Oscuro, vete tú a saber por qué) y se ha convertido en un Fanhunter con el seudónimo de Dark Water (o Darki, a secas, como lo llaman sus secuaces). Como primera muestra de su lealtad al Papa Alejo (o Emperador Oscuro, como prefiera pronunciarse) es detener la publicación de 'Haron' y acabar cuanto antes con Obi y su panda de maleantes.

Por su parte Obi está enfascado en su chollo y no se entera de la que la va a caer encima. Como hace unos días que Anakim no aparece, ha decidido formado el equipo de editores con Juan Solo, Lucas Skicuate (el primo de Anakim) y un grupo de inútiles que tenía a mano (sí, lo has adivinado, son los Njs). Y es ahí donde empieza la tangana.

TOMA 1: LA EDITORIAL

La acción propiamente dicha comienza en la editorial de Obi, Ediciones Jevi S.M.L (Sociedad Muy Limitada). Se ubica en los sótanos de una óptica de la zona oeste del Ensanche en BNC y en realidad podemos decir que se compone tan sólo de un Paqué Compatible (uno de la generación 8088, por supuesto) y una fotocopiadora Polivetti. Se acabó. Lo demás son paquetes de folios (no reciclables, por supuesto), dos mesas y media docena de sillas. Hala, a editar fanzines. En realidad, si no fuese por la insistencia de Dark Water, Alejo ni siquiera se preocuparía por esta editorial. Esperaría simplemente a que Obi se quedara sin toner para la fotocopiadora y santas pascuas, pero al chico se le veía tan ilusiona-

do y como los fanhunters llevaban una temporada sin entrenar...

El caso es que los Njs, ayudados por Lucas y el propio Obi, se enfrascan en la tarea de fotocopiar la 'Haron'. Es una tarea más compleja de lo que pudiera parecer, porque la Polivetti suele atascarse con suma facilidad (¿quién pasa un Manitas a nivel normal?) y en ocasiones estalla y lanza paquetes de folios (de 500 hojas, cerca de 4 kgs.), disparados a una velocidad considerable (Defensa a nivel fácil, 1D de Pupas). Mientras Juan Solo se sienta en una esquina del local, argumentando que a él sólo le pagan por trasladar la mercancía.

Tras un par de averías y explosiones alguien llama a la puerta. Solo se levantará de un salto diciéndole eso de 'excelente, por fin la pizza que encargué'. Cuando suba a la tienda los Njs escucharán un grito de sorpresa y una puerta que se cierra. Acto seguido aparecerá Solo gritando como un loco '¡Agua, agua, que son los fanhunters!'. Caos y sorpresa. Obi tropieza con la Tolivetti, que responde disparando balas de papel. Solo saca su querida uzi y se precipita hacia la puerta trasera con una caja de fanzines bajo el brazo. Lo mismo hará Lucas. Si los Njs son algo pillos harán otro tanto. Hay varias uzis cargadas por el suelo, al menos una docena, que compró Obi en el rastro madrileño la última vez que visitó la ciudad. Mientras los Njs descienden por las escaleras escucharán una voz metalizada que dice 'coged a los rebeldes'. Después sonará algo así como un paquete de folios estrellándose contra un estómago seguido de un juramento. Varios tiros y la voz de Obi: 'te has dejado seducir por el Lado Oscuro, malandrín, toma plomo'. Disparos.

En esto los Njs llegarán a la calle. Si alguno retrocede plantamos una batalla campal en las escaleras del local. Dark Water viene con seis fanhunters, de los cuales dos quedan con él intentando reducir a Obi (que monita más gresca de lo habitual para un viejo ciego) mientras que los otros cuatro van a por los fuguillas. En las escaleras sólo pueden pelearse de uno en uno, o tirotear de dos en dos. Por supuesto que los fanhunters escogerán esta última opción. De cualquier forma no debería ser muy difícil para los Njs llegar hasta la furgoneta de Solo para darse el piro. Esta escena es sólo para darle un poco de tono a la historia (ahora que, si tienes

prisa por ir a cenar con la novia, unos tiros y a ducharse).

TOMA 2: PERSECUCIÓN CALLEJERA

Y en esto que los Njs llegan hasta el 'Halcón Millonario'. Si todavía no se han dado cuenta del grupo de mantas con el que se han embarcado déjasele bien claro ahora de una vez por todas. La furgalla es una verdadera antigüedad, que probablemente pasó la última ITV en 1984. Se trata de una Remol Tráfico, de color gris metalizado (quizás más bien oxidado), a la que le falta un faro delantero y los intermitentes de atrás se asemejan a una maquina del millón a punto de dar partida extra. Del tubo de escape mejor no hablamos, porque el ruido nos lo impide. Además, por los golpes que da Solo sobre el guardabarrros parece que esto no arranca (aparte, con uno de los golpes ha caído el interruptor de las luces, por lo que los intermitentes se emocionan de tal manera que uno de ellos estalla con un bonito resplandor rojo).

Mientras los Njs montan en la parte de atrás, entre las cajas y sintiendo como la chapa inferior se dobla bajo su peso, verán como uno de los fanhunters asoma su hocico por la puerta. Espero una buena andanada de disparos, si los Njs son rebeldes que se precien. Cuando estén disparando, Lucas (que por cierto, se ha sentado delante el listillo), pondrá cara de yoghurt reconcentrado y cerrará los ojos. Por arte de magia (potagia) el coche (por llamarlo así) se encenderá y saldrá como una exhalación (tirada de Reflejos, nivel fácil, para evitar caer si la puerta de atrás estaba abierta). Y así comienza la segunda parte del módulo. Mientras Juan Solo se jacta de que a su buga no lo pilla ni el coche fantástico con Michel Knight con éxtasis hasta las orejas, los Njs verán que un coche (con cinco fanhunters dentro) viene detrás. Hala, nuevo tiroteo.

Las características de los vehículos son:

Halcón Millonario

Velocidad máxima 100 km./h (forzándolo hasta que tiemble todo), Protección X18, Pupas 12.000.

Interceptor Fanhunter

Velocidad máxima 140 km./h, Protección X18, Pupas 30.000.

Es un momento ideal para utilizar las reglas de persecución de vehículos del X-Pansión Kit. ¿No las tienes? Pues inventa la persecución, yo que culpa te tengo. De los fanhunters sólo tres de ellos abrirán fuego con sus fusiles automáticos

(3D de Pupas). Hasta cuatro Njs podrán disparar (por las ventanillas de la furgalla, que algo bueno tendría que tener). Lucas también ayudará.

Juan Solo conduce demasiado bien y estará a punto de dejar atrás a los fanhunters, por lo que buscaremos una manera de solucionarlo y restarle prota-gonismo. Como no se me ocurrió otra cosa decidí que en la persecución se cruzarían dos motos de repartidores de pizza en pleno combate por un cliente (¿creías que lo de los taxis del suplemento de BNC era bestia?: no has visto como se lo gasta Pizza 'Xpress'). El caso es que una de las motos se ha puesto a un lado disparando con su uzi, mientras que la otra se escuda al lado contrario usando su magnum para devolver el fuego. Así que la escena es bastante cruel. La furgoneta tiroteada por atrás, por la derecha y por la izquierda. Pensé en poner un trailer por delante, pero me pareció demasiado bestia y lo dejé para después.

Motarras (2), Disparo 3, Conducir (amoto) 4, Pupas 20.

Motos (trucadas), Velocidad máxima 100, Protección X12, Pupas 3.000.

Los Njs pueden eliminar a los motarras si lo desean (es conveniente), pero antes de que caiga alguno (en cuanto uno caiga el otro se las pira en busca del cliente) una de las balas alcanza a Juan Solo. Si no quieres manchar de sangre el coche y tienes una idea mejor, como un ataque de alergia galopante al papel de fotocopiadora o que a Solo se le caiga una lentilla, tú mismo...

No será nada grave, sólo un tiro en las costillas que hará que la furgalla dé un trompo bestial, desconcertando a los fanhunters y casi lanzando a los Njs hacia un escaparate. Afortunadamente Lucas toma el volante con rapidez, aunque sólo para mantenerlo derecho mientras dice la reconfortante frase esa de '¡no sé conducir!'. Si alguno de los Njs sabe manejar un coche es el momento de lucirse. Si no... Bueno, creo que la historia acabará pronto. Ya podéis ir bajando a tomar algo al bar.

El Nj tardará un par de angustiosos asaltos en alcanzar el asientos de delante mientras Lucas



recoge a Solo en sus brazos. Después continúa la fiesta de la persecución, igual que antes pero con más marcha. Entre los eventos que puede encontrarse un conductor habitual por Barna City están:

1. **Un trailer** (el que prometió antes) se salta un semáforo, no tiene frenos y se cruza justo por delante del 'Halcón'. Tirada de Conducción normal o cantazo. Dependiendo del fiasco podemos tener desde una abolladura en el 'Halcón' (200 Pupas pal coche y 7 para cada pasajero) hasta quedar reducido a la mitad cuando se empuja bajo sus ruedas (espero que los Reflejos de los Njs lleguen para saltar del vehículo, 4D de Pupas). Si lo que tenemos es un éxito podemos desde esquivarlo por los pelos hasta saltar por encima utilizando la boca de una alcantarilla como trampolín.

2. **Los fanhunters se ponen al lado del 'Halcón' e intentan golpearlo.** Véanse las reglas de Persecuciones del X-Pansión Kit.

3. **Una vieja cruza el paso de cebra.** Lo malo es que de su bolso sobresale la cabeza de un misil tierra-aire (no sabes lo difícil que es hacer la compra en BNC). Para esquivarla maniobra de fácil a chunga, dependiendo de lo rápido que vaya el coche. Si chocan la vieja saldrá por los aires, pero el misil no estallará porque era defectuoso (puedes reírte viendo la cara de susto de los jugadores).

4. **Una pelea de bandas motorizadas** (al más puro estilo Akira) se mezcla con la persecución de los protas. Golpes a la furgalla, a los fanhunters, entre las motos... Una fiesta que ni pa qué. Puedes tomar las estadísticas de los motrarras anteriores para este combate, que yo no tengo ganas de romperme la cabeza.

Un Nj hábil intentará acabar con el Interceptor de los fanhunters con un par de maniobras. Si ves que lo consiguen demasiado rápido sácate otro de la manga para darle saborcillo al módulo (que sino te va a quedar en nada). Si el piloto se pone chulo, pues le metes dos guaguas y te ríes sarcásticamente.

TOMA 3: EL KIOSCO DE JOBA

Si los Njs se deshacen del Interceptor podrán llegar sin más problemas hasta el kiosco de contacto para la distribución del Fanzine (bueno, un par de encuentros más no le hacen mal a nadie, por eso de tener alta la adrenalina). El kiosco se encuentra al otro lado el Ensanche (es mala leche, pero es que si no nos quedábamos sin aventura) y se camufla bajo la apariencia de un inocente puesto de cupones de la ONCE. En su interior aguarda

otro caballero Jevi, llamado Joba. Es bajito y con un asombroso parecido a un antiguo político catalán de allá por los 90, bajito, medio calvo y con cara de marciano resabido.

Recogerá los fanzines y pagará a cada Nj 90 MD (intentará regatear hasta llegar a los 70 MD). Después, santas pascuas, que los Njs se larguen para donde quieran. A todo esto, Solo sigue estando hecho un Cristo y Lucas insiste en volver a la editorial para saber que ha sido de Obi. Deja que los Njs discutan un rato con él o se alien (si ves que le van a pegar dos tiros, Lucas utiliza un truco Jevi y se las pira llevándose a Solo, que tampoco quiero que me chafen a estos Nnjs por si hacen falta otro día). Mientras estén hablando que tiren todos Empatía a nivel normal. Los que lo saquen sentirán un repentino frío, anunciador de una presencia mala, pero que muy mala.

Dark Water aparecerá al fondo del callejón, sólo. Los Njs reconocerán a su antiguo compañero de juergas, Anakin, sólo que ahora va disfrazado con una bacinilla en la cabeza y viste todo de negro (camiseta del día de la Bestia y una banderola de ManóJuar como capa). En su mano derecha lleva un tubo de luz, de esos que se utilizan en los servicios públicos y en las oficinas, encendido gracias a una batería pequeña. En la izquierda lleva una pistola de juguete, que se asemeja a un arma láser, de esas que están cargadas de lucecitas (los Njs no tienen por qué saber que es de juguete). 'Por fin os he pillado, malandrines. Ahora probaréis la Potra del Lado Oscuro', dirá con su mejor acento de maloso.

Darki se lanzará a por los Njs con un impecable estilo de esgrima. Lástima que el tubo fluorescente estalle al primer impacto contra un Nj (eso sí, causándole 1D de Pupas). La pistola emitirá unas luces preciosas, pero nada más. Hala, que no se pueden divertir poco los Njs a costa de él (si han llegado hasta aquí se lo merecen, animalitos). El único problema es que dispara rayos de color rosa (está entrenando para que sean negros) por la punta de sus dedos. Pero tampoco será gran cosa para un grupo de Njs cortidos.

Cuando vea que las cosas van demasiado mal, Dark Water lanzará un terrible grito (sí, sí, también entrena para una llamada mental, pero por ahora...) y entonces aparecerán dos docenas de fanhunters de la boca de un callejón (está loco pero no es imbécil, que sólo quería fardar un poco delante de sus tropas).

Ahora es cuando les toca correr a los Njs. Espero que hayan aparcado el 'Halcón' cerca, por que si no... A lo mejor por las alcantarillas les va bien...

Tampoco es cuestión de que los elimines ahora aquí (aunque lo pa-

rezca, este módulo no es de Paranoia, puedes dejar alguno vivo). Solo unos cuantos tiros y anda, para casa (los fanhunters han aparcado mal sus interceptores, en doble fila, y se los ha llevado la grúa).

FINISH

Hala. Se acabó. Pasa los créditos y para fuera. Los Njs se han ganado un enemigo por vida y han cobrado una pasta. A Obi ya lo verán otro día... ¿o quizás no? Como gustes. Si te ha molado la historia (y es que hay pervertidos para todo) no te pierdas las secuelas: el Imperio contra Paca y el Retorno del Jevi.

La experiencia a gusto del master, pero deberías recompensar cualquier acción divertida (aunque empeorase la situación).

STARRING

OBI JUAN QUENOVE

Combate 4, Disparo 1, Músculos 2, Reflejos 4, Neuronas 3, Carisma 4, Agallas 4, Empatía 4.

Habilidades: Defensa 4, Artes Marciales 1, Arrojar 1, Atletismo 1, Sigilo 2, Callejear 1, Intimidar 2, Investigar 2, Comecocos 2, Psicología 2, Observar 2, Talento (decir refranes) 1.

Poderes: Control mental 1, Radar 1.

Coñas y taras: Código de honor (Jevi), Archienemigo (Dark Water), Tara (es tan miope como Rompetechos).

Historia: Antes de la toma de Alejo del poder, Obi perteneció a un grupo de roleros llamados los Jevis, que se dedicaban a entrenar en cuerpo y alma para unos encuentros que se llamaban las Jen Com y conciertos de música ambiental de cámara (de torturas). Llegó a leer tantos manuales (de 'Surgeons and Tragons', por supuesto) que se quedó casi ciego. Lo peor de él es cuando se acuerda de los refranes que le soltaba su abuelo, porque a veces los confunde con los eslóganes publicitarios de la cadena 'Telezincó'. El más repetido es ese de 'que la potra te acompañe'.

JUAN SOLO

Combate 3, Disparo 3, Músculos 3, Reflejos 4, Neuronas 3; Carisma 3, Agallas 2, Empatía 2.

Habilidades: Defensa 2, Atletismo 2, Investigar 2, Comecocos 2, Arrojar 2, Sigilo 2, Callejear 4, Psicología 1, Intimidar 2, Conducir (furgoneta) 4, Artes Marciales 1, Farolear 2, Crimen (Contrabandista) 1.

Coñas y taras: Amigotes (contrabandistas), Sex appeal.

Historia: Juan (le llaman Solo porque siempre toma así el café) era un prometedor segureta del sector corporativo hasta que cayó en el vicio del juego (del póker y maquinatas, para ser exactos). Como pulía todas las pelotas co-

menzó con eso del contrabando (de videojuegos de la Nontiendo). Un día abandonó el chollo de segureta y se pasó decididamente al contrabando (que daba más pelotas), comprándose una furgalla a la que bautizó con el nombre de 'El Halcón Millonario', porque pensaba convertirse en un pastoso gracias a ella. Obi lo contrató para que lleve la 'Haron' hasta un punto de venta en el ensanche. Juan dice siempre que su Halcón trucado puede dejar atrás a cualquier vehículo fanhunter que aparezca.

LUCAS SKICUATE

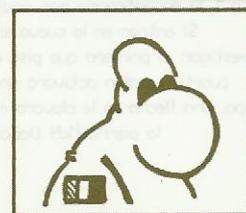
Combate 3, Disparo 2, Músculos 2, Reflejos 3, Neuronas 2, Carisma 2, Agallas 3, Empatía 3.

Habilidades: Artes Marciales 1, Defensa 1, Arrojar 1, Atletismo 2, Sigilo 1, Investigar 1, Callejear 1, Comecocos 1, Psicología 1, Observar 2.

Poderes: Telekinesis 1.

Coñas y taras: Archienemigo (Dark Water), Código de Honor (Jevi), Estigma (palurdo).

Historia: Lucas es el primo del pueblo de Anakim. Vino recomendado por él para chollar en la editorial. En realidad es un muchacho un poco burdo (es una manera leve de definirlo). Suele sorprenderse por cualquier chorrada (como por ejemplo ver funcionar un co-procesador dobleinteligente de 2065 bites o ver arrancar a la furgoneta de Solo sin que haya caballos que tiren de ella). Con él en la editorial Anakim estaba seguro de que el proyecto de editar la 'Haron' se vendría abajo. Pero claro, Obi se encariñó con él y le enseñó el código Jevi, con lo que el muchacho aprendió algunas cosillas y desarrolló el poder de telekinesis. Ahora está un poco más civilizado y ya no es tan bárbaro como al principio, pero sigue asombrándose de que el 'Halcón Millonario' arranque a la primera (en realidad, dicho suceso sorprende a todos por lo escaso de las ocasiones). De cualquier forma, la gente suele considerarlo a primera vista un poco palurdo (y a segunda también, para qué engañarnos).





Despegando con

Dentro de los módulos que iremos publicando en cada Líder, vamos a intentar introducir un escenario de iniciación. Serán aventuras de tono vocacionalmente "naïf", que permitirán adentrarse en el juego a jugadores y másters que empiezan, a facilitar a los másteres veteranos partidas para iniciar a gente nueva o, sencillamente, derramar una lagrimilla nostálgica a los jugadores veteranos. Empezamos, como no, con el decano: Dragones y Mazmorras.

EL CUBIL DE PANTHRACUS

HISTORIA

Panthracus es un paladín caótico que sirve al dios de la muerte, en este caso Bhaal. Tiene un plan para arrasar las aldeas circundantes.

Para ello se ha instalado en unas ruinas, ha montado un pequeño culto a Bhaal y ha atraído a todos

los ricos hacendados de los alrededores como seguidores y, de paso, como mecenas. Con parte del tesoro conseguido ha podido traer un lejano y poderoso mago -

Phormalon- y comprarle uno de sus objetos mágicos, Bakara, una esfera de color rojo rubí que tiene la

cuadralidad de poseer las mentes convirtiendo al sujeto en esclavo del poseedor y volviendo sus ojos del mismo color que Bakara. Con ella,

está reclutando al ejército que llevará acabo sus planes de conquista.

Curiosamente los jugadores aparecen en el momento adecuado.

INTRODUCCIÓN

Cada uno de vosotros, después del período de aprendizaje en vuestros pueblos, creyó que era el momento de partir en busca de aventuras.

Para ello os dirigisteis a Mhirtheron capital del reino en el que nacisteis y la décima ciudad más importante del mundo. Por el camino entablasteis amistad los unos con los otros por lo que ahora viajáis formando un grupo. Pausa.

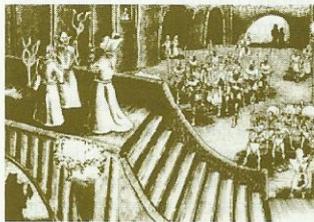
A las 10 de la mañana del tercer día de viaje descubristis un estrecho sendero que os llama poderosamente la atención. Lo seguís durante 3 horas haciendo una pausa para

comer, hasta que el sendero termina en un claro en el que veis la entrada de una gruta con una

escalera tallada en la roca que desciende. Guardando la entrada hay 4-7 chacales que, aunque os ven, no hacen ningún movimiento. Os llama la atención el hecho de que todos

tengan los ojos de color rojo intenso. TM-1 [Tabla de monstruos número 1, la encontrareis por aquí].

Si entran en la cueva sin investigar, el primero que pise el cuarto escalón activará una trampa. Una flecha se le clavará en la pierna (1d4 Daño).



PRIMER PISO

1- Las escaleras os llevan a un pasillo que se extiende de este a oeste. En las paredes hay colgadas pequeñas lámparas de aceite que lo alumbran. En el tramo este veis una puerta en la pared norte, mientras que el tramo oeste gira hacia el norte. La puerta esta encajada. No se escucha nada.

2- Entráis en una larga habitación llena de literas en ambas paredes. Entre las literas hay pequeños armarios. Al final de la habitación veis, a la derecha un arcón cerrado, y a la izquierda una puerta de madera cerrada.

En los armarios encontraran ropas de campesinos en muy mal estado, encontrando en total: 6 MP y 30 MC. Un escuchar ruidos revelara la presencia de más de dos criaturas al otro lado de la puerta. El arcón tiene una cerradura simple (+10%). Dentro encuentran una bolsa con 10 MO, una cota de varillas envuelta en trapos (4 CA), 50 flechas de descarga (1d6/1d6) y un pergamino enrollado. Este es un anuncio: "Se buscan jóvenes aventureros deseosos de ganar mucho dinero. Aspirantes preséntense en la posada del _____".

3- Al abrir la puerta entráis en una habitación con un arco de piedra al sur. En el centro hay una mesa donde 4-6 humanos jóvenes sentados alrededor de una mesa comen en silencio. Cuando os ven, cogen sus dagas y sus escudos y os atacan. Os fijáis en que sus ojos son rojos, iguales a los de los chacales (TM-2). En la estancia no hay nada.

4- Cruzáis el arco y entráis en una pequeña y apesetosa despensa. En los estantes de las paredes hay carne, fruta y pescado en mal estado, aunque posiblemente aun sea comestible. Podrán obtener provisiones para 4 días si son lo suficientemente valientes.

5- Seguí por el pasillo unos 6 metros, hasta que el pasillo se hace más ancho formando una habitación donde, en completo silencio, están sentados 4-6 jóvenes (iguales a los del comedor). Al veros se levantan y os atacan (TM-2). No hay nada en la habitación aparte de las sillas. Continuáis hasta que el corredor gira al norte. Ir al 6.

6- Avanzáis por el pasillo cuando escucháis delante vuestro a alguien que canta terriblemente desafinado. En la pared oeste os encontráis con una puerta de doble hoja abierta de par en par que da a lo que parece ser una taberna. Hay una barra al fondo de la habitación, y numerosas mesas y sillas distribuidas anárquicamente por la amplia estancia. El único cliente es un hombre corpulento aparentemente borracho que canta fatal. Un Kobold aparece periódicamente por un pasillo al fondo para rellenar la jarra. Mientras que otro Kobold esta detrás de la barra, aparentemente distraído. Al veros, el hombre os invita a que os unáis a él.

Si lo hacen, el Kobold traerá más jarras y las llenara sin prestar atención al grupo. Cuando alguien se beba el contenido de la jarra el Kobold aparecer para rellenarla. A partir de la 3ª habrá que hacer control de CON para no emborracharse con -1 por cada jarra extra. Cada jarra vale 1 MP. Si no pagan el Kobold, tranquilamente, ira a llamar a sus compañeros de la (9) El Kobold de la barra pasara olímpicamente de cualquier cosa. Theokos - ése es el borracho- cantará canciones con el grupo hasta quedarse dormido.

Si el grupo prefiere interrogarle, Theokos pedirá dinero para beber. Por 5 MO contará que la cueva es el centro de operaciones de Panthracus, Pandrakus o algo así. Este sirve a un dios malvado y está trazando planes para aumentar su poder. A él lo contrato para que reclutara jóvenes a los que después hipnotizó con la ayuda de Bakara y Phormalon, para formar su guardia personal aunque ahora está formando a otra más poderosa. Después de esto se queda dormido siendo inútil cualquier intento de despertarlo.

7- Avanzáis por el corto pasillo. Dobláis una esquina y entráis en la cocina. En la pared oeste hay una pequeña puerta. Hay tres Kobolds, uno atendiendo los pucheros, otro cortando cebollas y un tercero barriendo. Ninguno, aunque se dan cuenta de vuestra presencia, os hecha cuenta. Si los molestan demasiado, ir a llamar a sus compañeros del 9.

8- Abrís la puerta y os encontráis con una despensa bien surtida de alimentos en buen estado. Pueden proveerse de provisiones para 2 semanas. Si buscan un poco encontrarán 1d12 bayas (+3 PV).

9- Torcéis a la derecha en la bifurcación y llegáis a una puerta aparentemente cerrada. Esta cerrada con una cerradura simple (+10%). También pueden llamar a los Kobolds les

abrirán. Abrís la puerta y os encontráis cara a cara con un grupo de 7-10 Kobolds dispuestos para la lucha. (Tirada de sorpresa) (TM-3).

Entráis en la habitación y veis una doble fila de literas con armarios entre ellas. Al final de la habitación falta la litera de la derecha. En los armarios encontraran la ropa de los Kobolds y 5 MC. En la pared de la litera que falta hay una puerta secreta. Uno que busque que no pueda encontrar puertas secretas tendrá un 25% de hallarla (+100 PE si la encuentra de casualidad, +150 si la encuentra buscándola). Para todos +50 PE por contemplar la habitación secreta.

10- Deslizáis el panel y entráis en una pequeña habitación sin ninguna otra salida. A un lado veis un porta-arms con 6 espadas cortas oxidadas junto a 2 armaduras de cuero en no muy buen estado. En una esquina hay un arcón y, junto a él, un pequeño cofre. En la pared que queda hay otro porta-arms con armas en buen estado junto a 2 escudos medianos y 2 cotas de mallas. (CA 5) El arcón esta abierto. En él hay ricos ropajes tejidos con sedas e hilos de oro, obviamente no pertenecían a los Kobolds, (30 MO), un espejo, 2 peines y 2 cepillos de plata (5 MO) y una cubertería de 50 piezas con grabados dorados (40 MO). El cofre tiene una cerradura simple (+10%) y dos dardos se disparan cuando se abre (+2d2). Dentro hay una bolsa de terciopelo con 5 MPL y 2 gemas (30 y 50 MO), junto con una poción (de curación, fácilmente identificable por sacerdote o mago - +2d8-). Las armas aprovechables son: 1 Esp. larga, 2 Esp. anchas (2d4/1d6+1) y 1 Mangual +1 (2d4/1d6+1 No mágico).

11- El túnel gira al norte para pocos metros después, girar al oeste. 10 metros más adelante el túnel desemboca en una amplia estancia bellamente adornada con columnas talladas. Delante de vosotros veis una inmensa puerta de 6 metros de ancho y 10 metro de alto custodiada por un soldado vestido de negro.

Al veros os grita: " - ¿Alto, quien sois y a que venis? "

La única respuesta que el soldado acepta es que el grupo viene a adorar a Bhaal, o a adorar al Dios, sino no permitirá pasar y obligará a que vuelvan por donde han venido, de no ser así, avisará a su compañero del otro lado de la puerta y atacarán. Después de envainar vuestras armas os fijáis que la gran puerta tiene 2 pequeñas hojas del tamaño de una puerta normal por las que se puede entrar y salir sin necesidad de

abrir los inmensos portales.

12- Os arrastráis por el agujero hasta una caverna de cuatro metros de ancho llena de escombros, basura y restos de animales. Entre toda esa porquería veis a 6-12 ratas gigantes que os atacan. TM-5 En las 4 cavernas, todos los que midan más de 1 metro sufrirán una penalización de -1 al GACO y a la velocidad. Cuerpo a cuerpo solo podrán atacar los 2 primeros, aunque podrán cambiarse con los de retaguardia. Cuando falle la moral de las ratas, la mitad de las supervivientes huirán a la gruta 14 y la otra mitad a la 16. Si registran los escombros solamente encontrarán 10 MC - 1d10 en mal estado.

13- Seguíis por el oeste y dobláis en dirección norte. 20 metros más adelante veis que el túnel termina en un derrumbamiento. A la derecha os llama la atención una abertura de aproximadamente 1 metro de diámetro.

14- Os arrastráis por el agujero de la izquierda hasta que llegáis a una caverna parecida a la anterior. Aquí se encuentran con las ratas que huyeron junto con 4-6 ratas más. Entre los escombros encuentran un dedo humanoide con un anillo (10 MC)

15- Gateáis por la estrecha abertura hasta que llegáis a una barricada hecha de escombros. Si continúan: Pasáis 5 minutos escarbando hasta que desbloqueáis la entrada a la sala principal del cubil de las ratas aunque no está mucho más limpia que las cavernas anteriores. Aquí están todas las ratas que huyeron más 8-10. Si registran entre los escombros encontrarán 3 MO, 8 MP, 4 dardos y un saquito con 8 bayas (+3 PV cada una).

16- Seguíis por el estrecho túnel y llegáis a una caverna parecida a la anterior aunque algo más limpia. Aquí están las ratas que huyeron más 4-8. De romperse la moral, huirán a 15. Lo único que encontrarán si registran es un medallón oxidado con una calavera blanca (signo de Bhaal).

17- Entráis en un pasillo que tiene dos entradas laterales. Os asomáis y veis que son entradas para cuando los grandes portones están abiertos y que, poco más adelante, convergen en el pasillo central, en el cual os encontraréis. Más adelante llegáis a una bifurcación de la que parten 3 caminos posibles además del camino por el que venís.

18- Torcéis a la derecha y avanzáis hasta que después de 5 metros el pasillo termina en una puerta. Esta cerrada y su cerradura es normal. Una vez abierta la cerradura entráis en la habitación. Esta es un dormitorio amueblado con lujo y buen gusto. En la pared del fondo hay una gran cama con dosel y sabanas de seda (10 MO). En la pared de la izquierda veis una cómoda-tocador y en la pared de la derecha un armario. Una tupida y cálida alfombra cubre el suelo. En los cajones de la cómoda encontrarán ropa humanoide y cartas sin ningún valor. En el armario encontrarán túnicas que un clérigo identificara como

propias de un sacerdote y un pequeño cofre tallado. Este está cerrado (cerradura normal) y tiene una trampa en el candado (1d3 Daño). Dentro hay 3 pergaminos: Detectar magia, comprender lenguaje y una protección standard contra ataques mentales.

19 y sucesivas- Entráis en una pequeña estancia. En una esquina veis un jergón de paja. Frente a él una mesa con una vela y un taburete. (10%- 1d6 MP)-(20%- 2d6 MC)

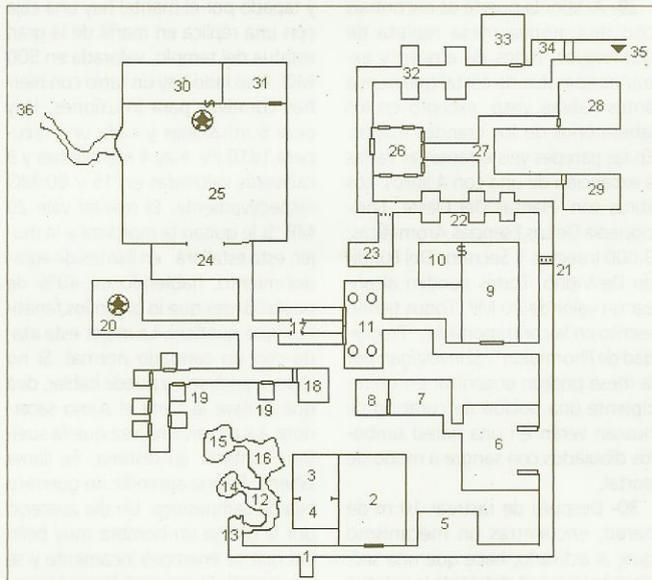
20- Continuáis por el pasillo hasta que desemboca en una sala de paredes lisas con, cojines rojos esparcidos por todos lados, en cuyo centro hay una estatua que representa a un corpulento humano vestido con una aparatosa armadura negra y con la cara cubierta por un yelmo que se apoya en una gigantesca hacha de doble filo sobre un suelo cubierto de cabezas cercenadas. Cuando examinen la estatua: Descubris en la base del pedestal una pequeña inscripción escrita en común muy antiguo. Tras un control de INT. La inscripción dice: "Cuando mis ojos contemplen el amanecer mis tesoros revelaré". La estatua está mirando al norte. Si se empuja con la

2 cascos bacinetes son normales y corrientes aunque tienen un *3 a su precio debido a su buena forja (24 MO cada uno).

21- Seguíis al norte por el corredor hasta que llegáis delante de una gran puerta de metal adornada con relieves. En la pared de la izquierda veis un extraño mecanismo compuesto de ruedas dentadas y hendiduras en la roca. Sobre el mecanismo hay escrita una advertencia: "Ten cuidado si juegas, pues si mucho puedes ganar, también es mucho lo que arriesgas".

Para abrir la puerta deberán jugar al Mástermind. Deben formar una secuencia con 5 números del 0 al 9. La maquina devuelve un círculo si el número esta en la secuencia pero no en esa posición, una X si el numero esta bien colocado y un guión si el numero no pertenece a la secuencia. Aunque los jugadores no lo saben, tienen 5 oportunidades antes de que se les caiga el techo encima, debiendo superar un control de DES de -6 para escapar y sobrevivir.

22- Una vez atravesada la puerta seguíis rumbo norte por el pasadizo hasta que este gira al oeste. Cuando dobláis la esquina veis que el tramo



suficiente FUE, girará en el sentido de las agujas del reloj, por lo que habrá que girarla 270 ° para que mire al este, momento en el que oirán un chasquido y podrán moverla dejando al descubierto unas agarraderas que bajan a la sala secreta del tesoro. Para mover o girar la estatua necesitan una FUE combinada de 40. Si lo consiguen: Retiráis la estatua y ante vosotros aparece un agujero con unas agarraderas metálicas a modo de peldaños en una de sus paredes. Descendéis y llegáis a una pequeña cámara con sacos de monedas y joyeros por el suelo. En un rincón veis 3 espadas ricamente trabajadas y 2 yelmos igualmente bien forjados. En total encontrarán 100 MO, 200 MP y 150 MC. Hay 4 joyeros dentro de los cuales encuentran: un cáliz (30 MO), 2 anillos (10 MO), una estatuilla (20 MO) y una talla de cristal (50 MO). Las 3 espadas son espadas largas y todas tienen +1, pero solo la del centro es mágica. Los

de pasillo que se extiende ante vosotros no esta alumbrado por lamparas de aceite, sino por gemas puestas sobre pedestales a ambos lados del pasillo. Las gemas solamente tienen una autonomía de 20 H. Si consiguen venderla antes de que se apague conseguirán 30 MO, sino solo 10 MP. Hay 6 en total, pero si se las llevan todas dejan el pasillo a oscuras (Y pelearan sin ver al enemigo). Seguíis avanzando por el largo pasillo iluminado por las gemas cuando, de repente, una cabeza invertida de pájaro aparece delante del primero y te mira durante unos instantes con sus ojos rojos antes de terminar de descolgarse del techo. Tras él bajan del techo criaturas iguales hasta que forman un grupo de 5-8 que os atacan (TM-6).

23- Seguíis por el pasillo el cual vuelve a estar iluminado por lamparas de aceite. Veis como el pasillo vuelve a girar al norte, pero antes de llegar a la esquina veis en la pared de la iz-

quierda una reja del tamaño de una puerta. La cerradura es normal. No se escucha nada. Avanzáis por un estrecho pasillo 5 metros hasta llegar a una especie de celda vacía excepto por un camastro de paja en una de sus esquinas sobre la cual esta tumbado un hombre de piel oscura. Va vestido con gruesas tiras de cuero y adornado por grandes y aparatosos penachos de plumas multicolores y por una pesada espada que le pende del cinto. Cuando os ve bosteza y exclama: "Ya era hora de que viniera alguien a verme, estaba muerto de aburrimiento. Decídmelo, ¿Queréis jugar a los acertijos?". El hombre es en realidad Newt, pero está creando la visión de un estafalario guerrero llamado Cimborrio. Si la respuesta es negativa, Newt se transformara en una gran bola de fuego. Los que no pasen la TS se desmayarán. Si la respuesta es afirmativa, Cimborrio sacará de su jergón de paja su cofre de los tesoros y les ofrecerá lo siguiente: Una piedra que parece un diamante (100 MO), una bolsa de tela negra (saco contenedor de hasta 125 Kg), 2 velas (velas de invocación NB), una extraña espada que nunca nadie había visto antes (Katana, 3 Kg, M, c/p, 4, 1d10 - 1d12), y un pergamino con el conjuro "Bola de nieve de Snilloc" (evocación N1). Cada jugador debe elegir por lo que apuesta y ofrecer algo parecido a cambio si pierde.

Los acertijos:

- *Hermano de bardos y siempre apropiado, siempre y cuando sea bien usado, pues incorrectamente, puede hacer que tu cabeza reviente.* Sol: *Laúd (o algo parecido).*

- *Un hombre que cabalga muy unido a su caballo, pues sin dudarlo yo afirmo que separarlos es matarlos.* Sol: *Centaurio.*

- *Cuatro patas cuando nace, dos patas en plenitud y tres cuando son viejos. Yo te pregunto, ¿A qué animal me refiero?.* Sol: *El hombre.*

- *¿Cuál es el sitio donde cualquier hombre que va deja su huella?.* Sol: *La letrina.*

- *Su poder rivaliza con el de la magia y la gente por él mata. Todo lo puede, todo lo da sin necesidad de ensalmos recitar.* Sol: *El dinero (o el oro).*

Después de las adivinanzas Cimborrio les dirá que lo dejen, de no hacerle caso desaparecerá.

24- El pasillo desemboca en una ancha habitación. En la pared norte veis una gran entrada a lo que parece ser un templo. Pero no es eso lo que más os llama la atención. Junto a las paredes, talladas con escenas de terribles matanzas, veis 4 pilas de piedra con gemas incrustadas en su superficie llenas de un líquido rojo y espeso. Junto a ellas hay 4-7 personas de aspecto muy extraño que os miran fijamente. Van vestidos con túnicas negras sobre las que hay dibujadas una calavera de color rojo. Llevan los párpados untados del rojo líquido de las pilas y colgando del cuello por cadenas, llevan sobre sus pechos medallones con la efigie de

una calavera. Después de cruzar una palabra entre ellos, deciden que no sois dignos de estar aquí y, sacando las dagas que ocultaban bajo la túnica, os atacan. TM-7

Las dagas están bendecidas con un +1 para todo CM, CN o adorador de Bhaal, para cualquier otro, las dagas tiene un -2. Pueden quitarles los medallones y disfrazarse con sus túnicas. También pueden intentar quitar las gemas de las pilas. Para ello hay un modificador de -5 al GAC0, tratando a las gemas como CA 5, pero descubrirán que son falsas y carecen de valor, aparte de derramar todo el líquido rojo y mancharse la ropa (de sangre humana, obviamente).

25- Traspasáis la amplia entrada y penetráis en la sala más impresionante que hayáis contemplado jamás. Delante de vosotros se levanta un gran altar. Sobre él veis una enorme calavera cuyas cuencas vacías manan ríos de sangre, los cuales van a parar a un lago de sangre delante del altar. Tras el altar veis una gran estatua de más de 4 metros de alto que representa un hombre vestido con una túnica negra. Las paredes de la sala están cubiertas de ricos tapices bordados con terribles y sangrientas escenas de guerras y matanzas con monstruos surgidos de las más oscuras pesadillas. En el suelo, arrodillados sobre cojines de terciopelo rojo, veis a 15-20 fanáticos como los que os atacaron antes, aparentemente están rezando y no os prestan la más mínima atención. Veis en la pared de la derecha al quien parece ser el sumo sacerdote vestido con una túnica de color rojo sangre subido a un púlpito contemplando a sus fieles. Al fondo, en un lado de la pared veis una discreta puerta. En la pared de la derecha veis un gran arco de piedra con una calavera tallada en el dintel, que da paso a unas escaleras ascendentes.

Si no han tenido la buena idea de disfrazarse, el sumo sacerdote se los quedará mirando; si no se van rápidamente, lanzará sus conjuros e increpará a sus fieles para que los ataquen, aunque solo actuara el 65%. Si van disfrazados, no tendrán ningún problema para moverse por el templo siempre que no molesten. Si quieren entrar por la puerta deberán hacerlo cuando el sacerdote no mire - control de DES- pues si los ve ira a investigar. Si hay en el grupo un paladín o sacerdote de alguna deidad del bien, tanto si van disfrazados como si no, el sacerdote exhibirá un rictus de dolor y exclamará a gritos: "Adoradores, una presencia extraña turba nuestro sagrado templo y disgusta a Bhaal". Si el grupo no sale pitando, el sacerdote dirá: "Eliminémosles por la gloria y paz de Bhaal", y señalará al sacerdote o paladín, tras lo cual atacarán.

26- Abrís la puerta y entráis en una habitación cuadrada de 3X3 metros. En la pared de la derecha y de la izquierda hay 2 puertas, mientras que en la pared enfrente vuestra hay 3. Sobre la puerta del centro, que es mayor que las demás, hay una ins-

cripción que dice: "No seas avaricioso, más vago tampoco". El grupo deber ir abriendo las puertas y cerrándolas para, después de haberlo hecho con todas y, preferiblemente por orden, abrir la puerta del centro. Las puertas se abren automáticamente apretando el pulsador de su derecha, volviéndolo a apretar se cierra la puerta. Tras cada puerta solamente hay pared de piedra.

27- La última puerta se abre y deja a la vista un corredor que, a los 10 M se desdobra en otros 2. Por uno de ellos veis como avanza lentamente hacia vosotros un monstruo parecido lejanamente a una tortuga de 1,5 M de largo 1 M de ancho. En la parte frontal tiene dos antenas que extiende en vuestra dirección. TM-8

28- Abrís la puerta y entráis en un lujoso dormitorio. En un rincón veis un altar con un medallón en forma de calavera junto a una cama con dosel, una cómoda y un armario. El medallón es de oro y si encuentran a alguien que lo quiera y que no les ataque, podrán obtener 100 MO. En el armario hay una bolsa con 10 MO y en la cómoda un peine de plata (3 MP).

29- Al abrir la puerta os encontraréis con una amplia mesa repleta de alambiques, tubos de ensayo y extraños aparatos de cristal que nunca antes habíais visto, excepto en los laboratorios de los grandes magos. En las paredes veis estanterías vacías a excepción de una con 4 libros. Los libros son: Plantas Del Oeste, Enciclopedia De Las Esencias Aromáticas, 3.000 Insectos Y Secretos Del Fundido De Vidrio. Todos pueden alcanzar un valor de 20 MP. Todos tienen escrito en la contraportada: "Propiedad de Phormalon". Si investigan por la mesa podrán encontrar en un recipiente una poción de curación. Si buscan verán en una pared símbolos dibujados con sangre a modo de portal.

30- Después de rastrear 10 m de pared, encuentras un mecanismo que, al activarlo, hace que una sección de la pared detrás de la estatua

se deslice. Penetráis a través de la entrada secreta a una amplia habitación. Colgadas de las paredes cuelgan ricas túnicas negras y rojas de terciopelo con costuras y adornos de oro. Pegada a la pared del norte hay una vitrina con 4 dagas espléndidamente talladas y con grandes gemas incrustadas. En la pared de enfrente veis sobre una mesa cubierta por un largo mantel de terciopelo rojo más medallones y calaveras de oro. Pero lo que más os llama la atención es lo que hay en la pared del fondo. Allí, atada de pies y manos con cadenas a la pared y amordazada, hay una joven que, al veros, hace frenéticos gestos para que la soltéis.

Hay 7 túnicas y cada una vale 10 MO. La vitrina tiene una cerradura simple (+10%). Si se le ocurre romper el cristal suena un conjuro de alarma y vienen todos los fanáticos que quedan - sin son muchos puede que algunos no la oigan -. Las dagas valen 120 MO cada una, pero están malditas, el que las use sufre una penalización de +3 al GAC0 y, solo por llevarla, la daga le va convirtiendo al culto de Bhaal, de tal manera que en 3 días no puede ya reprimir su impulso de matar. Debajo de la mesa y tapado por el mantel hay una caja con una réplica en marfil de la gran estatua del templo, valorada en 500 MO. A su lado hay un tarro con hierbas curativas para infusiones. Hay para 6 infusiones y cada una recupera 1d10 PV. Hay 4 medallones y 3 calaveras valoradas en 15 y 60 MO respectivamente. El mantel vale 20 MP. Si le quitan la mordaza a la mujer, esta estallará en llantos de agradecimiento, habiendo un 40% de posibilidades que lo oigan los fanáticos (que queden). La mujer esta atada con un candado normal. Si no logran quitárselo y puede hablar, dirá que la llave la tiene el sumo sacerdote. La mujer, una vez que la suelten, contará su historia. Se llama Ghena. Es una aprendiz de guerrero hija de campesinos. Un día apareció por la granja un hombre muy bello del que se enamoró locamente y se fue con él. El hombre le contó, an-

tes de encerrarla aquí, que servía a dios del mal y que iba a entregarla en sacrificio a él. Pueden tener el detalle de ofrecerle algo de equipo, pero ella se negará a acompañarlos y se ira por las.

31- Entráis en una pequeña habitación que, aparentemente sirve de almacén. En una esquina hay apilados numerosos cojines rojos. Junto a ellos hay colgadas 5 túnicas como las de los fanáticos. También hay 4 dagas y 8 medallones. Hay 25 cojines y cada uno vale 3 MP. Las túnicas valen 8 MP y los medallones 5 MO.

32- Avanzáis por el pasillo hasta que llegáis a una puerta cerrada y sin ninguna cerradura o mecanismo de apertura a la vista. En las paredes hay 4 huecos, dos a cada lado, y sobre la puerta un cartel que dice: "Solo una multitud pasara". Al poner más de 80 Kg en cada uno de los huecos escucharán un clic y notarán como el suelo cede ligeramente bajo sus pies. Cuando hayan hecho lo mismo en todos los huecos la puerta se abrirá.

33- Nada más pasar por la puerta os encontraréis otra en la pared de la izquierda. A su lado hay una placa que reza: "Elimina multitudes". Tras la puerta hay 10-15 Goblins de ojos rojos (TM-9). No hay nada dentro de la habitación.

34- Seguis por el pasillo, el cual gira al norte, para volver a girar al este. Nada más doblar la segunda esquina, una puerta con una gran boca tallada en su centro os cierra el paso. Sobre ella hay unas letras doradas que dicen: "Peaje. 1.000 rayos de luz". El peaje es una gema que pueda descomponer la luz. Cualquier otra cosa la escupirá, pudiendo romperse.

35- Seguis por el pasillo hasta que este termina delante de una lujosa escalera de mármol que asciende (y lleva al segundo piso).

36- Subís por la escalera de piedra (la de la sala 25). Si siguen con la mala costumbre de no buscar trampas, una flecha se dispara dándole al primero y causando 1d4 de daño. Las

TABLAS DE MONSTRUOS

TM-1: Chacales	TAM: P, ATQ: 1, Daño: 1d2, MORAL: Mágica, GAC0: 20, PX: 7, PG: 1/2, CA: 7,
TM-2: Soldados	TAM: M, ATQ: Daga, Daño: 1d4, MORAL: Mágica, GAC0: 20 CA: 7 (Cuero + Pequeño), PX: 25, PG: 1d8-1
TM-3: Kobolds	TAM: P, ATQ: Esp. Corta OX., Daño: 1d6-1, MORAL: 10, GAC0: 20 CA: 7, TES: 1d6 MC, PG: 1/2, PX: 15
TM-4: Soldados De Bhaal	TAM: M, ATQ: Mart. De Guerra, Daño: 1d4+1, MORAL: 15, GAC0: 19 CA: 5 (Anillos+Escudo+Yelmo), PX: 50, PG: 1d8
TM-5: Ratas Gigantes	TAM: D, ATQ: Mordedura, Daño: 1d3, MORAL: 6, GAC0: 20, CA: 7, PX: 15, PG: 1d4
TM-6: Kenkus	TAM: M, ATQ: Daga+Garra, Daño: 1d4, 1d4 Moral: Mágica, GAC0: 19, CA: 5, PX: 35, PG: 2d8.
TM-7: Fanáticos De Bhaal	TAM: M, ATQ: Daga Bendecida, Daño: 1d4+1, Moral: Mágica, GAC0: 19, CA: 9, PX: 30, PG: 5d8.
TM-8: Monstruo Oxidador	TAM: M, ATQ: 2 Antenas, Daño: Corroer Metal, MORAL: 10, GAC0: 15 CA: 2, PX: 270, MOV: 18, PG: 5d8.
TM-9: Goblins	TAM: P, ATQ: 1, Daño: 1d6, MORAL: 10, GAC0: 20, CA: 6, PX: 25, PG: 1d8.
TM-10: Esqueletos	TAM: M, ATQ: 1 (1d6), MORAL: Mágica, GAC0: 19, CA: 7, PX: 65, PG: 1d8.

MONSTRUOS ALTERNATIVOS

1	Chacales	1d8
2	Soldados	1d6
3-9	Ratas Gigantes	1d12
4	Kobolds	1d8
5	Soldado De Bhaal	1d3
6	Kenkus	1d4
7	Fanáticos De Bhaal	1d8
8	Goblins	1d10
10	Esqueletos	1d4

Dramatis Personae

-THEOKOS: Fue: 17, Des: 15, Cor: 16, Int: 10, Sab: 9, Car: 12, PG: 10, CA: 6, GAC0: 20, Equipo: Cuero Tachonado, Espada Corta, Daga, 15 MP

-SUMO SACERDOTE: Niv: 3, Conjuros: Martillo Espiritual, Maldición Y Detector El Bien, PV: 15, Posesiones: Daga (+2 Al GAC0), Llave Del Candado.

-PANTHACUR: Fue: 16, Des: 14, Cor: 12, Int: 15, Sab: 17, Car: 17, Niv: 5, PG: 40, Equipo: Esp. Largo, 35 MO.

escaleras desembocan en un claro del bosque parecido al claro por el que entrasteis. Un camino, más ancho que un sendero, es la única salida del claro. Sobre la entrada de la cueva hay una gran calavera tallada en la roca. También hay numerosos caballos atados a las rocas. El camino conduce a Mirtheron, pero no hay que dejar que se vayan.

SEGUNDO PISO

1- La escalera os lleva a un amplio recibidor excavado en la roca. En un extremo de la pared derecha veis una pequeña puerta. En el otro extremo veis un largo corredor. Pegada a una de las paredes veis una fuente que derrama el agua sobre un pequeño estanque de piedra. El agua es oscura y el estanque es muy profundo. En el fondo tiene una gema curativa que hace que el agua que se beba del estanque reponga 1d4 PV. No pasa nada si se bebe del caño, por lo que no sirve de nada llevarse el agua.

2- Abrís la puerta y entráis en un amplio guardarropa. Hay varias capas colgadas de las paredes, así como cintos con armas colgando, capuchones, guantes y un par de petos de cuero. También veis arneses para caballos. Las 4 capas valen 8 MO. Las armas son: 1 Esp. larga, 1 Esp. 2 manos, 1 Alabarda, 1 Lanza de justa y 1 Pica.

3 y demás- Entráis en un lujoso dormitorio parecido a los que habéis visto anteriormente, solo que este tiene la pinta de no haber sido usado en mucho tiempo. No encontrarán nada en ninguno de los dormitorios.

4- Entráis en un pequeño y cochambroso dormitorio que solo tiene una pequeña y desvencijada cama en un rincón. Debajo del colchón encontrarán 5 miserables y roñosas MC.

5- Entráis en un dormitorio igual de cochambroso que los anteriores pero un poco más grande. La diferencia con los anteriores radica en que, sobre la cama hay una mujer de 40 años algo gordita llorando desconsoladamente. Cuando os ve, se asusta e intenta esconderse de vosotros. Si la tranquilizan y hablan con ella les contará que es la criada del malvado y retorcido Phandrakus que esta más adelante. Les pedirá por favor que acaben con él pues es la maldad reconcentrada y les dirá que tengan mucho cuidado, ya que siempre lleva un as en la manga.

6- Cuando abrís la puerta, el olor que os llega del interior de la habitación os revela su utilidad. Es una letrina que, aunque limpia, apesta. A ver quien tiene valor de buscar algo aquí.

7- Abrís la puerta y ante vosotros aparece una habitación muy bien decorada. Las paredes están recubiertas de madera. Hay butacas y sillas al lado de una chimenea. En las paredes hay estanterías con libros y pequeños adornos. Los libros están encuadernados con pastas negras y escritos con letras rojas, que no son sangre, escritos en un idioma que no entienden, un código secreto de los seguidores de Bhaal. Si deciden llevarse adornos encontrarán 6 de ellos con valor de 20 MO.

8- Entráis en una gran y magnífica habitación decorada como el salón

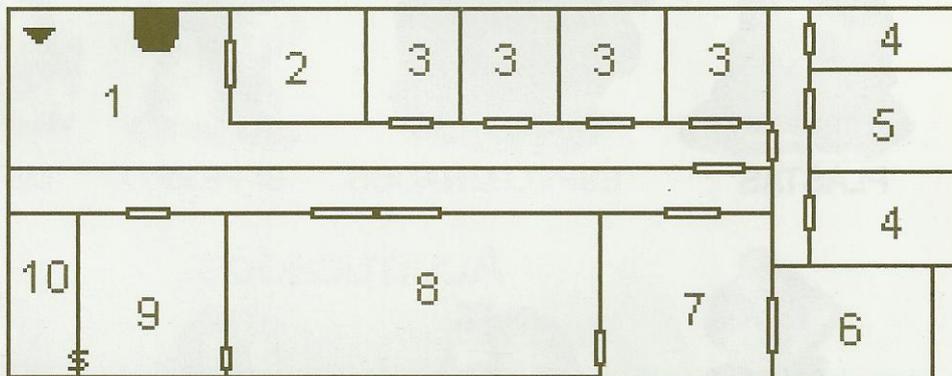
principal de un palacio. Dos chimeneas calientan la habitación. En su centro hay una gran mesa adornada por tapetes y candelabros, con sillas para 50 comensales, sobre ella una gran araña de cristal. 4 candelabros y 6 tapetes con un valor global de 80 MO.

9- Abrís la puerta y entráis en el dormitorio más lujoso que hayáis visto hasta ahora. Las paredes están decoradas con tapices de un gusto exquisito, a juego con las alfombras que recubren todo el suelo. La cama, el armario y un escritorio, están hechos de las maderas más nobles y exquisitas, adornadas por pequeñas y habilidosas tallas.

En el armario, encontrarán gran cantidad de ropa, toda ella de color negro. También hallarán una bolsa de tela negra con 18 MO en su interior y una baya curativa (1d10 PV). En el escritorio encontrarán cartas en un idioma que no entienden (el có-

pero, en cuanto lo veis, os cae estupendamente bien. Si no hacen nada, al cabo de un rato dice: "Si os habéis tomado tantas molestias para verme, es justo que responda a vuestras dudas". Ahora los jugadores podrán preguntar cualquier cosa que tengan duda o que no les encaje. El les contará que es un paladín del mal que sirve a Bhaal. Hace tiempo encontró esta cueva y la acondicionó como templo secreto de Bhaal y como receptáculo de tropas para un plan de conquista que está trazando (lo cual deben relacionarlo con los mapas que han encontrado). Sobre Fhormalos dirá que es un mago poderoso de otro plano que le ha ayudado. Si preguntan por Bakara les dirá que no se preocupen, que pronto lo conocerán. Si preguntan por los ojos rojos le dirá que asunto de Bakara. Si preguntan por Theodokos y por el anuncio, les dirá que le sirvió bien y que los jóvenes forman su pri-

do a Bakara. Durante estos dos combates. Panthracus lanzara un conjuro de causar daño especial. Podrá hacerlo 5 veces y, automáticamente quitar 2 PV a quien decida. Panthracus se considera lo suficientemente importante para no arriesgarse en combate cuerpo a cuerpo, por lo que chasqueará los dedos, apagándose las luces, y desaparecerá por un mecanismo de su trono. La calavera esta valorada en 200 MO, y cada rubí en 400 MO. Las piedras del trono tienen un valor nulo, pero en él se ocultan dos mecanismos secretos. El primero descubre un espacio para guardar tesoros, que está medio vacío, debido al pastón que tuvo que pagar a Fhormalon por Bakara, pero todavía quedan 50 MO. El segundo es el acceso al pasadizo. Si lo siguen este desemboca en un claro donde verán huellas recientes de caballo.



digo de los sectarios de Bhaal) que terminan con un dibujo de una calavera que les resulta muy familiar. También encontrarán mapas de la zona con líneas rojas y marcas negras. Detrás de los valiosos tapices (que son demasiado grandes para que se los puedan llevar) encontrarán los mismos tabloneros de madera que recubrían las habitaciones anteriores, pero uno de ellos tiene oculto un mecanismo de apertura, que un no profano puede encontrar si busca con un 15%.

10- El panel se desplaza y os permite contemplar una habitación totalmente a oscuras excepto por la tenue luz que emite una vela de color rojo sobre una mesa en el centro de la habitación. Cuando entren se cerrará el panel detrás de ellos y escucharán un chasquido, al tiempo que se encienden multitud de velas rojas puestas en candelabros en las paredes. En la mesa hay además de la vela, una calavera de oro con lo que parecen ser rubies en la cuenca de sus ojos. En un extremo hay una caja llena de huesos humanoides, junto a ellos, en la pared del fondo, hay un trono de madera adornado con piedras preciosas en el que está sentado un hombre vestido de negro que juguetea con una esfera roja al tiempo que os contempla con expresión interesada. Es rubio, luce barba recortada del mismo color, tiene los ojos azules y va vestido completamente de negro. No sabéis por

mera avanzadilla, aunque cuenta con elementos más poderosos. Si quieren irse, Panthracus no les dejará pues saben demasiado, así, tanto si atacan como si no, chasqueará los dedos y los huesos de la caja toman la forma de esqueletos que atacan (TM-10). Después de los esqueletos, Panthracus usará a Bakara. Apuntará al guerrero más fornido que haya y este deberá superar una TS contra conjuros con un bonificador de -4. Si no la pasa, se le pondrán los ojos rojos y atacará a sus compañeros hasta que sus PV sean negativos. Si lo curan, volverá a atacar. La única forma de liberarlo es rompien-

Notas finales: Les será imposible vender los medallones, las calaveras y las dagas de Bhaal, incluso puede que les ataquen por mostrarlas o que llamen la atención de otro foco de culto. La única solución es refundirlas.

(C) Por Javier J. Gatiérrez 1.996
 Dirección: C/ Málaga nº70, Tomares (49940), Sevilla.
 Email: gatiérrez@hojfe.es
 HTTP: www.arrakis.es/~gatiérrez/

CARDS & COMICS

Calle Sales y Ferre, 13. 41004, SEVILLA
TEL Y FAX 954.226075

Todo tipo de comics, novedades y atrasados. Juegos de cartas. Juegos de Rol. Wargames. Amplio surtido en Warhammer y miniaturas históricas de 15 mm. Reglamentos traducidos. Mesas para jugar.



TAMBIÉN SERVICIOS POR CORREO A CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA.

DISTRIBUIDORES DE CHARIOT MINIATURES: SI PASAS POR SEVILLA, VISITANOS!!

CRÍATURAS DE LEYENDA

LAS FIGURAS MAS INSOLITAS QUE HAYAS VISTO NUNCA.

7 Pecados Capitaes



GULA



AVARICIA



PEREZA



ENVIDIA



IRA



LUJURIA

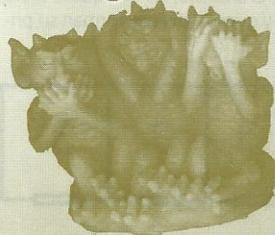


SOBERBIA

Engendros Demoniacos



PLASTAS



ESPELUZNADOS



BI-PERRO



MIRONES

Acurrucados



TROLL SABIO



OGRO CAGON



ORCO LOCO



GOBLIN TAHUR

Achaparrados



CONJURADORES



LUCHADORES



MARRANETES

Búscalas en tu tienda
especializada habitual

Distribuyen

DIRAC: (93) 300 64 12

Juegos Sin Fronteras (93) 425 01 01



Plomo en las mesas



TEXTO: TONI MARI

Buenas, mi nombre es Toni Mari y a partir de este número voy a llevar la sección de wargame con figuras. Cuando me plantee que tipo de artículo podría escribir me salieron varias ideas: una fue la de comentar un juego en sí, otra de hablar del wargames con figuras en internet, otra de preparar un escenario en concreto para este artículo.

Al final me decanté por un artículo de presentación, para poder conocernos mejor y poder preparar futuros artículos que ha todos nos interesen.

El wargame con figuras es uno de aquellos espacios dentro del panorama lúdico que poco a poco va cogiendo forma y afición. De ser un juego considerado elitista cada vez son mas los integrantes de esta sección y cada vez mas jóvenes muestran interes por él. Las razones varias, la más común el puente que existe gracias a juegos como *Warhammer* (en sus dos variantes) o *Warzone* que hacen de canalizador conforme pasa el tiempo hacia otros reglamentos y épocas, siendo lo más habitual él pasar a jugar a guerra clásica o medieval (dba, dbm o 7º edición), mas tarde segunda guerra mundial y ya al finalizar con napoleónica o gue-

rra civil, siendo esto lo estándar, pero siempre hay variaciones... En esta sección que hoy retomamos con la idea principal de apoyar a esta afición: a los que ya llevan jugando con ideas, escenarios y ayudas de juego. Y para los que empiezan con orientaciones de a que pueden jugar, donde pueden jugar y que pueden comprar.

En él número de hoy tendremos dos ayudas: una fe de erratas para

Pelotón, un wargame hecho aquí en nuestro país, de escala táctica y una tabla resumen para *DBA, de bellis antiquitati*, que es una traducción del inglés de una tabla de un club australiano

También tendremos una pequeña sección de direcciones de Internet, cosa que será habitual en nuestra sección.

Y para acabar pediros que me escribáis, para yo saber exactamente a que se juega y así poder ayudaros a todos con los artículos.

Mi email es: numer@retemail.es o bien escribir a la redacción poniendo a la atención «sección plomo en las mesas».

Sin más os dejo y hasta el próximo número.

En la página 5, en "Terreno, Escalas, Tiempo", debe decir "figuras de 1/72, 20 o 25 mm".

En la página 40, la última línea debe decir "(HI) supone perder más de 3/4 de los PV totales..."

En todo el texto, donde figure un pequeño circúlitito "e" debe figurar "1/2".

En la "Tabla de Modificación 10" (TM10), en la columna de "TABLA TM4", debe constar bajo este título y por este orden: "T4, T4, T4, T3, T3, T3, T4-2, T4-2, T4-2".

En la "Tabla de Modificación 4" (TM4) figura "T1,T2,T3" y debe seguir "T4" y no "T1".

Además, en la columna "T4", la "BE+1" debe ser una "A" (la tabla de la pág. 21 es correcta en ese sentido, pero la de la pág. 25 no). Y en la misma columna, la "BE+4" es "HI" y no "H1".

En la "Tabla de Modificación 5" (TM5), figura correctamente "E1, E2, E3" y a continuación debe poner "E4" y no "T1".

Fe de erratas del Juego Peloton



Editorial: Yggdrasil sl. Web: www.arrakis.es
 ~ygg/yggindex.htm Email: ygg@arrakis.es

Tipo de Tropa	MOVIMIENTO			FACTORES DE COMBATE		Notas.	
	Terr. Normal	Terr. Dif.	Corr.	Vs. a Vs. a Pie Mont.	Apoyos / distancia disparo		
MONTADA							
Elefantes	EI	300	200	400	4 5	Pueden atraves ps en la misma u opuesta dirección. Pueden retroceder a través de cualquiera con el mismo encaramiento excepto EI o Pk.	Destruidos si retroceden por LH, Art, Aux, Ps o si en TERR. DIFICIL
Carros Falcados	SCh	400	200	400	4 4	Igual que elefantes	Destruidos si igualan o pierden un combate.
Caballeros	Kn	300	200	400	3 4	Igual que elefantes	Destruidos si retroceden por EI, Sch, LH, Bw si el contacto ha sido en este turno o si están en terr. dif.
Camellos	Crn	300	200	400	3 4	Igual que elefantes	Destruidos si retroceden en Terr. Dif.
Caballería	Cv	400	200	400	3 3	Igual que elefantes	Destruidos si retroceden en Terr. Dif.
Caballería ligera	LH	500	200	500	2 2	Igual que elefantes	Destruidos si retroceden en Terr. Dif. Huyen 600 ps. si son doblados, excepto destruidos por cualquier tropa mont., wwg, bw o en terreno difícil.
PIE							
Blades	Bd	200	200	400	5 3	+1 Ps vs. Tropa montada. Pueden retroceder a través de Bd. o Sp.	Destruidos si retroceden por SCh. en terreno normal o po Wb.
Carros de Guerra	WWg	200	200	300	4 5	Disparos a 200 pasos.	Destruidos si retroceden por EI, Art.
Artillería	Art	200	200	300	4 4	Disparos a 500 pasos.	Destruidos si retroceden por cualquier elemento en contacto.
Lanzas	Sp	200	200	400	4 4	+1 Ps. Vs. tropa Montada. +1 Sp si no esta en terreno difícil, ha sido disparada o acaba de contactar con Art., Bw.	Destruidos si retroceden por SCh., Kn. en terreno normal o Wb. en cualquier terreno.
Picas	Pk	200	200	400	3 4	+3 Pk. si no esta enb terreno difícil, ha sido disparada o acaba de contactar con Art., bw.	Destruidos si retroceden por SCh., Kn. o Wb en terreno normal.
Auxilia	Aux	300	300	400	3 2		Destruidos si retroceden por Kn. en terreno normal.
Warband	Wb	200	200	400	3 2	+1 Wb. si no esta enb terreno difícil, ha sido disparada o acaba de contactar con Art., bw.	Destruidos si retroceden por En, SCh. o Kn. en terreno normal.
Arcos	Bw	300	300	400	2 4	200 ps. Puede retroceder a través de bw (mismo encaramineto)	Destruidos si retroceden en contacto con tropas montadas.
Psiloi	Ps	300	300	400	2 2		Destruidos por Kn., Cv. y Cl. solo en terreno normal, con auxilia o psiloi, destruidos en cualquier terreno; si no es así, huye 600 pasos
Sirvientes		200	200	400	1 1		

MODIFICADORES COMBATE:

+1 el elemento que contenga al general
 +1 si está defendiendo o atacando desde una posición elevada

-1 por cada flanqueo o por overlap
 -1 por cada 2 o 3 elemento de arco o variantes apoyando a una unidad que dispare

-2 a excepción de auxilia y psiloi y en terreno difícil, o por ser tropa montada luchando contra un elemento o grupo en terreno difícil

x los puntos de mando no gastados se pueden utilizar a razón de 1 cada 100 pasos en un movimiento por carretera de un elemento o grupo que contenga el general



EL PINCEL DE MARTA

Por Edu Musulén



No hay nada mejor para retomar esta sección que empezar por la figura más poderosa dentro del mundo de la fantasía, el dragón. Cualquier jugad@r de rol que se precie, debería tener (es de suponer) ya en su casa como mínimo un dragón.

DRAGONES

Las posibilidades que ofrecen son infinitas, desde el color rojo pasando por el azul y acabando con el verde. O sea que permite pintarse con toda la gama cromática.

En esta página os dejo un ejemplo de esquema de color que podéis emplear para pintar de una forma espectacular esa fantástica figura que seguro tenéis en vuestra habitación, o animaros a pintar una. Confieso que el esquema de color no es mío, pero cuando me propusieron hacer los artículos de esta mítica sección, no tuve tiempo (ni dinero), para ponerme a pintar una nueva, así que me he tomado la libertad de copiar el esquema, la imágenes que veis son de un dragón que he pintado yo.

En los próximos números iremos viendo figuras pintadas con los esquemas cromáticos completos. Intentaré siempre utilizar fotografías, para ilustrar los consejos de pintura.

Por cierto, como referencia citaré los colores de Pinturas Vallejo. No creáis que tenemos ningún convenio con la casa Vallejo ni mucho menos, pero es por tomar un patrón. Por mi parte suelo utilizar gran variedad de marcas como:

Vallejo, Citadel, Humbrol, Tamiya... Creo que no es bueno

pintar solo con una marca, cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes, pero todo esto ya lo iremos viendo en futuros artículos.

Espero que que todo esto os anime a pintar vuestras propias figuras, no dudéis en enviarme vuestras creaciones y dudas sobre pintura, podéis enviar vuestras ideas, sugerencias, o lo que queráis a:

en estas páginas intentaré responderlas dentro de mis posibilidades. Bueno, como una imagen vale más de mil palabras, aquí quedo esto...



CUADRO DE COLORES

CUERPO

Base: Verde oliva a-77 (45%) + azul medio 963 (40%) + azul aguamarina b-69 (15%)
Lavado: Base más negro. Mezcla de negro 824 + verde oliva 816 + sombra tostada 821 + azul proceso 811 (Vallejo aerógrafo).
Pincel semisecco o semihúmedo: Añadir blanco a-90

VIENTRE

Base: Azul medio 963 (25%) + verde oliva a77 (50%) + amarillo cadmio dorado c-22 (25%)
Luces: Beige b-17, amarillo cadmio tiza c-33, blanco a-90.
Sombras: Verde oliva 816 + sombra tostada 821 (vallejo aerográfico)

ALAS (parte superior)

Base: Violeta 960 (50%) + magenta 945 (40%) + marrón café a-82 (10%).
Luces: 1º violeta 900 (50%) + magenta 945 (50%); 2º

magenta 945 + beige b-17; 3º beige.
Lavados y sombras: violeta 960 + magenta 945 + negro.

ALAS (parte inferior)

Base: Marrón dorado a-86 (60%) + cadmio rojo claro c-39 (40%)
Lavado: Marrón claro 929 + marrón café a-82.

Luces: Amarillo cadmio dorado c-22 + beige b-17.

Pincel seco: Blanco

ESPINAS (cuerpo)

Base: Sombra tostada 941 (40%) + marrón café a-82 (60%)
Luces: Marrón café a-82 (50%) + marrón amarillo a-85 (50%), beige b-17, blanco a-90.

Sombra: Negro

ESPINAS (alas)

Base: Marrón café a-82
Luces: Marrón dorado a-86, naranja c-39, marrón amarillo a-85, beige b-17, blanco a-90.

ESCAMAS (azules)

Base: Azul medio 963 (60%) + azul aguamarina b-59 (20%) + verde oliva a-77 (20%)

Luces: Beige b-17, blanco a-90.

ESCAMAS (moradas granate)

Base: violeta 960 (50%) + magenta 945 (50%)
Luces: beige b-17, blanco a-90

ESCAMAS (violeta)

Base: violeta 960 (70%) + marrón café a-82 (30%).
Luces: violeta 960, blanco a-90.

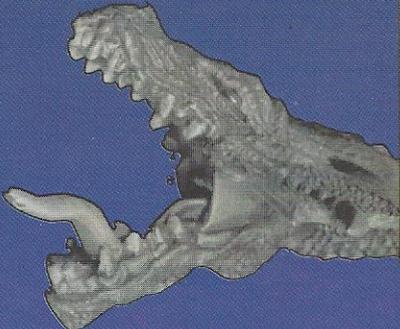
LENGUA

Base: Rojo cadmio c-42 (80%) + marrón dorado a-86 (20%)
Luces: beige b-17 (25%), blanco a-90 (75%).

NODULOS ALAS (interiores)

Base: Rojo cadmio marrón c-46 (50%) + marrón café a-82 (50%)
Luces: Cadmio naranja c-32, blanco a-90, marrón dorado a-86.

*Las referencias utilizadas son de Pinturas Vallejo.





TECNICAS MAESTRAS



En esta sección vamos a descubrir pequeños secretos sobre la pintura, normalmente de figuras, que espero os ayuden a mejorar el aspecto de vuestras creaciones. Principalmente de escala 25mm, ya que son las más empleadas en los juegos de rol, sin olvidar las figuras más pequeñas de 15mm, más usadas en juegos de simulación.

Como pintar los ojos

En este primer número, veremos como pintar los ojos de una forma sencilla. Ya que los ojos son una de las partes más expresivas de la cara, conseguir una buena expresión requiere gran habilidad y práctica.

Como norma general, empezaremos siempre pintando el ojo de blanco, sin importarnos si pintamos otras partes de la cara. Luego pintaremos con una línea fina de color negro, la parte superior del ojo, simulando las pestañas, aquí es donde se requiere un buen pincel y un pulso firme. La pintura debe estar un poco más diluida de lo normal, así al fluir mejor, el trazo resultante será más fino. Para pintar el ojo propiamente dicho, basta con hacer un semicírculo de color negro o marrón muy oscuro. Uno de los problemas con que nos encontramos la mayoría es que las figuras parecen mirar a la nada o peor aún, que cada ojo mire a un sitio diferente. Para solucionar esto, una forma fácil de hacerlo,

es colocarnos donde queremos que mire la figura, y desde esta posición, pintarlos. Parece que sea incómodo, pero da buenos resultados. El resto del ojo, lo definiremos al pintar el resto de la cara.

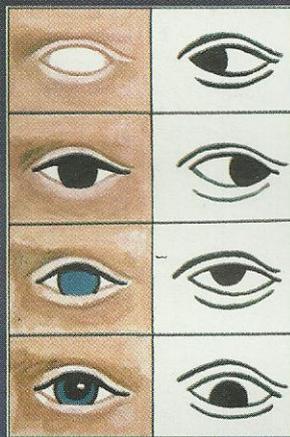
Otras Razas...

Para pintar otras razas, la cosa varía. Para los elfos pinto las pupi-

las de los ojos de un color azul medio. Para pintar figuras como los orcos o seres demoniacos, pinto el ojo en negro y la pupila en rojo para los primeros y para los segundos, el ojo en rojo con la pupila en negro.

Para criaturas descendientes de los reptiles, pintaremos el ojo en amarillo o un color amarillo anaranjado con la pupila en negro, no un semicírculo, sino que pintaremos una línea vertical de arriba abajo.

Para aquellos maníacos de la perfección, se puede pintar en las figuras humanas, un punto de color blanco en la pupila, simulando el reflejo de la luz en los ojos, en las figuras con las pupilas rojas, el punto debería ser amarillo.

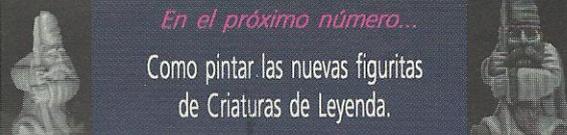


En estos dibujos podéis ver diferentes posiciones de los ojos.



En el próximo número...

Como pintar las nuevas figuritas de Criaturas de Leyenda.



¡QUE NO SE TE ADELANTEN!

Todo en Rol, Naipes, estrategia y Simulación

¡VISITA NUESTRA WEB!!

www.guineahobbies.com

guineahobbies@kaos.com



Especialistas
en venta por correo

GUINEA Hobbies

Avda. Basagoti. 64.
48990-Algorta-Vizcaya
Tel/Fax: [94]469 16 43





SILENCIO SE JUEGA

TEXTO: JOAN PARES

En la Encrucijada

UN LARGO CAMINO

Cuando estos días pensaba en el artículo para la sección de wargames de la nueva LIDER pasaban por mi mente juegos, tiendas, partidas, sueños, bastantes años ya desde ese día en que en un pequeño callejón de Barcelona divise en un misterioso aparador una caja donde ponía Russian Campaign y a su alrededor unos curiosos mapas y fichas con extraños símbolos. Muchos años desde Joc Play y el Sr. Martínez Aguado, años que nos trajeron a Joc Internacional de la mano de F. Matas y a los Wargames de Avalon Hill en el Corte Inglés o los juegos de NAC, épocas de nombres míticos como Naípe o Jocs & Games, de clubs como CIMIO o MS, de las primeras jornadas en Cotxeres y luego de los primeros juegos de rol en castellano. Bastantes años más, 40 ya que en Estados Unidos Charles Roberts creaba Avalon Hill y lanzaba los primeros wargames para el gran público. Un largo camino desde entonces, nuevas generaciones que han ido tomando el relevo de los pioneros, nuevos puntos de venta y nuevas empresas que han surgido casi siempre con una misma ilusión, acercarnos trozos de la historia.

Jugamos

Un wargame, como un libro, nos abre las puertas de un misterio, de algo que resuena o grita en un momento de la historia del hombre. Hay algo mágico al abrir un wargame: un extraño escalofrío nos recorre el cuerpo, un olor especial nos impregna y una mezcla de sensaciones contradictorias nos invaden. Ahí están ellos, y nosotros acercándonos a la divinidad, nos disponemos a cambiar la historia y ya no importa quienes fueran o que pensarán, que ideologías lucharon o que mundo querían dejarnos. Con los wargames rompemos y rasgamos algo, y a la vez descubrimos poco a poco una parte del horror de la guerra sin estar en ella. Pero un wargame no es algo solitario o individual, es algo social requiere dos o más jugadores y por tanto requiere de una sociedad. Estuve en Alemania hace unos años y los wargames no estaban en las tiendas; la sociedad alemana no podía aun jugar a estos juegos, el drama de la segunda guerra mundial estaba demasiado cerca. Algo parecido sucede en Israel. Un amigo del club Alpha de Barcelona que era aficionado a los wargames y que tenía doble na-

cionalidad israelita y española, me contaba después de pasar varios años haciendo el servicio militar con el ejército israelita que tampoco allí se jugaba a los wargames y él mismo había perdido el interés o ilusión por hacer una buena partida, en el fondo él lo añoraba. Tal vez el recuerdo más impactante para mí fue cuando poco después de acabar la guerra del golfo entro un norteamericano en mi tienda con su novia que era catalana y que estaban pasando una larga temporada de descanso en nuestro país. Me dijo que buscaba gente para hacer alguna partida y estaba interesado en wargames sobre el tema del golfo, estuvo viniendo varios días y un día me contó que él había estado en la guerra del golfo como conductor de un Bradley; mirando un mapa, señaló un lugar del desierto y casi con lágrimas en los ojos me dijo que allí murió su mejor amigo que también iba en un Bradley. Creo que me di cuenta entonces que él deseaba jugar otra vez a wargames, porque así su vida que estaba rota volvería a ser como antes. Ya no lo vi más, pero cuando lo recuerdo deseo con todas mis fuerzas que este ya jugando otra vez a

wargames. Sin ir más lejos, en nuestro país los wargames no tuvieron muy buena imagen en sus inicios y tal vez ahora con el paso de los años se les empieza a ver de otra manera. Como es obvio en esa mala imagen tenía mucho que ver nuestra historia reciente.

EL FUTURO EN NUESTRAS MANOS

En estos momentos el wargame de tablero pasa por un momento delicado. La desaparición de Avalon Hill, GDW o 3W, son ejemplos de una situación incierta. El auge de los juegos de ordenador y de los juegos de cartas, así como el constante incremento de las posibilidades de diversión para la juventud han limitado en gran medida el número de posibles aficionados. La popularización del juego de guerra es hoy por hoy un sueño inalcanzable y muchas empresas han fracasado en este intento. Pero tal vez, al igual que en el mundo editorial, las pequeñas colecciones o las obras especializadas puedan encontrar un espacio y permitir que las pequeñas empresas editoras de wargames sigan adelante.

JUEGOS DE TABLERO

AZURE WISH

Shoot!. Fútbol

Juego de Fútbol. Cada partida es un verdadero encuentro entre dos equipos. Cada jugador sobre el campo de juego tiene 6 valores distintos: dribbling, velocidad, disparo, etc.

Posibilidad de crear tu propio equipo y jugar el Mundial 98. 1 mapa, 160 fichas, 1 libro de reglas (+librillos de Acciones y de Campeonatos), numerosas ayudas de juego.

AVALANCHE PRESS

Airlines-2

Este es el segundo módulo de Airlines, un tremendo éxito de Avalanche Press Ltd., su juego de Estrategia y Competición de Líneas Aéreas. Airlines2 incluye cuatro nuevas compañías aéreas, 16 grandes aeropuertos, 8 aeropuertos menores, y un número de cartas alternativas que permiten jugar Airlines2 junto con Airlines o por separado.



TILSIT EDITIONS

esta sacando en los últimos tiempos una gama de juegos para 3-6 jugadores de nivel sencillo-medio pero muy bien presentados e idoneos para partidas con grupos de amigos.

Courtisans of Versailles

La lucha por la fama y el poder en la corte de Luis XIV, el Rey Sol. El juego te transporta al ambiente de Versailles: amos, traiciones, duelos, partidas de caza y la Bastilla o el Exilio para los caídos en desgracia.

Extraordinaria ambientación para un juego de diplomacia y saber estar. Si no sabes guardar las formas, el Gran Chambelán te sancionará con una multa. Cada jugador maneja a los cortesanos y cortesanas de una familia. Los jugadores deben asumir papeles de hombre y de mujer sucesivamente: descubre tu lado más intrigante cásandote por conveniencia, conspirando para enviar a tu marido a la Bastilla, ¿conseguirás ser el Amante de la Reina?... Cóctel explosivo de Historia e intrigas. Componentes principales: tablero rígido plegable, 110 cartas, 2 miniaturas de

resina del Rey y la Reina, y 24 figuras de cortesanos de cartón sobre bases de plástico. De 3 a 6 jugadores.

Joan of Arc-Montjoie!

La lucha por el poder en Francia durante la Guerra de los 100 Años. Cada jugador asume el papel de un bando: Inglaterra, Francia, Bretaña, Borgoña, Francia y Navarra.

Azteca

Cada jugador dirige una de las 4 tribus principales de las orillas del lago de México. El objetivo final de la lucha es realizar el máximo número posible de Sacrificios humanos a los dioses para evitar su ira y la destrucción del mundo. Diplomacia, guerra, misiones de espionaje, rebeliones, temblores de tierra, ¿qué más se puede pedir? Pirámides de resina, cartas, fichas de gran formato, tablero rígido plegable, etc.

Vox Populi

Gladiadores, patricios y políticos. Cada jugador preside uno de los grandes clubs de gladiadores profesionales de Roma. La liga que comienza se anuncia muy dura.



WARGAMES

AVALANCHE PRESS LTD

Great War at Sea vol. III U.S. Navy Plan Orange: 1930 Naval War in the Pacific.

Juego de escala operacional y táctica sobre la hipotética guerra entre EEUU y Japón entre 1920 y 1936. El sistema de juego es el mismo que el de Great War at Sea 1 y 2.

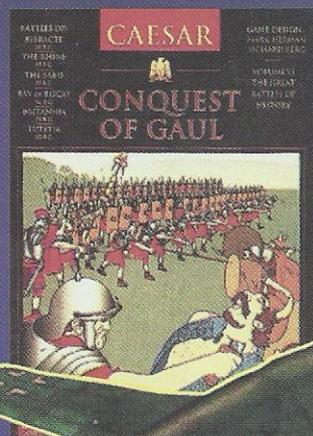
El conflicto se sitúa en 1930, e incluye algunos de los inmensos barcos no construidos por ambos países, como los South Dakotas con 12 cañones de 400 mm., los acorazados rápidos Tosa y Kaga. También aparece por vez primera la aviación de ataque embarcada en los Zeppelins Akron y Macon. Los buques grandes tienen fichas individuales, los destructores se reflejan en escuadrones de 2, 3 o 4 escuadrones.

GMT GAMES

Caesar: Conquest of Gaul

Por fin, un nuevo juego en caja de la serie de más éxito de GMT, Great Battles of History. Incluye las tres batallas terrestres principales de la Guerra de las Galias: Bibracte (contra los helvecios, los boios y los tulingios), Ariovistus y las 7 Tribus Germánicas, y la batalla del Sambre (los nervios, los vermanduos y los atrebatas). Además, incluye dos grandes batallas navales. Aunque son todas batallas de romanos contra bárbaros, todas son bastante distintas entre sí. 840 fichas, 2 mapas de 55x85 cm. impresos por ambas caras.

CLASH OF ARMS GAMES War Without Mercy. Vol I



Primer título de una nueva serie de 3 juegos llamada Struggle for Europe, que ha tenido una muy buena acogida entre los jugadores. Esta serie pretende cubrir el hueco que existe entre juegos "pequeños" como Krieg! DG) y la serie Europa (GR/D). Se podrán jugar juntos los distintos títulos a medida que se vayan publicando. La serie abarcará la 2ª Guerra Mundial en Europa y el norte de Africa. Este primer volumen cubre el frente oriental. 2 mapas, 3 hojas de fichas, reglas, escenario de campaña y varios escenarios menores.

MOMENTS IN HISTORY Lodz 1914: First Blitzkrieg

La batalla de Lodz fue un encuentro muy móvil y fluido, en el que ambas fuerzas tuvieron la posibilidad de atacar y embolsar gran número de tropas enemigas. David Bolt, experto creador de juegos de la Gran Guerra, nos presenta la situación con un nuevo sistema de reglas. Un mapa, 720 fichas, libro de reglas, ayudas de juego.

OPERATIONAL STUDIES GROUP

La Guerre de l'Empereur: The Emperor's War, 1805-1815

Una de las sorpresas más interesantes de la temporada. Juego estratégico de 2 a 7 jugadores sobre las Guerras Napoleónicas, para novatos y veteranos. Con todo el color adecuado para la época. Cuantos más jugadores participen, más importante será el factor diplomático para conseguir la victoria. Las potencias que no controle ningún jugador también están vivas gracias a unas cartas de eventos. Juego de Kevin Zucker y Nicolás Pilartz.

GRD March to Victory



Este primer juego de la serie The Great War (nueva serie de juegos sobre la 1ª Guerra Mundial) ha sido otra de las agradables sorpresas de los últimos meses, ha tenido muy buena acogida y ha sido muy elogiado por los que lo han jugado. Maniobra, embiste, golpea, y luego, tal vez, ponte a cavar trincheras. La lucha brutal que dio paso a la relación geopolítica de fuerzas moderna.

Imperios se derrumban y surgen naciones. Nunca se había realizado una serie de juegos sobre la Gran Guerra en esta escala, con tanto detalle. Turnos de dos semanas, 16 millas por hex, igual que Europa. Dos medios mapas y un mapa completo (según el estándar de Europa). 3.360 fichas de alemanes, británicos, franceses, holandeses, suizos, italianos, austriacos, y muchos más. Libros de órdenes de batalla de las Potencias Centrales, la Entete y los Neutrales. Multitud de escenarios. Operaciones estratégicas fuera del mapa.

Narvik: Storm Over Scandinavia. (Serie Europa)

Ya esta disponible otra vez el apreciado y premiado Narvik. Séptimo juego de la serie Europa. Abarca la invasión de Noruega por los alemanes en dos niveles: un juego a nivel operacional, detallado, y otro a la escala estándar de Gran Europa. Se incluyen también las fuerzas armadas de Suecia y Dinamarca. Dos mapas que comprenden Noruega y Suecia. 1400 fichas de tropas alemanas, noruegas, suecas, británicas, francesas y polacas, más las fichas a escala

Gran Europa. Situaciones operacionales que podían haber sucedido.

CRITICAL HIT

Dos de los últimos suplementos para ASL de esta firma que no deja de sorprendernos agradablemente con novedades y proyectos.

Normandy: Point du Hoc.

Numerosas reglas especiales nuevas, como escalas de cuerdas, reglas avanzadas de escalar, unidades de rangers armadas con BAR, cráteres, lanzaderas de cuerda, destructores, etc. Nuevo módulo histórico para ASL. Incluye mapa histórico, cinco escenarios, 132 fichas, reglas especiales y un juego de campaña.

Scotland the Brave I.

Nuevo módulo histórico para ASL. Centrado en torno a la Batalla de Epsom, el segundo y fallido intento de Montgomery de tomar la ciudad clave de Caen para asegurar el éxito del desembarco de Normandia.

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

Carrier Planes in Flames

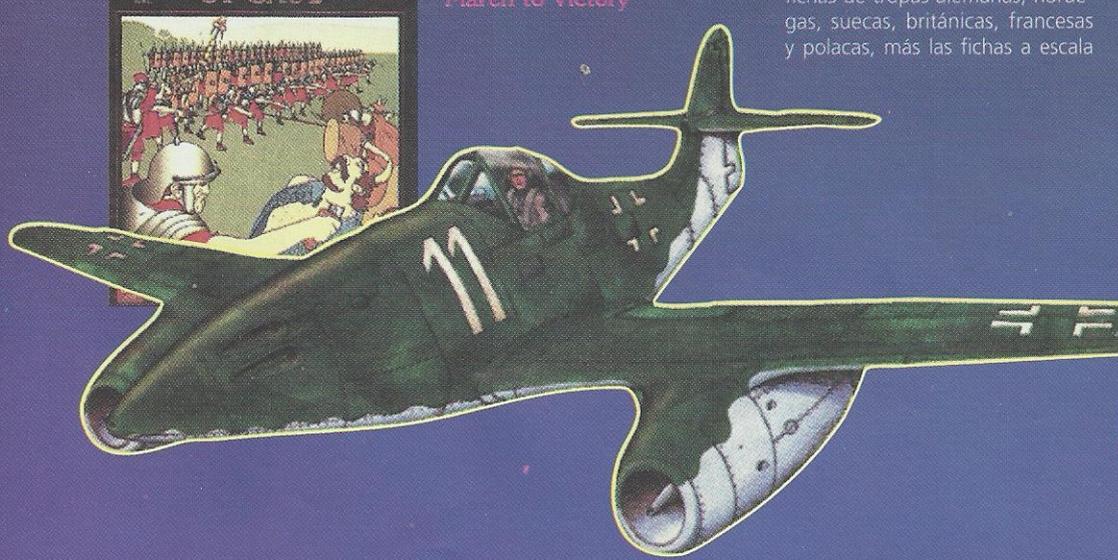
Nueva expansión. Llegan los aviones embarcados, los países con portaaviones estan de enhorabuena.

America in Flames

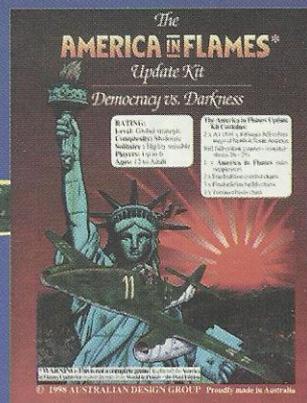
La 2ª G.M. llega a Norteamérica. El eje decide invadir USA pero tambien afecta a Sudamérica. Juego independiente y completo, no requiere el World in Flames para jugar. 2 mapas, 3 planchas de fichas, reglas, etc.

America in Flames Update Kit

Versión en bolsa, para los que ya posean World in Flames. No duplica componentes con este úl



LIBER Silencio se juega 79





4 no llevan sello

TEXTO: JORDI CALAFELL

Toda la actualidad

MAGIC

CAMPEONATO DE MAGIC EN ESPAÑA

Los próximos días 15 y 16 de mayo tenéis una cita en el *Hotel Reina Victoria de Madrid*, donde se celebrará el *Campeonato de España de Magic*, organizado por *Martinez Roca*. Según la nota de prensa que nos han facilitado os informamos del funcionamiento de este campeonato.

El formato del sábado día 15 será *Rochester Draft* de *La Saga de Urza* y *El Legado de Urza*. Los puntos serán acumulables para el día siguiente y se realizarán dos drafts (antes de la primera ronda y antes de la quinta). Los puntos serán acumulables para el segundo día y no habrá corte, pasando todos los jugadores al domingo.

El domingo 16 se jugará bajo el formato estándar que se mantendrá también en las finales, a las que accederán los 8 primeros clasificados tras los dos días de competición.

En esta nueva edición se ofrecerán cuatro viajes y cuatro plazas al Campeonato del Mundo (los afortunados se irán al Japón) además de ocho viajes y ocho plazas al campeonato de Europa que se celebrará próximamente en Berlín (Alemania). También habrán premios en metálico y la inscripción es gratuita. Recordad: 15 y 16 de mayo en el *Hotel Reina Victoria, Plaza de Santa Ana, 14, Madrid*.



WIZARDS OF THE COAST

La gigante empresa editora de *Magic the Gathering* apuesta por las estrategias de marketing agresivas y ha realizado una importante campaña de publicidad en televisión del juego. Al parecer buscan ampliar el mercado ya que un estancamiento en el número de aficionados podría no ser demasiado bueno para el bolsillo de la empresa que esta acostumbrado a estar lleno de dólares. Se rumorea que la campaña podría extenderse fuera de USA, aunque dudamos que llegue a nuestro país. También destacar que, aunque nosotros mismos no los hemos visto, según se comenta los anuncios son bastante buenos. ¿Veremos aquí «... yo soy aquel negrito... del África tropical... que bajo mana y te envío un ataque, bestial...»?

LOLLITO DE PLIMAVELA

Si hay un mercado suculento es China. Tantos millones de ojos rasgados no pueden dejarse escapar para cualquier empresa que se precie de saber invertir. Y como de dinero hablamos, *Wizards of the Coast* ha iniciado la introducción en China de *Magic*. De momento se han establecido en media docena de ciudades con el objetivo de tantear el mercado. Si tienen éxito y los chinos reaccionan, van a aumentar notablemente los millones de aficionados a *Magic* en todo el mundo. Después de esto solamente les queda por pedir... ¡y la luna! como el maldito anuncio de televisión.

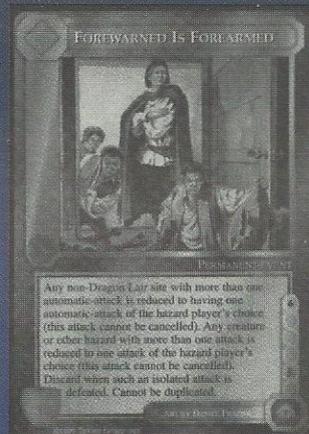


L5R

STORMING MORIKAGE CASTLE

El juego de cartas coleccionables *Legend of the Five Rings* tuvo el pasado mes de enero, exactamente los días 15 y 16, su primer torneo storyline (las acciones que realizas en el juego pueden afectar el desarrollo de la historia en un futuro) en nuestro país. Organizado en 200 tiendas de todo el mundo, la organización en nuestro país corrió a cargo de *Metrópolis* (Madrid), *Gigamesh* (Barcelona) y *Arte-9* (Valladolid). Muchos aficionados al juego pudieron participar en este *Storming Morikage Castle* que se celebró simultáneamente en todo el mundo con una buena aceptación del juego.

SATM



EL JUEGO DE CARTAS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Este es el nombre que recibirá, si no pasa nada, la nueva versión del juego de cartas coleccionables basada en la obra de *J.R.R. Tolkien*. *ICE* ha prometido que será mucho más sencillo, ideal para todos aquellos que quieran introducirse en el mundo de las cartas.

THE BALROG

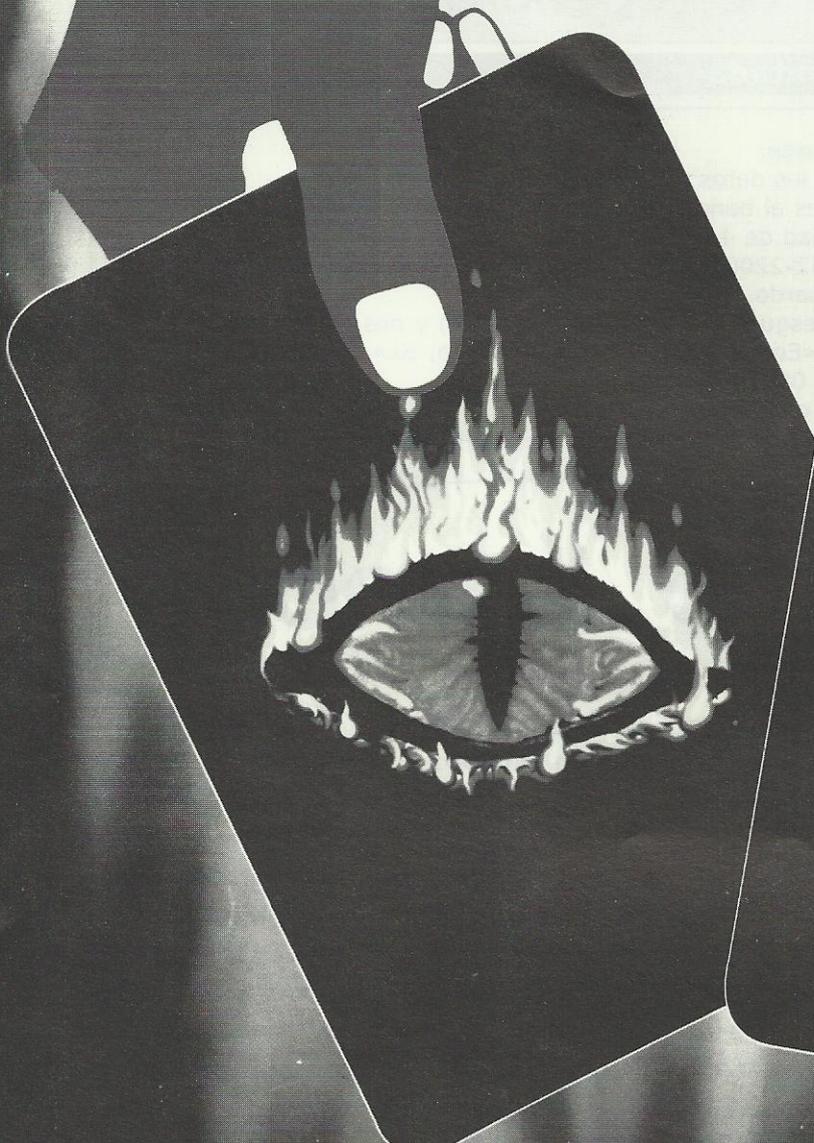
La nueva ampliación para el juego de cartas del señor de los anillos ya está disponible. Como curiosidad comentaros que en diciembre del año pasado *ICE* ya anunció la disponibilidad de esta expansión, pero problemas de imprenta provocaron que los distribuidores recibieran menor cantidad de cartas de las que habían solicitado. Parece ser que la imprenta *Carta Mundi* no informó a *ICE* de la menor tirada, con lo que al final tuvieron que repartir entre todos los distribuidores las cartas que *ICE* guardaba para la venta directa y a través de Internet.

JOC INTERNACIONAL

Tras perder las licencias de los juegos de rol de *Star Wars*, *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster* y *La Llamada de Chulhu*, a la empresa barcelonesa solamente le queda, como producto estrella, el juego de cartas de *El Señor de los Anillos*. Con este excelente producto, aunque bajo la sombra del todopoderoso *Magic*, esperamos que tiren adelante y consigan salir del bache. Es bien cierto que lo tienen difícil, ya que la situación de la empresa no les permite invertir demasiado en promociones o en conseguir otros productos.



LIDER ● Y no llevan sello 80



el ojo
estaba rodeado
de fuego... y la hendidura
negra de la pupila se abria sobre
un pozo, una ventana
a la nada

-el señor de los anillos-

el Señor de los anillos

Juego de cartas coleccionables
de la Tierra Media



INTERNACIONAL

OFERTA DE SUBSCRIPCIÓN

Ahora, en LIDER, te lo ponemos más fácil que nunca y si no...mira, mira.

**SUBSCRIPCIÓN 1 AÑO (6 NÚMEROS) + Posa-minidados
«GENUINE CRIATURAS DE LEGENDA» = 4.000 PTAS.**

Oferta limitada

Instrucciones:

- 1) Rellenas los datos del cuadro adjunto en un papel.
- 2) Te diriges al banco más cercano e ingresas la insignificante cantidad de 4.000 pesetillas en la CC 2100-3153-52-2200163898 de «La Caixa». Asegurate de que te dan un resguardo.
- 3) Fotocopia el resguardo (quedaté el original) y nos lo envias con tus datos a «Ediciones la Caja de Pandora, SL». C/ Santa Carolina 16, Local. 08025 Barcelona.
- 4) Y nada más. Ves que fácil!!

Cuadro
Adjunto

Nombre
Apellidos
Dirección
Postal
Edad
e-mail

me llamo...



Esta es nuestra nueva mascota.

¿Qué os parece? ¿a que es guapa?

Sólo tiene un problema y pide vuestra ayuda: no tiene nombre. Fotocopia este cupón y mándanoslo por correo. O envíanos un e-mail, que es más rápido.

Entre los que colaboréis al bautizo sortearemos 5 "Take your daughter to the slaughter", y quien nos ilumine con el nombre definitivo obtendrá además un premio sorpresa. Rápido, rápido. Necesitamos el nombre para el siguiente número... que ya se está cociendo.

Concurso Me llamo...

C/ Santa Carolina 16, Local

08025 Barcelona.

o bien revistaspandora@retemail.es

CONCURSO ME LLAMO...

NOMBRE: _____

APELLIDOS: _____

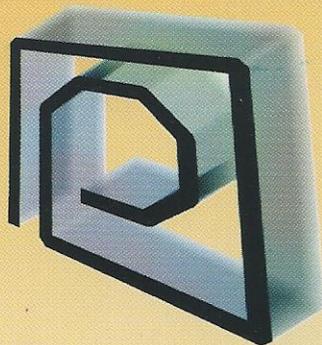
DIRECC. _____

CP _____

POBLACIÓN _____

MI NOMBRE ES: _____





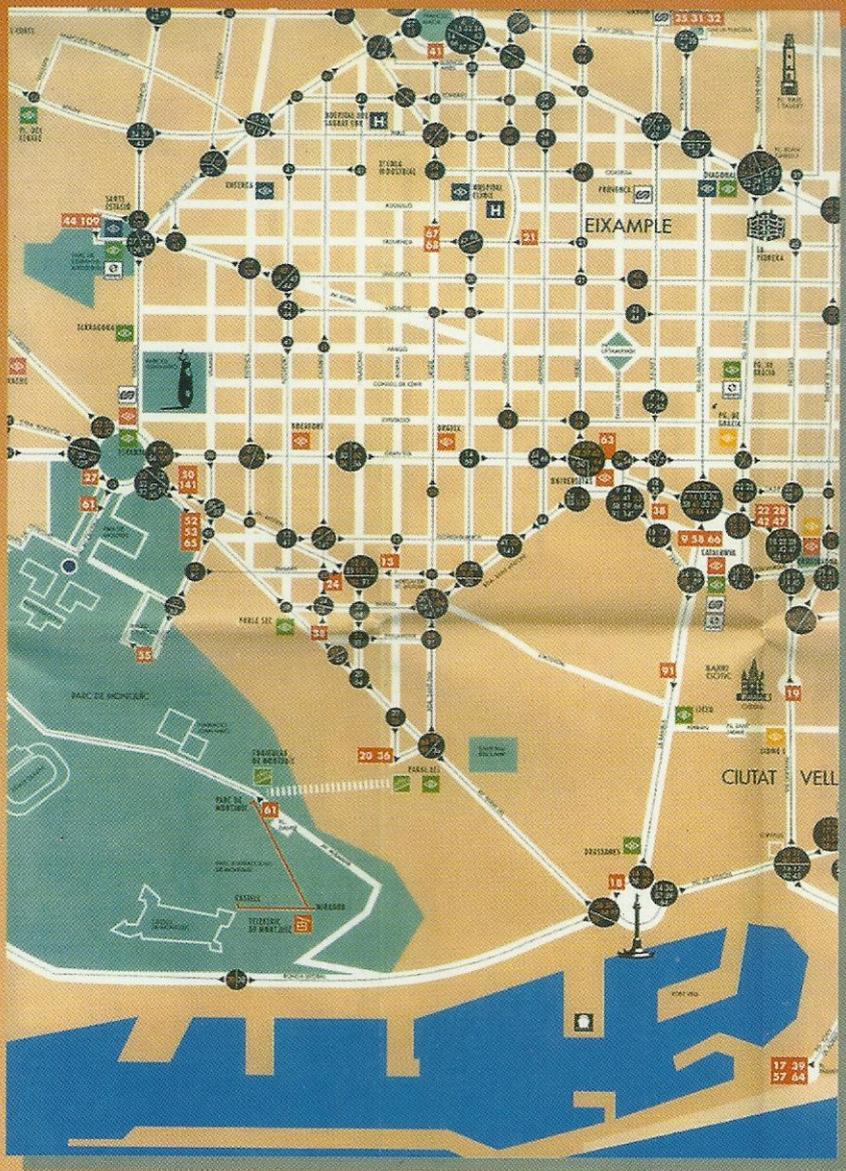
EDICIONES
LA CAJA DE PANDORA

TU INFORMACIÓN

**Empresa especializada
en publicaciones
especializadas**

C/ Santa Carolina, 16 Local
08025 Barcelona
Tel. 93 347 45 80
Fax. 93 347 61 57

e-mail: cajapandora@retemail.es
<http://personal2.iddeo.es/cajapandora>



Las Cotxeres de Sants están a menos de 5 minutos de la Estación de Sants subiendo por la calle Josep Tarradellas, que une la estación con la Plaza Francesc Macià.

La Estación de Sants es el principal nexo de unión de Barcelona con el resto de España a través del ferrocarril. Es, además, uno de los centros neurálgicos del transporte público de la Ciudad Condal donde tienen parada tanto los trenes de cercanías como el metro (línea 3, verde; línea 5, azul) o los autobuses (27, 43, 44, 109).

Igualmente, en la propia calle Josep Tarradellas, a escasos metros de las Cotxeres, tienen también parada los autobuses 15, 27, 43, 54 y 59, y la línea 5 del metro (Entença).



Por favor, enviad esta información de nuevo por fax al 93 415 36 89 o por correo a :
Ediciones Martínez Roca - Att. Gen Con - Enrique Granados, 84, bajos - 08008 Barcelona

Nombre Apellidos
 Calle Número
 Código Postal Ciudad
 País Teléfono

- Si, quiero recibir gratis el programa oficial de preinscripción.
- Si, deseo reservar una habitación individual durante 2 noches (9 y 10 de abril), incluidos desayuno y abono de fin de semana al precio de 32500 ptas. por persona [REF. G.001]
- Si, deseo reservar una habitación doble durante 2 noches (9 y 10 de abril), incluyendo desayuno y abono de fin de semana al precio de 19000 ptas por persona [REF. G.002]
- Si, deseo reservar una habitación triple durante 2 noches (9 y 10 de abril), incluyendo desayuno y abono de fin de semana al precio de 16000 ptas, por persona [REF. G.003]
- Adjunto Eurocheque por valor de :
- Pago con tarjeta de crédito : Visa Mastercard Eurocard la cantidad de :
- El número de mi tarjeta de crédito es
- La fecha de caducidad de mi tarjeta de crédito es
- Firma :
- La cantidad requerida puede ser transferida también al número de cuenta 0085/0372/14/0000009652. Por favor, indique el número de referencia correspondiente y su nombre y dirección.