

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

MÁS DE 20 ENTREVISTAS
TODAS LAS NOVEDADES
DEL 2.000

15

ANIVERSARIO

LIDER

Juegos de Rol,
Estrategia y Simulación

DOSSIER
AQUELARRE

Nº4 - Año XV - 3ª Época - Bimensual
Marzo-Abril 1999 - 795 Págs.
00004
9 771575 856002

Entrevista a
Daniel Monzón

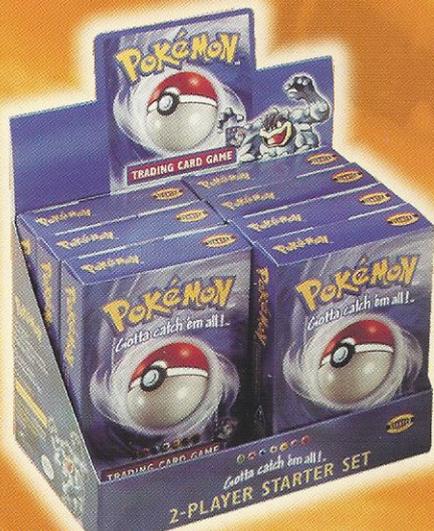
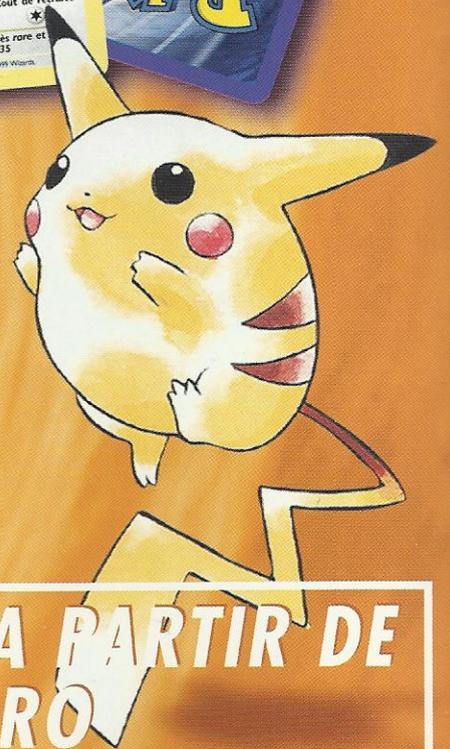
Age of Empire's · Aquelarre · Confrotation · Cyberpunk · Drácula: Resurrection · Dungeons&Dragons · Elic-Stormbringer
Exo · Ert · Fanhunter · Final Fantasy VIII · Republic · Runequest · Soul Calibur · Superheroes · Union Pacific · Zoon...

POKÉMON™*

JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES



¡Describe las cartas
para jugar y
coleccionar!



DISPONIBLE A PARTIR DE
ENERO

EN JUGUETERÍAS, LIBRERÍAS Y GRANDES ALMACENES.

Para más información:
Tel: 902 240 149
magic_sp@seker.es



SUMARIO

LIDER 4 · FEBRERO-MARZO 2.000

6

LE MONDE DU JEU '99

Aprovechamos la celebración de Le Monde du Jeu, las jornadas emergentes con más proyección en estos momentos en nuestro país vecino para visitarles y ofrecerles una panorámica lo más global posible.

27

LOS SECRETOS DEL DIABLO

Un dossier sobre Aquelarre. Las novedades de la 2ª Edición, entrevista con Ricard Ibáñez, ayudas y todos los secretos del juego de rol demoníaco-medieval.

79

EL CORAZÓN DEL GUERRERO

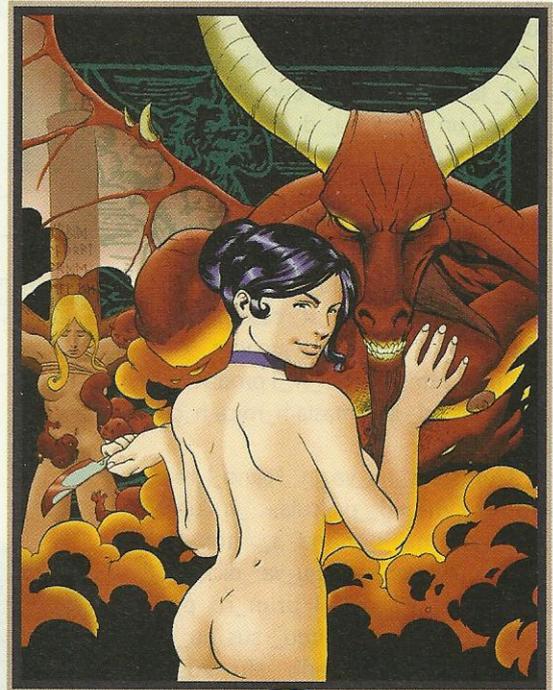
Entrevista a Daniel Monzón el director de la película. Un auténtico "freak" de los juegos de rol que nos desvela sus secretos.

82

SIMO '99

¿Están de moda los juegos de rol en formato electrónico?. Los responsables de las firmas más importantes responden.

- 06 El estado de la afición
- 19 Noticias, breves...
- 22 Plomo en las mesas
- 24 Silencio, se Juega
- 27 Dossier Aquelarre
- 44 Módulos rol
- 66 Despegando con...
- 70 La Voz de su Máster
- 72 Érase una vez
- 74 Miscelánea
- 75 Viñetas
- 76 Y no llevan sello
- 78 Desde la última fila
- 82 Líder Virtual
- 95 La guía LÍDER





Año 2.000

Par_c_qu_fu_ay_r_p_ro ya hac_15 años d_sd_qu_ una r_vista llamada Lid_r _mp_zó a publicars_ para pon_r algo d_luz _n_l_ntonc_s incipi_nt_ panorama d_ los ju_gos d_ _strat_gia, simulación y rol. Ahí _s nada. Prim_ro _l Lid_r d_l _spadón y _l _scudo, trim_stral y c_ntrado _n los wargam_s, r_fl_jo d_ las épocas d_ iniciación, p_r_grinación y compra por corr_o. D_sd_novi_mbr_d_l_87 _l Lid_r, ya bim_stral, qu_ conoció los ti_mpos d_ _xpansión y _l inicio d_ la _dición patria, _l aug_d_ los ju_gos d_ rol y la tromba d_ los ju_gos d_ cartas col_ccionabl_s. Y ahora, _n vu_stras manos, _l Lid_r d_l r_torno d_l rol y la conviv_ncia in_vitabl_ con la _st_la multim_dia d_ final_s d_l mil_nio. ¿Y hasta cuando? Sólo vosotros t_néis la palabra. Mi_ntras sigáis d_mostrando qu_ nos qu_réis a vu_stro lado (¡y nos compréis, claro!), sin duda nosotros d_mostrar_mos cab_zon_ría _n s_guir por _stos lar_s. Palabra d_ orco.

Y una v_z pasada la página conm_morativa, más val_ qu_ nos c_ntr_mos _n lo qu_ nos augura _l mil_nio. Pasada ci_rta época inquisitiva y otra, no s_ si p_or, d_ indif_r_ncia, par_c_qu_s_ ha p_rdido _l mi_do a hablar d_ los ju_gos d_ rol. *Nadi_Conoc_a Nadi_*, trasposición filmica d_ la nov_la d_ Juan Bonilla, s_ _str_nó con un d_spl_i_gu_d_ m_dios inédito hasta _l mom_nto (200 salas). Aunqu_sufici_nt_m_nt_ ágil _int_lig_nt_ como para disfrutar d_ _lla, la p_lícula s_guía mostrando, _so sí, _l «lado chungo» d_l mundillo. Ahora l_sigu_ _l *Corazón d_l Gu_rr_ro*; par_c_qu_ _n _st_ caso por fin nos al_jar_mos d_l tópico d_l jugador chiflado para sum_rginos _n _l producto más ambicioso d_ la fantasía h_roica h_cho _n casa.

Y qu_ _l rol _sté d_nu_vo _n _l cand_l_ro no _s solo un t_ma «d_p_lícula». _n cuanto ju_gos, _n una s_mana s_ nos han acumulado _n la m_sa la nu_va _dición d_l *Aqu_larr_,_rt y _xo*. _l prim_ro poca pr_s_ntación pr_cisa, aunqu_sus nu_vos _ditor_s no han _scatímado _sfu_rzos _n cons_guir qu_ los v_t_ranos l_d_ban _char un ojo d_ forma obligada. _l s_gundo y t_rc_ro nos _vid_ncian qu_ todavía hay grupos d_g_nt_jov_n capac_s d_gastar sus ahorros _n cr_ar un mundo d_fantasía. Bi_n por ambos.

R_matamos haciéndonos _co d_ unos rumor_s qu_pu_d_n cuajar _n la c_l_bración _n Madrid _st_ otoño d_ un gran _v_nto lúdico juv_nil _n _l qu_ _l rol t_ndría gran r_l_vancia. Hablamos d_l r_cinto f_rial d_ la capital d_l r_ino y d_ patrocinador_s qu_ pasan muchos, muchos anuncios _n la t_l_. A lo grand_.

¿Qu_s_habl_d_nosotros_s_bu_no? Yo cr_o qu_sí. ¿Volv_r_emos a _star d_moda? No lo s_. Casi pr_f_riría pr_guntar ¿podr_mos al fin d_mostrar qu_nu_stra actividad ti_n_qu_v_r con las ganas d_ disfrutar d_nu_stra imaginación y no s_d_b_a moda alguna?

_n fin, ya v_r_emos. T_n_mos un año para v_r cómo s_ _ncara _l nu_vo mil_nio.

D_mom_nto h_mos visto qu_sobr_vivimos al_f_cto 2.000, qu_no_s poco. D_h_cho yo ni lo hubi_ra citado, d_no s_r por _l p_qu_ño d_f_cto qu_salpica _st_ comunicado. Ya sabéis qu_ los orcos y las t_cnologías nunca h_mos ido d_la mano. _sp_ro subsanarlo _n br_v_, lo prom_to.

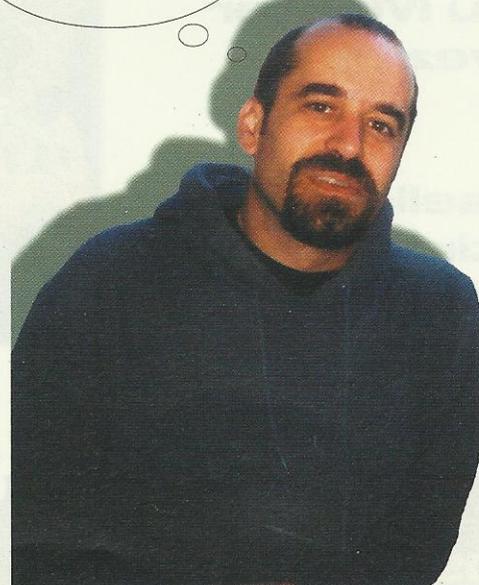
Disfrutad d_ la r_vista.

Eduard García,

Dir_ctor d_ Lid_r.

Y CUIDADO CON LOS AEROLITOS

Nota a los maquettadores. Vosotros seguir con vuestras bromitas y ya veremos quienie el último.



LA CAJA DE PANDORA
Director: Iván Cañizares Gómez
C/ Sant Hipòlit, 20 08030 Barcelona
Tel. (93) 345 85 65
Fax. (93) 346 53 62
e-mail: comercial@cajapandora.com
<http://www.cajapandora.com>

REDACCIÓN

Director: Eduard García Castro
Redactor-jefe: Alex Vila
Jefe de Redacción: Josep de Riu
Director Artístico: Manolo Carot
Redactores: Jordi Calafell, Joan Parés, Ricardo Martín, Guillem Ximenis, Francisco Franco Gareia, Lluís Salvador.
Colaboradores: Ricard Ibáñez, Ana Martínez, Mireia González, Mar Calpena, Joaquín Megía, David Revetllat.

Maquetación y Diseño: Iván Cañizares, Manolo Carot, Fabián Vázquez, Emilio Fradejas.

e-mail: lider@cajapandora.com

Suscripciones: Jose M. Martínez
Nº Atrasados: Samuel Rubio
Publicidad Guía: Fabián Vázquez
Publicidad: Iván Cañizares

Distribución especialista
Ediciones Pandora - 93 345 85 65
El Viejo Tercio - 91 479 37 42
Millenium - 95 421 11 67
Samurai Ediciones - 93 300 10 22

Distribución Quiosco
Comercial Atheneum - 93 654 40 61

Distribución internacional
Quiosco- Comercial Atheneum
Especialista- Samurai Ediciones

Líder, 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; son propiedad de sus respectivos dueños. Los anuciantes son responsables de su publicidad. ■

Encuentra un nuevo aliado



La expansión Némesis™ para el juego de cartas coleccionable Magic: El Encuentro® introduce nuevas mecánicas para romper la defensa de tus oponentes.

LACCOLITHS: Cuando este nuevo tipo de criatura es bloqueada, puede dirigir directamente el daño a cualquier criatura que el oponente controle.

FADING CARDS: Dañan a tus oponentes y desaparecen antes de que sepan quién les golpeó.

NÉMESIS™

Feb. 15, 2000

www.wizards.com/europe

Servicio de atención al cliente: 902-240-149



MAGIC

El Encuentro®



EL ESTADO DE LA AFICIÓN
jornadas, fanzines, clubes...

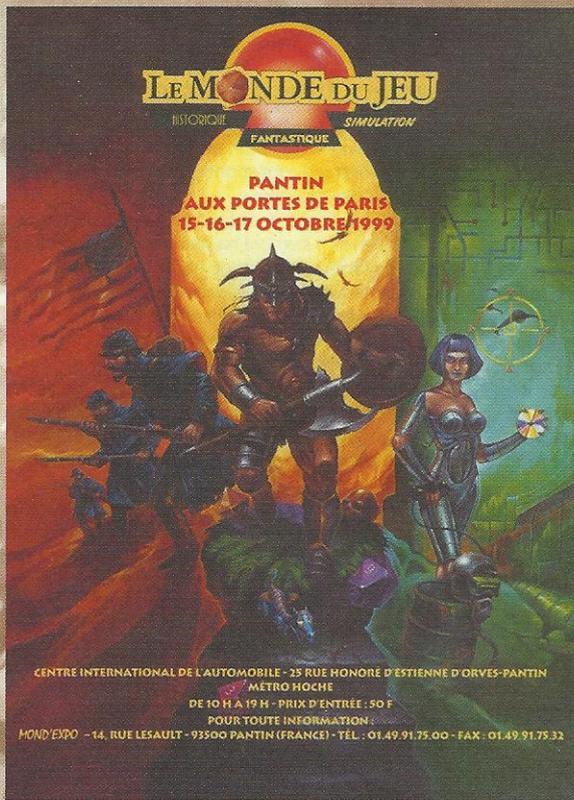


LE MONDE DU JEU

Dentro del contexto de los artículos en los que os hablamos del estado de la afición en otros rincones del planeta, hoy enfocamos más cerca: a Francia. Además de ser nuestros vecinos, Francia tiene un significado especial, al menos para la vieja guardia barcelonesa. Muchos de nosotros oímos hablar en los primeros ochenta de juegos de tablero y de rol por publicaciones como *Jeux & Stratégie* o *Casus Belli*. Y a los juegos editados en francés acudimos cuando se nos agotó la caja roja del *Dungeons* básico. Esta vez, en lugar de ceder la pluma a un invitado, lo que hicimos fue aprovechar la celebración de *Le Monde du Jeu*, las jornadas emergentes con más proyección en estos momentos, para visitarles y ofrecerlos una panorámica lo más global posible. Como siempre, fue un placer. Espero que disfrutéis con ello.

■ **Eduard Garcia**

À quoi est-ce que tu joues?



Francia está plagada de pequeñas jornadas locales, pero durante muchos años la cita anual ineludible era el *Salón Internacional del Maquetismo*, dedicado al aeromodelismo, modelismo naval y la maqueta militar. Este evento, celebrado en el recinto ferial de París como si de un *Salón Náutico* se tratara, dejaba tradicionalmente un rincón a unos chiflados que daban vida a la historia y jugaban con ella. Hablo de los 80, donde la afición estaba centrada en los juegos de simulación histórica o juegos de guerra. En ese espacio, y con el devenir de los tiempos, se fueron instalando las firmas editoras de juegos de rol, que rápidamente se fueron diferenciando creando un salón dentro del salón hasta el punto que el evento se bautizó *Salón Internacional del Maquetismo y los Juegos*. A pesar de todo era una feria fría, «muy profesional». A mediados de los noventa llegó la tormenta de las cartas, con lo que muchas editoriales estaban en difícil equilibrio y no podían costearse su presencia en un salón «estándar». En esta coyuntura, *Mond'Expo* propuso una alternativa: celebrar una feria de dimensiones más reducidas, pero exclusivamente dedicada al sector (juegos de rol, de tablero, de figuras, de cartas y, recientemente, de ordenador). Fijó sede en Pantin, a las afueras de París, en un centro medio sala de convenciones medio museo del automóvil. El tiempo les ha dado la razón, y ahora, en su tercera edición, *Le Monde du Jeu* es el verdadero crisol donde se cuece todo lo relacionado con la afición en Francia.

Listado de expositores en la zona comercial de Le Monde du Jeu

<i>Archeon</i>	juegos de rol
<i>Asmodée</i>	juegos de rol y cartas
<i>Aucland</i>	servidor de internet
<i>Azure Wish</i>	editor juegos de tablero
<i>Black-ops</i>	revista de jcc
<i>Brok'in</i>	tienda de juegos PC
<i>Cryo Interactive</i>	editor juegos PC
<i>Cybervision</i>	tienda de juegos PC
<i>Decipher</i>	juegos de cartas coleccionables
<i>Denoel</i>	libros de ciencia ficción
<i>Destination Jeux</i>	agencia de ilustradores y animación
<i>El Kazara</i>	tienda de juegos de tablero y PC
<i>Exokit</i>	libros historia militar
<i>Fenryll</i>	figuras de fantasía (resina)
<i>France Télécom Multimédia</i>	servidor internet
<i>Fleuve Noir</i>	libros fantasía/ ciencia ficción
<i>Halloween Concept</i>	editor de revistas y juegos
<i>Havas interactive</i>	editor juegos PC
<i>Hexagonal</i>	distribuidor de juegos y editor de revistas
<i>Infogames</i>	juegos PC
<i>Intrafin VN</i>	distribuidor de jcc (Decipher)
<i>Jeux Descartes</i>	editor de juegos de rol y tablero
<i>Lezéditions du Yeti</i>	editor de juegos de cartas
<i>Microsoft</i>	¿quien son estos?
<i>Multisim</i>	editor juegos de rol
<i>Park Age</i>	sala de juegos en red
<i>Phénomène J</i>	tienda de juegos
<i>Pressimage</i>	revistas de juegos PC
<i>Prince August</i>	figuras de fantasía (plomo)
<i>Rackham</i>	juegos de figuras y miniaturas (plomo)
<i>Sega</i>	pues eso
<i>Star player</i>	tienda de juegos
<i>Tilsit Éditions</i>	editor juegos de tablero
<i>Ubi Soft</i>	editor juegos PC
<i>Yggdrasil</i>	editor juegos de rol
<i>Wizards of the Coast</i>	rol y cartas coleccionables



► En 1.998 reunieron en un fin de semana largo a 7.500 visitantes, entre 15 y 35 años. Y el 100 % de las editoras de nuestro sector. Allí era donde debíamos estar si queríamos palpar lo que pasaba, por lo que el 15 de octubre subíamos al Talgo.

Como novedad respecto a ediciones anteriores, este año se hizo un esfuerzo por abrirse a la vertiente «multimedia». Había una zona de juegos en red y asistieron varias empresas de software con títulos cercanos al concepto «rol» o «aventura».

Sorprendentemente, por lo que significa de romper con su política autárquica de «yo me lo guiso yo me lo como», había un amplio stand de venta y demostración de juegos de *Games Workshop*, con especial interés en la presentación de *Mordheim*, el «*Necromunda fantástico*» que acaban de lanzar los reyes británicos del plomo. A pesar de todo, no figuraban ellos como expositores, sino una tienda local.

Como, no, la cita sirvió de marco para varios torneos nacionales como *Magic*, *Netrunner*, *Legends of Five Rings* y *El Señor de los Anillos* en jcc o *Demon World* en miniaturas. La curiosidad respecto a *SATM* es que pudimos ver en juego algunas cartas de *The Balrog*, la última expansión del juego que no llegó a verse por estos pagos.

Los clubs disponían de un amplio espacio (aproximadamente un cuarto del salón). Hacían partidas,

como no, pero básicamente hablaban. Pasaban de una mesa a otra. Intercambiaban experiencias, programaban actividades. La sala no era un sumidero de frikis, era un espacio vivo de actividades.

De lo anticipado en el catálogo, si hemos de mostrar la decepción por algo es que no llamó la atención de las editoras o tiendas de comic. Pero los aficionados al género no salieron con las manos vacías gracias a la exposición de originales que organizó *Hexagonal*: *Caza, Magin...* las mejores espadas de la ilustración fantástica en Francia. Los libros de fantasía se defendían (destacar a *Denoe!*, que exhibía una azafata-Reina Amidala bellísima). En cambio había un stand lleno, lleno de peluchitos de *Pokémon* (¡la que se nos viene encima!). En resumen, este salón se encuentra en el difícil compromiso de organización profesional y servicio al aficionado. Bastantes torneos, muchas demostraciones, punto de encuentro y venta: el decálogo del éxito. Las tiendas estaban contentas (habían vendido como para justificar los costes), aunque la gente no saliera con varias cajas bajo el brazo como pueda ocurrir en las grandes ferias de Alemania. El público (de adolescente a universitario) salía con una amplia sonrisa, con ganas de volver en la próxima edición. 80 expositores y más de 9.000 visitantes, 800 de los cuales inscritos en torneos, son cifras respetables. Mi impresión, como habréis deducido de estas líneas, fue muy favorable.

LE MONDE DES JOUEURS

Pienso, luego existo

Como es de rigor cuando el evento se celebra en Francia, el mayor stand correspondió a *Jeux Descartes*. Empecemos, pues, por ellos.

Esta firma fue la que desarrolló en nuestro país vecino el juego de rol, y siempre ha presatado atención a los juegos de tablero, sobre todo desde que asimiló al sello de Duccio Vitale, *Eurogames*. Respecto a los primeros, distribuyen la edición francesa de *AD&D* y publican (con una rapidez envidiable) la versión francesa de *Cthulhu* y *Star Wars*, así como de los juegos de *FASA* (*Shadowrun* y *Earthdawn*), *Warhammer* juego de rol, *Mutant Chronicles* y unas cuantas referencias de producción propia. Traducen también los juegos de miniaturas de *Target Games* (*Chronoplay* y *Warzone*) y durante mucho tiempo fundieron las figuras de *Ral Partha* para el mercado europeo. Pero lo que más les caracteriza es su gama de juegos de tablero, donde asimilan sin piedad cualquier éxito extranjero. De *Civilización* a *Los Colonos de Katan*, de *Dune* a *Junta* (aquí *El Golpe*). Disponen además de una amplia red de tiendas franquiciada, presente en casi todas (si no todas) las capitales de provincia, con tentáculos incluso en Bruselas y Ginebra.

Tamaño Natural

En Francia desde siempre hay una gran tradición de juegos de rol en vivo. Para coordinar la actividad de los distintos clubs que se reparten por toda su geografía, contiguaron la *FédéGN*, *Fédération Française de Jeux de Rôles Grandeur Nature*. En *Le Monde du Jeu*, aparte de darse a conocer con stand propio, tenían como misión ir armando pequeñas «performances» que dieran vidilla al evento. De hecho, mientras hablábamos con Corinne Fontaine, la presidenta, un caballero con impecable armadura y maza pesada cruzó con gran escándalo persiguiendo... ¡a un tipo disfrazado de Gallo Claudio!

L.- ¿Desde cuándo estáis funcionando y quién integra la federación?

CF.- Hace cuatro años que la federación funciona como tal. En estos momentos hay treinta clubs o grupos formando parte de ella, de todas partes de Francia. Estamos en contacto y colaboración con una federación similar en Bélgica y con Canadá, tanto Quebec como la parte anglófona. Con grupos italianos y holandeses hemos llegado a contactar, pero no con la profundidad que debiera (mea culpa).

L.- ¿Tenéis alguna localización más o menos fija donde celebrar vuestros juegos o los celebráis donde os apetece, en campo abierto?

CF.- No hay lugar fijo, los grupos celebran las actividades donde quieren.

L.- ¿Y cuál es la labor de la federación?

CF.- La principal es mantener a todos los miembros informados de las actividades que realizan los demás. Todo lo referente a la comunicación. También a veces hacemos de portavoces ante los medios, para hablar del juego ante la avalancha de mala prensa que envolvió nuestra afición.

L.- ¿Usáis algún tipo de reglamento publicado en vuestros juegos en vivo? ¿Ha intentado la federación hacer «labor de academia» a la hora de homogeneizar las reglas para que de este modo resulte más fácil participar en las actividades organizadas por otros grupos?

CF.- Cada grupo tiene sus reglamentos. Nosotros como *FédéGN* lo que damos son unas pautas de seguridad como consejo: precauciones a tomar si se hace fuego, de cara a las armas, etc.

L.- ¿Sunpongo que además de ser la presidenta de la federación tú también perteneces a algún grupo, ¿no?

CF.- ¡De hecho a varios grupos!

L.- ¿Y cuál es el género que predomina? ¿medieval fantástico?

CF.- Sin duda, aproximadamente el 80 % son medievales. Pero se cubren con regularidad otros períodos: el SXVII, por ejemplo, con historias de piratas, el far-west americano, algo del SXIX y también contemporáneos.

L.- Lo digo porque en España en la segunda mitad de los noventa se ha impuesto el rol en vivo contemporáneo-tenebroso de los vampiros de La Mascarada de White Wolf ¿no los hay en Francia?

CF.- Ciertamente también hay *Mascarada* en Francia, pero son un grupo más cerrado, que sólo juegan a esto y no se han interesado ni en integrarse en la federación. Realmente son juegos fáciles de organizar, por lo que los vampiros también tuvieron éxito en nuestro país.

L.- ¿Cuánta gente puede estar implicada en un fin de semana de rol en vivo de los vuestros?

CF.- Un centenar de personas, si es medieval. Si no, muchos menos.

L.- Y de este centenar de personas ¿cuántos forman parte de la organización y cuántos son los jugadores propiamente dichos?

CF.- Dependerá del grupo y de lo que quieran hacer. Lo más habitual es que un 10 % sean organizadores.

L.- Lo que más me ha llamado la atención de los mundos de fantasía llevados al rol en vivo es cómo se soluciona el tema de la magia ¿cómo lo hacéis vosotros?

CF.- Cada grupo tiene su solución. El problema principal es que el árbitro y el resto de jugadores deben darse cuenta de que el mago va a hacer algo. Esto nos lleva normalmente siempre a que el mago deberá hablar. Lo que diga puede ser muy largo o muy corto. O puede hacer un ruido. Si usan petardos, por ejemplo, a más detonaciones, más potente sería el hechizo. Pero hay casi tantos sistemas como asociaciones.

L.- ¿Y hay fair-play en los juegos en vivo o no?

CF.- Como en el «mundo real», te encontrarás con gente de todo tipo. Pero el que hace trampas juega más contra él mismo que contra los demás.

L.- ¿Y qué haces cuando te matan? ¿se acabó el fin de semana para tí?

CF.- Otra vez va a depender del juego. De entrada suele ser difícil que te maten. Siempre hay una

posibilidad de resurrección o similar. Pero si caes, debes ver a los organizadores y ellos te dirán qué hacer. Puede que pases a colaborar con la organización, o que te den un nuevo personaje. Es bastante habitual que recomienden que acudas con dos disfraces por si acaso. ■



Corinne Fontaine, escoltada por dos miembros de la *FédéGN*.

¿FEDERACIÓN EUROPEA DE ROL EN VIVO?

Corinne Fontaine, la presidenta de *FédéGN*, me contó que llevan tiempo intentando coordinar actividades con grupos de la comunidad europea fuera del ámbito francés. Así pues, insistió en que ofreciéramos en nuestras páginas un modo de contacto. Como lo prometido es deuda, quien quiera hacer saber de sus roles en vivo o incluso coordinarse con los que se juegan más allá de los Pirineos tan sólo debe contactar con la siguiente dirección. Por cierto, para los perezosos, la Sra. Presidenta habla castellano.

Fédération Française de Jeux de Rôles Grandeur Nature
Corinne Fontaine, Présidente
7 allée Hector Berlioz
95130 Francoville
Telfax 33 1 34 15 39 37
e-mail: cfontaine@mordnet.fr
www.multiumania.com/fedegn
(en breve pasarán a www.grandeur-nature.org/fedegn).

Pues bien, aunque el stand destacaba en volumen de forma acorde a su gama de productos, casi se puede decir que estaba hueco, ya que poca gente (muchas veces nadie) atendía la parte de relaciones públicas y no aprovechaban para vender juegos al público. Su esfuerzo se centraba en el buen número de mesas que disponían para la demostración. La mayoría de ellas estaban repartidas entre *Formule Dé* (el juego deportivo de simulación de los circuitos de Fórmula 1) Y su nueva estrella, *Vinci*.

Vinci (del que hablaremos en el futuro en la sección de tablero) al principio parece «un juego más de civilizaciones», pero haciendo caso de gente con buen criterio, parece que puede dar la campanada. De momento ganó el Concurso internacional de creadores de juegos de Boulogne-Billancourt, y este ha sido cantera de muy buenos productos. El autor, el belga Philippe Kayaerts, de momento ya ha visto compensado su esfuerzo. Seguiremos informando.

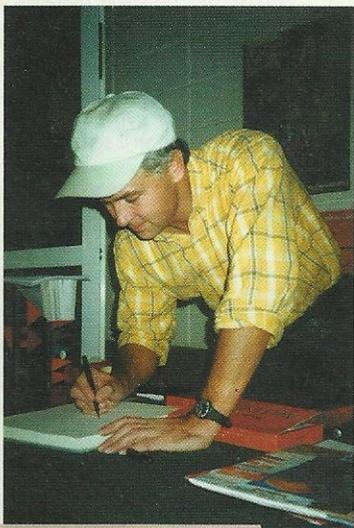
El concurso internacional de creadores de juegos de Boulogne-Billancourt

Bueno es que, hablando del panorama lúdico en Francia, hagamos una referencia a esta cita anual. Organizado desde hace 20 años por la ludoteca de Boulogne-Billancourt, se ha constituido en uno de los mejores escaparates que tiene un creador para ver su retoño publicado en toda Europa. Como muestra un botón: 39 de los juegos que se han presentado han sido después publicados (hablamos de 20 ediciones, ojo). Entre el podium de honor, juegos como *Colonos de Katan*, *Quarto* o *Abalone*. Para quien quiera lanzarse a la aventura, decirle que cierran el plazo de admisión en junio y el jurado falla en marzo-abril del año siguiente. Se les puede contactar en el teléfono 33.1.55184549, o en la web www.ludothèque.com, donde encontrarás las bases. Espero que de animarse alguien a través de esta noticia nos haga saber cómo

Didier Guiserix Redactor Jefe de Casus Belli

LIDER. Como cada vez que llego a París, lo primero que hago en la misma estación es comprar el Casus Belli. Mi sorpresa fue mayúscula cuando en este último número de octubre leo que la revista cesa de publicarse. ¿A qué es debida tan mala noticia?

DG.- Sin duda, el mercado ha bajado. Por varios motivos. En estos últimos años en los Estados Unidos se notó un descenso en la venta de los juegos de rol (jdr), y este ha sido más pronunciado en Francia. El principal motivo fue la competencia comercial que significaron los juegos de cartas coleccionables (jcc). Cuando preguntas a jugadores de rol si juegan a juegos de cartas te dicen que sí. ▶



Didier Guiserix, dibujando para Líder.

Jean Vanaise, en el negocio desde hace 15 años, este creador de juegos de mesa infantiles colaboró con ICE diseñando *El Hobbit* (juego de tablero) y *Dicemaster* (juego de dados coleccionables). Ahora se encuentra en Europa como representante de *Precedence Publishing*, negociando las licencias de *Tomb Raider* en las distintas lenguas europeas.

L.- Jean, ¿qué proyectos llevas ahora entre manos?

JV.- Tenemos un proyecto relacionado con relanzar *Flying Turtle Games*, de donde salieron los primeros juegos infantiles que conseguí publicar en una firma alemana. De hecho nuestra idea es empezar a editar por nuestra propia cuenta. El panorama actual está dominado por las grandes empresas, que compran todo aquello que se mueve. Sirva como ejemplo la reciente compra de *Wizards of the Coast* por *Hasbro*. Así pues, no puedes quedarte quieto esperando; lo que debes hacer es ruido, para llamarles la atención y que te compren. O si no es así, al menos puedes negociar con ellos de otra manera cuando soliciten comprarte una licencia. Piensa además que en todos estos años en el sector he guardado siempre muy buena relación con la gente de las grandes firmas de juegos. Estoy en este proyecto con Joe Nikkish, de *Abacus Spiele*, que había trabajado también para *Amigo* (NdT: el editor alemán de *MagiQ* o *Hexa Games*, y es el responsable del gabinete de

L.- ¿Cuál será el primer juego propiamente nuevo que vais a lanzar como Flying Turtle?

JV.- El nombre de trabajo, que puede que no sea el definitivo, es *Heraldia*. El concepto es totalmente nuevo. Es una mezcla de piezas y cartas. Las piezas pueden ensamblarse sobre la mesa e irán constituyendo tu feudo, con el señor, su dama, comerciantes, ejércitos y caballeros. Las piezas se ponen en juego a través de cartas, y hay unas cartas de diplomacia que permitirán intercambiar piezas con los demás jugadores. También se podrán ganar a través de torneos. En fin, muy completo, ya verás.

L.- ¿Para cuantos jugadores?

JV.- Para cuatro.

L.- Tú diseñas también un juego de cartas no coleccionables, Orcs & Trolls, un juego en clave de humor de partidas cortas y bastante delirantes. ¿Cómo ha ido con él?

JV.- *Orcs & Trolls* debería salir en USA antes de fin de año, publicado por *Mayfair Games*. Como sabes este fue un proyecto que se desarrolló en mi tiempo de colaboración más activa con ICE, y que desde el primer momento apasionó a Fabrice Sarelli, de *Hexagonal* (licenciario francés de ICE), quien coordinó toda la producción: ilustradores, imprenta, etc. En Francia se vendido bien. Fabrice esperaba a sacar la ampliación, que hace tiempo está lista, para coincidir con el lanzamiento de la edición en inglés... pero esta se retrasó y ha retrasado también la salida de la expansión en francés. Y es una pena, porque para que un juego se asiente de verdad se debe crear una gama de productos que lo apoyen. Es lo que tenemos en mente para *Heraldia*.

L.- Después de tantos años en este mundo, ¿cómo ves el futuro de la industria del juego?

JV.- Yo le veo un gran futuro. Después de los años negros de la gran competencia del ocio electrónico, consolas y ordenador, los juegos que se están diseñando han ganado mucho, aparecen nuevos conceptos, y el interés por ellos ha crecido de nuevo.

L.- Y ya puestos, ¿cómo ves el hecho de que Hasbro haya comprado WotC? ¿Temas que pase como con Avalon Hill y se limiten a comercializar los juegos de más éxito?

JV.- Definitivamente no. Peter Atkinson tiene un contrato de cinco años y va a seguir allí. Compraron AH para comprar la propiedad intelectual, pero comprando *WotC* han comprado también una máquina que funciona. *Pokémon* está vendiendo más que *MagiQ* en todos los tiempos juntos ¿Te lo puedes imaginar? Es una auténtica locura. Hace poco recibí en mi casa en Canadá el catálogo de Navidad de *Hallmark* (NdT.- Como si aquí fuera el de *El Corte Inglés*). Pues las tres primeras páginas eran productos relacionados con *Pokémon*. Peluches, pelotas, miniaturas, juegos... de todo. Mi hija de cinco años en el colegio se cambian dibujos. El juego de cartas ha sido un fenómeno como coleccionismo, aprovechando esta locura. ■



Jean Vanaise en el stand de Hexagonal

diseño de la rama de juegos de *Simba Toys*. El proyecto de relanzar *Flying Turtle Games* existe y creemos que es viable, empezando por Alemania y desembarcando después en toda Europa. El primer juego será *Sharks*, con un nuevo tablero con cinco zonas en lugar de seis. Esta nueva versión del juego deberá salir en los EEUU en breve, publicado por *Mayfair Games*.

L.- Por cierto, ¿cómo está la gente de Mayfair Games? Se habló de suspensión de pagos, de posible disolución...

JV.- Por suerte esta situación ha cambiado. Han levantado la suspensión y han pagado a los proveedores. La verdad es que están haciendo las cosas muy bien, con una buena gama de productos en la que destaca la versión inglesa de *Colonos de Katan*, un juego alemán de gran éxito en todo el mundo. Sus juegos de trenes son un clásico que se sigue vendiendo. En fin, yo creo que actualmente están mejor de lo que nunca han estado. Los EEUU no son el mayor mercado en este tipo de juegos, pero creo que van por el buen camino.

EL ESTADO DE LA AFICIÓN

jornadas, fanzines, clubes...

► Si les preguntas si todavía juegan a juegos de rol te dicen que también. Pero si preguntas cuándo fue la última vez, te dicen "Mhum, en Navidad, hace seis meses". "¿Y la anterior?", "pues en verano, hace seis meses más". De hecho hay mucha gente que cree que sigue jugando, pero que no lo hace, y de hecho sólo están jugando regularmente a cartas. Esto ha hecho daño. Ahora que los jcc vuelven a un nivel, digamos, más razonable, bastantes jugadores están volviendo al juego de rol. Y traen consigo algunos de los jugadores que empezaron con las cartas; este es un fenómeno palpable y esperanzador al respecto. El segundo factor que hizo mucho daño en Francia son los ataques que ha sufrido el jdr, y más concretamente dos o tres emisiones televisivas hace cuatro o cinco años en horario de gran público realizadas por la presentadora Mireille Dumas. Esta mujer tiene un programa de opinión sobre temas de sociedad, muy seguido por las amas de casa de 40 a 50 años. Sin estar bien informada sobre el tema, montó unos programas cargados de prejuicios con el claro objetivo de

acabar con el juego de rol, ya que los jugadores eran mostrados como degenerados, como potenciales peligros públicos. Tras estas emisiones, muchos padres prohibieron jugar a sus hijos. También cesó el apoyo institucional, y se disolvieron los clubs de juegos que estaban basados en los propios colegios o institutos o bien en centros cívicos dependientes de ayuntamientos (ten en cuenta que existía una red de cerca de 2.000 pequeños clubs censados en esta situación). Esto rompió el tejido asociativo que se había ido creando e incluso los que seguían jugando, no lo contaban por el "que dirán". El golpe fue duro porque llevó al aislamiento de los grupos de jugadores e impidió durante un tiempo que la llegada de nuevos jugadores supliera a los que van dejando de jugar.



POUR LES LECTEURS DE LIDER QUIJERIX

Además, debemos contemplar la competencia que han significado los juegos de consolas, que captan la atención del público más joven. Así pues, se ha desplazado la franja de edad en la que la gente se interesa por el jdr. Si antes acudían a él chavales de 13 o 14 años, que podían haber entrado en los juegos de fantasía a través de los juegos de figuras como *Warhammer*, ahora los que se interesan por este tipo de juegos tienen 17 o 18 años. En fin, *Casus Belli* había pasado a ser mensual, y la primera reacción al cambio de mercado fue volver a ser bimensual, conservando el mismo equipo (con un pequeño retoque de sueldos). A pesar de todo, el nivel de calidad de la revista seguía siendo bueno, y teníamos una importante fuente de ingresos que era la publicidad. El problema real llegó cuando la crisis llevó a cerrar a varias tiendas o editores. Se vendía menos y se ingresaba menos en publicidad, y entonces el coste fijo del equipo (salarios, redacción, etc) acabó siendo caro para nuestro editor (NdT.- El Grupo *Excelsior*, presente en los kioscos franceses con varias revistas de distintos géneros). Como era difícil

plantearse romper el equipo y el producto no daba a *Excelsior* la rentabilidad de antaño, decidieron dejar de publicarlo. La relación con ellos es cordial, y nos han dejado los derechos de cabecera para seguirla publicando por nuestra cuenta o bajo otro sello editorial.

L.- ¿Cuánta gente fija estaba en CB?
Éramos seis personas que configurábamos la redacción, aparte de los colaboradores exteriores.

L.- Bueno, y en positivo ¿cuál es la experiencia más gratificante que te queda tras estos casi 20 años de experiencia al frente de la revista?

Sin duda, lo más gratificante ha sido pasearte por las jornadas, hablar y jugar con la gente. Estamos muy orgullosos de haber creado mundos donde la gente ha apreciado mucho. El más valorado de ellos fue Laelith, pero otros como Paörn, por ejemplo, también tuvo

un buen número de fieles. Lo que más echo a faltar de los mejores tiempos fue el gran espíritu de unidad que hubo en esas fechas. Aunque jugases a juegos diferentes, antes éramos una gran familia. Ahora se trata de tribus dispersas, que a veces discuten entre ellos, pero la mayoría de las veces se ignoran o desconocen (que quizá sea peor).

L.- Paralelamente a tu labor de redactor jefe de CB, consta en tu historial haber publicado un juego de rol, Méga, les Messagers Galactiques. Inicialmente publicado como suplemento especial para la revista Jeux & Stratégie, vió dos sucesivas ediciones, la última de las cuales la publicaba el gigante del jdr francés, Jeux Descartes. ¿Qué va a pasar con él?

Méga también está descatalogado por su editor. He recuperado el título y hay un pequeño equipo de gente en internet dedicada a trabajar sobre *Méga IV*. El principio es simplificar un poco las reglas de base y dedicarnos a trabajar más en profundidad módulos de trasfondo. En esto estoy personalmente implicado, así como con una docena de personas, gente que ama el juego y que aporta propuestas realmente interesantes. Creo que en menos de un año el proyecto ya estará listo, y veremos si nos animamos a publicarlo sobre papel o queda como proyecto abierto en la red.

EL CORREO DEL IAR

Los juegos de rol por correo son una variante que va ganando adeptos, nutriéndose sus filas de los que viven en comunidades más alejadas de las grandes ciudades, veteranos jugadores cuyo nuevo rol en vivo es cuidar de sus retoños y casi no gozan de tiempo libre, o los de siempre: los que se apuntan a todo lo que suene atractivo sin dudar. Original de Inglaterra, *Quest* es probablemente el juego por correo con más jugadores en el globo. Y en Francia, *El Kazara* son los animadores del cotarro.

L.- ¿En qué países se está jugando actualmente a Quest?
EK.- En estos momentos se juega en Inglaterra, Portugal, España, Japón, los EEUU, Alemania e Italia. Nosotros somos los licenciarios para Francia. *Quest* es un juego de rol medieval fantástico que puede jugarse por correo postal o electrónico. El mecanismo es el habitual en estos casos: tú das tus órdenes (compro este equipo, ataco, exploro) y recibes los resultados.

L.- ¿Llevas un solo personaje?
EK.- No. Tú llevas un grupo de hasta quince personajes. Hay cuatro tipos de personaje: guerrero, mago, sacerdote o ladrón. Y hay también cuatro razas: humano, enano, elfo e híbrido. El juego es ilimitado. Hace siete años que se juega en Francia, y quince en todo el mundo. Está abierto a la creatividad de los jugadores. Fruto de ello es el libro que se ha publicado sobre *Kharne*.

L.- ¿Cuál es el objetivo del juego?
EK.- El que tú quieras darle. Hay jugadores que quieren ser el mejor, ganar, y se dedican a combatir y retar en duelo a sus adversarios. Otros prefieren explorar. También hay un fuerte componente diplomático o incluso político.

L.- Es difícil de imaginar, ya que llevas un grupo de aventureros y no un ejército ni un pueblo, ¿no?
EK.- En una evolución de las reglas ya te permiten crear tus propios ejércitos.

L.- ¿Cuántos jugadores hay ahora mismo en Francia?

EK.- Doscientos. Pienso que somos la tercera empresa licenciataria del juego en Francia; las dos anteriores lo acabaron dejando. Para nosotros es un buen número.

L.- ¿Hay alguna interacción entre los grupos que están jugando en Francia y los que juegan en otros países?

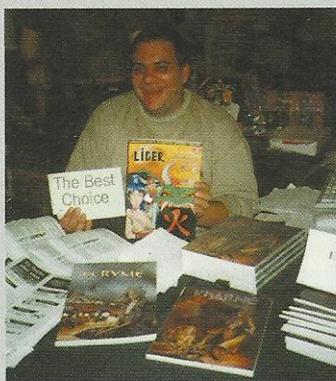
EK.- No. Aunque estamos desarrollando un juego por nosotros mismos que sí que lo permitirá.

L.- Y el universo de fondo ¿lo crearon los diseñadores ingleses?

EK.- Sí, pero ten en cuenta que los jugadores anglófonos en general son del tipo «kill, kill, PX, PX...». Están poco interesados en desarrollar el mundo. Lo suyo es ganar puntos de experiencia a través de tesoros y combate. Así pues, sobre la misma base original, en Francia el mundo se ha desarrollado mucho más.

L.- ¿El turno es semanal?

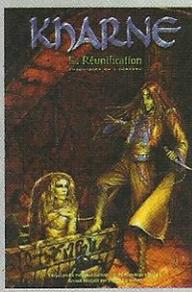
EK.- Es cada 10 días, y cuesta 20 FF por correo o 10 FF por internet. Creo que en estos momentos también podéis jugar en España; si no me equivoco el licenciataria es una empresa llamada *Dragonmania*. ■



Trabajo enciclopédico

Es habitual que los juegos por correo, sean del género que sean, estimulen la elaboración de fanzines en los que los jugadores más motivados van reflejando la evolución de la acción y, en consecuencia, la evolución del mundo que les alberga. Estas publicaciones suelen, además, estar impregnadas de una buena dosis de humor negro en la que las desgracias ajenas brillan con luz propia, por lo que su lectura (sobre todo para los implicados en la partida) pasa a ser obligada. La edición francesa de *Quest* no es

ninguna excepción al respecto, y así ven la luz fanzines como *Chroniques de l'Eclipse* y *La hache plus trois* (boletín oficial). En lo que sí resulta una excepción la comunidad gala de jugadores de *Quest* es en los volúmenes recopilatorios que Erwan Le Bréton elabora y publica *Délires*. En ellos se clasifica y ordena toda la información publicada en los fanzines, constituyendo un decorado para juego de rol de fantasía utilizable para cualquier sistema del género. De momento ya hay disponibles dos volúmenes, y prometen seguir con ello. ■



L.- ¿Te queda tiempo para jugar?

La verdad es que también estoy dejando de jugar a mis juegos favoritos de siempre. Cada vez que me cae un juego nuevo en las manos intento probarlo, lo que me deja poco tiempo libre para los "clásicos".

L.- Con toda tu perspectiva "histórica" ¿cuál es tu juego de rol favorito?

Es difícil de decir. Te diría que más que hablar de juegos habría de hablar de jugadores. Si me pongo a pensar en las partidas con las que más he disfrutado a lo largo de todos estos años de afición, desfilan por mi mente juegos distintos, pero siempre rodeado del mismo grupo de jugadores. Pero para no evitar tu pregunta, te diré que con el que más he disfrutado jugando ha sido con *Capitain Voudou*. (NdT.- publicado como suplemento a *Simulacres*, juego de iniciación publicado como suplemento de la revista CB). Las reglas de *Simulacres* funcionaban bien, pero lo que adoraba era la ambientación de piratas en un marco fantástico como el descrito.

L.- Parece que ahora con 7th Sea puede volverse un marco escénico de moda...

DG.- Sí, pero sinceramente yo prefiero *Capitain Voudou*. La versatilidad era que podías desarrollar partidas "históricas" o "fantásticas". En las grandes ciudades de la época se daban ambientaciones próximas a *Vampiro*, desde el punto de vista de las intrigas políticas, económicas, personales o religiosas entre la nobleza española o los poderosos comerciantes británicos. Desde este punto de vista es un juego "moderno". Pero bastaba con zarpar rumbo a costas desconocidas y en tres horas de viaje te encontrabas con hombres leopardo, tribus, shamanes... un mundo más cerca *AD&D* con sus templos inexplorados con esqueletos esperando a los imprudentes visitantes, pantanos peligrosos, espíritus del bosque, etc.

L.- Hablando de Simulacres ¿cómo va a quedar esta línea?

Efectivamente, *Simulacres* y sus suplementos fueron publicados por CB. *Jeux Descartes* puede tener algún número atrasado, pero deben considerarse como descatalogados. Pierre Rosenthal, el autor, queda como propietario del juego. Supongo que siempre queda abierta la posibilidad de volver nuevamente

L.- Y de cara al futuro de CB ¿tenéis en mente aparecer de nuevo publicados por otro editor?

DG.- Lo más agradable de la crisis actual es que todos los actuales editores de juegos de rol en Francia se han interesado en seguir publicando la revista. Estoy receptivo y hablando con ellos. Del mismo modo he contactado con otros editores ajenos al sector, que aportarían la ventaja de permitir una mayor independencia, pero como contrapartida estarían menos motivados con el proyecto. Aunque no hay nada definitivo, en principio es fácil que CB resurja de las cenizas y probablemente en un editor del medio.

L.- ¿Sería un n°1 de nuevo?

DG.- Sí, si. Sin duda es un nuevo proyecto, que se llamará también *Casus*, pero con otro "apellido". Si todo va bien, estará en la calle en enero del 2000. ■

JUEGOS DE ROL

In Nomine Croc

Croc es probablemente el autor francés más reconocido, tanto dentro como fuera de las fronteras de nuestro país vecino. Fuera por haberse publicado en USA una versión de su *In Nomine Satanis/Magna Veritas*. Dentro porque al timón de *Sirozha* creado un montón de juegos de rol: *Bitume*, *INS/MV*, *Stella Inquisitorius*, *Scales*, *Blood Lust*, *Nightprowler*... difícilmente un sólo autor acumula tantos títulos. Además, con su imagen mad-maxiana de bárbaro de carretera, representa sin duda el sector más iconoclasta y rebelde de la afición rolera.

L.- La última vez que nos vimos fue en el 93, en plena edad de oro del juego de rol ¿cómo habéis resistido en *Siroz* la tormenta? Y, por cierto, te veo publicando bajo *Siroz*, *Asmodée* y *Halloween Concept* ¿son tres empresas distintas o es lo mismo? ►

UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS

Los «bichos raros» del salón eran *Imagina Press*, una agencia de ilustradores que durante todas las jornadas estuvieron regalando su arte dibujando todos los personajes que se les solicitaba. Como cabe esperar en un colectivo de este tipo, daban cabida a todos los estilos, por lo que nadie salía decepcionado. Además, hablando con ellos descubrí un contacto mucho más directo con el juego: en breve van a editar *Kaotik*, una nueva revista en el panorama rolero. Hablamos con **Johan Gauthier**, director de la agencia, y con **Charles Girard-Simonetta**, quien llevará las riendas de la revista.

L.- *Imagina Press*, agencia visual ¿qué significa esto?

JG.- Trabajamos con unos doscientos artistas, ilustradores, dibujantes o pintores. Podemos ofrecer desde story-boards para una película a la maqueta de una revista o página web, o hasta un proyecto acabado de dibujos animados. Trabajamos para todo aquel que necesita imágenes. Un ejemplo relacionado con el mundo del juego es que trabajamos regularmente para la revista francesa *Backstab*. Nos pasan los textos y nosotros les hacemos las ilustraciones.

L.- ¿Trabajáis sobre pedido o disponéis de un banco de ilustraciones en el que vuestros clientes pueden buscar lo que les conviene?

JG.- Realmente ahora trabajamos sobre pedido. Todavía no hemos creado, como otras agencias similares en los EEUU o Inglaterra, un banco de imágenes. Pero estamos en ello.

L.- ¿Quien puede trabajar para *Imagina Press*?

JG.- De momento contamos sólo con ilustradores franceses, desde los más reconocidos como *Caza* o el equipo que ha hecho los comics de *Tomb Raider*, hasta gente que empieza ahora. Estamos empezando a tener contactos con ilustradores extranjeros, básicamente americanos.

L.- ¿Qué es lo que estáis haciendo en el salón?

JG.- Como verás siempre hemos tenido entre cinco y seis ilustradores «de guardia» que dibujan a los jugadores su personaje de rol favorito. Desde un bárbaro a un hacker-cyberpunk.

L.- Habladme de *Kaotik*. ¿Lo editará *Imagina Press*?

CG.- Sí. El primer número tendrá 240 páginas, para

estabilizarse luego sobre las 200. El público objetivo son los jugadores de 20-25 años, es decir, no estará dirigida a la franja de jugadores más jóvenes. Nosotros vemos que la media de edad del jugador de rol en Francia está sobre los 23 años, y las demás publicaciones hacen mucho hincapié en los jugadores más jóvenes. Nosotros no. En cada número habrá un dossier completo sobre un tema (en el primero «los hechiceros», en el segundo será «la ley») y un escenario largo de mínimo 10 páginas (escrito a cuerpo 9, sin trampas) y otros dos escenarios más. Como no, vamos a reforzar mucho la parte gráfica, dado que disponemos de muchos y muy buenos ilustradores en la agencia.

L.- ¿Será una revista sólo con temas «de fondo» o también incluirá las clásicas secciones de novedades, etc?

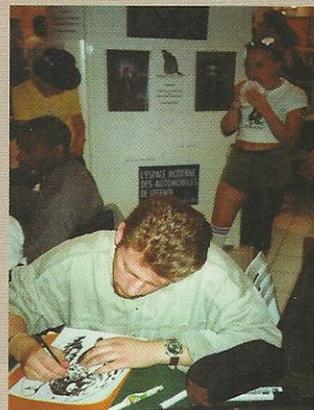
CG.- Tenemos previstas unas treinta páginas de redacción, pero las novedades no ocuparán más de dos.

L.- ¿Cuánta gente forma parte de la redacción?

CG.- Tenemos una redacción de cinco personas, complementada por muchos colaboradores. Estos no deben necesariamente venir de revistas de juegos, sino que puede tratarse de gente que trabaja en revistas de música u otros géneros.

L.- ¿Y para cuando está prevista la salida del n°1?

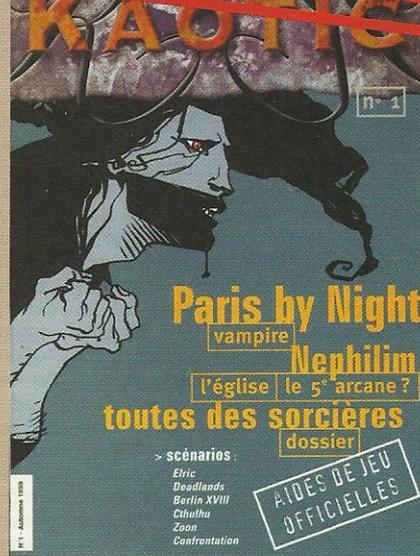
CG.- Estaba prevista para Le Monde du Jeu, pero lamentablemente se ha retrasado. Supongo que el próximo lunes ya estará en las tiendas. ■



ÚLTIMA HORA

Kaóticamente Serios

Prueba de que esta gente va en serio, es que como última hora he debido redactar esta pastilla de texto al recibir la revista. Nos ha dejado con la boca abierta. De aspecto exterior parece el típico catálogo de venta por correo o una revista técnica: portada plastificada a color y ¡242 páginas b/n en su interior! Sin anuncios (bueno, 3), ni trampa ni cartón. Por unas 1.250 ptas al cambio. Lo anuncian como número de otoño, o sea que cabría esperar cuatro entregas por año. Esta primera, de entrada, arrasa. Tras las primeras 10 páginas "de redacción", la maquetación parece un libro de rol (o mejor varios, porque la maqueta varía con el juego tratado), con una ilustración de página completa de portada para cada artículo. Super-dossier "Paris by Nigth" para *Vampiro* (82 pág.). Maxi-dossier sobre la Iglesia para *Nephilim* (40 pág.), aprobado por *Multisim* como ayuda oficial del juego. Médium-dossier sobre las brujas (16 pág.). Mini-dossier sobre los caballos (2 pág.). Módulos para *Cthulhu*, *Deadlands*, *Elicy* y *Berlin XVIII* (una joya descatalogada del amigo Croc). Escenarios para *Zoon* y *Confrontation* (ver más adelante en esta revista). La parte gráfica, como era de esperar siendo quien son, notable. El texto... ¡habrá que leerlo! (yo lo haré ¿y tú?). ■





► C.- *Halloween Concept* y *Asmodée* son dos sociedades distintas. *Halloween* edita *Backstab* (Ndt.- La única revista del sector que quedará en Francia tras el cierre de *Casus Belli*), así como otras revistas y juegos de rol. *Asmodée* también publica juegos de rol, pero dedica mucho su atención a toda una serie de juegos de cartas no coleccionables. Y yo estoy en medio de ambas, ya que dedico mitad de mi tiempo a labores de redactor jefe de *Backstab* y la otra a mis juegos, que los publica *Asmodée*.

L.- Así pues, ¿*Siroz* ha quedado solo como una marca comercial?

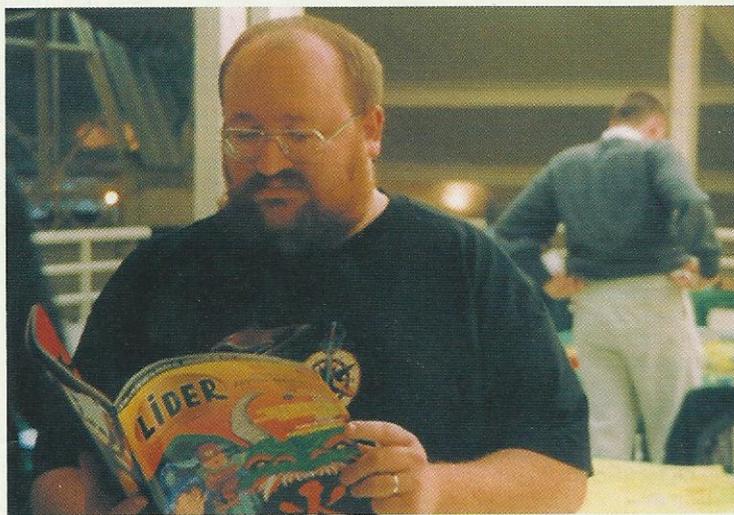
C.- Efectivamente, *Siroz* es una marca comercial publicada por *Asmodée*. Cuando nos planteamos hacer juegos para un público más amplio, *Siroz* no sonaba demasiado bien, ya que la palabra «siroz» en francés de la calle significa una gran borrachera.

L.- Entonces buscáis algo más «políticamente correcto»...

Le estamos dando vueltas a reeditar toda la campaña. *Scales* (Ndt.- juego contemporáneo de intrigas, donde los personajes eran en realidad dragones que se escondían de la sociedad y a su vez la manejaban) también tenía un público fiel, pero muy reducido. *Nightprowler* fue una buena idea en un mal momento: nació con *Magicy* se resintió desde muy joven de la desviación de las inversiones de los jugadores.

L.- Veo muchos juegos de figuras en el salón ¿cómo os funciona *Demon World*? ¿habéis cambiado muchas cosas respecto a la edición original alemana de Hobby Products?

C.- El juego funciona muy bien. Piensa que había mucha gente que quería jugar a figuras pero que no soportaba la presión económica de *Games Workshop*. Nosotros escogimos un juego a menor escala (Ndt.- 15 mm), añadimos las peanas hexagonales para moverlos sobre un tablero y cambiamos un par de cosas en las reglas, pero realmente hay pocos



Croc, de *Asmodée/Siroz*, con Líder

C.- Eso es lo que creen ellos (risas), ¡porque *Asmodée* es uno de los nombres de Satán! Pero esto lo sabe menos gente, por lo que no hay problemas. Respecto a lo que decías de cómo hemos pasado la crisis, la verdad es que mal. Tan solo ha sobrevivido bien *In Nomine Satanis*. El resto se resintieron demasiado de la falta de jugadores y la reducción de ventas. Así pues, en estos tres o cuatro años nos dedicamos a desarrollar estos pequeños juegos de cartas. El año pasado empezamos a editar la versión francesa de *Demon World*, por lo que desembarcamos también en el juego de miniaturas fantásticas. Y este año hemos vuelto al rol con la edición en francés de *Legends of 5 Rings*. La verdad es que las ventas de jdr han vuelto a crecer, no como antes, pero suficiente como para permitirnos sacar con fluidez suplementos.

L.- De todos los proyectos que han quedado en la cuneta, ¿cuál es el que personalmente más te ha dolido?

C.- *Blood Lust* (Ndt.- juego de fantasía de bárbaros con armas demonio en un mundo belicoso y primitivo, fantasía oscura y Conan), sin duda. Además, era el que mejor funcionaba después de *INS*.

cambios. Hay cambios en el aspecto gráfico de los libros de reglas, porque no nos gustaba, pero pocos cambios en las reglas en sí. Estamos muy contentos con los alemanes, son muy profesionales y da gusto trabajar con ellos. Siempre hay problemas cuando trabajas con una licencia, sobre todo con los americanos. Pero en este caso es una delicia.

L.- Como redactor jefe de *Backstab* no puedo evitar preguntarte qué es lo que piensas de la desaparición de *Casus Belli*, una revista que ha sido portavoz de la afición francesa durante 20 años y de la que tú también fuiste colaborador un tiempo.

C.- Desgraciadamente te diré que era previsible. El hecho de quedarse centrados en el juego de rol y no prestar atención a fenómenos como los juegos de ordenador o consolas, los mismos juegos de figuras o incluso los juegos de cartas coleccionables (¡solo les dedicaron dos páginas por revista incluso en las épocas de más auge!) les fueron alejando de la gente. *Backstab* siempre ha tenido estos fenómenos en cuenta. Pero bueno, la desaparición de *Casus* no me gusta, claro. Además será un problema añadido. Como tú sabes, a nosotros siempre nos ha

Veteranos en la brecha

Oriflam es uno de los editores de juegos de rol que siguen en la brecha desde los ochenta. Editor de juegos como *Stormbringer / Elric*, *RuneQuest*, *Pendragón* o *Cyberpunk 2020*, destacó por los suplementos de elaboración propia para *Hawkmoon*. Tal es así que recientemente, tras años de abandono de la edición inglesa original del juego por parte de *Chaosium*, adquirieron sus derechos de forma definitiva para sacar una segunda edición totalmente remodelada. Justo es decir que quien disfrutase de la edición en castellano de la colección *Stormbringer*, le debe en parte un poco al buen trabajo que se había desarrollado previamente en la edición francesa. Al habla con Christophe Begey.

L.- Háblame un poco de las líneas de traducción que mantenéis abiertas, del trabajo propio en *Hawkmoon* y *Elric* y de las nuevas líneas que hayáis incorporado recientemente.

CB.- Hace año y medio *Oriflam* hizo un cambio importante al empezar a editar también libros de ficción ajenos a los juegos. Me refiero a las antologías de relatos publicadas por *Chaosium* para la saga de los Mitos de Cthulhu o *Pendragón*. En lo referente al rol lo más destacable es la renovación de *Hawkmoon*, con la segunda edición de las reglas y los nuevos suplementos (entre ellos el dedicado a la España del Milenio Trágico). Como *Chaosium* también ha parado su colección de *Elric*, hemos puesto manos a la obra también en esta línea. Seguiremos con la tercera edición de *Cyberpunk* (el mes próximo en las tiendas) y la edición en francés de *Feng Shui*, el juego de rol de *Atlas Games* dedicado a las películas de serie B de Hong Kong.

L.- ¿Qué podemos encontrar en el suplemento *Espanya*, para *Hawkmoon*?

CB.- *Espanya* es el penúltimo suplemento de la colección. Es un país

que da mucho de sí. El paralelismo histórico sería la España de los Reyes Católicos, con distintos reinos y gran ascendencia sobre el norte de África y el Mediterráneo (Sicilia, Nápoles, etc). En la época de *Hawkmoon* es la segunda potencia europea tras el Imperio Gran Bretón. Son potentes a nivel tecnológico y, sobre todo, a nivel de flota: la armada española controla el Mediterráneo. España estaba enfrentada al Imperio Británico, de hecho las tropas granbretonas invadieron Catalunya y la zona de Aragón, y si no consumaron la conquista de toda la península fue gracias a *Hawkmoon*, ya que al tener lugar la batalla de Londra debieron repatriar sus fuerzas en el continente. El suplemento, además del contexto histórico, describe todas sus regiones y sus principales personajes. Un poco como hicimos en *La France*, por ejemplo.

L.- ¿La revista *Tatou* sigue editándose?

CB.- Desgraciadamente no. Cubría con gran nivel los juegos publicados por *Oriflam* y contaba con un número de lectores muy fieles, pero cuando las ventas bajaron por el auge de los juegos de cartas coleccionables fue uno de los costes a recortar. Y ahora, aunque se hayan recuperado las ventas de jdr, todavía no alcanzan un nivel que nos permita sacarla de nuevo.

L.- *Oriflam* también pasó por la experiencia de editar juegos de guerra ¿como fue?

CB.- Lo mismo de antes. Hicimos alguna traducción de wargames americanos, como la serie *Standard Combat of The Gamers* y *Les Grandes Batailles de l'Histoire de GMT*. El problema volvió a ser la competencia, en este caso de los juegos de ordenador. Dimos la experiencia por concluida.

L.- Además de editar, ¿*Oriflam* distribuye otros productos?

CB.- Sí, distribuimos novelas de fantasía y ciencia ficción de otros editores, así como libros de ilustraciones o de historia. También distribuimos miniaturas de super-héroes americanos (*Marvel*, etc.).

gustado ser «políticamente incorrectos». Didier y *Casus Belli* eran exactamente al contrario. Su discurso era siempre moderado y ponderado, intentando luchar por la consideración del rol como hecho cultural. Él se mojaba mucho cuando había problemas atendiendo a los periodistas, a los programas de TV. Yo les envío a todos a la mierda, detesto a los periodistas. No hablo con ningún periodista que no sea como tú o yo, de la prensa especializada. Ahora, al ser la única revista me temo que tendré más presión. Y además nunca es bueno que haya sólo un punto de vista.

L.- Desde el punto de vista de diseñador de juegos, ¿sigues trabajando en los productos de *INS/MV*?

C.- La verdad es que sigo supervisando y corrigiendo todo lo que se hace, pero hace tiempo que no escribo nada. Mi labor de redacción se centra en la revista. Y piensa que también soy el traductor de *Demon World*, lo que por ahora me ocupa mucho tiempo.

L.- *INS/MV* es uno de los pocos juegos de rol europeos publicados en los USA (Steve Jackson Games) ¿cómo va la aventura americana?

C.- Les va bastante bien, porque han sacado una decena de suplementos. Steve

Jackson ha perdido un poco de pie en el panorama americano, ya que en la época de las cartas su *Illustrinati* no funcionó bien, pero *In Nomine* les funciona.

L.- ¿Están traduciendo los suplementos franceses o siguen una línea de creación por su cuenta?

C.- Las personas que hicieron la adaptación al inglés han seguido trabajando sobre el tema por su cuenta. Yo sólo leo lo que hacen, a título consultivo. Piensa que el juego para mí ya es completamente diferente, y yo ya no lo veo como mio. El juego americano es mucho más super-héroe y mucho menos humorístico. Se aproxima al *Mundo de Tinieblas* de *White Wolf*, que parece que es lo que requiere el público americano. La verdad es que si les va bien así, me parece correcto.

L.- ¿Cómo ves el panorama actual en Francia? Una cosa que me llama la atención en este salón es que no se ven niños. Los jugadores son gente joven, de más edad que hace unos años.

C.- Tienes razón. Sin duda a esta edad están más centrados en las consolas o en *Magic*. Pero después vienen. Y no es un tópico, lo digo en serio. Se nota que luego les crece el interés por este tipo de juegos. ■



Rol En Suiza



L. - ¿Cómo sale la idea de publicar un juego de rol? ¿Teníais ya en mente Lyonesse desde hace tiempo y habéis querido publicarlo o primero os conjuráis para fundar una editorial y después surge el mundo de Jack Vance?

GS. - Hace mucho tiempo que queríamos hacer algo en el mundo de Jack Vance. Y nos planteamos hacer una editorial hará unos tres años. Cuando tuvimos el dinero juntamos las dos ideas. Contactamos con los representantes de Jack Vance, negociamos los derechos, sacamos el dinero de las abuelas y de las tías, y al final compramos los derechos. Ahora hace poco, cuando la otra mitad de la empresa ya ha generado los recursos suficientes, hemos aprovechado para fundar la editorial y realizar un viejo sueño.

L. - ¿Men in Cheese tiene otros campos de actividad?

GS. - Sí, la empresa ofrece servicios informáticos. Trabajamos con bancos y cosas así. Algo más serio, pero que permite ganar dinero y reinvertirlo en lo que nos gusta.

L. - ¿Y es la misma gente la que hace ambas tareas?

GS. - Yo no, pero el 80 % sí.

L. - Muy bien. Y de tener los derechos a enseñarme este libro de 384 páginas, ¿cómo se llega?

GS. - Es un verdadero trabajo en grupo, no es falsa modestia. Somos entre ocho y diez personas que nos hemos estado reuniendo dos veces por semana y, en vez de jugar, nos sentábamos alrededor de una mesa a hablar. Por suerte había uno que tomaba notas e iba recogiendo las ideas. Tres no paraban de escribir. Otro era el encargado de recoger los textos y darles una estructura uniforme. Después todos los leíamos y otra vez a sacarle punta. Hay que decir que en el grupo hay dos auténticos devoradores de la obra de Jack Vance, en inglés y en francés. Les hablas de cualquier tema y ellos te dicen el libro, capítulo y edición.

L. - Entremos a hablar del libro. De entrada reconozco que no será parcial, porque me declaro fan de Jack Vance desde este mismo instante. Pero, dejando lo pasional, a cualquiera debe impresionar que de 380 páginas, 320 describen el mundo, lo que los ingleses llaman «background». Proporción, cuanto menos inusual, ¿no?

GS. - Efectivamente, 30 páginas de reglas, 20 de módulo, las tablas de referencia y el resto es hablar de Lyonesse.

L. - ¿No habréis exagerado? ¿Cómo convencéis a la gente que ya se ha leído las tres novelas para que además se compre el libro? O dicho de otro modo, ¿en qué completáis el trabajo de Jack Vance?

GS. - Una de las constantes de Jack Vance es que deja miles de ideas sueltas en sus páginas. Lo que hemos hecho es recogerlas y desarrollarlas más. Lo que queríamos ofrecer es un universo en el que la gente pueda estar jugando diez años, si quiere.

L. - Para quien no los conozca ¿cómo definirías los universos de fantasía creados por Jack Vance? ¿En qué difieren de otros clásicos como los creados por Tolkien o Moorcock?

GS. - El rasgo más distintivo es que aquí el más fuerte no es el que gana. En el mundo de Jack Vance el que gana es el más pillo. Y siempre hay una ironía de fondo y situaciones muy humanas. los héroes siempre son gente como tú y yo,

no príncipes en corceles blancos y brillante armadura. Y esto se refleja en el juego. Los personajes son más mundanos.

L. - Por lo que acabas de decir y por la distribución de páginas supongo que el sistema será más bien narrativo ¿no?

GS. - Es muy narrativo. El problema más grande que tuvimos fue encontrar un sistema de juego que se correspondiera con el universo de Jack Vance. Hemos apostado por un sistema que pide mucho al director de juego. Hay que coger la situación y tener sentido común. Piensa que en las 30 páginas se cubren todas las situaciones que se pueden dar. De hecho las hemos redactado como una sucesión de preguntas y respuestas.

L. - Para resumirlo, el sistema se basa en unos niveles de dificultad que asigna el DJ y que se contrastan con unas aptitudes ¿no?

GS. - Sí, que son representadas por los dados. Más bajo es tu dado, menos controlas dicha aptitud. Así, la media humana es 1D4, pero puede llegar hasta 1D30.

L. - ¿Por fin habéis utilizado ese famoso D30 que todos tenemos en casa pero que no hemos usado nunca!

GS. - Esa fue una de las razones que nos motivaron a incluirlo. Como puedes ver, el sistema es muy visual. Si te enfrentas a un combate con un tipo, tú sacas tu D4 y él su D30 ¡ya te puedes imaginar en qué tesitura estás!. El DJ asigna una dificultad, si haces más con tu dado lo has superado y si sacas igual o menos no. La misma cosa si es una opción contra otra persona u objeto. Por ejemplo si debes derribar una puerta, entretas tu valor de fuerza (p.ej. 1D12) contra la resistencia de la puerta (p.ej. 1D20), y el valor más alto decide el resultado de la acción. En combate lo mismo; el que gana la primera tirada enfrentada gana la ventaja, y es como en voleibol: si vuelves a ganar teniendo ventaja es cuando haces daño al rival. Entonces la diferencia entre los dos dados te da la dificultad que debe salvar la resistencia al golpe. Si resultas herido, perderás un dado en todas sus aptitudes. Esto vale para todas las situaciones, con la diferencia de que con la magia es al revés. La dificultad será el mago, y el hechizo desencadenado tendrá su dado para ver si el mago lo domina o no. Así, un mago de nivel D3 lo tendrá

crudo para dominar un hechizo D20. El sistema permite realizar también acciones simultáneas; por ejemplo, si estás peleando contra enemigos inferiores (1D20 contra rivales de 1D6), puedes dividir tu aptitud de combate (por ejemplo tu 1D20 en 2D10) para enfrentarte a dos enemigos a la vez y conservar garantías de éxito.

L. - Otra peculiaridad del sistema son los dados de destino ¿no?

GS. - Sí, los utilizamos en las situaciones más dramáticas. Si quedas sin conocimiento en combate o si estás colgado de una cuerda sobre una caída libre de 20 metros, el DJ puede solicitar que tires el dado del destino. Este es 1D20 que tiene dos caras con un cráneo rojo, seis caras con un cráneo blanco y el resto normal. Si el resultado es el cráneo rojo, pasa lo peor. Con el cráneo blanco salvas el pellejo, pero con alguna pega. Y si no hay cráneo, salvas la vida de manera heroica como pasa en las novelas.

L. - ¿Estos dados especiales acompañarán al juego?

GS. - Sí, lo que pasa es que ahora todavía no los teníamos y la gente que ha comprado el juego en el salón lo recibirá en su casa por correo.

L. - ¿Qué tipo de aventuras crees que puede dar de sí el mundo de Lyonesse?

GS. - Las que tenemos son aventuras épicas, pero con mucho humor. En una de ellas, por ejemplo, los jugadores llegan a una isla mágica, que la regaló un mago a los tritones. Pero toda la magia de Jack Vance se canaliza a través de un sindestín, que cuando trabaja para un mago tiene una cláusula de liberación. Su cláusula de liberación es que si alguien anda por la isla se va hundiendo. Y el sindestín aparece y les hace dar vueltas por la isla, en busca de una mula, les sigue un monstruo imaginario... Otro escenario es que los PJs se encuentran en medio de una guerra de magos muy potentes. En fin, siempre manteniendo el tono irónico y cotidiano de Jack Vance: un aventurero no se levanta todas las mañanas para ir a salvar el mundo.

L. - En Lyonesse la parte gráfica es muy importante. Siempre que ilustras un mundo literario corres el riesgo de que no responda a las imágenes que se han hecho los lectores.

GS. - Está claro, ¡esto nos pasó al equipo de redacción! Lo que hicimos fue crear

unas pautas de grafismo sobre vestuario, rasgos faciales, etc. y los marcamos la pauta a los ilustradores.

L. - Háblame de la experiencia de trabajar con el maestro Jack Vance.

GS. - Él estuvo en Francia, en Poitiers, porque le concedieron un premio literario. Entonces aprovechamos, le conocimos y estuvimos con él trabajando. ¡La primera pregunta que nos hizo era si habíamos pagado los royalties! Pero las dos mañanas que estuvimos de desayuno de trabajo con él fueron muy provechosas para conocer su visión sobre todo de la magia, por si se parecía o no a la de Cugel. Nos dijo que en absoluto, ya que la magia de las novelas de Cugel muestra un mundo que se está extinguiendo, mientras que Lyonesse es un mundo nuevo. No había que confundir los magos de Cugel con los de Lyonesse; aunque sea el mismo mundo hay muchos años de diferencia. Estuvo hablando, hablando y hablando y nosotros grabando, grabando, grabando... y con lo que nos ha contado podemos hacer extensiones hasta el año 2.020 como poco.

L. - Lo más fuerte debe haber sido verle todavía activo, porque cuando publicó el primer libro de la saga de Lyonesse nadie sabíamos si viviría para terminarla.

GS. - Cierto. De hecho él está ciego desde hace diez años y su mujer, Norma, que es adorable, le ayuda escribiendo lo que él dicta. Ella nos envió un mapa hecho por Jack Vance que tenía como pauta cuando escribió la primera novela. Porque con este hombre todo es un poco caótico, porque ya sabes que lo que te dice en la página 20 te lo puede contradecir en la 36. Hablar con él directamente solucionó muchas incertidumbres.

L. - ¿Qué trazo destacarías de su personalidad?

GS. - Es una persona muy impresionante. Lo que me encanta es su sentido del humor, y está siempre atento a todo, aunque parezca que no escucha.

L. - ¿Proyectos de futuro?

GS. - La pantalla de Lyonesse va asalir en noviembre, y antes de Navidad pensamos publicar un juego de cartas. Este consiste en que Papá Noel está cansado de trabajar y quiere encontrar suplentes. Los suplentes tendrán que demostrar que son los mejores repartiendo regalos durante la medianoche. Claro que habrá cartas que obstruyan la chimenea de un rival, o que le rompan el saco, etc. Es un juego de 4 a 6 jugadores, muy sencillo. ■

Fondue a la Jack Vance

Los hombres del queso (*Men in Cheese*) llegan desde Ginebra aportando savia fresca al panorama del rol en francés (son del cantón francófono) y demostrando que en Suiza se hace algo más que relojes. Creo que no me equivoco si digo que Lyonesse se convierte en el primer juego de rol diseñado en ese país, por lo que vale la pena dedicar un tiempo a que nos lo cuenten. Además, **Garci-Iñigo Schneider**, como podéis deducir del nombre, es de ascendencia española por lo que por una vez me olvido de traducir. ¡Y resulta que nos conoce, es lector de LIDER... y es del Barça! ¿Qué más queremos?



EL ESTADO DE LA AFICIÓN

jornadas, fanzines, clubes...



Dragones y vampiros

Hexagonal es una de las dos principales distribuidoras de juegos y productos relacionados en Francia. Como editor destacó durante tiempo por hacer de la versión francesa de la revista *Dragon* mucho más que una revista de juegos: un auténtico placer para todos los amantes de lo imaginario. También ofrece las ediciones francesas de los juegos de rol de ICE (*SdA*, *Rolemaster*) y *White Wolf* (*Vampiro*), y organizaba en *Le Monde du Jeu* el que, dada la coyuntura, quizá sea el último torneo nacional del juego de cartas de *El Señor de los Anillos*. Charlamos con Fabrice Sarelli, presidente y fundador de Hexagonal.

L.- ¿Cuáles son las perspectivas de Hexagonal, desde el punto de vista de editor de juegos de rol, para un futuro próximo?

FS.- Como editor de juegos de rol, sin duda queremos seguir trabajando sobre la línea de Tolkien. Ahora hay una cierta incertidumbre con la licencia, pero si ICE no consigue mantenerla estamos decididos a pujar nosotros mismos por ella. Seguiremos con *Rolemaster*, ampliando la familia con *Spacemaster*, ya que actualmente no hay ningún juego que cubra este ámbito de la ciencia-ficción en Francia al cortarse la licencia del *Star Wars* de *West End Games/Descartes*.

L.- ¿Pero Space Master no es un producto descatolado desde hace tiempo?

FS.- Efectivamente, pero ICE tiene previsto relanzar una nueva edición para principios del 2.000, y sobre ella trabajaremos.

L.- Y, como no, el Mundo de Tinieblas de WW.

FS.- Seguro. Acabamos de firmar la licencia para la traducción de *Hunter*, que será el nuevo juego de la serie (noviembre en los USA, marzo-abril en francés).

L.- ¿Y como editor de otro tipo de juegos?

FS.- Tenemos previsto ampliar nuestra actividad en los juegos de cartas coleccionables. De hecho ahora mismo los únicos editores de jcc en francés somos *WotC* y nosotros, con *El Señor de los Anillos*. Acabamos de firmar la licencia para la distribución y la edición en francés de *Tomb Raider* y del nuevo juego que publicará el mismo editor, *Precedence*, *Wheel of Time* (NdT.- basado en un ciclo de novelas de fantasía de gran éxito en los USA). Al mismo tiempo, en paralelo hemos adquirido los derechos para hacer un juego de rol de elaboración propia sobre *Wheel of Time*. Con *Wheel of Time* queremos satisfacer a nuestro público habitual de juegos de rol, mientras que *Tomb Raider* es un producto de gran público con el que queremos llegar más lejos en la distribución, cubriendo hasta las grandes superficies. Has oído bien, no hablo de grandes almacenes, sino de cadenas de supermercados y grandes superficies, que visto el éxito de *Magic* y la avalancha esperada con *Pokémon*, están reclamando este tipo de productos.

L.- Respecto a SATM, acabo de estar visitando el campeonato de Francia que se celebra en este salón. ¿Cómo funciona el juego aquí (Concilio de Fangorn)?

FS.- La verdad es que funciona bien. Tras las circunstancias atravesadas por algunos de nuestros colegas licenciatarios de ICE (NdT.- *Joc Internacional* aquí y *Queen* en Alemania) nos hemos colocado como el primer mercado europeo de *SATM*, como se constató en el lanzamiento de la última expansión, *The Balrog*. Tenemos un censo de unos 350 jugadores que van participando en los torneos. El juego tiende a perder jugadores, debido a que ICE no aporta



Grégory Millote, campeón de Francia 1.999 de *SATM*

novedades desde hace tiempo, pero nadie discute que es el nº 2, tras *Magic*. Esperamos con resignación el salto a nº 3 cuando aparezca *Pokémon*, pero esperamos «mantener podium». La verdad es que los jugadores son muy fieles, y acabas encontrándote al mismo grupo de jugadores que encabeza el ranking desde hace mucho tiempo.

L.- ¿Y qué expectativas le queda a lo que fuera el campeonato del mundo (Concilio de Endor)?

FS.- El problema básico es que la licencia de ICE está suspendida. Tras la suspensión de pagos de la firma americana, por contrato cesó su licencia sobre productos derivados de la obra de Tolkien. Pete Fenlon, presidente de ICE, está negociando un nuevo contrato en base a la coyuntura actual. Si ICE recupera la licencia, veremos cómo evoluciona el tema. Recuerda que estaban a punto de sacar un nuevo juego de cartas, de mecánica más sencilla, basado también en *El Señor de los Anillos*, en conversación con Pete antes de los acontecimientos, sus planes eran potenciar al máximo el nuevo juego, pero manteniendo a los jugadores veteranos con una expansión anual de *SATM*. Si pierden la licencia, la cosa cambia. Nosotros estamos listos para entrar en negociaciones para poder mantener nuestro mercado en Francia, comprándole a ICE los derechos de propiedad intelectual del mismo.

L.- Hablemos ahora de revistas. Durante muchos años habéis publicado la revista *Dragon*, que en su edición francesa era bien diferente de su homónima americana. Ahora veo que la misma revista (por aspecto) se llama *Multimondes* ¿qué ha pasado?

FS.- De hecho no es nada complicado de imaginar. Cuando *WotC* compra *TSR*, la mitad de la gente abandona la empresa, y entre ellos muchos de los que se encargaban de gestionar las licencias. Así pues se encontraron con muchos contratos de los que no sabían nada, uno de ellos el nuestro. Nos tocaba renegociar la licencia al final del año pasado. Vista la situación de *TSR*, nuestro interés por seguir llevando su nombre tampoco estaba demasiado claro. Durante las negociaciones se cruzaron desde temas financieros hasta la imposición de que debería ser una traducción literal de la edición americana, por lo que les comunicamos que si en una fecha no nos decían nada en firme, dejaríamos de

publicarla. Y así fue. En los dos números antes de cesar ya anunciábamos el cambio de nombre y aquí estamos con *Multimondes*. Nosotros seguimos con el mismo equipo de redacción y haciendo lo mismo, pero sin las páginas dedicadas a los juegos de *TSR*. Es decir, dos terceras partes de la revista (a todo color) pueden ser leídas y disfrutadas por cualquier amante del género fantástico, y una tercera parte (en blanco y negro) traduce a lenguaje de juego los artículos de los dossiers genéricos de las páginas anteriores. Sólo que si antes el referente era siempre *AD&D*, ahora estamos abiertos a todos los juegos.

L.- ¿No debía haberse llamado *Imagina*?

FS.- Efectivamente este es el primer nombre que anunciamos, pero hubo un lío interno nuestro y nos encontramos que estábamos haciendo publicidad de un nombre que todavía no se había registrado. Poco antes de salir el primer número recibimos una amable carta que nos decía que no podíamos usar dicho nombre ya que estaba registrado para otro uso (una colección de narrativa fantástica)... ¡con el agravante de que su registro fue posterior a nuestros primeros anuncios! Pero, en fin, así son los temas legales. Tras una dura negociación con ellos, nos permitieron utilizar el nombre en el primer número de la revista, que se llamó *Imagina-Multimondes*, y desde entonces seguimos como *Multimondes*. Es bimestral y ya ha salido a la calle el nº 5.

L.- Para acabar te hago la misma pregunta que le he hecho a Jean Vanaise, ¿como veterano en el sector, qué piensas de la compra de *WotC* por Hasbro?

FS.- Hace un par de años, cuando *WotC* compró *TSR*, en nuestra revista dijimos que lo hacían para hacerse comprar por Hasbro. ¡Puedes consultarlo si quieres! O sea, que tampoco nos sorprendió demasiado. Era la primera etapa de una gran reestructuración del mercado por concentración. Es mucho más difícil de entender, por ejemplo, cómo todavía no han sacado el mundo de *AD&D* de Dominaria para facilitar el acceso de los jóvenes jugadores de *Magic* al juego de rol. Sin duda si Hasbro ha comprado *WotC* es por el éxito desmesurado de *Pokémon* en los EEUU. ■

Videojuegos
Rol
Figuras

CD-ROL

C/Ramón Albo, 38
08027- Barcelona



Multisim

Arte y ocultismo

Conocí a Frédéric Weil en el 93, cuando era un joven orgulloso de haber conseguido publicar su primer juego de rol, *Nephilim*, con la bendición de *Chaosium* y su gurú Greg Stafford. Seis años más tarde, *Multisim* se ha convertido en una de las editoras de mayor proyección, que publican tanto juegos como narrativa y que diseñan mundos de fantasía para proyectos multimedia o series de animación. Su stand ya es el segundo en tamaño, y además está situado justo detrás de *Jeux Descartes*, quizá para que noten su aliento en la nuca como amenaza. *Multisim*, creadores de mundos. *Multisim*, por su belleza plástica, los juegos mejor editados del planeta. Frédéric, a pesar de la gente que tiene en su stand (secretaria incluida) y de los cientos de aficionados que persiguen su firma, sigue siendo la persona tímida y amable de entonces.

L. - Tras seis años de crecimiento vertiginoso ¿te queda tiempo para escribir o sólo manejas los hilos de este gran teatro?

FW.- Estuve un tiempo en que no, pero ya voy haciéndome un rinconcito para escribir de nuevo. La verdad es que cuento con que el 2.000 sea para mí un año de escritura, ya que tengo en mente ideas para materializarlas como suplementos de *Nephilim* y *Agone*, nuestro nuevo juego de rol. También me reservo tiempo para jugar. El año pasado, por ejemplo, jugué una gran campaña de *LSR* y lo pasé fenomenal. ¡Es de la competencia, pero es un gran juego!

L. - ¿Cuanta gente integra Multisim en estos momentos?

FW.- Si contamos *Multisim* y nuestra editorial de libros, somos una docena. Esto es la estructura fija asalariada. Colaboradores por proyecto tenemos unos cincuenta (traductores, dibujantes, grafistas, correctores, etc) que trabajan regularmente con nosotros.

L. - Vamos a hacer un repaso sistemático para no perdernos nada. Empecemos por el principio: *Nephilim*. Ha salido una segunda edición de las reglas que los seguidores de su traducción al castellano no han visto ¿qué hay de nuevo en ellas?

FW.- De entrada presenta una recopilación de la información sobre los nephilim aparecida en los distintos suplementos. Hemos querido que en esta segunda edición predominase la información de fondo. El libro está redactado de forma subjetiva, es decir que es un nephilim quien lo escribe y cuenta que ha llegado el momento de revelar los grandes secretos. Incluso habla de una extraña editorial que hace un tiempo se atrevió a frivolar sobre la causa, editando un juego sobre los nephilim. Ha primado el enfoque más esotérico. En resumen es un libro denso, exhaustivo, que puede no resultar fácil de digerir sobre todo debido a la gran cantidad de información que contiene. La verdad es que *Nephilim* nos ha funcionado siempre muy bien. Ahora

mismo hay un editor de productos informáticos que nos ha comprado los derechos para desarrollar un juego «online» sobre el tema. Y por otro lado una productora nos ha comprado los derechos para realizar una serie de dibujos animados y un largometraje en imagen real, previsto a estrenar en dos años. Todo acompañado por las novelas. El universo crece y se expande, y estamos muy contentos con ello.

L. - Un producto editado por vosotros, como son las novelas sobre el mundo de los nephilim ¿se escriben por encargo que podáis hacer a un novelista o son los autores los que os contactan diciendo que quieren escribir sobre el tema?

FW.- En general son los autores los que se han dirigido a nosotros. El autor de la primera saga nunca había publicado novelas anteriormente, escribía ensayos y artículos periodísticos. Y los autores de la segunda de hecho eran jugadores de *Nephilim* enamorados del mundo del juego. Por contra, también han escrito para nosotros autores con experiencia, como Mathieu Gaborit.

L. - ¿Son libros destinados a los jugadores o a los amantes del género esotérico-fantástico en general?

FW.- De hecho están más destinados a la gente que no conoce el juego de rol. Las ventas en las librerías «normales» son muy superiores a las de las tiendas especializadas en juegos. De hecho algunos de estos lectores después llegan a jugar a *Nephilim*. Piensa que son relatos basados en el universo de *Nephilim*, pero que son un producto en sí mismo, que no precisa de conocer el juego o sus suplementos para comprenderlo.

L. - *Nephilim* gozó de una versión en inglés producida por Chaosium ¿Cómo resultó la experiencia americana?

FW.- Funcionó muy bien. El problema es que debido a la crisis financiera de *Chaosium* por el exceso de producción en su juego de cartas *Mythos*, dejaron de publicarlo. Pero a través de internet se puede seguir a una buena cantidad de gente que sigue hablando del juego y sigue jugando a *Nephilim*, por lo que existe el proyecto de seguir publicándolo en inglés, ya sea directamente o a través de otro licenciatarío americano.

L. - Los primeros suplementos del juego de rol los dedicasteis a definir los Arcanos Mayores y las amenazas con las que se podían topar los nephilim ¿por qué derroteros andan los actuales suplementos del juego?

FW.- Casi todos los productos que saldrán este año para el juego están relacionados con una gran campaña llamada *Crónicas del Apocalipsis*. Es una campaña gigante a publicar en cinco entregas durante un año que, como dice el título, llevará a los nephilim al apocalipsis.

L. - Tras *Nephilim*, una exquisita edición de un clásico en el panorama rolero francés: *Rêve de Dragon*.

FW.- La verdad es que pusimos mucha ilusión en este producto (es uno de mis juegos de rol favoritos, lo reconozco), pero ahí pinchamos un poco. Creo que sigue habiendo muchos jugadores de *Rêve de Dragon*, lo puedes ver en jornadas y en los clubs, pero que juegan aislados en su casa y sin necesidad de comprar lo

que sale al mercado. Así pues, el libro de reglas se vendió bien, pero los suplementos no. Ahora hemos cambiado de estrategia, dejando de publicar suplementos en el formato habitual, y haciéndolo a través de suscripciones y en un formato más pequeño y económico.

L. - Luego llegó *Guildes*, vuestro segundo juego de rol.

FW.- Sí. En dos palabras, *Guildes* (NdT.- Gremios) es el juego de Cristóbal Colon o Marco Polo. Es decir, el juego del descubrimiento y la exploración. Tus personajes forman parte de uno de los seis pueblos costeros de un mundo en el que conviven desde milenios. Doscientos años antes del tiempo en que se desarrollan las partidas, emerge un continente desconocido al sur del mar común, y rápidamente se muestra como una fuente de riquezas materiales y mágicas. Los Gremios se constituyen para explorarlo, partiendo del más absoluto desconocimiento de lo que se van a encontrar.

L. - Y los suplementos iban descubriendo poco a poco los misterios de dicho continente...

FW.- En efecto. Y esto también nos creó problemas. El juego funcionó bien, pero el hecho de esconder información tan valiosa retrasó la incorporación de la masa de jugadores al mismo. Ahora trabajamos sobre una segunda edición, que deberá salir hacia la primavera del 2.000, donde ya se da de entrada una visión global del continente misterioso que permite ponerse a jugar de inmediato.



L. - Tras *Guildes* la primera experiencia multimedia, *Dark Earth*. Cuéntame la relación que tenéis con el editor del juego informático y cuál era vuestra implicación en el proyecto.

FW.- *Dark Earth* es un juego de ordenador diseñado por *Calysto*, la primera empresa francesa en desarrollar (no editar) juegos de aventura en soporte informático. Tuvimos un primer contacto y encontramos muchas afinidades, la misma voluntad de crear universos, las mismas ganas de contar historias. Así pues, nos pusimos a trabajar juntos en *Dark Earth*. Mientras ellos hacían el juego de ordenador, nosotros hacíamos el juego de rol, y están en proyecto hacer las novelas. Estamos trabajando además en un proyecto de serie de televisión para una cadena de TV de los EEUU, por encargo de la productora de Tony Scott y Ridley Scott. Trabajamos conjuntamente con ellos en la creación del ambiente y de las historias. Trabajar con ellos genera una sinergia muy importante, nos complementamos muy bien. Y nos permite estar en otros mercados que el propiamente del juego de rol.

L. - Y llegamos al final: *Agone*, el juego de rol que presentáis en este salón.

FW.- *Agone* se basa en las novelas de Mathieu Gaborit, autor que ha publicado numerosos libros en nuestro sello editorial de ficción, *Editions Mnémos*. Este universo medieval-fantástico se deriva de los ciclos sobre los Reinos Crepusculares, descritos en las novelas *Souffre-Jour*, *Les Danseurs de Lorgol* y *Agone*. El jugador lleva un «inspirado», uno de los pocos humanos capaces de revelar el arte en el mundo. Estos fabrican una «magia artística» que les permiten reencantar el mundo e impedir que se marche de forma definitiva. El decorado es el de una edad media barroca, que correspondería a la Europa de finales del SXV-SXVI.

L. - Empezasteis utilizando el sistema de juego de *Chaosium* ¿lo habéis mantenido en vuestros sucesivos juegos?

FW.- No. Cada juego ha tenido su sistema. Ya en la segunda edición de *Nephilim* evolucionó bastante del original, y en los demás no tiene nada que ver. En *Agone*, por ejemplo, que transcurre en un mundo de fantasía donde los combates siempre tienen más relevancia, el sistema es más «simulacionista» y detallado que en *Nephilim*, que es básicamente un juego de búsqueda.



Frédéric Weil, presidente de Multisim

L. - También estáis editando las versiones en francés de juegos de rol americanos, como *Conspiracy X* o *Dead Lands* ¿me olvidó alguno?

FW.- Sí. Acabamos de firmar los derechos de *Hero Wars*, el nuevo juego de Greg Stafford basado en *Glorantha*. Como sabrás *Avalon Hill* se quedó con *RuneQuest* (el juego), pero Greg Stafford retuvo los derechos sobre *Glorantha* (el mundo). Ahora ha cambiado el sistema de juego y ha recopilado toda la información sobre el mundo, lo que ha dado lugar a *Hero Wars*. El sistema de juego es revolucionariamente simple, pero funciona de maravilla; verás como dará que hablar. Hablando de los demás, *Dead Lands* resultó otro acierto sorprendente. Lo edité porque me gustaba y porque adoro el «western», y nos ha dado un resultado excelente (se ha situado segundo en ventas, tras *Nephilim*). *Conspiracy X* ha resultado más discreto, y ahora tenemos en la cocina *Fading Suns*, listo para salir el año próximo. ■

EL ESTADO DE LA AFICIÓN

jornadas, fanzines, clubes...

JUEGOS DE TABLERO

Ave Caesar

Una revista de 70 páginas a todo color, con artículos de históricos de fondo, críticas sensatas de los juegos, figuras perfectamente pintadas, un juego encartado por número... no sólo arrasa en Francia sino que hace tiempo que llamaba la atención por nuestros lares. De hecho está siendo distribuida en España y ha conseguido que más de uno haga sus pinitos en francés. La verdad es que estamos ante uno de los mejores productos que sobre juegos se están produciendo a nivel mundial en este final de milenio. Y, además, parece que la familia crece. Hablamos con Théophile Monnier, padre del invento.

L.- La primera pregunta es obligada. Cuéntanos cómo se te ocurre ponerte a publicar una revista sobre juegos de guerra y cuándo nace el proyecto.

TM.- Ahora hará cuatro años desde que publicamos por primera vez *Vae Victis*. En esa época no había ninguna revista dedicada a los «juegos de historia» (en Francia preferimos llamarles «juegos de historia» a «juegos de guerra», es más bonito). *Casus Belli* había ido alejándose poco a poco de este tipo de juegos; sólo de dedicaban un par de páginas por número, los artículos de Frank Stora. Yo pensé que había un mercado. ¡Aunque al principio parecía que era yo el único que lo creía! Todos estaban convencidos que el público del juego histórico era muy inferior al del juego de rol, que era lo que verdaderamente se imponía. Entonces me lancé a editar un fanzine, que en principio estaba dedicado a *Advanced Squad Leader* (Avalon Hill), que funcionó bastante bien. Con él fui a ver a un editor llamado *Histoire & Collections*, que publica distintas revistas sobre historia militar (de uniformes, de batallas, de modelismo naval, aeromodelismo, etc) pero en ninguna trataban de juegos de estrategia. Les fui a ver repetidas veces para hablarles del proyecto, tanta que al final convencí al propietario de la editorial y lanzamos *Vae Victis*. Y la verdad es que ha tenido un gran éxito, ya que tras cuatro años en el mercado estamos vendiendo en Francia 15.000 ejemplares cada dos meses, sobre una tirada de 30.000. Esto reveló que realmente existía un público interesado, aunque escondido. Entre ellos, un buen número de jugadores de figuras que anónimamente jugaban en

publicación, que se ayudan en colaboradores externos para completar las entregas. Aparte está el equipo de maquetación, que son unos diez. En total estamos trabajando unas 40 personas.

L.- ¿Y a ti te queda tiempo para escribir o estás sólo por la gestión de las revistas?

TM.- Yo dirijo el grupo de revistas centradas en la estrategia: *Vae Victis*, *Cyberstratégie* y otra que verá la luz bien pronto centrada en los juegos de miniaturas de ambientación fantástica. También soy responsable de nuestro web site. Mis tareas de redacción ahora se centran casi exclusivamente en *Cyberstratégie*. Y he creado bastantes de los juegos que se publican en *Vae Victis*, conjuntamente con el actual redactor jefe de la revista, Nicolas Stratigos.

L.- Dime el secreto: ¿cómo es posible ofrecer cada dos meses tres juegos nuevos, atractivos y bien documentados históricamente?

TM.- Realmente se nos ocurren muchas cosas, pero ten en cuenta que el juego de historia existe desde hace treinta años y no se pueden inventar cosas cada día. Nicolás y yo jugamos a estos juegos desde hace quince años. Conocemos todos o casi todos los sistemas de juego. Muchas veces basta con tomar de aquí y allá las herramientas para hacer funcionar una idea y ya estás ofreciendo algo atractivo y refrescante con lo que pasar unas horas. Mucho trabajo de hecho es adaptación, a una escala o a un período histórico. También nos basamos en sistemas que nos sirven de comodín para múltiples ocasiones. Por ejemplo creamos un sistema que se llama *En pointe toujours*.



revista o lo habéis editado como producto independiente?

TM.- Además del juego completo, cada revista incluye uno o dos reglamentos completos para jugar con figuras. Esto es lo que hace la revista realmente esté muy bien de precio, ya que estamos ofreciendo dos o tres juegos por entrega. Algunas de estas reglas han funcionado tan bien que nos consta que hay muchos clubs en los que ya sólo se juega con ellas. O lo que es lo mismo, hay muchos wargamers que ya sólo juegan a nuestros juegos. Esto nos decidió a editar como *Vae Victis* nuestros propios reglamentos de juego. Así es como vió la luz *Section d'Assaut*, que ya había sido publicada en la revista. El éxito superó las expectativas: en tres meses vendimos mil ejemplares, lo que es un éxito en un segmento tan reducido. Esto nos anima a seguir publicando reglas para figuras y, quizá en el futuro, juegos de tablero en caja.

L.- Háblame ahora del recién llegado a la familia, Dixième Planète.

TM.- *Dixième Planète* es una revista sobre «productos derivados» (NdT: ¡por fin una manera digna de traducir el término inglés «merchandising»!), es decir, todo lo que se colecciona en relación con películas, series de TV o comics. Por ejemplo en este primer número hemos hecho un repaso exhaustivo a todo lo que se puede coleccionar en relación a *Star Wars*: figuras, maquetas, etc. Otro buen ejemplo en este primer número es el artículo dedicado a los uniformes de la serie *Star Trek*. Esta revista también encontrará su público ya que responde a un mercado enorme.

L.- ¿El equipo de redacción es el mismo?

TM.- La estructura de *Histoires & Collections*, para todas sus revistas, es tener uno o dos redactores fijos para cada

publicación, que se ayudan en colaboradores externos para completar las entregas. Aparte está el equipo de maquetación, que son unos diez. En total estamos trabajando unas 40 personas.

L.- Dime el secreto: ¿cómo es posible ofrecer cada dos meses tres juegos nuevos, atractivos y bien documentados históricamente?

TM.- Realmente se nos ocurren muchas cosas, pero ten en cuenta que el juego de historia existe desde hace treinta años y no se pueden inventar cosas cada día. Nicolás y yo jugamos a estos juegos desde hace quince años. Conocemos todos o casi todos los sistemas de juego. Muchas veces basta con tomar de aquí y allá las herramientas para hacer funcionar una idea y ya estás ofreciendo algo atractivo y refrescante con lo que pasar unas horas. Mucho trabajo de hecho es adaptación, a una escala o a un período histórico. También nos basamos en sistemas que nos sirven de comodín para múltiples ocasiones. Por ejemplo creamos un sistema que se llama *En pointe toujours*.

L.- ¿?

TM.- Sí, (risas), es un himno militar francés. Pues bien, lo empleamos multitud de veces, adaptándolo a la batalla en concreto de que se trate. Nació como sistema de tablero para WWI, pero lo hemos usado casi sin modificar para una batalla de la Guerra de Indochina, por ejemplo. Esto, además, ayuda a los jugadores, que pueden situarse en otro marco sin volver a aprender un nuevo sistema de reglas. Se pueden poner a jugar antes. Nos gusta cambiar de épocas en cada número; después de un juego de Vietnam, lo normal es que venga uno de Imperio Romano, y en el siguiente un napoleónico.

L.- Para acabar, ¿qué te parece la aportación española al género de los juegos de historia? ¿conoces los juegos napoleónicos de SIMTAC?

TM.- Sí, claro. Los hemos comentado con regularidad en *Vae Victis*. Son juegos muy bonitos... pero de la «vieja escuela». Complejos, largos de jugar, etc. Una buena muestra es que, a pesar de que nosotros les hicimos una buena crítica, el distribuidor que los lanzó en Francia apenas vendió alguno.

L.- Vae Victis, Casus Belli ¿os enseñan mucho latín en la escuela?

TM.- Sin duda el nombre de *Vae Victis* tiene relación con el de *Casus Belli*. *Casus* al principio era una revista de wargames, y a nosotros nos gustaba. Pero lo dejaron, y tomamos el relevo. ¿Sabes de donde sale el nombre de *Vae Victis*? Cuando los galos invadieron Roma, pidieron un fuerte rescate en oro para retirarse. Los romanos se dieron cuenta de que el peso de la balanza estaba truco, de manera que debían poner más oro del acordado. Cuando se quejaron, el líder galo añadió su espada al plato de la balanza, de modo que todavía hacia falta más oro para equilibrarla, y dijo «Vae victis, las reglas las ponen los vencedores». Es una buena frase para los jugadores de historia. ■

TILSIT ÉDITIONS

La apuesta por el gran público

Las intrigas de la corte de Louis XIV en *Courtisans*, Juana de Arco en *Montjoie!*, el inicio de la colonización en *Africa 1880*, las (malas) costumbres de los trasgos en *Gob's Party*, los grandes pueblos mesoamericanos en *Azteca*, las rivalidades en el antiguo mediterráneo en *Les Batailles du Pharaon*. De *Cerdos del Espacio* a *Ladrones de Bagdad*. Y, además, ediciones de lujo como el *Monopoly* de Lyon o el *Risk Édition Napoleon*. No se puede decir que gente con un catálogo así y sólo tres años de vida hayan perdido el tiempo ¿no? Hay gente que cree en el poder de los juegos de tablero. Y *Tilsit Éditions* son de ellos.

L.- ¿Desde cuándo funciona Tilsit Éditions?

T.- La empresa se fundó hace tres años. Empezamos produciendo wargames, seguimos con juegos de tablero temáticos y ahora disponemos además de toda una gama de juegos familiares, destinados a los más pequeños. También seguimos produciendo en francés wargames americanos, como la serie de *Clash of Arms*. Este año habremos publicado 19 novedades, por lo que nuestra gama va creciendo de forma considerable así como el espectro de público de nuestros juegos. Tenemos un público especializado para los wargames, un público de 16 a 30 años para nuestros juegos de tablero y un público más joven o familiar para los demás.

L.- ¿Y sois vosotros quienes diseñáis los juegos?

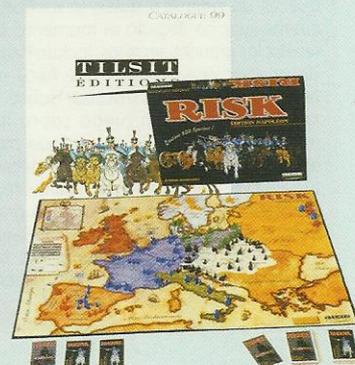
T.- Depende. Nosotros hemos creado la mayoría de los juegos temáticos de tablero y algunos de los familiares. Pero también hemos traducido juegos, muchos de ellos alemanes. También, como en el caso de las ediciones especiales de *Risk* y *Monopoly*, hemos trabajado sobre licencias americanas. Y, como no, también hemos recibido a creativos que nos han presentados sus juegos y nos han parecido interesantes.

L.- Has citado Risk edición Napoleón, y este es precisamente uno de los productos más llamativos de vuestro stand. De entrada el mapa es el de la Europa de las campañas napoleónicas; las reglas de base son las mismas, pero se añaden dos niveles de dificultad suplementarios que le acercan a los juegos de simulación histórica. ¿Qué aportan las nuevas reglas?

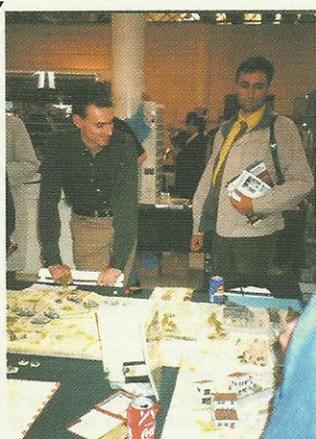
T.- Con los niveles de reglas queremos aportar una dimensión a nivel estratégico suplementaria, reduciendo la gran dependencia del azar que tiene *Risk*. Así, los peones «general» reemplazan las tiradas de dados y se convierte en una iniciación a los juegos de estrategia más complejos. También entra en juego la marina.

L.- El tercer nivel permite una simulación de las campañas napoleónicas, ¿no es así?

T.- Efectivamente, un jugador llevará a Francia, mientras los demás juegan en el bando contrario.



Théophile Monnier, a la izquierda.



La vieja guardia

Ciertos rumores en las publicaciones francesas del sector les daban por moribundos, pero según parece estaban escondidos en el inmobilizado frente de trincheras para dar a luz su juego sobre *La Gran Guerra 1914-18*, que ha recolectado las mejores críticas. No cabe duda que *Azure Wish* son el ejemplo de editores de wargames a la vieja usanza. Productos en caja, de complejidad media-alta, acompañados por una revista (*Cleopatre*) de textos apelmazados y riquísimas ilustraciones. A pesar de ello, algunos de sus juegos como *Europa Universalis* merecerían lugar destacado entre la ludoteca de cualquier especialista que se precie de ello. Hablamos con Bruno de Scorraille.

L.- ¿Cuál es el campo de actividad de Azure Wish?

BS.- Nos dedicamos a la edición de juegos estratégicos de tablero. Hay un proyecto de que en más o menos un año alguno de ellos tenga una versión informática, pero no somos nosotros quien lo haremos sino que hemos vendido la licencia. Nuestra idea es ofrecer algunos juegos de alta complejidad y otros de más fácil acceso para el gran público. Por ejemplo, hemos editado un juego que simula un partido de fútbol, con las mismas reglas que el deporte; a priori puede resultar extraño en un editor como nosotros. O un juego de batallas navales de iniciación, muy sencillo, donde se ha intentado eliminar el factor azar. Entre los juegos de complejidad intermedia

destacaría *Hispania*, donde jugamos con la historia de la península, desde los cartagineses hasta la reconquista. El flujo de la historia es el real (o sea, tras la presencia de colonias fenicias y cartaginesas llegará el imperio romano, y después la invasión bárbara), pero dejando suficientes aspectos abiertos como para que a su vez sea un juego divertido. El Cid, por ejemplo, puede ser reclutado como mercenario por varios jugadores. En fin, es el juego que más bien estamos vendiendo y el que se dirige a un público más heterogéneo; un juego hecho por un alemán, publicado por un editor francés y que habla sobre España, no está mal la mezcla ¿no crees?

L.- Háblame del juego que presentáis en el salón: La Grand Guerre 1914-18.

BS.- Es un juego de guerra a nivel estratégico, verdaderamente completo, sobre toda la Primera Guerra Mundial. Así como *World in Flames* es considerado como el juego de referencia sobre la Segunda Guerra Mundial, creemos que nuestro juego lo será de la primera. La gran diferencia es que el nuestro es mucho más «histórico», lo que nos ha comportado un gran esfuerzo. Piensa que el juego estaba listo en 1996, y no lo hemos editado hasta 1999. Han sido tres años de pruebas de juego continuas. Y a pesar de todo, hemos hecho una partida demo hace poco (en la presentación del juego hace dos semanas) donde el autor del mismo hizo que Francia ganara la guerra. Histórico no es sinónimo de previsible.

L.- Ahora de Europa Universalis.

BS.- Sorprendió a propios y extraños

cuando tras una nota de prensa que publicamos, mucha gente se interesó por el juego e incluso lo compraron sin haberlo visto. El juego cubre 300 años de historia. Una de las primeras cosas que vemos en el juego es cómo Cristóbal Colón se marcha hacia las indias. En la primera partida del juego que vi como editor (una demo de presentación dirigida por el propio autor), el jugador español tuvo un fallo que comportó que Colón nunca retornara a explicar su descubrimiento. Es una situación difícil, pero que se dió. De tal modo que fue el portugués quien acabó descubriendo América, con los cambios que te puedes imaginar que comportó en el desarrollo de la partida. Es un juego muy vivo, ya que se habla mucho de él, y esto es bueno.

L.- ¿Cómo llegáis a conocer a los diseñadores de los juegos? ¿Tenéis creativos en la propia estructura de Azure Wish?

BS.- En general son los autores los que nos vienen a ver. Es un sistema parecido al autor que va a visitar a un editor de libros, pero con la diferencia destacable de que nosotros si aprobamos un proyecto nos implicamos mucho en la fase de puesta a punto y prueba de juego. Un buen ejemplo es *La Grand Guerre*: tal ha sido mi implicación personal estos tres años de pruebas que figuro en los créditos como co-autor. Desde el punto de vista de producción y diseño gráfico, solemos hacerlo todo nosotros.

L.- ¿Proyectos en fase de prueba?

BS.- El mismo autor alemán de *Hispania* tiene en este momento dos juegos en fase de prueba y desarrollo. Todos sobre

el mismo principio. Como referencia, decir que hay quien lo relaciona con clásicos de *Avalon Hill* como *Britannia* o *Maharaja*, pero yo lo veo como un sistema más consolidado. Conozco gente que ha hecho veinte, treinta partidas de *Hispania* sin saturarse. Son suficientemente distintas entre ellas como para mantener el aliciente y las ganas de jugar de nuevo.

L.- ¿Cómo ves el panorama del mercado de juegos de guerra en caja?

BS.- Sin duda está en regresión, pero al mismo tiempo en transformación. Yo creo que se está haciendo notar mucho la competencia del mismo tipo de juegos en soporte informático. En general también se puede decir que la oferta lúdica se ha ampliado mucho; antes, cuando había menos juegos en el mercado, la gente fijaba más su atención en los juegos de guerra. Hemos de ver como evoluciona. Personalmente creo que hace falta presentar juegos sencillos, con reglas sencillas de jugar, al lado de los juegos complejos más sofisticados para los especialistas.



Bruno de Scorraille (derecha), con el autor de *La Grand Guerre 1914-18*.

millennium

una nueva era acaba de comenzar



juegos de rol · juegos de tablero · juegos de cartas · juegos de miniaturas
distribución a tiendas especializadas tlf: 954211167 millennium@sitrantor.es

EL ESTADO DE LA AFICIÓN

jornadas, fanzines, clubes...



MISIÓN 99

Campeonato nacional de Warhammer 40.000

El pasado domingo día 20 de noviembre se celebró en La Farga (L'Hospitalet del Llobregat) la « Misión 99 », el campeonato nacional de Warhammer 40.000. Es la primera edición de un evento que Games Workshop, la compañía de juegos de estrategia con miniaturas, pretende celebrar anualmente. En esta misma línea, en febrero de este año se había celebrado otro torneo similar del juego medieval Warhammer Batallas de Fantasía.

En este campeonato participaron 50 jugadores de todas partes de España, la mayoría de Barcelona y alrededores, aunque destacaba una nutrida participación valenciana.

El torneo se jugaba a tres partidas según el sistema suizo, es decir, los mejores clasificados después de cada partida jugaban entre sí la siguiente ronda. Sin embargo para la puntuación final también se valoró el nivel de pintado del ejército, así como si estaba organizado según la idiosincrasia de su raza, y finalmente la deportividad de cada participante que era valorada por los propios jugadores. Un equipo de árbitros de Games Workshop solucionaba las dudas y resolvía las disputas que normalmente se suelen producir en este tipo de juegos.

El ganador fue Luis Arlegui, de Zaragoza, llevando tropas Eldars, un ejército muy bien pintado y organizado. Curiosamente, y para que veáis la importancia que se le dio a este tema, solo ganó dos de las tres partidas.

A destacar entre los participantes un ejército de Orkos con conversiones muy graciosas, como unos camilleros goblins.

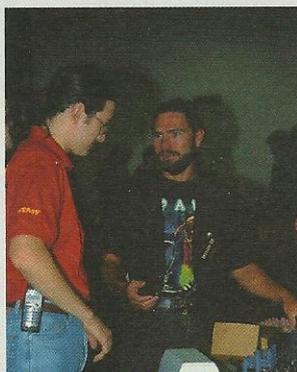
Los premios fueron bastante jugosos: para el ganador un ejército de 2.000 puntos a elegir y un trofeo conmemorativo, y para el segundo un ejército de 1.500 puntos además de una ilustración original.

Además de las partidas del torneo, también hubo varias actividades paralelas como demostraciones de juegos de ordenador basados en el universo Games Workshop, presentaciones de novedades para los próximos meses (atención al nuevo Land Raider) y venta de material diverso como llaveros, «pins» y miniaturas en

resina que normalmente no están disponibles en las tiendas. En una parte de la sala también se vendía material a un «4x3».

Este tipo de actividades va a tener continuidad, y para este año que viene está previsto celebrar el segundo campeonato de Warhammer a finales de febrero. O sea que si eres fan de estos juegos ya puedes ir afinando tu pincel y preparando tus dados cargados (es broma).

■ Alfredo Moreno



SESTAO. 1999 ARS LÚDICAS

ARS LUDICA '99

SESTAO - DICIEMBRE
CONVICENCIAS LÚDICAS



Los buses no se llenaron lo suficiente, pero la organización pagó la diferencia del viaje ida y vuelta. Llegada a Sestao con bus o taxi. No había nadie para guiar. Había que llamar a la organización para saber exactamente donde estaba el lugar de encuentro. Había una consigna con número para guardar las cosas. Las habitaciones eran aulas de colegio donde había entre 10 y 12 literas cedidas por el ejército. El problema más grande era que a las diez de la mañana tenías que salir del colegio, aunque este quedó subsanado el lunes por la mañana. La organización ofrecía desayuno y comida por 800 pesetas al día, aunque para la cena tenías que espabilarte tú mismo. El sábado por

la mañana no había gran afluencia, pero por la tarde se empezó a llenar el frontón. La organización, estaba bien montada. En el torneo de Warhammer, algún despistado se quejó de que no se había indicado claramente que los jugadores debían traer su propio ejército para participar. La ausencia de torneos de rol fue subsanada por partidas de todo tipo organizada por la misma organización y por los mismos asistentes a las jornadas. Un torneo de Magic, tipo-1, Blood Bowl, juegos de ordenador en red (Quake y Worms 2). Los roles en vivo fueron cubiertos por Vampiro, Hombre lobo, Changeling y Mago, todos ellos enlazados entre sí. Estas partidas tuvieron buena aceptación, aunque problemas entre los masters provocaron que al final perdieran ritmo. Como actividad paralela, el sábado por la noche hubo un concierto. El martes a las 20h se cerraron puertas, lo que aprovecharon muchos asistentes para hacer visita turística a los bares de Portugaleta.

En mi opinión, las jornadas estuvieron muy bien. Había muy buen ambiente, porque la gente dormía en el mismo lugar del evento y propició la camaradería. Policía y Ayuntamiento colaboraron muy positivamente. La gente de Sestao nos hizo sentir como en casa. Un saludo a la habitación nº 4.

■ Perico

El Lamento de Isha

Lista del Ejército ganador de Misión '99

CUARTEL GENERAL

1 Vidente con Ataque Mental, Guía y Yelmo Cristalino.
3 Brujos, dos de ellos con Lanza Cantarina y uno con Espada Bruja. Los poderes eran Ocultar, Potenciación y Destructor.

ÉLITE

5 Arañas de disformidad con un Exarca con Cuchillas de energía.
6 Espectros Aullantes con Exarca
7 Escorpiones Asesinos con granadas de plasma y disrupción acompañados de un Exarca con el poder Sigilo.

TROPAS DE LINEA

10 Guardianes Defensores acompañados de un Brujo
10 Guardianes Defensores acompañados de un Brujo
12 Guardianes Defensores acompañados de un Brujo y con Cañón Estelar

ATAQUE RÁPIDO

5 Motos a reacción con un Cañón Shuriken
1 Viper con Cañón Shuriken

APOYO PESADO

1 Señor Espectral con Cañón Estelar
1 Falcon con Pulsar, Láser Multitubo y Holocampo

Las tácticas de este ejército, según palabras del ganador, eran avanzar con las escuadras de Guardianes para apoderarse de los cuadrantes y atraer el fuego enemigo. El Vidente tenía como misión acabar con cualquier personaje enemigo con su poder Ataque Mental (indispensable para cualquier Eldar). Los Espectros Aullantes iban montados en el Falcon y junto con las Arañas tenían como misión acabar con unidades de mucha armadura. Los Escorpiones asesinos y el Señor Espectral apoyaban el avance por el centro. Finalmente, la Viper y las motos se mantenían en reserva preparadas para apoyar el avance o como defensa rápida según se necesitara.



EDICIONES LA CAJA DE PANDORA

Aquelarre. El juego de rol demoníaco-medieval.

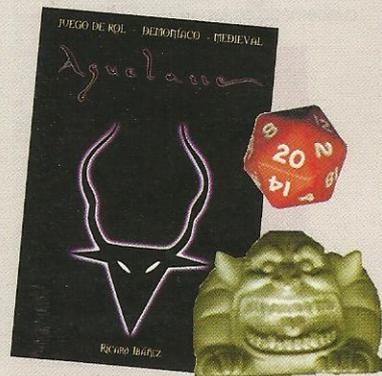
Segunda edición de este veterano juego. El primer y último juego de rol español de los '90; toda una década para los juegos de rol. Y aprovechando la coyuntura de Líder «15 años de rol», os regalamos una versión abreviada en este número.

(Más información, ver dossier).



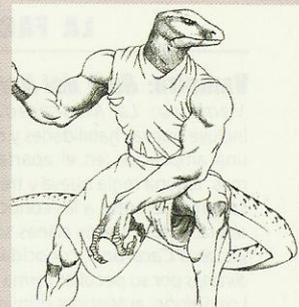
Aquelarre. Macho Cabrío.

Primera figura de la línea de figuras creadas para *Aquelarre*. Sergio Sánchez Vidal, creador entre otras muchas de la línea basada en los *Siete Pecados Capitales*, será el encargado de moldear el universo de *Aquelarre*. De momento esta primera figura, representa al *Macho Cabrío* sentado en su trono. También, y dentro de esta misma línea de figuras, anunciaros la aparición de los posadados, también relacionados con el juego.



Mitos y Leyendas. Vol 0.

Primera ampliación para la nueva edición de *Aquelarre*. Realizada por el mismo equipo encargado de renovar el aire de este juego. En su interior encontraremos tres apasionantes módulos, de unas quince páginas aproximadamente cada uno, un cómic de unas doce páginas que desarrolla parte de trama de uno de los módulos y la prácticamente imprescindible *Pantalla* para que el Director de Juego tenga toda la información necesaria al alcance de sus ojos.

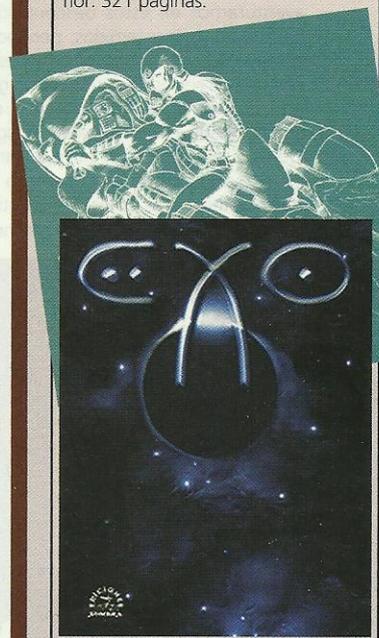


EDICIONES SOMBRA

La editorial madrileña, conocida en el sector por la publicación de *Sire*, nos ofrece su esperado primer juego de rol, de marcado estilo ciencia ficción «space-opera». *Exo*, tras un largo periodo de demostraciones de juego entre los aficionados, ya está preparado para ver la esperada luz. Otra iniciativa de esta editorial, es la embarcarse en la distribución. De momento cuentan con sus productos y han conseguido rescatar el material de la desaparecida *Cronopolis*. (*Superhéroes Inc.*, *Comandos de Guerra y Universo*).

EXO

Un universo prácticamente desconocido, donde quedan infinitad de rincones por conocer. Donde las sociedades están firmemente estructuradas y donde un viaje espacial fuera de lo conocido puede dar pie a la aventura más apasionante que se pueda imaginar. Esto es un breve resumen del universo creado para *Exo*. Un universo que no estará exento de intrigas políticas, ni de razas, centenares de ellas, en continua disputa. El formato del libro será, un curioso 17 x 24, y contará con más de 150 ilustraciones en su interior. 321 páginas.



ERT

La Era de los Poderes

Una de las novedades más destacadas del panorama rolero nacional, es la reciente aparición de la Editorial Hastur. Esta editorial madrileña es la encargada de acercarnos el fantástico mundo de Ert. Un mundo donde la más reconfortante paz, se alterna con las más cruentas batallas. En otra época el mundo de Ert, fue sinónimo de paz y prosperidad. Todo funcionaba bien... quizás demasiado bien. Un mundo tan perfecto se convirtió en objeto de deseo para el Caos, que se enzarzó en una encarnizada guerra contra las tropas de la Ley. Cada una de las razas presentes en la faz del planeta tomaron parte en el conflicto decantándose por uno u otro bando. Las diferentes etnias se vieron multiplicadas debido a la actuación de Iritach, líder de las tropas del Caos, que tras romper su símbolo provocó la mutación genética entre todas las razas combatientes. Fueron varias décadas de duros combates, las hordas del caos aumentaban en número, sus ataques cada vez eran más frecuentes y sanguinarios. En cierta medida, este fue el principal motivo de la grandeza del emergente Imperio, los seguidores de la Ley tenían más motivos que nunca para aliarse y hacerse fuertes ante los continuos ataques.

El desgaste realizado por el Caos, y la perfecta estructura creada por el Imperio fueron determinantes a la hora de declinar la balanza del lado de la Ley.

En la actualidad Ert, vuelve a ser el prospero reino que en otrora fuera. Controlado por el gran Imperio Melion, la sociedad de Ert a aprendido a convivir, algo

bastante complicado teniendo en cuenta el elevado número de razas que coexisten en este mundo. Se trata de época de constante evolución y prosperidad, donde las culturas se enriquecen de forma simbiótica las unas a las otras. Pero el gran Emperador Melion, Thenbrael Delthun, se muestra preocupado ante la posibilidad que el poder de su Imperio y el final de esta próspera era lleguen a su fin. Las alianzas parecen haber perdido su sentido, ya que actualmente no existe un enemigo claro. Los nobles, están más preocupados en intrigar para conseguir más poder, que en otra cosa. Nuevamente en un mundo donde todo parecía ser perfecto, el Caos, puede pretender adueñarse nuevamente de él... o al menos intentarlo.

Esta sería, resumida de forma muy breve, la historia del mundo de Ert.



EDITORIAL HASTUR:

En el número 2 de *Líder*, ya os hablamos de esta nueva editorial.

Con *Ert*, Editorial Hastur, hace su puesta de largo dentro del panorama rolero nacional. Aprovechamos la ocasión para darles la bienvenida. *Ert* es un juego de rol, perteneciente al género medieval fantástico. En su interior encontrarás la Genesis de Ert, la descripción geográfica del Reino de Kenion, un bestiario de criaturas mágicas y del caos, objetos mágicos y reliquias, un amplio surtido de conjuros, y reglas para combate, magia y fe. A la hora de crear un personaje, tendremos a nuestra disposición un total de 22 profesiones y diez razas diferentes, lo que le otorga un interesante abanico de posibilidades a nuestro futuro personaje. 192 páginas.





NOTICIAS, breves, novedades

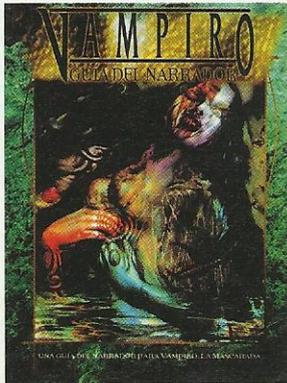
nacionales e internacionales

LA FACTORIA

Vampiro: Guía del Narrador

Vampiro: La Mascarada.

Incluye nuevas habilidades y disciplinas, una ampliación en el apartado de armas, alguna regla nueva y tres líneas de sangre diferentes a las conocidas hasta ahora. Estos nuevos clanes son: *Las Hijas de la Cacofonía*, conocidas como las *Sirenas* por su peculiar forma de cantar, *Los Salubri*, auténticos dominadores de la mente y los desagradables *Samedi*, que parecen extraídos de una película de muertos vivientes. Aparte encontraremos la *Pantalla del Narrador*. En su interior pocos cambios, mientras que en su exterior muchas ilustraciones, y mucho color que la hacen más vistosa que su antecesora. 70 páginas.



El libro de las Tierras Sombrías

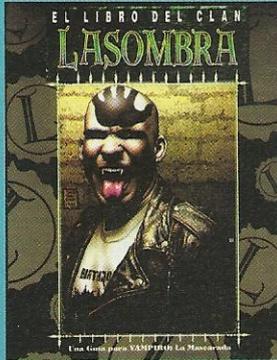
La Leyenda de los Cinco Anillos

Si Rokugan, ha quedado pequeño para dar cabida a las jugadas de tus personajes, introdúceles el miedo en el cuerpo y envíalos a las Tierras Sombrías. En esta nueva ampliación para *Leyenda de los Cinco Anillos*, se nos facilita toda la información necesaria para poder aventurarnos en estos desconocidos, para la mayoría y temidos, por todos, parajes. Descubriremos los orígenes de estas tierras corruptas y su situación geográfica. Incluye un bestiario en el que encontraremos a los Vulgares: Trasgos, Ogros, Trolls, Mujina, y otros encantadores seres, como por ejemplo los Nezumi, miembros de las Tribus Ráticas habitantes en esta zona. 160 páginas.

El libro del Clan: LaSombra

Vampiro: La Mascarada.

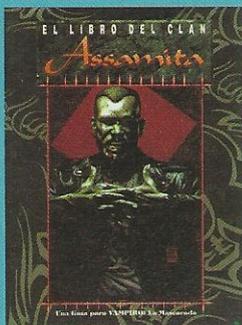
Pocos clanes tienen tantos secretos y un pasado tan oscuro como los *LaSombra*. Dentro de este libro encontrareis toda la historia del Clan, incluida la *Diablerie* de su creador; nuevos méritos, defectos y poderes de obtenebración y los pasos a seguir en sus siniestros rituales. 70 páginas.



Libro de Clan: Assamita

Vampiro: La Mascarada

En este libro de clan se relata toda la historia de este temido clan de asesinos. En el se recojen todos sus tesoros, creencias y cultura interna de estos vastagos. Incluye también nuevas habilidades, poderes de extinción y reglas avanzadas de combate. 72 páginas.



Libro de tribu: Contempraestrellas

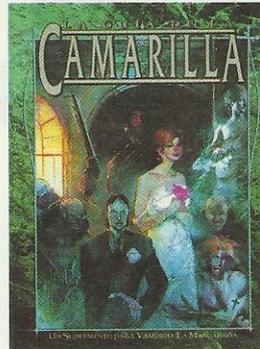
Hombre-Lobo: El Apocalipsis.

En este nuevo libro de tribu se relata la historia, cultura y filosofía de la mas introspectiva de las tribus garou. Incluye nuevos dones, ritos, fetiches, totems y demas, incluyendo información adicional sobre el arte marcial garou, el kailindo. 72 páginas.

Guía de la Camarilla

Vampiro: La Mascarada.

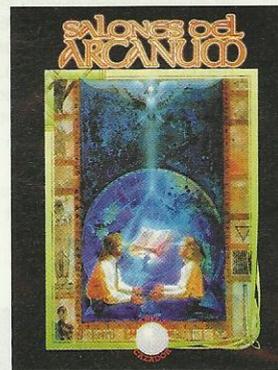
Incluye material completamente nuevo, como pueden ser los antitribu *Lasombra* o los consejos de moda anarquista. Mas disciplinas, méritos y defectos y nuevas herramientas para crear a un personaje de la Camarilla. También incluye toda la historia, rituales, costumbres y secretos de la mayor secta de vampiros del mundo. Encuadernado en tapa dura. 232 páginas.



Salones del Arcanum

Mago: La Ascensión

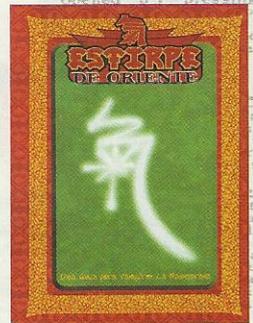
White Wolf, dentro de su *Mundo de Tinieblas*, ha creado la línea del Año del Cazador. Este *Salones del Arcanum*, está centrado de forma especial en los Magos. Tan solo los humanos más preparados podrán formar parte del Arcanum, una asociación, que persigue el conocimiento arcano. Todas las reglas para crear miembros de Arcanum, así como personajes pregenerados, toda la historia de la organización y sus casas capitulares, están incluidas en este manual. 109 páginas.



Estirpe de Oriente

Vampiro: La Mascarada

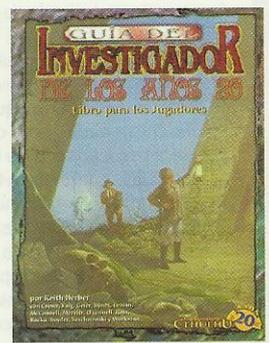
Durante siglos el exótico continente asiático ha desafiado las incursiones de los Hijos de Cain. Durante mucho tiempo los misteriosos vampiros del lejano oriente han sido como dragones dormidos. Ahora ha llegado una nueva Edad, las dagas Yin tiemblan en las garras de las Grullas Resplandecientes, mientras los Tigres-Diablo aullan en la noche exigiendo almas. *Estirpe de Oriente* es una guía donde se describe a los únicos y letales vampiros orientales. Con nuevas reglas de creación de personajes, nuevos poderes, una especie vampirica totalmente nueva e independiente de la Maldición de Cain, nuevos tipos de personajes, poderes y orígenes. Encuadernado en tapa dura. 224 páginas.



Guía del Investigador de los años 20

La Llamada de Cthulhu

En esta guía se encuentra todo lo que un investigador de la época necesita. Desde una perspectiva histórica general, hasta un listado de canciones, libros y películas populares de la época. Un resumen de los recursos a utilizar por los investigadores, diversas formas de transporte de pasajeros y mercancías y cataloga todo tipo de equipo y de armas. Para ese jugador rata que, como nunca arbitra, se negaba a comprar el libro de reglas. 128 páginas.



HT EDITORES

El Auténtico Horror de los Mitos de Cthulhu

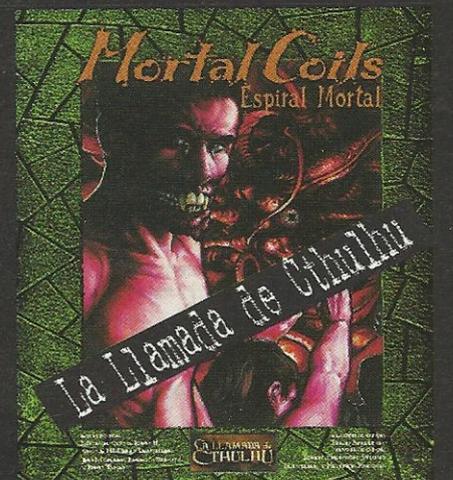
Literatura de Terror, Juegos de Rol, Posters, Pegatinas, Complementos. Todos basados en los Mitos de Cthulhu

www.hteditores.com

Tfn: 922-650136
fax: 922-235522

hteditores@hteditores.com

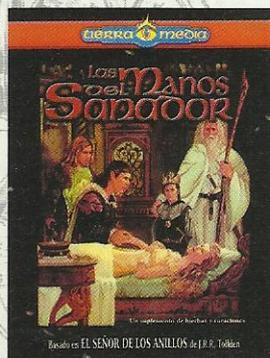
"Búscanos en tu tienda especializada"



Las Manos del Sanador

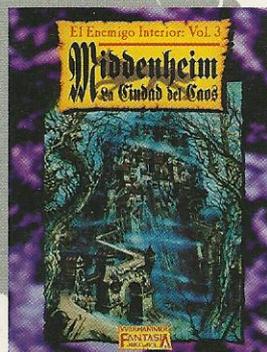
El Señor de los Anillos Rolemaster

Quizá en alguna ocasión, un jugador ha intentado crear un personaje de la categoría sanador. Si es, tu caso, con este libro obtendrás todo lo que necesitas saber sobre estos personajes. Múltiples opciones para la creación de esta categoría, nuevas habilidades médicas como farmacia, partería, cirugía y medicina, así como una botica compuesta por 296 hierbas, con sus poderes curativos o degenerativos (dependiendo de su categoría o modo de empleo), y tablas para determinar rápidamente los efectos de una cura. 152 páginas.



Middenheim. La Ciudad del Caos

Warhammer Fantasía Juego de Rol Recorre la legendaria ciudad de Middenheim y descubre *El Poder tras el Trono*, último escalón de la trilogía correspondiente a la campaña *El Enemigo Interior*. Middenheim es la mayor Ciudad-Estado de todo el Imperio y el sobrenombre de Ciudad del Caos, se lo ha ganado a pulso a lo largo de sus más de dos mil años. Su situación geográfica, en una escarpada cumbre y su imponente muralla, la mantiene protegida de los peligros del exterior, pero como de costumbre los peores problemas se pueden llegar desde su intrínseco interior. Incluye un mapa desplegable de la ciudad. 103 páginas.



Cronicas de Transilvania II: El Hijo del Dragon

Vampiro: Edad Oscura

En este modulo continua la historia iniciada en *Mareas Oscuras*, los personajes tiene ya varios siglos de edad y son veteranos de la gran Yihad. Sin embargo es posible que ni siquiera ellos sean capaces de enfrentarse al Empalador, el propio Drácula. 120 pags.



FARSA'S WAGON

Tras la reciente aparición de *Suburbia* para el wargame de *Fanhunter*, *Batallitas*, *Farsa's* nos acerca material nuevo para el juego de rol épico decadente. Su peculiar y fresco sentido del humor, demostrado y contrastado, es su sello de genuina garantía.

Spanish Show

La guía *Farsa's* de la España profunda de pandereta, tortilla de patatas y buen vinillo. Para los que BCN, se ha quedado pequeña (o destruida), traslada tus partidas a cualquier otra ciudad de la piel de toro. Para poder hacerlo, este *Spanish Show* nos ofrece una campaña de seis aventuras conectadas, o no, entre sí que vendrán divididas en dos entregas. La misión consistirá en recuperar unas reliquias de valor incalculable, para ello los "protas" tendrán que enfrentarse a *Fanhunters*, *Tintin Macutes* (los malos de la "peli") y hasta a razas alienígenas. Donde están las bases más fuertes de la resistencia, o en que localidades el poder subyugante del Papa Alejo está más presente, serán los secretos que se nos desvelarán en este hilarante suplemento. 52 páginas.



EL TALLER DE JUEGOS

El Molino del Destino

AD&D: *Geyhawk*

Brillante broche de oro, para finalizar la trilogía de campaña correspondiente a *Las Tumbas Perdidas*. En esta tercera entrega, los Pj's descubrirán un misterioso molino. Según los augurios llegados desde la ciudad de Falcon Gris, que preveen un oscuro futuro, algo hace pensar que este molino tiene algo que ver en todo esto. Rumores de aventureros que entraron y no salieron jamás, así como muchos otros rumores acompañan la historia de esta construcción. Incluye un mapa del molino, donde se pueden observar todas y cada una de sus salas, incluso las ocultas. 48 páginas.

Guía Volo de Costa de la Espada.

AD&D: *Forgotten Realms*.

Completo atlas, correspondiente a una de las zonas más interesantes de los Reinos Olvidados. Amplias descripciones de su geografía, así como las personalidades más importantes que conviven en la Costa de la Espada. En formato de libro de narrativa. 240 páginas.

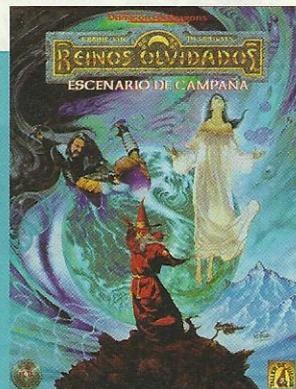
¡Veo te pasas con la ambientación!!



FREAK · STYLE LIVE

Reinos Olvidados. Escenario de Campaña

No os hablamos simplemente de un libro, sino que se trata de una impresionante caja repleta de información para los amantes de AD&D y concretamente para los jugadores de los *Reinos Olvidados*.



En su interior encontraremos...

Jugar en los Reinos

Material destinado al Dungeon Master. Con él descubrirá como crear sus partidas, los grupos secretos de poder (como los Magos Rojos o las Siete Hermanas), una selección con los 52 PNJs más relevantes de los Reinos (Elminster y compañía) y poderes divinos (donde se describen los diferentes poderes y las deidades). 64 páginas.

Una excursión por los Reinos

Una perfecta guía de viaje, que en combinación con los cuatro mapas a todo color que incluye la caja, conseguirán que sepamos en todo momento dónde estamos situados o cuántos días tardaremos en llegar a nuestro destino. A parte de toda la información sobre las regiones de los Valles, Cormyr, Sembia, El Mar de la Luna, El Vasto, La costa del Dragón, Las Tierras Centrales Occidentales y Aguas Profundas, encontraremos información sobre las regiones de Más allá de las Tierras Centrales y como no, información general sobre Faerûm y el resto de continentes que componen este mundo. También se describen las diferentes razas y profesiones, del continente de Faerûm. 128 páginas.

El Valle de la Sombra

Este es precisamente el nombre que recibe la ciudad más carismática de los Reinos. Todos y cada uno de los lugares de interés de la ciudad, quedan reflejados en este libro. La Torre de Elminster, canteras de enanos, granjas, el Valle de la Sombra, templos, posadas e incluso las mazmorras de la Torre Espiral. También encontraremos la interesante historia de esta ciudad. 95 páginas.

Monstruos

Un mini manual de monstruos, en el que aparecen las 15 criaturas más temidas de los Reinos. Desde el Abalin (fluidos que asfixian a todo lo que se ponga a su alcance), pasando por el célebre Dracolich o el aparentemente inofensivo Tressym, que es una especie de gato alado. 16 páginas.

6 Láminas a color

Donde se recogen más de cien símbolos correspondientes a las diferentes religiones de los Reinos, runas de viaje, símbolos de aviso y runas mágicas.

Toda clase de figuras y complementos de terror, fantasía y ciencia ficción



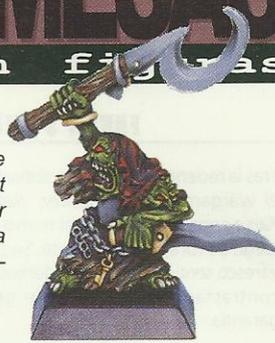
Desde 10 m/m a escala 1:1
También encargos exclusivos
Tel. 93 780 11 81
Barcelona (España)
Distribuido por:
Dirac
Juegos sin fronteras
Pandora

PLOMO EN LAS MESAS

juegos de guerra con figuritas



En la cita francesa *Le Monde du Jeu*, había unas vitrinas que enganchaban literalmente a los paseantes, como en el spot televisivo de los coches. Imposible cerca de ellas sin quedar enamorado. Resulta que, además, sirven para jugar. Y para más inri, el juego es gratis. Si, como lo oyes. Estamos hablando de *Confrontation*, el juego de la marca francesa Rackham.



suelto en una hora o incluso menos.

L.- De entrada es sorprendente que todas las reglas estén en 48 páginas ¿no?

MC.- *Confrontation* incluye todas las reglas que describen el combate. Hay otro librito adicional llamado *Incantation* que acompaña a las figuritas de los magos. Estos además de tener su carta como las demás, tienen cartas adicionales de hechizos y objetos mágicos, que también van incluidas en el blister de la miniatura. Tienen también pequeños peones recortables que simbolizan la energía del mago para lanzar sus hechizos, una especie de maná.

L.- ¿Cuál es el límite de figuras para disfrutar del juego?

MC.- La gran ventaja de *Confrontation* es que puedes ponerte a jugar con dos figuras. Esto no puede hacerse con ningún otro juego.

L.- ¿Cuales son los rasgos generales de la mecánica de juego?

MC.- La mecánica de juego tiene tres fases: movimiento, tiro y cuerpo a cuerpo. La diferencia fundamental entre *Confrontation* y los demás juegos es que no hay turnos alternativos. No se dará la clásica situación de «yo muevo mis figuras y luego tú las tuyas». Todo estará mezclado. Para determinar el orden en el que jugar las figuras barajaremos todas las cartas que representen las fuerzas en juego. Se irá robando y moviendo según salgan las cartas. De este modo tú nunca sabrás de antemano que pieza vas a poder mover, y si ese movimiento será antes o después del de tu adversario. Cada turno se volverán a barajar las cartas de todas las figuras que sigan



CONFRONTATION



Este es el primer producto que lanza al mercado la firma francesa, y la verdad es que consigue llamar la atención por un cierto número de aspectos novedosos, algo difícil en un sector como el de los juegos de figuras fantásticas.

Lo nuevo

El primer aspecto que llama la atención, sin duda, es que es un juego gratuito. Cada blister de figuras incluye un pequeño manual con las reglas del juego. Así pues, sólo hará falta invertir en tu ejército para ponerlo en marcha.

El librito, de 48 páginas a todo color, describe todas las situaciones de juego con un lenguaje claro, que en principio parece hacerlo ideal como juego para principiantes.

Otra novedad llamativa es que en cada blister encontraremos una carta que describe a la figura en cuestión. Aparecen los datos básicos a utilizar en el juego (características, equipo y habilidades especiales) y nos la muestra pintada, por lo que ya dispondremos de una referencia a la hora de coger el pincel. Estas cartas también se utilizarán durante la partida para determinar el orden de movimiento de las figuras: se barajarán boca abajo, y tal como vayan saliendo, se mueven. Una buena pizca de caos y azar en las partidas.

El juego pretende ser una simulación de escaramuzas, enfrentamientos entre pocos combatientes (puede llegarse al extremo de jugar solo un duelo entre campeones) y pone énfasis en basarse en la simultaneidad de acciones, y no en la sucesión habitual de turnos.

Las figuras

Como hemos dicho al principio, esta es sin duda la clave para que la gente se interese por el juego. En serio, sin cobrar comisión alguna, puedo decir que de toda una pared de blisters no encontré ninguna miniatura que no fuera muy buena. Y abundaban las magníficas. Todas de metal, proporcionadas, llenas de detalles, feroces... un peigro para el bolsillo. Eso sí, porque aunque nos ahorremos comprar el juego, estas figuras están en el orden de precios (algo más bajitas, pero sin excesos) que las del *Warhammer* de GW. De hecho, ellos mismos reconocen que consiguieron despegar porque muchos jugadores franceses de *Warhammer Fantasy* empezaron a montar sus ejércitos con miniaturas de Rackham, con lo que sus ventas de entrada ya fueron bastante buenas. Ya lo decía mi abuela: ¡sarna con gusto no pica!

Como es habitual en estos juegos, nos encontramos con casi todas las habituales razas del espectro de la fantasía heroica, con algún añadido brillante. La escala es la llamada «de 25mm», aunque como también suele ser habitual, sólo cumplirán con esta altura los goblins. El resto serán algo o mucho mayores (a escala, los bárbaros gigantes serán como Roberto Dueñas y los licántropos todavía más brutales y grandes).

Además de goblins y hombres-lobo (estos, al ser la novedad, son un poco el estandarte de la casa y aparecen en todos los flyers promocionales y notas de prensa), encontraremos enanos, altos elfos, muertos vivientes, humanos «civilizados» y humanos «bárbaros».

El futuro

Esta gente no para de sacar nuevas figuras. Las referencias, pues, seguirán incrementándose hasta la desesperación.

El primer suplemento ya vió la luz: *Incantation*. En él se empezaban a introducir efectos mágicos en este juego donde hasta ahora primaban los palos. Como es costumbre de la casa, las reglas de magia acompañan a todos los blisters de magos, sea cual sea su raza.

Además, amenazan con el inminente lanzamiento de *Rag'Narok*, el que será juego de combates a gran escala, donde ya tendrán lugar enfrentamientos de ejércitos.

Entrevista a Murat Celebi, del equipo de diseño de Rackham

L.- ¿Desde cuando está el juego de Rackham en el mercado?

MC.- Lo lanzamos en febrero del 98, por lo que ya lleva en la calle un año y medio. Antes invertimos dos años más en su preparación: encontrar la gente, dibujar y esculpir las miniaturas, organizarlo todo para que el producto final funcione.

L.- ¿Los escultores de las figuras son gente del propio equipo de Rackham o han trabajado para vosotros por encargo?

MC.- Forman parte del equipo Rackham, somos quince en total. Los que son ajenos a la empresa son los fundidores, pero dado el volumen que ha ido adquiriendo el proyecto ya solo trabajan para nosotros.

L.- Imagina que soy un jugador de miniaturas de ambientación medieval-fantástica, convénceme: ¿qué ofrece vuestro juego que no tengan los demás?

MC.- La principal ventaja es que en el blister con cada figura incluimos una carta. Esta muestra todas las características de juego de la miniatura y ofrece una guía para pintarla. Y además incluimos el libro de reglas del juego. De 48 páginas, se lee muy rápido y resulta sencillo ponerse a jugar. Es un sistema ideal para jugar escaramuzas entre cinco o seis figuras por bando. Todas las demostraciones del salón las estamos haciendo a esta escala, las partidas son rápidas y divertidas. Este es un aspecto que los jugadores pedían: no todo el mundo quiere estar seis u ocho horas delante de la mesa. Nuestras partidas se pueden haber re-



Carta de muerto viviente (figura) y carta de objeto mágico élfico.



LA ANÉCDOTA

Rackham empezó a publicar cartas como ésta con carácter promocional, para repartir en los torneos y en las jornadas y salones que visitaban. Para ir variando, la tirada era corta. Como suele pasar en este mundo de enfermos por el coleccionismo, ahora son objetos de culto entre la afición gala, y se pueden ver corrillos de cambio cerca de sus stands siempre que acuden a un evento. Esto les «obliga» a seguir editando nuevas regularmente.

Movimiento (cm que puede mover en situaciones normales).

Iniciativa (mayor iniciativa, golpea primero).

Ataque y Fuerza (dominio de las armas cuerpo a cuerpo y daño infligido).

Defensa y Resistencia (capacidad de defensa y representación de lo que resistirá antes de morir).

Tiro (si no está equipado con armas de tiro o arrojadas, no hay nada).

Coraje (bravura, sangre fría... capacidad de resistir el miedo).

Disciplina (capacidad de reaccionar rápidamente a una orden).

Miedo (opuesto al coraje, hay criaturas que pueden sembrar el pánico).

BARBARE GÉANT AVEC EPÉES

12,5

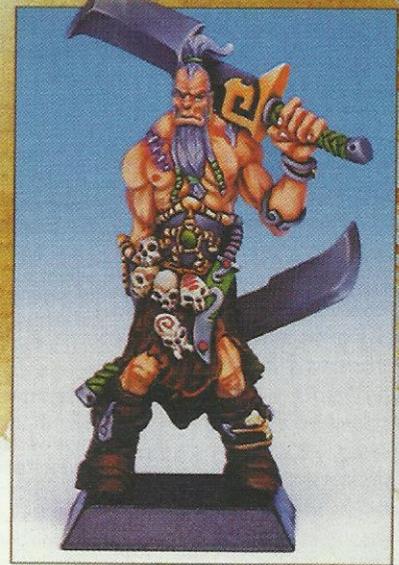
1

4•11

3•6

5

1



« Je frappe sans répit... »

Équipement : Épées larges.

Compétences : Furie guerrière.

Fanatisme. Brute épaisse.

Clan des Sessairs.



35

Equipo y competencias especiales.

Poder (sólo para magos y ciertas criaturas capaces de lanzar hechizos).

liza. También hay unas reglas que permiten guardar cartas en reserva para moverlas más tarde en función de lo que haga el enemigo. El combate se resuelve con un concepto de ataque y de defensa, es decir, tu tienes una cantidad de dados (D6) y debes asignar una parte de ellos al ataque y otra a la defensa de la figura. Como es de esperar, si situas todos los dados en ataque el daño que harás será muy superior, pero al no defenderte también saldrás mal parado. Se debe prestar atención de no situarlos todos en ataque si se ha perdido la iniciativa, porque el personaje podría morir a pesar de haber dado un buen golpe.

L.- Supongo que habréis descrito algún mundo como telón de fondo a todas estas batallas. Cuéntame un poco al respecto.

MC.- Efectivamente, existe un mundo que se llama Aarklash donde evolucionan estos personajes. En él cohabitan doce razas, cada una de ellas con un objetivo particular. Esto se describe en el librito de reglas. Todas ellas se enfrentan a la espera del Ragnarok, el fin del mundo, cuando tendrá lugar la batalla final.



Murat Celebi (izquierda) en plena demostración de Confrontation.

L.- ¿Los enfrentamientos y rivalidades entre los pueblos de Aarklash están predeterminados o dejáis libertad al respecto?

M.C.- Hay de todo. Los bárbaros, por ejemplo, funcionan como mercenarios, y muchos ejércitos puede contar con ellos como aliados.

L.- Hablas de ejércitos, pero los grupos enfrentados son muy pequeños.

M.C.- Aunque el combate sea pequeño, siempre puedes contratar a quien te ayude a escarmentar al vecino ¿no?

L.- ¿El equilibrio de bandos viene dado por valores en puntos de cada figura, como suele ser habitual en este tipo de juegos?

M.C.- Sí, cada figura tendrá un valor, que figura en cada carta con las características. Se recomienda que un bando sea, como máximo, un 15 % superior a su rival.

L.- Veo la pared llena de figuras, ¿de cuántas referencias dispone ahora mismo Confrontation?

MC.- En estos momentos estamos orgullosos de decir que tenemos 182 figuras disponibles. Y en un año y medio es un buen ritmo. ¡La verdad es que todo el mundo nos dice que son muy bonitas!

L.- Háblanos de vuestros planes de futuro.

MC.- El proyecto más importante que tenemos entre manos es Rag'Narok, el juego de batallas a mayor escala. Este incluirá ordenes de batalla y todo lo necesario para enfrentamientos a gran escala, pero también incluirá un sistema parecido a los juegos de rol, que permitirá evolucionar a los personajes veteranos con el curso del tiempo.

■ **Eduard Garcia**





SILENCIO SE JUEGA

juegos de simulación sobre tablero

Hoy traemos aquí a *Union Pacific*, editado por Rio Grande Games y obra de Alan R. Moon. El autor es un verdadero veterano del mundo del juego. Trabajó en Avalon Hill en los años dorados, tanto en juegos temáticos como en wargames. Desde entonces, muchas cosas han cambiado, y Alan R. Moon se ha dedicado íntegramente, ya como autor no afiliado a ninguna firma en particular, a la creación de juegos temáticos, también denominados «eurojuegos» en EEUU.

Tras numerosos intentos, se ha establecido definitivamente en el Olimpo de los grandes creadores de este tipo de juegos, junto a nombres como Reiner Knizia. Entre sus últimos trabajos, disponibles ya en España, podemos citar también *King of the Elves* o *Andromeda*. *King of the Elves* es un juego que retoma el argumento de otro de sus grandes éxitos, *Elfenland* (juego que veremos en las tiendas en abril-mayo), pero transformándolo en un juego básicamente de cartas, sin el tablero de *Elfenland*. En cuanto a *Andromeda*, es una original idea futurista, por la que los jugadores compiten por instalar centros comerciales en órbita sobre los planetas más importantes de la galaxia de Andromeda.

Union Pacific deriva en realidad de uno de los mayores aciertos de Alan R. Moon, *Airlines* (se trata de un juego sólo editado en alemán, y que no hay que confundir con el juego de cartas de *Avalanche Press* del mismo nombre), del que es una evolución y una mejora, y también toma elementos de *Acquire*, el clásico de Sid Jackson, otra de las «vacas sagradas» de este mundillo. En *Union Pacific*, los jugadores intentan conseguir la mayoría de las acciones de las distintas compañías ferroviarias a la vez que aumentan el valor de las mismas haciendo crecer sus respectivas redes de líneas férreas.

Mecanismo del juego

Empecemos por los componentes materiales del juego. Dentro de una caja atractiva, con un tren muy «americano» tipo años cincuenta en el frente, encontramos un tablero de excelente calidad, dos mazos de cartas (de acciones, tipos de vías y reparto de dividendos), montones de trenes de plástico con los colores de las distintas compañías férreas, y un fajo de billetes para llevar la contabilidad. El tablero es un mapa de EEUU y parte de México y Canadá, sobre el que aparecen las vías férreas (de cuatro tipos distintos) que unen las ciudades, más una estación central para cada compañía y una casilla coloreada para la línea o tramo «gratis» inicial que reciben todas las compañías. Las cartas, impresas en un tipo de papel especial, son de una durabilidad excelente, mucho mayor que la de muchos juegos de cartas, especialmente coleccionables, que todos conocemos. Las reglas originales en inglés son un modelo de claridad, e incluyen numerosas ilustraciones a todo color que facilitan la comprensión de la traducción al castellano que se incluye en los juegos importados a nuestro país. Al inicio del juego, cada jugador tiene en su mano cinco cartas de acciones y cuatro de vías. Sobre la mesa hay un montón de cartas de vías, otro de acciones de las compañías normales, otro de acciones de la *Union Pacific*, y cuatro cartas de acciones descubiertas. Cuando le llega su vez, cada jugador coge

UNION PACIFIC

antes de nada una nueva carta del montón de cartas de vía. Luego tiene que decidir entre «construir», es decir, crear nuevas líneas férreas para las compañías, lo que aumenta el valor de las mismas y le da derecho a coger una nueva carta de acciones; o «invertir», es decir, poner en juego cartas de acciones que le dan derecho a recibir ingresos de las compañías en el momento en que haya reparto de dividendos. Para construir un nuevo tramo, es necesario gastar una carta de vía apropiada para el tramo del mapa en cuestión y, además, la compañía para la que se construya el tramo tiene que poder operar en ese tipo de vía. Hay cuatro rondas en las que se reciben dividendos. Pero las rondas de reparto de dividendos no están prefijadas, si no que pueden sobrevenir en cualquier momento, según vayan apareciendo las cartas de «dividendos», las cuales están mezcladas con las cartas de acciones (de cierta forma que hace posible que aparezcan dos juntas, pero que garantiza que al menos las demás aparecerán más espaciadas a lo largo de la partida). Como las únicas acciones válidas a efecto de cobrar dividendos son las que hayas invertido, en las partidas hay una tensión constante entre invertir para tener una buena posición en las compañías en todo momento, o construir para conseguir más cartas de acciones que invertir más tarde. Cuando un jugador invierte, puede invertir todas las cartas que tenga en una compañía, o puede invertir en dos compañías distintas (pero sólo una carta en cada una): repartirte o centrarte, tú decides. Al final de tu turno, si no has construido un nuevo tramo, debes descartarte de una carta de vía.

Cuando una compañía se expande por un nuevo tramo, se coloca uno de sus trenes en una de las casillas libres que aún queden en dicho tramo (hay tramos que pueden compartir varias compañías, y tramos en los que apenas puede operar una compañía). El tramo debe estar comunicado con la estación central de la compañía, bien directamente, o bien a través de otros tramos en los que opere la compañía. Las compañías más pequeñas poseen muy pocos trenes y están muy limitadas en cuanto a los tipos de vía en los que pueden operar. En cambio, las compañías mayores pueden operar en más tipos de vías y tienen más cantidad de trenes. Aparte de las compañías «normales» hay una «megacompañía», la *Union Pacific*, que no tiene trenes y cuyo valor aumenta de una forma prefijada a lo largo de los sucesivos repartos de dividendos. Las acciones de la *Union Pacific* están siempre en un montón de cartas de acciones separado, y su importancia crece a medida que avanza la partida. Invertir en la *Union Pacific* siempre es interesante, ya que es algo así como un valor seguro que puede compensar la falta de acciones en alguna compañía importante. Si

se quiere ganar la partida, no es nada recomendable dejar que un jugador se «despegue» de los demás en cantidad de acciones invertidas en la *Union Pacific*.

Cada vez que se extrae una carta de dividendos, el juego se detiene y se reciben ingresos por las distintas compañías. Cada compañía tiene un valor de 1 millón por cada tren que tenga en el mapa, más 1 millón por su estación central. Es decir, una compañía que tenga cinco trenes cubriendo cinco tramos del mapa tiene un valor de 6 millones. Sólo el jugador que tenga más acciones invertidas en la compañía recibe ese valor básico. El segundo jugador sólo recibe la mitad (redondeando hacia abajo) de esa cantidad, y los demás no reciben nada. En caso de empate entre varios jugadores, estos se reparten el dinero del puesto o puestos en liza. La excepción es, de nuevo, la *Union Pacific*, que otorga beneficios también a los jugadores con el 3º, 4º y 5º puesto.

La partida termina después del cuarto reparto de dividendos. Es muy posible que llegado ese momento aún queden cartas de acciones sin coger.

Consejos y conclusión

Vamos a terminar con unos cuantos consejos. No desprecies ninguna compañía, ni grande ni pequeña. Es mejor recibir ingresos por todas, o por casi todas las compañías, que centrarse obsesivamente en tener la superioridad en una compañía grande. ¡Y no dejes de mirar en todo momento las inversiones de los demás jugadores! Es muy importante no dejarles que te saquen ventaja en ningún momento, ya que cuando menos te lo esperas puede aparecer una de las temidas cartas de dividendos y dar al traste con tus ambiciosos planes para el futuro. Si te dedicas varios turnos a construir tramos de vías para acumular cartas de acciones que gastar luego rápidamente (recuerda que, si en un turno sólo inviertes en una compañía, no hay límite al número de acciones que puedes invertir «de golpe» en ella), es muy posible que antes de que las hayas invertido aparezca una carta de dividendos. En ese momento te darás cuenta de que no importa lo que tengas en la mano para invertir en el futuro, si no lo que ya tienes invertido. La doble lucha que los jugadores tienen que librar por una parte entre el presente (invertir) y el futuro (construir), y por otra entre sus planes y la exigencia de «no quedarse atrás» ante las acciones de los demás, es para mí la característica más atractiva de *Union Pacific*. La facilidad de aprendizaje, la inteligencia de los mecanismos y la calidad de los componentes obligan a recomendar *Union Pacific*. Para todos los públicos.

■ Joaquín Megía

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 planos
de los Libres. Juega con otros 25 jugadores y
Lucha por conseguir el Único o destruirlo.
¡ Juega por correo o internet !

Escribenos y te enviaremos toda la información

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...

<http://www.centraldejocs.com>
centjocs@intercom.es

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

Visitanos o llamanos y te informaremos.

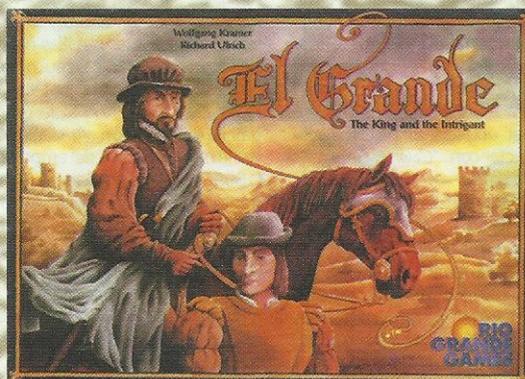
El Viejo Tercio

Distribución de juegos, libros,
reglamentos ,miniaturas ...

INTERCOMIC
DISTRIBUCIONES
El Viejo Tercio, S.L.
C/ Antonio Ulloa, 36
28011, Madrid
Tel: 91 479 37 42
Fax: 91 479 20 16

quijanotercio@retemail.es
<http://ElViejoTercio.tripop.com>

Rio Grande Games
Pandora (LIDER)
Ludopress (Alea)
Clash of Arms
Tilsit Editions
The Gamers
Decision Games
Games Researxch / Desing
Australian Desing Group
Critical Hit
Moments in History



Operational Studies Group
XTR / Command
Markham Desings
HPS Simulations
GTM Gamers
Azure Wish Editions
Avalanche Press
Silly Space Corporation
Libros militares de Osprey
Emperor's Press
Columbia Games

SILENCIO SE JUEGA

juegos de simulación sobre tablero

CLUBS DE WARGAMES, ACTIVIDADES Y FUTURO

Los hay, están por toda la geografía, hacen cosas y casi no se les conoce. ¿Qué pasa con los clubs de wargames en España? ¿Porqué los clubs de nuestro país no acaban de salir de las catacumbas? La historia de un club de wargames es siempre muy parecida aunque diferirá según el lugar donde este o el estadio en que se encuentre.

Estadio 1

Jugador solitario o en pareja

Alguien quiere jugar a wargames, insiste a sus amigos habituales, fracasa estrepitosamente, juega solo pero si persiste al final puede conseguir algún compañero de juego. Se juega en domicilio particular. Entre 1-4 aficionados. Si no se queda aquí pasa al estadio 2. También puede ser la evolución de algunos jugadores que han pasado por otros estadios y retornan a este. Eduardo me contaba que ahora no juega (el trabajo y la familia) pero que en su casa mantiene una mesa siempre con algún wargame desplegado. Nacho pese al trabajo y obligaciones familiares queda periódicamente con un amigo y juegan al *WifO* similar en su casa. Ambos eran en su época de estudiantes unos activos jugadores de club y estaban en todos los fregados o movidas.

Estadio 2

Pequeño grupo de jugadores

Se inicia una intensa relación e incluso aumenta el número de compañeros de juego. Se juega en domicilio particular. Entre 3-8 aficionados. Puede pasar al estadio 3, aunque si el lugar de juego y la relación es buena eso es difícil. Aquí también podemos encontrar grupos elitistas, alguno de ellos puede disponer de un lugar de juego muy confortable y espacioso.

Estadio 3 El Club Standard

El grupo de aficionados necesita mayor espacio, muchos juegos son impracticables en el domicilio particular, se busca y consigue un local o piso. Aquí se crea el Club, se necesitan mas miembros porque aumenta el espacio y los gastos. Entre 8 y 30 socios. Este es un estadio final habitual. Se realizan campeonatos, se colabora en jornadas, boletín interno irregular. *Southerland Highlanders* de Bilbao son un grupo de 10 wargamers, tienen un piso alquilado, disponen de una ludoteca de 100 títulos y alternan los grandes *FITESE* o *EIA* con partidas de ordenador en red. Consideran que poco va a cambiar su estructura, están a gusto y ya han pasado por escisiones o *Gran Club* (*AVRES-BREST*). Dentro de *ACLURV* de Vigo hay un grupo de wargamers de alto nivel que entre otras gestas han sido playtesters del *World in Flames* Final Edition y que actualmente están testeando el *Days of Decision III*!!!!!! Si queréis contactar con ellos: xoan@ctv.es

En Madrid el club *AMS* con unos 16 miembros (mas wargamers que miniaturistas)

juegan en especial al *WifO* o al *ASL*. Podéis contactar a través de oscardak@excite.com.

Estadio 4 El Club Importante

El Club se esta haciendo pequeño, el espacio es el mismo que en 3 y falta mas espacio, tensiones entre los de tablero, miniaturistas y roleros. Se pueden producir escisiones o con un poco de suerte y esfuerzo pasar a 5. Entre 20-50 socios. Se realizan campeonatos incluso internacionales, cenas, colaboraciones y boletín.

Estadio 5 El Gran Club

Club con mas de 60 socios, salas grandes, actividades externas de todo tipo con potencial para ciclos de conferencias, cineforum, ordenadores en red, cursos, interacción institucional, etc. Los problemas de 5 vienen de que no se sabe cual es el estadio 6 y que se arrastran los vicios de los estadios anteriores, bastantes grupos o corpúsculos conviven y van a la suya. La organización y actividades son vitales so pena de quedarse en un 4 mas grande. El *Club Alpha-ARES* de Barcelona se encuentra en esta situación, con mas de 60 socios, 300 m2 de juego en dos plantas, ordenadores en red, campeonatos y actividades varias. Los nuevos proyectos como el cine forum están en discusión aunque no acaban de cuajar. El comentario es general "Ahora tenemos fondos e infraestructura para mucho mas, solo faltan socios con ganas de hacer mas cosas." La web de *Alpha-ARES* esta en: www.menta.net/personales/ares/ para contactar: tonit@menta.net

El *Club Dragón* de Madrid esta entre el estadio 4 y el 5. Su principal activo esta en las miniaturas históricas, aunque el wargame también tiene presencia. La web de *Dragón* esta en www.ciudadfutura.com/clubdragon, para contactar: aromero@aedhe.es

Estadio 6 El Mejor Club ?????

No conozco ningún club en este estadio, tal vez en Japón o USA los pueda haber. Tampoco se si se puede llegar a este nivel porque tampoco estamos hablando de una afición de masas. También podríamos considerar este estadio como el del club. Ingles, con servicio de Cafeteria/cocina, biblioteca, con servicios contratados, un lujo de ensueño seguramente inalcanzable.

Nexos entre clubs

Existen vías para que los clubs de todo tipo estén en contacto. El boletín "Redoble" intenta mantener el contacto entre los aficionados a la simulación con miniaturas. Para contactar con ellos: flatas@jet.es.

La nueva publicación "Cuartel General" que aparecerá en enero, intentara también mantener una sección de clubs activa. Para contactar con "Cuartel General": cuartelgeneral@hotmail.com.

A través de internet también se producen los contactos, partidas para grupos y lugares de intercambio. Onelist es el principal centro de Listas de Correo. Como ejemplo de actividades a través de internet podéis contactar con "Ivialta@redestb.es" y os explicara los apasionantes "Maquiavelli" por internet que montan.

NOVEDADES RECIENTES

Las cosas van mejorando!! MMP esta consiguiendo sacar adelante el *ASL* con buenos títulos y ya anuncia nuevos acuerdos con Hasbro para publicar títulos clásicos de *Avalon Hill*. Las reediciones de títulos como "War in Europe" o "Imperium" también son esperanzadoras y por último el crecimiento de ventas en Europa de juegos temáticos, sencillos pero con ambientación histórica nos hacen ver con bastante optimismo el futuro próximo. *Multi-Man Publishing (ASL Series)*.

GMT GAMES BRANDYWINE

Novedad enero/febrero

11 de septiembre de 1777: la neblina de la madrugada se disipa y deja ver dos largas columnas de tropas con casacas rojas y azules. Se trata del *Ejército Real de Su Majestad* bajo el mando del general Sir *William Howe*. Su destino es Filadelfia, la capital de la nueva nación. Sólo días antes habían desembarcado tras un viaje desde Nueva York a bordo de la mayor flota jamás vista en aquellos territorios. El ejército de *Howe*, con 15.000 hombres, entre ellos mercenarios alemanes y unidades realistas norteamericanas, se dispone a ejecutar una gran maniobra de flanqueo. George Washington desplegó sus fuerzas en profundidad. Contaba con una ligera superioridad numérica, numerosa artillería y buenas tropas. El control de las orillas del *Brandywine* era la clave de su posición.

La batalla de *Brandywine Creek* es el segundo volumen de la serie de juegos de *GMT* sobre la Revolución norteamericana, creada por *Mark S. Miklosy* y *Andy Lewis*. El sistema de juego ya visto en *Saratoga* se mantiene intacto. Sin embargo, *Brandywine Creek* es un juego mucho mayor, con más del doble de fichas. Además del juego de "campana" completo, incluye escenarios más cortos y un escenario para campeonatos. Incluye reglas especiales de *Reconocimiento*, la artillería, etc. La Moral de cada Ejército es fundamental para obtener la victoria. 176 fichas grandes, un mapa de 55x85 cm, ayudas de juego, reglas.

TRIUMPH & GLORY

Novedad enero/febrero Nuevo título de la serie "Gameplayers" (*Glory, Battle for North Africa, June Six*), caracterizada por el uso de marcadores de activación para resolver el orden de los movimientos y por reglas de combata y fuego sencillas pero realistas. *Triumph & Glory* te permite conocer de cerca las batallas napoleónicas sin recurrir a mecánicas mucho más complejas. Contiene cinco batallas napoleónicas: *Castiglione (1796)*, la primera gran batalla de Napoleón; *Austerlitz (1805)*, tal vez la mayor victoria del emperador; Raab (1809), donde el Príncipe Eugenio se enfrenta al Archiduque Juan; *Aspern-Essling (1809)*, en la que Napoleón cruza el Danubio para enfrentarse al Archiduque Carlos y ante el que finalmente se retira; y *Wagram (1809)*, una de las batallas más gigantescas del período. Creado por el infatigable *Richard Berg*. Incluye: 2 mapas, 3 láminas de fichas, tablas, etc.

CRITICAL HIT COMBAT! NORMANDY EXPANSION MODULE

Módulo de expansión para *Combat!* Normandy. Incluye un nuevo libro de reglas, 8 nuevos escenarios, generador de campañas, nuevos mapas y ayudas de juego.

COMBAT! STALINGRAD

El segundo volumen del sistema táctico *Combat!* Se centra en la batalla de Stalingrado. 8 escenarios y juego de campaña, mapa con hexágonos grandes, reglas, ayudas de juego y 560 fichas.

COMBAT! KURS

Por petición abrumadora de los seguidores del sistema *Combat!*, la batalla de Kursk será el tema del siguiente juego de la serie. *Stalingrado*. 8 escenarios y juego de campaña, mapa con hexágonos grandes, reglas, ayudas de juego y 560 fichas.

SCHROEDER PUBLISHING & WARGAMES TANNENBERG & GALICIA

Segundo volumen de la serie "Der Weltkrieg" iniciada con *The Schlieffen Plan*. Abarca los primeros meses de la guerra en el frente del Este, desde Prusia Oriental hasta el frente austro-ruso. Guerra de movimientos, campañas fluidas y un sistema de reglas que aúna ligereza y realismo.

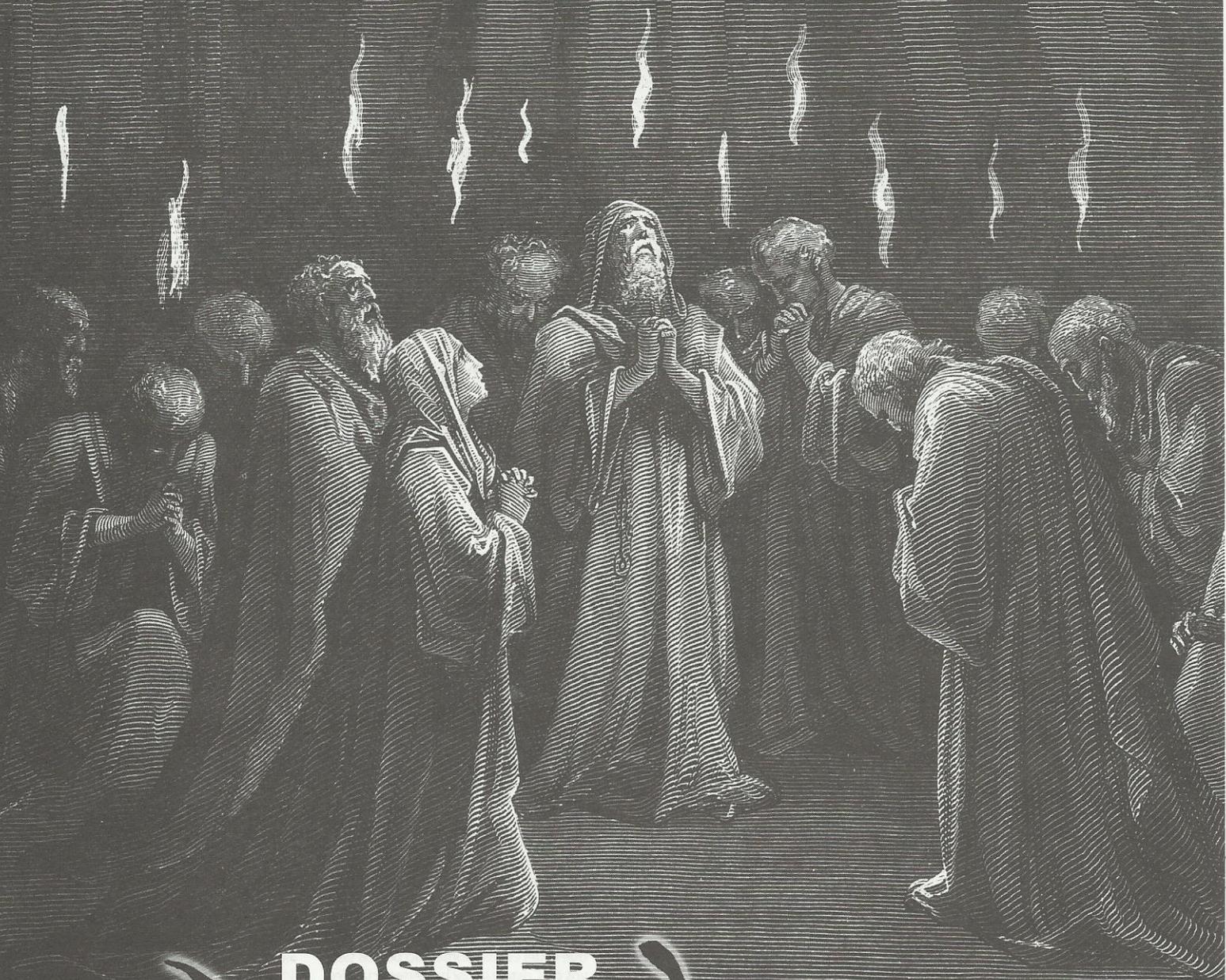
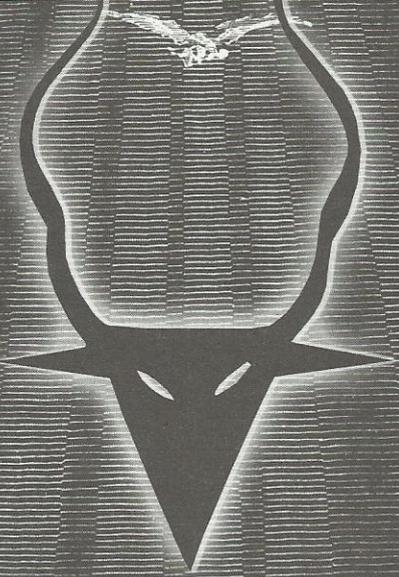
HPS SIMULATIONS PANZER CAMPAIGNS 1: SMOLENSK '41.

(Para PC) Simulación a escala operacional de la ofensiva del Grupo de Ejércitos Centro durante el verano de 1941, la cual tenía el como objetivo la toma de *Smolensk*, la llave de Moscú. Características: hexágonos de 1 km., turnos de 2 horas, mapa general de más de 300x200 hexágonos. Más de 1500 unidades representan los *Panzergruppe Guderian* y *Hoth* y el resto del Grupo de Ejércitos Centro, frente al Frente Occidental soviético, con unidades tipo batallón. Los jugadores controlan unidades de tanques, reconocimiento, artillería, infantería, antitanques, cohetes, anti-aéreas, cuarteles generales y muchas más unidades especiales. 10 escenarios cortos introductorios, escenarios intermedios y juego de campaña de 170 turnos. Incluye también un escenario hipotético con un asalto paracaidista de la *7th Flieger Division*. Visionable en 2D o en 3D. Juego en solitario, entre dos jugadores cara a cara o en red, juego por correo electrónico, y juego entre varios jugadores en red. Incluye editor de escenarios y editor de órdenes de batalla.

Requisitos mínimos:
- PC Pentium con 16 megas de RAM.
- 200 megas de espacio libre en el disco duro.
- Sistema operativo Windows 95/98.

■ Joan Parés





DOSSIER

Aguelarre



AQUELARRE 2ª ED.

EL JUEGO DE ROL DEMONIACO-MEDIEVAL

En 1990, *Joc Internacional* editó *Aquelarre, Juego de rol Demoníaco-Medieval fruto de la pluma y mente de Ricard Ibáñez. Al poco tiempo ya se había convertido en juego de culto, al permitirnos jugar con nuestra historia y nuestras leyendas. Con el paso del tiempo, Aquelarre clamaba al cielo, o al infierno (nunca mejor dicho), una segunda edición donde recopilar, refrescar y mejorar en lo posible su primera edición. Diez años más tarde llega esta esperada segunda edición, bajo el sello de Ediciones La Caja de Pandora.*

El juego

Aquelarre, Juego de rol Demoníaco-Medieval. Con el título elegido ya se daba a entender que se nos ofrecía un juego dónde la realidad (medieval) y la fantasía (demoníaco), sufrían un curioso proceso de fusión. El juego, tal como se entiende tras leer la introducción, es una forma convertir las leyendas en hechos históricos, de modo que combina a la perfección la magia con la ciencia, los duendes con los campesinos, siendo imposible demostrar con certeza la existencia o la inexistencia de seres fantásticos. Leyendas como las de los duendes de Cataluña, el *lobisomey* y las meigas de Galicia o los gules de Al-Andalus se transforman en este juego en parte de la realidad cotidiana con la que se van a enfrentar los personajes jugadores. De todos modos el juego no pretende ser un manual de historia de España en la Baja Edad Media, sino un juego de fantasía con unas referencias históricas de muy buen documentadas.

Ejemplos de ello son los capítulos y apartados dedicados a la vida cotidiana en aquel entonces, trabajos, vestimentas, enfermedades, costes de la vida, animales, la posición de las féminas en la época, la alimentación, la visión eclesiástica, la justicia,

etc. Esto sin descuidar en ningún momento las secciones dedicadas a desarrollar el sistema de juego con facilidad, tales como reglas de combate, ejecución de la magia, listas completas de conjuros, listados de armas de la época, creación de personajes, etc.

Aquelarre se distingue de otros juegos medieval-fantásticos en cómo presenta la magia, en base a la racionalidad o irracionalidad de los personajes. Definiremos estos conceptos tal como reza el libro: "racionalidad es todo aquello que el ser humano puede demostrar, la ciencia, la existencia del propio ser humano, la vida, la lógica, etc. Ligado a ello tenemos el concepto de "el día", con alusión a lo que podemos ver, pero existe el que está ligado a "la noche", del que es base la irracionalidad, la magia, los demonios los duendes, las ondinas, las fantasías, en definitiva lo que no es tan fácil demostrar o palpar". En el mundo de *Aquelarre*, para practicar la magia es necesario que la irracionalidad supere a la racionalidad, o explicado de otro modo, un alquimista deberá tener más irracionalidad que racionalidad, y un soldado viceversa.

El sistema de juego está basado en habilidades porcentuales. Los combates aportan su grado de realismo, con la asignación de puntos de "malus" y "bonus", una tabla de localización del impacto, unas leyes que rigen el hecho de si no se cura una herida correctamente esta puede derivar en una enfermedad, y las correspondientes descripciones de las armas y las armaduras.

Aquelarre 1990

Aquelarre hizo concebir al jugador de rol otro tipo de magia, una magia oscura, satánica. La vinculación de la misma a "lo histórico" (bajo el prisma de la brujería o el alquimista) hace que para poder disponer de determinados hechizos se deba recurrir a la marmita y determinados rituales y componentes más o menos esotéricos. Según el propio autor, los hechizos han sido extraídos de auténticos libros de magia (¡no se incluyen todos los componentes por si acaso!). Esto, de por sí, ya ofrece un motivo fácil de crear una partida, en base a la búsqueda de los elementos necesarios para que el alquimista o curandero pudiera formular el hechizo correspondiente para ayudar (o perjudicar) al grupo de jugadores. *Aquelarre* fue el juego de rol encargado de acabar el mito del ultrapoderoso mago de AD&D y otros juegos de fantasía "made in USA", que llegaba al lugar del combate,

lanzaba todos sus conjuros de ataque haciendo estragos en las posiciones enemigas y poco después se teletransportaba a lugar seguro para descansar y seguir estudiando hasta estar recuperado y listo para volver a la lucha.

Precisamente por esto, el apartado dedicado a la magia fue uno de los más debatidos entre los jugadores. Por un lado había quien la tachaba de excesivamente lenta, ya que los conjuros y las pociones requerían de un tiempo de preparación importante para que dieran buen resultado. Otros, entre ellos (obviamente) el autor, opinaban que la magia, si ha existido o existe, se parecería mucho a la que refleja el juego, con detalles de preparaciones de hechizos, componentes indispensables y una buena dosis de fe en lo arcano combinada con otra buena dosis de paciencia.

Aquelarre, nos acercó también al mun-

fectamente reflejado en el juego, con los factores de Racionalidad e Irracionalidad que cada jugador debe atribuirse en cada elección de personaje que le parezca más interesante, junto a los otros atributos de rasgos, competencias y características.

Aquelarre 2.000

Un primer dato fácil para la comparación sería decir que el libro de reglas de la nueva edición de *Aquelarre* tiene cien hojas más que su antecesor. Sobre la misma base y espíritu de la primera edición, encontramos completas ampliaciones, aclaraciones y novedades. De hecho la principal labor ha sido recopilatoria, reuniendo en este volumen todas las reglas que habían ido apareciendo en los suplementos o en artículos de la revista LIDER para complementar la edición original.



do medieval real, lleno de enfermedades mortíferas y contagiosas, donde la Iglesia gobernaba en todos los rincones a su libre albedrío. Donde una herida que a simple vista podía parecer superficial, era el origen de una espantosa y lenta muerte entre espasmos y convalecencias llenas de dudas acerca del motivo del sufrimiento físico. Donde los adoradores del maligno se reunían en las noches de luna llena para invocar a su señor, en ocasiones más como un acto de rebeldía contra la jerarquía eclesiástica y sus imposiciones que a modo de pleitesías por el mal, siendo estas prácticas duramente castigadas por la Iglesia y sus devotos seguidores.

Nos acercó a una sociedad feudal, machista y sin ánimo alguno por evolucionar, donde la mujer era prácticamente un objeto reproductivo, que si se revelaba o daba muestras de diferencia de opinión era quemada por hereje o, en su defecto, por bruja. Una época en la que el día estaba dominado por los siervos de Cristo y la noche pertenecía a los adoradores de Satán, las criaturas legendarias y la magia. Esto queda per-

De entrada uno de los mayores logros ha sido conseguir un cambio de imagen realmente destacable. La ilustración de la portada al igual que todos los dibujos interiores (incluyendo las hojas de personaje) han sido substituidas, buscando un estilo de dibujo más acorde con los gustos de la mayor parte de la afición. Más de 300 nuevas ilustraciones (entre ellas dos láminas a todo color) han sido realizadas por Manolo Carot y su equipo de ilustradores para esta edición de *Aquelarre*. También presenta importantes cambios de maquetación, más fresca y a su vez armonizada con el texto, con bonitas introducciones ilustradas a cada capítulo.

En lo que a reglas se refiere, destacará de antemano que se ha adaptado el juego para que de entrada se pueda jugar en las tres ambientaciones históricas descritas hasta la fecha: Edad Media (que seguirá siendo la base), Renacimiento y Siglo de Oro. En el capítulo dedicado a *Villa y Corte* se describen nuevas profesiones (como *Gentilhombre* o *Tapada*), aparecen de las primeras armas de fuego con su correspondiente descripción y nos dan toda la información necesaria para no ser quemado en la ho



guera por hereje a manos de la Santa Inquisición.

En esta nueva edición hallamos nuevas profesiones para los personajes: almogávar (una especie de mercenario-ladron), brujo/a (lo que su propio nombre indica), cambista (el ancestro del inspector de hacienda), pastor (un campesino a las ordenes de un noble), pirata (el ladrón de los mares), y la ancestral prostituta, la cual si pertenecía a la nobleza recibía el nombre de mundana. Más variaciones en la creación de personajes serán que estos podrán tener dos profesiones, que (como ya hemos dicho antes) se podrán crear personajes de épocas posteriores a la medieval o que a tabla de rasgos de carácter ha crecido de modo espectacular, pasando de las 41 iniciales a 100 actuales, lo que permitirá crear personajes más particulares y más concretos. Por otro lado, el margen de la edad es superior, pudiendo hacer PJ de edades menores de 17 años y mayores de 22 años, lo que implicará aplicar las normas definidas como "niñez" y "madurez" que determinan algunas competencias ligadas a la edad.

El sistema de juego también ha sufrido algunos retoques como el cambio de las cualidades de *Enseñar* que dependen ahora de *Comunicación*, y la competencia *Memoria* de *Percepción*, más las competencias que deben ser usadas a partir del s.XVI: *Etiqueta* (da al jugador el conocimiento de las buenas maneras, el protocolo o el cortejo de damas de alcurnia), *Ingeniería Militar* (para aquellos que pretendan diseñar o detectar fallos en fortificaciones o murallas tanto aliadas como enemigas) y *Táctica* (para gobernar a la caballería, la infantería o la artillería con eficacia y buenos resultados; esta también puede ser aplicable para detectar las futuras acciones de los atacantes). Para las reglas de combate se especifican y aclaran conceptos como los de *Ataque en melé*, *Parada múltiple*, e *Inmovilización*. También encontraremos más detalles sobre los usos de los escudos en función de protección, armas y armaduras para el s.XVI y combates de tropas, con sus batallas y asedios correspondientes. Todo ello redactado para que las partidas a gran escala o los módulos dónde aparezcan ejércitos no dejen la resolución de los acontecimientos épicos a manos de la inspiración momentánea del DJ.

El apartado de la magia ha quedado dividido en Magia Blanca y Magia Negra. La primera tiene como factor primordial la no-condenación del alma del ejecutante. Podría definirse como la concesión de dones celestiales para contrarrestar a los practicantes de la magia concedida por Satán, aunque su práctica y sus practicantes no tuvieran la total aprobación del los clérigos terrenales de Dios. A algunos de ellos se les tildó de Santos por la realización de algún "milagro" curativo o beneficioso para la comunidad cristiana. En oposición, está la Magia Negra, también conocida por Magia Goética o Goecia, en la que el ejecutor tendrá que renunciar a los caminos de la salvación et

na a cambio de unos efectivos dones satánicos a lo largo de su vida. La aparición de una lista de conjuros (que se dividen en talismanes, pociones, ungüentos, maleficios e invocaciones), hace más sencilla su localización, y más teniendo en cuenta que se ha pasado de los 60 conjuros de primera edición a los 120 que aparecen en esta segunda, ampliando la jugabilidad de los que profesan el uso de las artes arcanas. Los practicantes de la Magia Negra deben seguir unos requerimientos que varían dependiendo del demonio al que se invoque, siendo de característica común el hecho de perder el alma en el momento de la invocación.

Otro capítulo nuevo hace referencia al santoral de la época (santos, rezos y milagros), precedido por una lista de requisitos necesarios para ser llamado San... o Santa... (tirón de orejas al autor: sólo hallamos dos mujeres). Este capítulo incluye pequeñas bibliografías, con sus actos y sus leyendas.

La inclusión del material de *Angelicum Natura* (el suplemento que no llegó a ver la luz en su anterior etapa) es una de las novedades que más interés presentan para los veteranos jugadores de *Aquelarre*. En este capítulo encontraremos la descripción de los ángeles y servidores de Dios como Miguel (el Arcángel de la Esperanza), Rafael (el Arcángel de la Amistad), Gabriel (el Arcángel protector frente al Miedo), etc... Seguidamente podremos disfrutar con la jerarquía celestial que cuenta con las Triadas superior, intermedia e inferior. Bien distintos a los "cupidos" o otros angelitos que conocemos popularmente, nos presenta a la hueste angélica, los servidores menores y el orden maldito y su descendencia. En resumen, podemos decir que *Aquelarre* cuenta con una larga lista de ángeles buenos y malos, de los cuales tenemos las descripciones y su historia relatados desde su creación: a quién sirven, por qué se revelaron y qué tipo de tareas cumplen. En el otro plato de la balanza, tenemos *De Rerum Demoni*, donde Lucifer, Belzebuht, Silcharde, los demonios superiores, menores, elementales y otros engendros del infierno nos revelan sus ancestrales motivos de rebeldía hacia el Creador, sus poderes, sus debilidades, etc... Así pues, en esta nueva edición del juego disponemos de un amplio "catalogo" de ángeles y demonios para incluir en nuestras partidas, dándole a la tarde de rol un aire totalmente novedoso y original, con el que los jugadores acabarán ampliando sus conocimientos sobre mitos y leyendas de la religión cristiana de forma mucho más amena que acudiendo a catequesis.

Como último elemento novedoso acorde a nuestros tiempos, los editores nos obsequian con un CD que encontraremos dentro del libro. En él podemos visualizar mapas e imágenes de castillos, frescos (pinturas) de la época, representaciones gráficas, incluso música para ambientar las partidas, todo ello con un interface muy fácil de usar. En definitiva, parece que nos lo quieren poner fácil para jugar a *Aquelarre* sin poder poner excusas.

■ Mireia González.

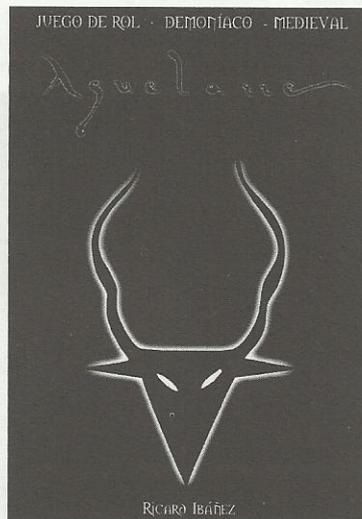
OPINIÓN PERSONAL

Tener entre las manos la nueva edición de *Aquelarre* produce desde un primer momento una agradable sensación. Una portada más agradable a la vista, una contra portada con imágenes de hadas, demonios y ángeles que parecen tener movimiento, un tacto de papel especial. Luego los abres y te fascina, pues descubres la nueva maquetación, las ilustraciones, la cantidad de información, las hojas de personaje... En definitiva, todo el entorno gráfico da la impresión de acercarte aún más a la Edad Media y su mundo, pero lo más importante es que en ningún momento se pierde la altísima calidad de la información por mejorar la imagen exterior del libro. Bajo mi punto de vista es un nuevo aire muy fresco y también muy favorable para *Aquelarre*, con introducciones para todo tipo de lectores y un sistema de juego ameno y de fácil asimilación. Desde su primera edición, y más ahora con el nuevo aire que se ha conseguido imprimir al juego, *Aquelarre* es el juego nacional que más se aproxima a los pesos pesados del rol mundial. La verdad es que poco tiene que envidiar a juegos como *La Llamada de Cthulhu*, *AD&D* o *Vampiro*. Estoy convencida de que la mayoría podrá descubrir un mundo en el rol que no tiene nada que envidiar a los mejores juegos hechos en el extranjero, y que, además, está basado en la historia de nuestro país.

Título: Aquelarre
Autor: Ricard Ibáñez
Ilustraciones: Manolo Carot, Emilio Fradejas, Mario Qunitanilla, Enric Prat, Mónica Antón.
Edita: Ediciones La Caja de Pandora
Nº de Pág.: 208 b/n + 2 a color.
P.V.P.: 2.995 Pta.

8 0

JUEGO DE ROL · DEMONIACO · MEDIEVAL



Siempre recordaré el diciembre del 90 como algo más que unas Navidades con el telón de fondo de la campaña mediática del Escudo del Desierto contra Saddam Hussein. Ese mes salió a la calle el LIDER nº20 (de su anterior etapa), con la primera portada a todo color, nueva maqueta y nuevo equipo de redacción consolidado. Y dentro de ese LIDER 20 tuve el placer de escribir

en un esplai, y tenía que programar una actividad de tarde a los chavales en una excursión de dos días... Pues con lo que había visto y un juego de tablero que se llamaba *Le chateau des sortilèges* me inventé unas reglas y una aventura y se lo hice jugar en el refugio. Les encantó (todo y que los maté a casi todos en una batalla final épica contra una horda de orcos)... y a mí también me gustó... Y no

defendido mejor con el francés. Así que empezamos con mis pobres reglas, luego conseguimos un extra de *Jeux et Stratégie* (revista de juegos ya desaparecida) en la que venía un juego de rol multiuniverso completo, *MEGA*. Fue una bendición tener por fin un reglamento con cara y ojos, en un pulcro sistema de porcentajes. Más tarde conocí a Luís D'Estrées, que me consiguió *Les Trois*

las pruebas de juego?

RI.- *Mili KK* es una idea original de Jordi Cabau, un muy buen amigo mío. Un día nos pusimos nostálgicos delante de unas cervezas y nos pusimos a contar batallas cuarteleras, riéndonos de ésto y de aque-llo. Poco después me surgió el encargo de escribir un pequeño juego de rol que tenía que salir en encarte de una nueva revista. El proyecto editorial se fue al cuer-

LOS SECRETOS DEL DIABLO

ENTREVISTA A RICARD IBÁÑEZ

un artículo de presentación de *Aquelarre*, el juego de rol demoníaco-medieval. Acababa de publicarse el primer juego de rol diseñado y editado en nuestro país que nada tenía que envidiar a los que se hacían fuera de nuestras fronteras. Y acababa de ponerse la primera piedra de un juego que ganaría legiones de seguidores, en nuestro país y (menos conocido) al otro lado del Atlántico, en Latinoamérica. Señores, con Vdes el padre de la criatura, Ricard Ibáñez.

Era una partida de Dungeon Basic... y me hechizó. Creo que fue un amor a primera vista

deja de ser irónico, que mi primer contacto con el juego de rol... ¡fuera diseñar un juego! Por cierto, para el que tenga curiosidad, años más tarde re-estructuré esas viejas reglas en una aventura interactiva: *Kriegard*, que se publicó en la *Guía básica del juego de rol* editada por Zinco. La aven-

Mousquetaires, traducción francesa de *Flashing Blades*, un juego ambientado en la Francia de Richelieu. De ahí nació mi amor por ésa época en concreto. Y finalmente, fue también Luís el que me inició a *La Llamada de Cthulhu*, que desde entonces fue, es y será mi juego de rol favorito.

Antes jugábamos a ser elfos, enanos y paladines, a ser «Indianas Jones» o profesores medio chiflados enfrentados a un horror indescriptible... Hoy la gente juega a ser vampiros, hombres lobo... En general la temática del juego de rol se ha «oscurecido». No me parece mal, nunca me acabó de convencer el tratamiento «edulcorado» del rol en sus primeros tiempos... pero creo que hemos perdido un poco de sentido del humor por el camino. Hecho de menos más juegos desenfadados, como *Fanhunter*.

L.- Hablemos de tus pasos por las revistas del sector. Si no me equivoco, creo que eres la pluma más promiscua que ha dado el panorama roler nacional: LIDER, Troll, Alea, Play Rol, 2d10, Dragón, ...

RI.- Te dejas la colección de *Guías del juego de rol*. Salieron tres números... y

no, y Jordi y yo nos quedamos con el juego entre manos... Fue entonces cuando se lo presentamos a Carlos «Capitán Damm», que por aquél entonces era Redactor jefe de Líder... y él te lo pasó a ti ¿recuerdas?

L.- Como no. Entremos ya en la génesis del proyecto *Aquelarre*. ¿Cómo se te ocurre y cómo toma cuerpo?

RI.- Aparte del rol, una de mis mayores pasiones es la historia, y me duele lo relegada que va quedando en los sucesivos planes de estudio. Pensé que por qué no hacer un juego histórico, en el que los jugadores aprendieran divirtiéndose conceptos que normalmente se dan a nivel universitario... Pero la ambientación final me la dió un cómic francés, *El sortilegio del bosque de las Brumas* que mezclaba el ambiente de la Guerra de los Cien años con tradiciones faéricas y brujeriles. Al leer aquello se produjo la chispa...

L.- Con una profesionalidad encomiable, acudiste a diversas fuentes para documentarte durante la elaboración del libro. Algunas académicas y reconocidas, como la Facultad de Historia de la Universitat de Barcelona. Otras no tanto, digamos que más ocultas o menos académicas.

L.- Empecemos por el principio. ¿Cómo y dónde descubre el Sr. Ibáñez lo que es el juego de rol?

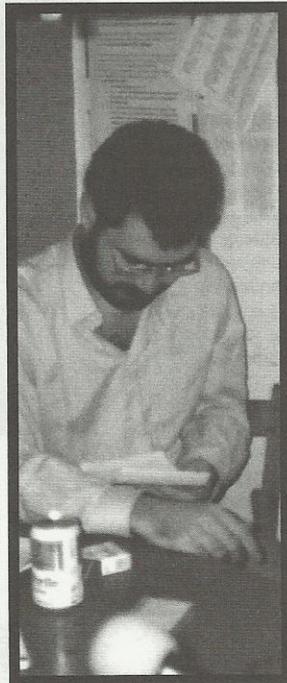
RI.- Bueno, verás, corría el año 1983 y me encontraba en el Instituto intentando sacarme el BUP en un grupo nocturno. En los pasillos o una conversación de dos chavales de la mañana sobre un grupo de compañeros suyos que se reunían al acabar las clases, con el beneplácito de un profesor, a jugar a un juego sin tablero, en el que se usaba sobre todo la imaginación. Aquello llamó mi atención. Era (soy) un mal aficionado a los juegos de estrategia, pero nunca había oído nada semejante. Así que me enteré del aula donde perpetraban «aquello» y simplemente me presenté allí, a ver qué hacían. Era una partida de *Dungeon Basic*... y me hechizó. Creo que fue un amor a primera vista. Nunca me he sentido más satisfecho de saltarme una clase...

L.- ¿La experiencia te enganchó desde el principio o se tomó su tiempo?

RI.- Con ese grupo no jugué, pero como por aquel entonces era monitor de excursionismo

L.- ¿Cuáles eran tus juegos favoritos en esa época, y cuáles lo son ahora? ¿Cómo ves la evolución de los juegos de rol con la perspectiva de una década larga de camino, tanto en mecánica de juego como en ambientación?

RI.- Por aquel entonces jugábamos... a lo que podíamos. Ten en cuenta que aún habrían de pasar dos años antes que se tradujera el *Dungeon Básico* de *Dalmau Carles Pla*. Había algunos juegos en inglés... pero la lengua de Shakespeare nunca ha sido mi fuerte, siempre me he



por supuesto colaboré en todos ellos (risas). Me estás hablando de hace cinco o seis años, cuando la cosa estaba en su apogeo y aún no habían llegado las cartas. Sí, supongo que por entonces me moví todo lo que pude y más. Mi máxima era «te hago una aventura para lo que me pidas, en cuarenta y ocho horas». La gracia del asunto es que soy muy malo recordando reglas, y según mis amigos en tantos años no he logrado aprenderme ni las de mi propio juego...

L.- Más en concreto, en un dossier de LIDER dedicado a la creación de juegos se incluyó un delirante juego de rol: *Mili KK*. ¿De dónde salió la idea de realizarlo y en qué cuartel realizaste

En lo posible y sin que me cueste un mal de ojo, hálbanos de ellas.

RI.- En 1989 era conocido en el mundillo del rol hispano por mi colaboración periódica de módulos de *La Llamada de Cthulhu* en *Líder*. Empecé a diseñar *Aquelarre* y cerré la colaboración con una campaña de cinco módulos, llamada *La Bestia no debe nacer* (que por cierto hace un año desenterré del olvido a «petición popular» de los frikis de la red, y que se ha convertido en un pequeño objeto de culto en las webs cthulhunianas hispanas...). Bueno, al final de la campaña salía una supuesta nota de la editorial diciendo que no sabían nada de mí, y que andaba perdido buscando información sobre la magia medieval... Era una broma interna, un pequeño truco publicitario, crear algo de expectación, ya sabes... Y para mi sorpresa un día me llama un tipo que dice ser fan mío, y tal y tal, y qué es eso de que

Foto de archivo:

Ricard Ibáñez (centro) y el autor de la entrevista en el transcurso de un programa de *El Túnel del Tiempo*, emitido en *Radio Contrabanda* de Barcelona el 13 de octubre de 1.993.

busco información, y que por qué no nos vemos... La cosa terminó (más bien empezó) en el cuchitril del barrio gótico en el que vivía, donde me confesé tras ciertos rodeos que era un adepto de magia... negra. Me abrió las puertas de un submundo que desconocía por completo, y al que me hubiera costado mucho entrar de otra forma. Conoci algunos personajes que quedarían demasiado fantásticos en cualquier módulo de rol, entre ellos una ama de casa, funcionaria de profesión, cincuentona, con hijos de mi edad... y adepta a la brujería. Fue mi guía por el lado más amable y simpático de la magia.

L.- Aquelarre tiene dos pilares que le convierten en nombre propio en el panorama rolero. El primero es el trasfondo histórico de la península ibérica que, no nos engañemos, no es cosa tuya. El segundo, que sí lo es, es la introducción del concepto de racionalidad e irracionalidad. O sea «meygas de haberlas, haylas», pero si no crees en ellas no te afectarán. ¿Cómo llegaste a este concepto y por qué te decantaste por una magia «de puchero y alquimista» frente a los tradicionales conjuros de los juegos medieval-fantásticos, a priori más atractivos para el jugador?

RI.- La idea de Racionalidad - Irracionalidad surgió de un juego francés (otra vez) que jugaba con los conceptos de «Operture d'esperit - Foi» (Apertura de espíritu - Fe, en una mala traducción demasiado literal). El primero era la capacidad de aceptar cosas nuevas y situaciones extrañas, el segundo mostraba de algún modo la fuerza interior y la cerrazón en torno a las propias creencias en momentos de crisis. Estos dos conceptos, enfrentados entre sí, unido a lo que estaba aprendiendo de la fuerza de la magia solamen-

te si crees en ella, fueron los que dieron a luz los conceptos de «RR-IRR». Además, el choque entre el mundo de la Racionalidad y el de la Irracionalidad me permitía explicar el mundo de *Aquelarre*: Los hechos históricos son ciertos, pero las criaturas de leyenda también porque la gente cree en ellas. Sobre la magia de puchero... era la magia medieval (si es que alguna vez hubo alguna). Y si jugamos a hacer un juego de ambiente medieval serio, respetamos lo que hay (o mejor dicho lo que había) o rompemos la baraja... Además, tuve acceso a determinados grimorios muy bien explicados. El 90% de los hechizos de *Aquelarre* están sacados de ellos (ya dije alguna vez que yo no tengo TANTA imaginación)

L.- Aunque empezó situado en 1.350, Aquelarre se vio rápidamente enriquecido con suplementos que ampliaban el marco histórico hasta el Renacimiento o el Siglo de Oro. ¿No significaba esto al mismo tiempo un riesgo de coherencia? ¿Siguen teniendo la misma vigencia la brujas y los duendes en el contexto de la España única de Góngora y Quevedo que lo tenían en la península de varios reinos y culturas, de las grandes pestes?

RI.- Ya te dije antes que el siglo XVII y el ambiente de capa y espada me gustan... Y para llegar a ese siglo tenía que pasar por el XVI (y de paso, ver si podía entretenerme por el Nuevo Mundo, una de mis asignaturas pendientes en el juego). Por supuesto, no es lo mismo jugar en un ambiente medieval que en el Siglo de Oro. En los módulos oficiales ya se aprecia que en la ambientación «clásica» predominan los sucesos fantásticos y mágicos, que por contra escasean o desaparecen por completo en la ambientación del siglo XVII, donde son mucho más agradecidas tramas de intriga y folletín en general... Y en general, los módulos que me envían los aficionados respetan esta norma.

L.- Sea por lo que fuere, pero yo votaría que por el

hecho de jugar con las propias tradiciones, el hecho es que rápidamente Aquelarre se convirtió en juego de culto. ¿Qué sensaciones provoca el hecho de ver que la gente se entusiasma con tu trabajo y desean contribuir en él? ¿Cuántos de estos contactos con jugadores han acabado dando lugar a material oficial para el juego?

RI.- Mira, tiendo a ser pesimista, y no me entusiasmo con facilidad. Sinceramente, cuando salió *Aquelarre* esperaba vender varios cientos de ejemplares, mil con suerte, y a otra cosa. ¡Y se agotaron tres tiradas enteras! (eso, sin contar la edición en catalán). Si te he de ser sincero, cuando en unas jornadas me viene un desconocido a presentarse y a que le firme un ejemplar, creo que, debajo de mi barba y mis gafas oscuras, aún me sonrojo... Los aficionados me envían colaboraciones, y muchas de ellas salieron en su día en Líder. Algunas formaron parte de suplementos oficiales. Esta relación con mis lectores sigue manteniéndose, más estrecha si cabe gracias al correo electrónico. De hecho, fueron ellos los que mantuvieron «vivo» *Aquelarre* durante casi tres años, el lapso de tiempo transcurrido entre la debacle de *Joc Internacional* y esta segunda edición de *La Caja de Pandora*...

L.- Y hablando del tema, Aquelarre tiene un nombre paterno conocido e incuestionable, pero muchos son los tíos y tías que han ayudado a crecer al niño desde su tierna infancia. Háblanos de tus colaboradores en el equipo Aquelarre y la función que tenía cada uno.

RI.- El equipo *Aquelarre*... (sonrisa). Estaba formado por Arnal Ballester, que hacía las portadas, Montse Fransoy, que se encargaba de las ilustraciones interiores y Montse Bosch,

Además, tuve acceso a determinados grimorios muy bien explicados. El 90% de los hechizos de Aquelarre están sacados de ellos

que hacía los mapas. Colaboraban conmigo tres de los mejores amigos que hay en el mundo: Joaquín Ruiz, erudito aficionado a la historia militar; Miguel Aceytuno, fantaseador de módulos apocalípticos y Jordi Cabau, autor de módulos que casi parecen pequeñas novelas cortas... La verdad es que pasamos muy buenos ratos juntos, en los viejos tiempos, y cuento con ellos para alguna que otra colaboración «en plan homenaje a nosotros mismos»

L.- ¿Cuál fue tu reacción, como jugador y como autor de juegos de rol, ante la avalancha de los juegos de cartas coleccionables y su repercusión en el mercado? ¿Tuviste alguna vez la tentación o la proposición deshonesto de hacer el jcc de Aquelarre?

RI.- Primero creí que sería una moda pasajera (¡Vaya profeta que estoy hecho!) luego me alegré, ya que sirvió para sostener la pequeña tienda local. Para muchas tiendas de juegos fue el maná caído del cielo, y eso siempre es bueno, pues para difundir nuestra afición no podemos contar con las grandes superficies o los kioscos: para bien o para mal, siempre hemos funcionado con el viejo sistema de boca-oreja. Y si, tuve ofertas (tampoco muy serias) para sacar un juego de cartas de *Aquelarre*. Pero verás, no soy un gran aficionado a los jcc... así que tampoco hubiera podido hacer nada original. Y para copiar a *Magic*... mejor dejarlo como estaba ¿no?

L.- Y al final de la década, habiendo cerrado puertas tu anterior editor, llega un día en que alguien te llama y te dice que quiere editar de nuevo Aquelarre ¿cómo te pueden convencer de que vuelvas otra vez a la carga?

RI.- Porque soy gilipo... esto... Si quieres oír la historia completa, te aseguro que les costó. Y mucho. Yo acababa de salir bastante escaldado de un proyecto de editar un CD recopilatorio de todo el material de *Aquelarre* publicado, tanto en suplementos oficia-

les como en revistas o páginas web. El asunto se fue al cuerno, así que cuando *Caja de Pandora* empezó a sondearme lo que pensé fue «mira, otros impresentables llenos de proyectos». Así que empecé a darles largas, esperando a ver cuándo se cansarían. Por desgracia no sabía algo que ahora sí sé. Ivan, el «boss» de *Caja de Pandora*, no se cansa. Nunca. Y un buen día llegué a casa y le dije a mi mujer que finalmente lo habían logrado, y que todo volvía a empezar. Y ella me miró con esa expresión que pone cuando se está preguntando si me he pasado con las copas...

L.- Aunque algún artículo en este mismo dossier hablará de ello ¿qué es lo que aporta esta nueva edición con respecto a la que vio la luz un martes y trece de noviembre del 90?

RI.- Nuevos personajes, ciertas modificaciones a la creación de los mismos, al sistema de juego y al combate, en magia una mejor diferenciación entre magia blanca y negra, y todo un apartado describiendo las criaturas angélicas, en contraposición con las entes demoníacos... En el viejo *Aquelarre* te podía salir un demonio a pegarte... pero ahora puede aparecer un ángel si haces algo no aceptado por la Iglesia católica... Y ciertas criaturas «angelicales» tienen muy poco sentido del humor.

L.- ¿Cómo está previsto que evoluciones la colección en esta nueva etapa?

RI.- Se alternarán dos colecciones de suplementos en formato *Prestige*, una exclusivamente de aventuras y otra dedicada a extensiones. Las primeras extensiones hablarán de los pueblos del norte de la península: País Vasco (mejor dicho, Euskal-Erria), Galicia, Asturias y Cantabria. En cada uno de ellos se describirán sus tradiciones y lugares mágicos, sus leyendas y sus criaturas autóctonas, así como una descripción histórica.

En la de aventuras están previstas varias campañas largas, una de ellas dedicada especialmente a nuestra querida «Fraternitas Vera Lucis»... y hasta aquí puedo hablar.

L.- Un duendecillo me contó que otro viejo proyecto era empezar una colección de relatos o novelas dentro del mundo de Aquelarre ¿murió el proyecto o podría resucitar visto lo que ha sucedido con el juego?

RI.- Era un muy querido proyecto de Francesc, sí, empezar una línea de narrativa con novelas de varios juegos de *Joc Internacional* (*El Señor de los Anillos* y *La Llamada de Cthulhu*, principalmente) Y yo le dije que podría atreverme a hacer un par de libros, y en algún lugar de casa tengo un par de guiones, sí... (mirada de alarma). No le habrás dicho nada de esto a Iván... ¿verdad? ■ **Eduard García**



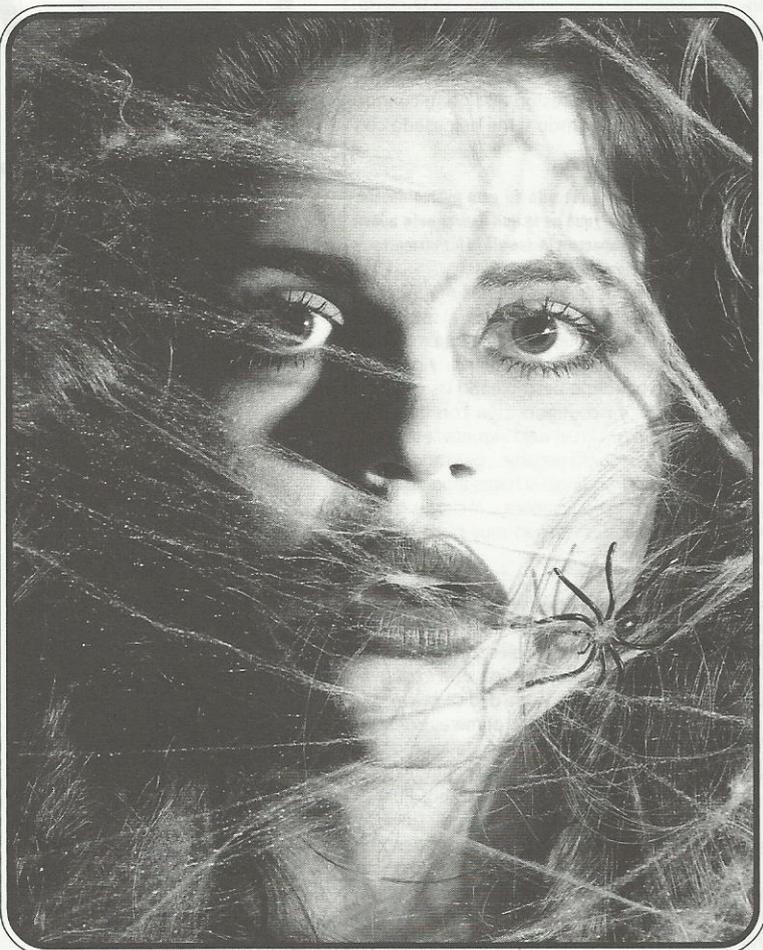
Ricard Ibáñez, visto por Álex Fernández

REIS LOS SECRETOS DEL DIABLO



Brujas y paganos

AYUDA PARA EL JUEGO DE ROL AQUELARRE



Aunque *Aquelarre* se ha definido siempre como un juego de rol «demoníaco-medieval», lo cierto es que en el mundo en que se desarrolla el juego no todas las brujas adoraban al Diabolo. Si así lo creemos hoy en día es porque nos lo dijeron sus enemigos. Lo más probable es que parte de ellas celebraran todavía restos de antiguas religiones paganas que fueron confundidas por el Cristianismo con la adoración al mal.

Nota preliminar (Tostón, pero necesaria)

Esta ayuda NO pretende sustituir al sistema de magia y brujería que retrata *Aquelarre*. Es de suponer que junto aquellas brujas que mantuvieron viva la llama de las antiguas creencias, habría otras que adoraban a Satán conscientemente; y todavía debió existir un grupo muy superior de gente que confundía unos conceptos con otros y mezclaba creencias o las adaptaba. Además, cualquiera se arriesga a pensarse una forma alternativa de magia, teniendo en cuenta que Ricard mide dos metros de alto por dos de ancho y tiene muy mala uva... Quiero reseñar también que me he permitido utilizar información sobre el neopaganismo moderno, mezclándola con otras fuentes y con los delirios de mi

siempre enfermiza imaginación. La mayor parte de la información está contrastada, pero me he permitido combinar periodos históricos y hechos probados con suposiciones. O sea, que no utilicéis esta ayudita como material para el próximo trabajo de historia, porque es muy probable que las cosas fueran en verdad muy distintas... o no.

Cómo debían ser las brujas medievales

Cuando el Imperio Romano se convirtió al Cristianismo, la influencia de las nuevas culturas no alcanzó a toda la población por un igual, y las zonas más despobladas y de difícil acceso quedaron bajo una influencia mínima de la Iglesia. A esto, se junto el hecho de que cuando los Romanos habían invadido la Península en la antigüedad, la romanización ya había sido desigual, por lo que tampoco las religiones prerromanas habían sido olvidadas totalmente (no olvidemos, además, que los Romanos no tenían demasiadas manías a la hora de mezclar su religión nativa con la de aquellos pueblos que iban conquistando). Por lo tanto, quedaban grandes bolsas de población que, al menos en lo más íntimo, seguían creyendo en lo mismo que los iberos o los celtas. Naturalmente, como

ya he dicho antes, estas creencias estarían adulteradas por sustratos posteriores, pero en esencia seguirían siendo las mismas. Los pueblos antiguos fundamentaban su religión en los ciclos naturales de la siembra y la cosecha, las mareas y las estaciones, por lo que asumieron, siguiendo la lógica, que la vida humana seguía unos ciclos similares, y que al igual que después del invierno volvía a venir el verano, después de la vejez y la muerte llegaba otra vez la juventud y la vida. Además, la mayor parte de los pueblos prehistóricos tuvieron como deidad principal a una diosa madre, que se identificaba tanto con la que daba la vida como con el abismo de la muerte. Si se piensa bien, en realidad la única evidencia del lugar de dónde nacían los niños es la madre y no el padre, por lo que eso conferiría a las mujeres una facultad casi mágica de gobernar vida y muerte. El Cristianismo reprimió en buena parte este poder de la mujer, a semejanza de como lo hacían las culturas semíticas, pero tampoco se lo podía cargar del todo porque a la gente no se la cambia en un día. Por eso, el antiguo culto a la Diosa se transformó en el culto a la Virgen María. Muchas diosas oscuras (de color) quedaron transformadas en Vírgenes Negras.

Además, como la mitad masculina del mundo tampoco era ignorada por los prerromanos, pronto apareció la figura de un Dios, que regulaba la caza y la agricultura allí donde la Diosa Madre marcaba los ciclos primarios de la vida y las estaciones. Este Dios se representaba a menudo con los cuernos de los animales que se pretendía cazar (y que por así decirlo, se «sacrificaban» para que la gente no muriera de hambre). Un viejo refrán reza que los dioses de una religión acaban siendo los demonios de la siguiente. A la llegada del Cristianismo, el dios de los bosques se identificó con la figura del Demonio, con los cuernos, el rabo y toda la parafernalia. La figura del Dios nacía en el solsticio de Invierno (Navidad, curiosamente...) y moría con el fin de la cosecha.

Por si todo esto fuera poco, los romanos también habían metido baza, introduciendo otros dioses que regulaban distintos aspectos de la actividad humana. Por este motivo, es muy probable que una bruja en la Edad Media que hubiera podido hablar libremente hubiera respondido que creía en Dios o en el Diabolo o en la Virgen o en los Santos o en los Dioses o en todo esto junto, si se le hubiera preguntado en qué creía. Lo que está claro es que no creían (al menos, no la mayoría), en un Demonio como ser maligno opuesto a Dios (aunque sí en un dios cornudo tradicional opuesto al dios cristiano de nueva implantación). Por otra parte, no hay que olvidar que las conversiones no solían ser voluntarias, y que además alcanzaron de manera desigual a la gente.

Otro de los mitos que se han perpetuado acerca de las brujas en la Edad Media es que invariablemente se llevaban mal con la iglesia. Esto seguramente fue cierto en la mayoría de los casos, pero seguramente en las pequeñas aldeas el cura del pueblo (a menudo poco educado y extraído

del mismo pueblo) y las viejas curanderas no se llevaban tan mal como podría pensarse. A menudo fueron las brujas las que conservaron los secretos de las plantas medicinales, la capacidad de hacer de comadronas y otras habilidades útiles para la vida doméstica. Además, era fácil disimular las antiguas creencias bajo la pátina de las nuevas. Esto puede dar pie a un módulo en el que los Pjs encuentran un pueblo donde aparentemente el cura adora el diablo, pero...

Losaquearresrevisados

Una de las formas, sino la forma más simple, de estudiar los ciclos naturales, era estudiar las fases de la Luna, a la que las brujas identificaban a menudo con su diosa (al fin y al cabo, la Luna también tiene un ciclo de crecimiento, apogeo y desaparición y mira por dónde, coincide más o menos con los ciclos menstruales...). Por esta razón, era lógico que aquellos que creían todavía en la vieja religión se reunieran cuando la luna estaba llena para celebrar la plenitud de la vida. Además, en las sociedades agrarias en las que la vida era precaria y la muerte o la pobreza eran una constante, era muy lógico que se adorara la fertilidad, por lo que las imágenes de «orgia» típicas de los aquelarres no tienen porque ser falsas. La concepción de un bebé garantizaba un nuevo par de manos para trabajar, además de que así se buscaba que la tierra hiciera lo propio por imitación. A tal efecto; a menudo se escenificaba el matrimonio entre el Dios y la Diosa (de ahí las imágenes de las brujas copulando con el diablo). Además, la única forma segura de camuflar las herramientas que utilizarán en sus rituales eran usar cosas presentes en cualquier hogar, como un caldero, una vela, un cuchillo, una cuchara de madera o... una escoba. Naturalmente, esto iba contra los intereses del cristianismo. Para empezar, la potestad de hablar con Dios debía estar en poder de unos pocos más preparados que el resto (y nunca mujeres). Y ¿qué era esto de adorar lo divino en medio de un bosque, cuando ya había sitios especialmente dedicados al culto? Por otra parte, sólo la oración podía curar, y esta cosa tan rara de mezclar hierbas para conseguir curar o procurar un efecto mágico por fuerza tenía que ser herética. Y qué decir del tema sexo...

Nos han llegado muchas historias sobre brujas que volaban. Estos vuelos solían seguir a la aplicación de determinados ungüentos o a la ingestión de determinados brebajes que contenían plantas alucinógenas. Además, en las religiones antiguas, el hombre es otro de los miembros de la creación, pero no el primero, por lo que se consideraba que los animales eran en realidad hermanos (una idea que recogió San Francisco de Assis), y que tenían espíritu. De ahí las imágenes típicas que tenemos de brujas acompañadas de gatos, sapos y murciélagos.

Las fiestas

Ocho eran las fiestas tradicionales de las brujas, aunque como todo en este artículo, hay que cogerlo con pinzas, porque la mayoría sólo celebraba cuatro de ellas (o bien solsticios y equinoccios, o las otras que había entremedio).

Todos los Santos (31 octubre): La idea de esta fiesta era honrar a los ancestros que habían muerto. El velo entre los vivos y los muertos era más débil que nunca y se decía que los que tenían alguna cuenta pendiente podían volver. Esta fecha marcaba el año nuevo pagano.

Solsticio de Invierno (hacia el 21 de diciembre): En la noche más larga del año se supone que la diosa da a luz (y nunca mejor dicho) al nuevo dios, con el que renace la vida. De ahí que la gente pusiera un tronco en sus casas, para mostrar como de un trozo de madera renacía la vida (con las pequeñas ramitas).

Candelaria (2 de febrero): Esta es la fiesta de las luces que renacen, del invierno que ya se acaba aunque todavía no empiece la primavera (curiosamente, es la época en que se consagran las velas en los altares cristianos).

Equinoccio de Primavera (entorno al 21 de Marzo): Es el equilibrio perfecto entre luces y sombras. Es una época de comienzos. Se supone que el dios y la diosa juegan como dos niños.

Walpurgis / Mayo (1 de mayo): Esta es una de las fiestas más significativas de las brujas. Muchas parejas se acuestan cerca de los campos para intercambiar fertilidad con la tierra, a semejanza de lo que se creía que hacían los dioses.

San Juan / Solsticio de Verano (Hacia el 21 de Junio): Se celebraba el momento de mayor luz solar, con hogueras que imitaban la luz del Dios sol. Se supone que es el momento en que las plantas aumentan sus virtudes mágicas y es más fácil comunicarse con los elementales y los animales.

Cosecha (Hacia el 1 de Agosto) Se recogen los primeros frutos de la cosecha, y normalmente estos solían ofrecerse a los dioses en signo de agradecimiento. En algunos sitios es, por el contrario, la última gavilla de un campo cosechado la que se ofrece a los espíritus. A veces, a esta gavilla se le daba forma de muñeco.

Equinoccio de otoño (Hacia el 22 de septiembre). El equilibrio entre luz y tinieblas generalmente correspondía con la segunda cosecha, la de las uvas, que marcaba el inicio de la época oscura del año. Por ello, este era quizás el último momento de gran fiesta antes de que llegaran las privaciones del invierno.

Y esto cómo se come

Más allá del rollo teórico, todo este panorama sobre brujas «alternativas» nos permite hacer algunas consideraciones sobre éstas en el juego sin crear un tipo de personaje nuevo (cosa que no me atrevo a hacer hasta que caiga en mis manos la segunda edición, ejem). Las reglas de racionalidad e irracionalidad siguen más

o menos igual. Una bruja «de campo», tendrá seguramente una buena habilidad de curar. Lo que seguramente no tendrán es demasiada cultura, por lo que en la mayoría de los casos el director de juego debería impedir que aprendan sortilegios a base de leerlos en grimorios. De la misma manera, tendrán dificultades a la hora de preparar los sortilegios en forma de talismán (por falta de cultura y herramientas), aunque el director de juego puede adaptar alguno a la forma de ungüento o poción. Por otra parte, este tipo de brujas no tiene acceso a los sortilegios de invocación dirigidos a Demonios (si no creen en ellos, ¿cómo **** los van a invocar, eh?), exceptuando los de gnomos, silfos, ondinas e igneos ni a los de maleficio (puesto que el tipo de magia que emplean es eminentemente práctica y por lo tanto más bien curativa). De todas formas (y en compensación), las brujas pueden rezar a los ángeles. Además, las brujas tendrán acceso a competencias propias de cazadores y campesinos, y pueden elegir invocar a un dios pagano de su elección a pactar con el máster (es decir, que tenga cierta coherencia), aparte de gozar, si se quiere, de ungüentos de transformación en animal o de habla con los animales, y de ungüentos para el control del tiempo atmosférico.

■ Mar Calpena



IDEAS PARA MÓDULOS

** Una copia de la Virgen de Montserrat que estaba destinada al castillo de un rico barón ha sido robada. No está claro si ha sido obra de ladrones profesionales, espías árabes o el «devoto» pueblo llano. Los Pjs son llamados a investigar...

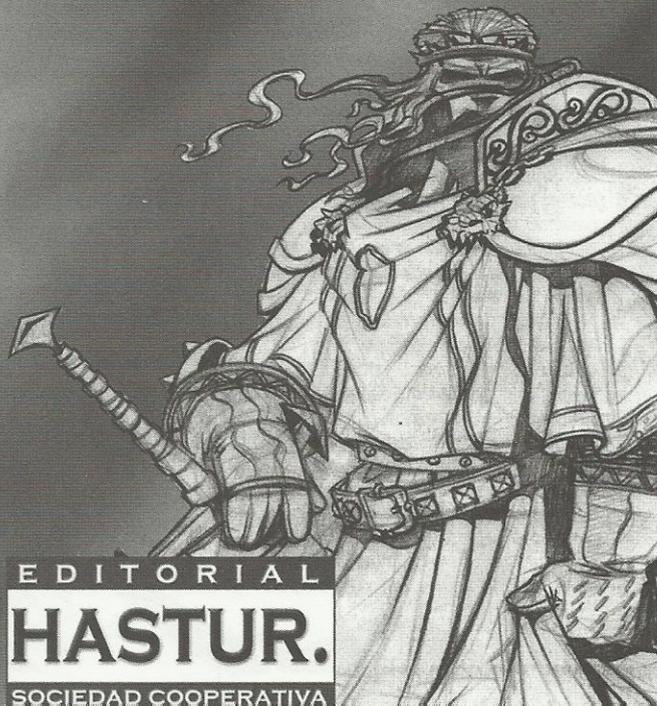
** El cura de un pueblo pequeño solicita ayuda a los Pjs porque dice que los estamentos de la Iglesia están abusando de sus feligreses. Los Pjs investigan, y aunque su amigo tiene razón, también es cierto que los feligreses no es que sean muy católicos...

** Un Pj quiere aprender magia porque en sus viajes ha tenido que enfrentarse a demonios muy bestias, etc... Se pone a buscar un maestro y resulta que éste no es exactamente el tipo de brujo que esperaba.

DECÍDETE.

NO PODRÁS EVADIR TU DESTINO...

VISITA NUESTRA WEB, WWW.EDITORIALHASTUR.COM
O ESCRIBENOS AL APARTADO POSTAL 13.298 28080 MADRID.



EDITORIAL
HASTUR.
SOCIEDAD COOPERATIVA



MITOS DE LA EDAD MEDIA

Estoy convencido que si un día apareciera un poderoso mago en nuestra vida, y nos concediera el deseo de aparecer en una época de la historia a nuestra elección, la gran mayoría, entre los cuales me incluyo, seleccionaríamos la apasionante Edad Media.

Jamas ningún otro periodo de la historia a conseguido rebosar tantos valores y sentimientos. Cruzadas, castillos, torneos, caballeros, fanáticos religiosos, adoradores del maligno, doncellas, monstruos mitológicos, rituales arcanos, magia... y una interminable lista de elementos que convirtieron esta época en inigualable. Sin duda la gran mayoría de nosotros, jugadores de rol, hemos disfrutado de los juegos de rol medievales fantásticos. Hemos jugado partidas ambientadas en la Tierra Media de Tolkien, o en alguno de los mundos creados para Advanced Dungeons & Dragons, en la Glorantha de Rune Quest e incluso en la oscura España de Aquelarre. Este último grupo con una base histórica, que lo convierte en el más real de todos. Para este tipo de jugadores esta dedicado este artículo. Con él intentaremos arrojar un poco de luz sobre elementos como el perseguido Santo Grial, la celebre Tabla Redonda o la vida del Cid.

Por muy elásticas que sean las fronteras de ese periodo, circunscriben un tiempo no demasiado remoto como para haber pasado más allá del alcance de la memoria, y sin embargo no demasiado cercano como para que las cosas de magia no dejen de parecer incongruentes... Ensilad los hipogrifos, nueve musas y juntos cabalgaremos a la tierra del antiguo romance.

Wieland

Introducción

Seguramente en más de una ocasión habéis pensado introducir algún elemento de carácter histórico en vuestras partidas, pero para poder hacerlo de forma correcta os ha faltado algo de información y una base algo más sólida que el típico, según explican las leyendas. Pues aquí tenéis algo de información y alguna que otra idea para hacerlas jugables.

El Santo Grial

A lo largo de los tiempos muchos han sido los autores que han ido modificando y amoldando la historia de este cáliz a su conveniencia, es por esto que se trata de una historia un tanto confusa y con un camino hacia su verdad lleno de claroscuros. Desde los poemas de los franceses Robert de Borron y Chrétien de Troyes, pasando Walter Map, impulsor de asociar esta leyenda con la del Rey Arturo, hasta llegar a la leyenda más popular, del alemán Wolfram von Eschenbach, todo han sido verdades a medias y en ocasiones más ficción que realidad.

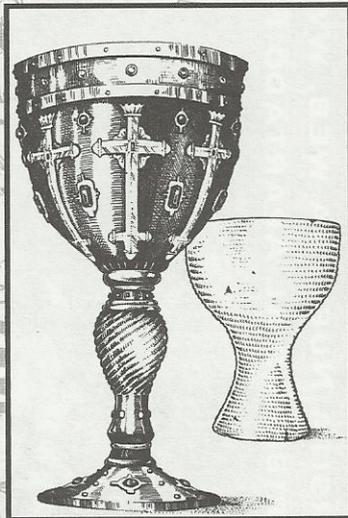
Uno de los relatos más extendidos, sobre la aparición del Santo Grial en la tierra, narra que de la corona de Lucifer, en el momento de ser expulsado este del reino de los cielos, cayó una piedra preciosa. Al llegar esta piedra a la tierra, se convirtió en una vasija, que acabó en las manos de José de Arimatea, quien según dicen se la ofreció a Cristo para la Última Cena. Después José de Arimatea, utilizó el cáliz para

recoger unas gotas de sangre de Cristo en el momento de su muerte. A partir de este momento, se le otorgaron poderes curativos y así comenzó la leyenda.

Los judíos vieron en José de Arimatea a uno de los culpables, o mejor dicho a uno de los que permitió, la muerte de Cristo y lo confinaron a una celda sin alimento, ni agua, tan solo acompañado del cáliz. Después de un año, el emperador romano Vespasiano, se interesó por la leyenda del Santo Grial y sus poderes curativos. Tito, el hijo del emperador, estaba gravemente enfermo. Finalmente y después de una complicada búsqueda Vespasiano, llegó a la celda de José de Arimatea, encontrando allí a un hombre en perfecto estado de salud. Según la tradición aquel que tenga en su poder el Santo Grial y sea una persona pura, jamás pasará hambre o cederá a las enfermedades.

A partir de este momento es cuando comienzan a divergir los caminos que tomó el Santo Grial. Parece que es cierto que el emperador Vespasiano, decidió liberar a José de Arimatea y permitir que siguiera siendo el encargado en custodiar la preciosa vasija. Algunos apuntan a que José emigró con el Santo Grial a Francia, cerca de Marsella, huyendo de posibles represalias judías, otros varían el punto de destino hablando de Roma o incluso España.

Uno de los nombres, casi ineludibles a la hora de repasar la historia del Santo Grial, es el de Titirel, quien según dice era hijo de Titurison e nieto de Berillus, un rico Capadocio que acompañó a Vespasiano en la búsqueda del sagrado cáliz. Titirel, dedicó los primeros años de su vida a la lucha contra los infieles a la religión cristiana. Durante uno de sus viajes, Titirel tubo una visión, un ángel le proclamó como el guardián del Santo Grial, el cual encontraría en el Montsalvatch. Titirel aceptó la misión de buen grado, se desprendió de todos sus bienes, exceptuando su armadura y su espada, y emprendió la búsqueda del Montsalvatch, tan solo tenía un problema y es que nadie anteriormente había oído hablar de tal monte. Volvió al lugar de la aparición y comenzó a seguir una nube blanca que había en el cielo. La persiguió a través de mares y montañas, atravesó bosques y pantanos, hasta que finalmente topó con un monte que parecía inexpugnable.



Titirel comenzó a trepar, hasta llegar a su cima. Allí tuvo otra visión, era el Santo Grial, estaba levitando en el aire, como sujeto por una manos invisibles, poco después desapareció. Fue en ese momento en el que se percató que estaba rodeado de hombres con armas y armaduras, que lo clamaban como a su nuevo rey. Con el Santo Grial en poder celestial y la misión de custodiar aquel lugar sagrado, Titirel se quedó en el Montsalvatch y creó la orden de los Templarios. Estos fueron los encargados de construir un templo destinado a albergar el Santo Grial en el momento que volviera a este mundo. Algunos afirman que el Montsalvatch estaba situado en España.

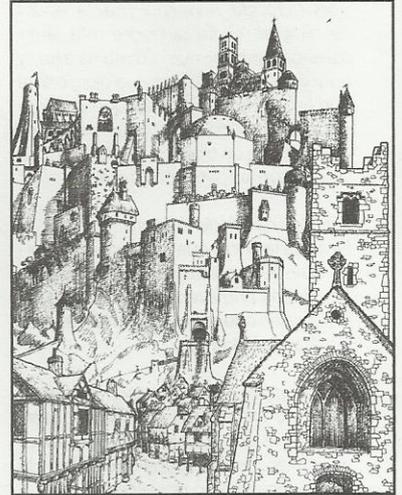
Otro de los nombres ilustres relacionados con el Grial, fue el de Parsifal. Descendiente de Titirel, Parsifal pasó su infancia lejos del Montsalvatch, su madre eligió las espesuras de la Britania, para alejar a su hijo de los caminos de las armas y lo mantuvo alejado del resto del mundo, hasta que este se encontró con unos caballeros, los cuales le explicaron todo lo que el aún no había visto. Parsifal decidió partir hacia la corte y convertirse en un caballero del rey, que por aquel entonces era Arturo. De buenas a primeras Parsifal, sin saber como, estaba ante el rey Arturo, solicitándole la armadura y la monta del caballero rojo, al cual había conocido durante su viaje hasta la corte y al cual consideraba indigno de su condición de caballero de la Tabla Redonda. Arturo tan solo le dijo que para conseguir su propósito debería derrotar a dicho caballero. Parsifal no espero ni un momento y partió en busca del caballero, encontrándolo poco después y dándole muerte. Una vez convertido en caballero, llevó a cabo infinidad de actos heroicos siempre guiado por las normas de los caballeros.

Durante uno de sus viajes llegó a Montsalvatch, allí le recibió un rey herido y agonizante que le mostró el poder del Santo Grial. Parsifal, no se atrevió a preguntar nada ni sobre la herida del rey, ni sobre el misterioso cáliz y el día siguiente a su llegada partió del castillo. Mientras dejaba tras de sí el castillo, oyó la voz del rey que le maldecía por no haber cumplido su misión y no haber roto el maleficio. Parsifal, estaba contrariado ya que no entendía de que misión le hablaban y mucho menos del maleficio que parecía que tenía que romper. Después de unos encuentros con los aldeanos de las cercanías del castillo, decidió volver para pedir una segunda oportunidad, pero el castillo había desaparecido.

Pasó el tiempo y Parsifal volvió a la corte del Rey Arturo, pero jamás olvidó lo que le había ocurrido. Finalmente decidió emprender nuevamente la búsqueda del Montsalvatch, tras infinidad de combates y aventuras, llegó a un castillo que le resultaba familiar, en su interior encontró de nuevo al rey herido, que era Amfortas rey del Grial, y le preguntó que le ocurría. Amfortas se restableció inmediatamente y la maldición que pesaba sobre el castillo se rompió. El nieto de Titirel había vuelto y esta vez había cumplido su misión. De las manos de su anciano abuelo recibió una corona, la corona que lo proclamaba como nuevo rey del Grial.

¡ Salve a ti Parsifal, rey del Grial ¡
Antes perdido para siempre
Y ahora bendito para siempre.
¡ Salve a ti Parsifal, rey del Grial ¡

Parfifal (Wolfram von Eschenbach)



La Tabla Redonda

En más de una ocasión se ha cuestionado la existencia de esta famosa Tabla, al igual que la del Rey Arturo, Merlín su sabio consejero o Camelot capital de su reino. No vamos a cuestionar si realmente existió o no, pero sin duda el Rey Arturo ha sido uno de los reyes más célebres de todos los tiempos destacándose por su carácter justo y sabiduría. Precursor de los de los caballeros y creador del incuestionable ciclo artúrico. Uno de los elementos más característicos del rey Arturo, fue la Tabla Redonda. Una mesa, sin esquinas la cual no presidía nadie, en la que todos sus miembros eran iguales sin importar sus vínculos con la realeza. Una Tabla en la que se reunieron los máximos exponentes de las ordenes de caballerías. Para comprender mejor, todas estas virtudes, es necesario conocer mejor al célebre Rey Arturo.

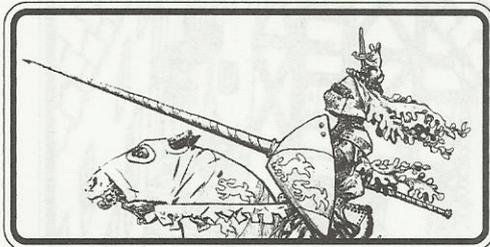
Hijo de rey Uther de Pendragón, fue entregado a Merlín cuando tan solo era un bebé. Merlín se lo entregó en secreto a Antón, un noble amigo de Uther, que lo crió como si de su hijo se tratará. Poco después Uther de Pendragón falleció y al no dejar un sucesor, al menos aparentemente, apareció una larga lista de pretendientes al trono. Por este motivo Merlín, les reunió a todos en una iglesia y les invitó a superar una prueba. Tras él una enorme roca, con una espada introducida en su interior. Desafío a todos los nobles que estaban allí a desenterrar la espada de la roca, advirtiéndoles que tan solo el que fuera digno sucesor de Uther sería capaz de conseguirlo. Probaron todos, uno tras otro y ninguno lo consiguió, así que el trono quedó vacío durante algunos años. Hasta que apareció Arturo.

Este estaba acompañando a su "padre"

REYES MITOS DE LA EDAD MEDIA

Antón y a su hermano Kay, que iba a participar por primera vez en un torneo. A Kay le hacía falta una espada y Arturo fue en busca de una, llegó a la iglesia buscando a alguien que le pudiera prestar una. En ese momento vio una espada en una roca y sin ninguna dificultad la cogió, llevándola a la presencia de su padre Antón. Este al verla, le preguntó asombrado de donde la había sacado y Arturo le explicó la historia. De esta forma fue como Arturo llegó hasta su corona. Muchos fueron los que intentaron desacerditar al nuevo rey, asegurando que Merlin tenía mucho que ver con la aparición del muchacho. Pero Arturo, portando la espada mágica de su padre y con el honor y la verdad como estandarte les venció y convenció a todos.

No nos hemos de engañar, Arturo era un ser humano, y como tal también cometía errores. Como el que le llevó a romper la espada de su padre. Mal aconsejado, Arturo decidió luchar contra un caballero llamado Pellinore. La espada que tantas victorias le había otorgado le falló en este combate, y tan solo Merlin utilizando su magia pudo salvar al joven Arturo. Consiguió dormir a Pellinore, antes de que este asestara el golpe de gracia a Arturo, y huyó con su rey en brazos. Al recuperar el conocimiento Arturo estaba desolado, había perdido el combate a su espada y lo peor de todo, su rival no merecía el castigo que estaba dispuesto a darle. Mientras meditaba sobre todo esto junto a un lago de regreso a su hogar, y sin saber el motivo, de las aguas emergió una espada preciosa, que era portada por la Dama del Lago, la cual le dijo que jamás conocería la derrota mientras portara esta espada. Efectivamente la espada era Excalibur, y según la describen era la espada más bella que jamás se haya forjado.



Fueron años de combates, para restablecer el orden y la justicia en el reino, ya que durante mucho tiempo no hubo un rey que se encargara de esto. Finalmente, cuando todo estaba en orden Arturo decidió casarse con la hija del rey Leodagraunce, la princesa Geneveva. Esta como dote entregó a su marido una Tabla Redonda, que años atrás iba a ser un regalo para su auténtico padre Uther. Poco después, Arturo decidió formar una orden de caballeros a los que congregó alrededor de su mesa. Algunos dicen que la Tabla Redonda estaba pensada para doce caballeros, mientras otros aseguran que podía albergar varios centenares. En lo que todos coinciden es que en la parte superior del respaldo estaba escrito en oro el nombre del caballero que en ella se sentaba. En todas menos en una, en la que ponía Silla Peligrosa. Los caballeros intrigados por la leyenda que rezaba en esta silla le consultaron a Merlin sobre su significado, y este les contestó que solo la podía utilizar un hombre puro, ya que en caso contrario la tierra se abriría y engulliría al impostor.

Desde la Tabla Redonda se planeaban las estrategias a seguir en la lucha contra el

mal, la búsqueda del Santo Grial, era utilizada para los festines de los caballeros, etc., pero en esa misma Tabla se forjó la traición.



La traición de Mordred, sobrino de Arturo, que durante su ausencia, aprovechó para reclamar el trono asegurando que su tío había muerto durante el asedio al castillo de Lancelot, antiguo caballero de la Tabla Redonda, amigo de Arturo y amante de Geneveva, de ahí el asedio. Mordred exigió a Geneveva que se casara con el pero esta no accedió, en primera estancia. La recluso en una celda y finalmente Geneveva accedió al matrimonio pidiéndole que la dejara viajar a Londres a buscar su vestido para la boda. Aprovecho el viaje para enviar un mensaje a Arturo alertándole de las intenciones de su sobrino. Arturo al recibir el mensaje, levantó inmediatamente el asedio y se dirigió a Camelot. Finalmente en Dover, población cercana Winchester, donde algunos afirman que antaño estaba sita Camelot, se encontraron Arturo y Mordred, acompañados por algunos hombres. La condición del encuentro era igualdad numérica y que nadie desvainara su arma. Según explican las diferentes historias, una serpiente cogió desprevenido a uno de los caballeros, que desenfundó su espada para acabar con el reptil. Este gesto fue interpretado como el inicio del combate. Según dicen fue uno

de los combates más sangrientos de toda la historia, finalmente y con el campo de batalla sembrado de muertos y heridos, Arturo y Mordred comenzaron su combate. Arturo atravesó el pecho de su oponente, el cual en su último suspiro de vida hirió mortalmente a Arturo. Esto no habría sucedido si Morgana, la hermana de Arturo, no hubiera robado a Excalibur cegada por su codicia. Tan solo un caballero de Arturo salió vivo del combate. Fue Bedivere, y se convirtió en el encargado de recuperar a Excalibur y entregarla a su dueña original la Dama del Lago. Hasta que Bedivere, no confirmó a Arturo que la fabulosa espada había sido de vuelta, este no pidió que lo montaran en una barca y lo pusieran en dirección a Avalon. Para algunos esta fue la forma que tuvo Arturo de morir, mientras que otros opinan que al llegar a Avalon, Merlin le estaba esperando para curarlo y disfrutar de la vida eterna.

Todavía en este día los británicos Esperan el regreso de Arturo sobre el mar.

Brut (Layamon)

El Cid

Don Rodrigo Díaz o Ruy Díaz, más conocido como El Cid Campeador, fue un personaje real, de cuyo primer manuscrito data del 1.245. El más grande de los héroes españoles, se caracterizó por su labor de expulsar a los musulmanes de la península. A lomos de su celebre Babieca y armado con su temible Tizona, el Cid se convirtió en un ser querido por sus aliados y temido por sus enemigos, más allá incluso de su muerte.

El primer combate de Rodrigo Díaz, se produce contra don Gómez. Este noble insultó públicamente a Diego Laínez, el anciano padre de Rodrigo, que al confesar la vergüenza y humillación que sentía, provocó la ira de su joven hijo. Pese a su corta edad Rodrigo se batió con don Gómez, al cual consiguió batir. Con la cabeza de su adversario bajo el brazo se dirigió ante la presencia de su padre para mostrar que su honra ya no estaba en entre dicho.

Poco después, Diego Laínez llevó a su hijo ante el rey Fernando, al que con cierto aire de indiferencia juró solemne lealtad. Rodrigo se encargó de la expulsión de los moros en Castilla, e incluso capturó a cinco de sus reyes, los cuales hasta que juraron pagar tributo a la corona de Castilla y no volver a atacar, no fueron liberados. Fueron estos cinco reyes, los que le pusieron el sobrenombre de Cid, que significa conquistador.



Una vez concluida esta primera batalla, el Cid regresó junto a su rey. Hasta la corte de Fernando había llegado doña Jimena, hija de don Gómez, que clamaba justicia contra el asesino de su padre. Pero Fernando estaba muy contento con el rendimiento del Cid, y no quería desprenderse de un aliado tan valeroso. Finalmente y tras repetidas negativas, doña Jimena que cada día estaba más enamorada de Rodrigo Díaz, solicitó al rey Fernando que le otorgara al Cid para casarse con él. De esta forma y con la plena satisfacción de Rodrigo Díaz se celebró tan peculiar boda.

El Cid como ofrenda a su esposa, decide hacer peregrinación a Santiago, como muestra de su amor. Es durante este viaje cuando se le aparece San Lázaro, encarnado en el cuerpo de un leproso con el que Rodrigo comparte mesa y estancia, y le comunica que incluso en la muerte seguirá victorioso.

Tras realizar esta peregrinación, el Cid se bató en duelo con un representante de la corona de Aragón, don González, en la ciudad de Calahorra, lugar de mucho interés tanto para la corona de Castilla



que como buen cristiano solicitó el perdón de este. Las hazañas del Cid, continuaron por todo el reino y se ganó otro sobrenombre, el de Campeador.

Con la muerte de don Sancho, en acto de dudoso honor. Don Francisco, hermano de Sancho llegó hasta el trono. El Cid sospechaba del sucesor como promotor del asesinato del antiguo monarca, así que solicitó el juramento de don Francisco y doce de sus caballeros para confirmar que no había tenido nada que ver con la repentina muerte de su hermano. El nuevo monarca, que no podía permitirse la deserción del que tanta gloria había otorgado a los anteriores reyes, realizó el juramento con un creciente recelo hacia el Cid. Utilizó un estúpido pretexto durante una guerra contra los moros y expulsó de la corte al Cid, dándole tan solo nueve días para abandonar la corte.

El Cid continuó su guerra contra los moros por su lado, consiguiendo grandes botines. Gracias a esto volvió a conseguir el favor de su rey. Tras la conquista de Toledo, el rey insultó al Cid y este volvió a partir. Poco después, y con el refuerzo moral de saber que su peor enemigo no estaba del lado castellano, los moros conquistaron Valencia. Pero el Cid no consintió que esta situación durara demasiado tiempo y la recuperó en breve. Nuevamente el rey estaba eternamente agradecido a su caballero más fiel.

Rodrigo Díaz y su esposa doña Jimena, se establecieron con sus dos hijas en Valencia, donde ya se quedaron definitivamente. Cinco años después, mientras realizaba los preparativos de la batalla contra las tropas de Bucar que tenían bajo asedio su ciudad, el Cid recibió la visita de San Pedro quien le comunicó que en treinta días pero que incluso muerto resultaría victorioso. El Cid preparó su muerte, nombro a su sucesor, y pidió que nadie llorara su muerte para evitar que su enemigo Bucar lo supiera. Pero la petición más extraña fue que embalsamaran su cuerpo después de la muerte y lo montaran a lomos de su fiel Babieca armado con su Tizona. De esta forma setenta mil guerreros cristianos, liderados por el Cid causaron tanto terror entre los moros que emprendieron una precipitada huida, facilitando en gran medida la victoria cristiana.

A los diez años de su muerte, se dice que un judío intentó coger por las barbas el cuerpo inerte del Cid, que permanecía embalsamado y expuesto en la iglesia de San Pedro de Cerdeña. Un instante antes de producirse el sacrilegio, el cuerpo se movió. La mano derecha del Cid Campeador se cerró firmemente sobre la empuñadura de su Tizona y la desenvainó aproximadamente un palmo, provocando la huida del sacrilego.

Cuando su mano tocó la barba,
¡Oh! El hombre silencioso-muerto
Agarró la empuñadura y sacó a Tizona
Un palmo de su vaina.

Romances Españoles Antiguos

■ Alex Vila

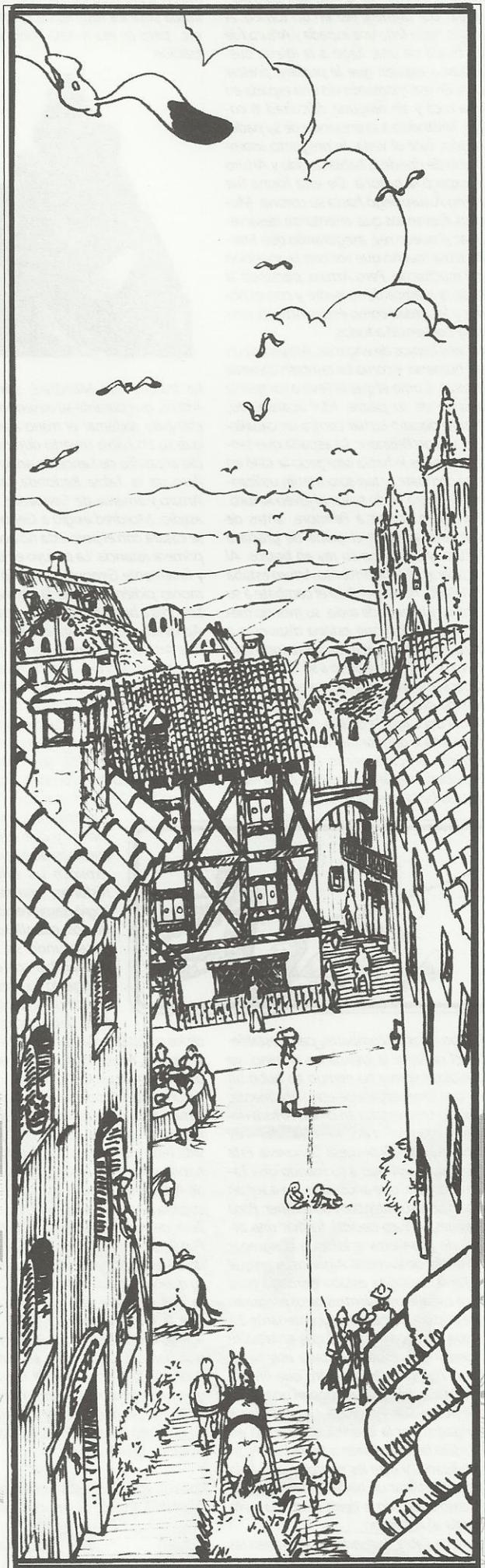
como para la de Aragón. Después de la victoria el rey Fernando de Castilla, consigue la ciudad, nuevamente gracias al fuerte brazo de su aliado el Cid.

El rey comienza a valorar al Cid tanto en el campo de batalla como fuera de él. Como muestra la reacción de la corona de Castilla tras recibir un mensaje del Papa en el que exige que el rey Fernando muestre pleitesía y pague tributo a la corona de Alemania, ostentada por Enrique III, amenazándole con una cruzada en caso de no aceptar la superioridad de esta. La respuesta combinada de Fernando y el Cid, advierte que no simplemente no van a pagar ni reconocer nada, si no que se atreven a desafiar al que se lo exija. De esta forma el Cid, ha de batirse en duelo con un campeón alemán, el cual es derrotado por el poder del Cid y su infalible Tizona. De esta forma la corona de Castilla, no tuvo que rendir pleitesía ni a Alemania ni a ninguna otra nación.

Pero los problemas del Cid con la iglesia, no quedaron aquí. Rodrigo Díaz, fue excomulgado por el Papa de Roma, para ser aceptado poco después. Esto ocurrió poco después de la muerte de Fernando, su sucesor Sancho, viajó en compañía del Cid a Roma. Una vez en presencia de sumo pontífice, a don Sancho le hicieron sentarse en un asiento que estaba menos elevado que el del rey de Francia. El Cid protestó efusivamente, ante lo que el interpretaba como una grave ofensa. Viendo que no se calmaba el Papa le excomulgó. Tras investigar los motivos de la disputa, apreciaron el leve cambio de nivel que existía entre los asientos y lo corrigieron. Después el Papa otorgó la absolución a un Cid,



Ilustraciones extraídas de los juegos Aquelarre (Ed. Caja de Pandora) y Pendragón (Chaosium).



LEYENDAS SANTAS

AYUDA DE JUEGO PARA AQUELARRE



*La afrenta ha quebrantado mi corazón
y estoy acongojado;
esperé quien se compadeciese de mí
y no lo hubo,
por comida y en mi sed
me dieron vinagre.*

Enchiridion, Salmo LXIX



El monje volador

La historia es del siglo XVII, pero para el caso ya nos vale. Parece ser que por aquella época vivía en Copertino (Italia) un monje llamado José, hombre de escasas luces, al que incluso sus amigos tildaban de inocente, y hasta de idiota. Le apodaban «*boquiabierto*» porque al parecer tenía la mandíbula caída. Sea como fuere, en cierta ocasión, mientras oía misa en el convento... ¡se puso a volar! (o más concretamente, a «levitar»). Según los textos que documentaron el fenómeno, entro en éxtasis, elevándose del banco hasta situarse encima del altar mayor, a unos 20 m. de distancia. El Papa lo requirió ante Su Presencia, y ante Su Santidad volvió a obrarse el prodigio. A partir de entonces lo repitió varias veces. En la santa población de Asís voló por encima de la multitud que lo aclamaba llegando hasta el altar y abrazando la imagen de la Virgen. Sus arrebatos de éxtasis no eran siempre controlados: en una ocasión voló hasta la copa de un árbol simplemente cuando un amigo le comentó el día tan bonito que hacía. Algunas veces hizo volar a otras personas, como es el caso de un noble, loco de atar, al que curó agarrándolo por los cabellos y alzando el vuelo juntos. Sus «vuelos» eran siempre de corta duración: no se sabe que llegaran nunca a superar los 15 min., y en ocasiones eran de escasos instantes, los suficientes para desplazarse a éste o aquél lugar. A su muerte, y pese al testimonio escrito de cientos de testigos (entre los que se cuentan un Papa, dos reyes, el duque de Brunswick y el filósofo Leibnitz) la Iglesia se resistió a canonizarlo, cosa que sigue sin hacer hoy en día.

Opciones

*Una alta autoridad eclesiástica contrata a 10s Pj's para que viajen hasta una aldea perdida entre las 1as montañas cerca de la cual se encuentra una cueva donde vive un santo ermitaño que se dice puede

entrar en éxtasis y volar... La misión del grupo es llevarlo ante dicha autoridad, para que se determine si es realmente un santo, un farsante o, lo que es peor, un hereje o un adorador de Satán. El viaje transcurre sin incidentes, y los Pj no tendrán problemas en llegar hasta el ermitaño en cuestión, una buena persona, algo fanatiquillo, y totalmente ajeno a este mundo, perdido siempre en sus éxtasis y sus misticismos... llevárselo, pues, sería cosa hecha... si no fuese por que los monañeses de los alrededores no están en absoluto de acuerdo en que un grupo de lechuguinos de ciudad se lleven a «su» santo... y pueden llegar a ponerse francamente desagradables.

*Un viaje con un tipo que cada dos por tres (la mayor parte de las veces involuntariamente) se eleva por los aires. Un viaje más o menos prolongado, además puede que hasta el Papa de Roma tenga curiosidad por verlo... Y un grupo de Pj encargados de que no sufra daño, seguro que a cualquier DJ, por escasa imaginación que tenga, se le empezarán en el acto a ocurrir ideas sobre lo que puede llegar a suceder en tan accidentado viaje...

*Por ésa u otra circunstancia, los Pj llegan a hacerse amigos del «monje volador», el cual empieza a sufrir atentados contra su persona. Y es que a veces, la avaricia crea extraños compañeros de cama. Dos personajes se han unido para labrar su perdición: un adepto a Frimost que quiere agradar a su amo (ver Rerum Demoni) y un alto dignatario de la Iglesia, que piensa en la fortuna que se podría conseguir si muriese el «santo», se descuartizase su cuerpo y se vendiese a cachitos, bajo la forma de reliquias (y no es broma, eso fue prácticamente lo que hicieron con Santa Teresa). ¿Podrán los Pj proteger a su santificado (pero vulnerable) amigo... enfrentándose con éxito a esta peligrosa alianza de magia goética y burocracia eclesiástica?

*¿Y si finalmente el «santo» es un farsante? ¿Y si todo es un truco realizado con poleas, cuerdas, penumbra y un par de cómplices? O si, lo que es peor, se trata de un brujo que utiliza el hechizo goético de Vuelo (ver manual)... ¿Cuáles son sus intenciones? ¿Se trata de explotar la credulidad de las gentes, viviendo a su costa? ¿Escarnio de la santidad? ¿Quizá llegar hasta algún poderoso dignatario de la Iglesia para eliminarlo con su hechicería? ¿O algo aún más retorcido?

Santa Isabel de Portugal

Era hija de Pere III de Aragón, nieta de Jaime I «el Conqueridor» (o Conquistador) y sobrina de Santa Isabel de Hungría. Muchacha de gran belleza, Dionís, el rey de Portugal, la deseó nada más verla, y no descansó hasta hacerla su esposa. Pero como sucede muchas veces, los seres humanos desprecian lo que tienen, así que pronto el caprichoso rey se cansó

de ella y se dedicó a serle infiel con otras mujeres. Isabel nunca le recriminó sus infidelidades, antes al contrario, ayudaba en secreto a las ex-amantes desdichadas del rey, preocupándose incluso por la educación de los hijos bastardos de Dionís, el cual, celoso como todos los maridos infieles, llegó al extremo de mantenerla encerrada en un ala del palacio real.

Pese a su reclusión la joven reina no quiso renunciar a sus obras de caridad hacia los más necesitados, y para ello recurrió a un fiel sirviente, que burlaba la reclusión de la reina trayéndole noticias del exterior, y saliendo con algún dinero, alguna joya o alguna recomendación escrita con la que socorrer a los necesitados. Sin embargo, llegaron hasta oídos del rey las idas y venidas del sirviente, y juzgándolo un amante audaz o cuanto menos un recadero de mensajes de amor, ordenó en el acto que lo capturasen y lo arrojasen a un horno encendido. Sin embargo, por «intercesión divina» hubo una confusión en el cruce... y se arrojó a otra persona en su lugar. El rey le echó en cara a la reina su infidelidad, está lo explicó todo y llamó por testigo al sirviente, que se presentó ante mayor sorpresa del rey. Este suceso, se dice que hizo mella en el rey Dionís, que a partir de entonces fue un amante esposo y marido ejemplar. Cuando murió Dionís, la reina Isabel se retiró a un convento de clarisas, donde moriría el 4 de Julio de 1336.

Opciones

*Los Pj caminan tranquilamente por las calles de Lisboa, de noche, cuando de repente chocan con un tipo que, a todo correr, se disculpa y prosigue la carrera. Nada más desaparecer por una esquina un grupo de embozados, espada en mano, se lanza contra los Pj al grito de «¡Deben ser ellos! ¡Al horno, al horno!».

*Los Pj reciben el encargo, por parte de un alto mandatario de la corte portuguesa, de interceptar a un tipo en concreto y arrojarlo a un horno encendido. Cumplen la misión sin contratiempos, pero en el último segundo descubren que han arrojado al pozo, de manera inexplicable... ¡al dignatario que les encargó el trabajo! Ahora el grupo tiene un problema, a no ser que sepan dar muchas, y buenas, explicaciones.

*Los Pj reciben el encargo, por parte del rey Dionís I «el Labrador» de Portugal, de vigilar el ala del palacio donde habita su esposa la reina y asegurarse que nadie entre ni salga del recinto. Los Pj pronto sudarán tinta, pues no saben que la reina es una santa, y que como tal hace milagros, por lo que es más fácil recoger agua con un colador que evitar que la reina haga lo que le venga en gana.

*¿Y si la historia es falsa y el tipo en cuestión es realmente el amante de la reina? Bajo esta perspectiva se puede adaptar cualquiera de las opciones anteriores. Por cierto, y ya para rizar el rizo: ¿Y si el tipo sabe suficiente magia como para poner en problemas a los Pj? ¿O si tiene cómplices o amigos centro del palacio?

La leyenda del Santuario de Valvanera

El santuario de Valvanera está situado en el camino entre Burgos y Nájera. En él se venera una imagen de la Virgen, con el niño en su regazo, según la tradición encontrada por San Nuño, el santo ladrón. Cuenta la leyenda que en una ocasión una mujer cometió el terrible pecado de visitar con su amante la iglesia por la noche, y realizar el acto sexual ante la misma imagen sagrada. La talla del Niño giró la cabeza, asqueada, y así está en la actualidad. Desde entonces pesa una maldición sobre las mujeres que visiten el Santuario: No pueden pasar más de nueve noches en el mismo, pues a la décima noche morirán. Tiempo después acertó a pasar por el santuario la reina Isabel la Católica, que al oír la leyenda quiso comprobar su veracidad: ordenó que una de sus doncellas fuera encerrada en una de las estancias del Santuario... y en efecto, la encontraron muerta al cumplirse la décima noche de su permanencia allí.

Opciones

*Un pariente de la doncella pide ayuda a los Pj. Tienen que hacer algo para sacar a su hermana de allí, antes que se cumpla el fatídico plazo y muera...

*Variante de la anterior: Se pide la ayuda de los Pj. Si pero no hay maldición ni prodigio que valga. Todo ello es fruto de la superstición popular, y la intrigante reina católica quiere aprovecharse de la circunstancia para asesinar discretamente a esta doncella, amante secreta de Fernando el Católico. La celosa reina, por otro lado, se sentirá muy disgustada si no aparece su cadáver



LEYENDAS SANTAS

a la décima noche.

* Los Pj son encargados por la reina de custodiar la estancia donde se encuentra la infortunada doncella para impedir que escape y ver si se realiza el particular experimento de Isabel. Un pariente de la doncella (su amante, quizá su hermano o su padre) han reclutado una banda formada por una docena de matones para liberar a la muchacha, pasando por encima de quien sea. Por su parte, uno de los monjes del santuario, no demasiado bien de la cabeza, está convencido de que si la doncella no muere en el santuario caerá en el más absoluto de los descritos y está dispuesto a usar los venenos que guarda el hermano boticario para que, a la décima noche, la doncella (y quien se cruce en su camino) se reúnan con el creador.

* Y finalmente: ¿Puede ser que alguno de esos Pj femeninos que se disfrazan de chico para no tener demasiados problemas se vea retenido por pura casualidad en Valvanera? ¿Qué sucederá al llegar la décima noche?

La leyenda de la casa de los decapitados

Ivo de la Cortina, un oscuro cronista, pintor y viajero romántico, habla en uno de sus escritos sobre esta leyenda: En tiempos de Alfonso X el Sabio, un noble segundón, que no vivía en un castillo rural sino en un palacete en las afueras de la ciudad, vislumbró en una ocasión a una de las novicias, una muchacha tan hermosa como los mismos ángeles. El noble enloqueció por el terrible pecado de la lujuria, cometiendo el execrable acto de entrar espada en mano en un convento de clausura para raptarla, encerrándola en su mansión. Las monjas y la familia de la muchacha protestaron ante el delegado del rey, que envió soldados a cercar el palacio, llevarse preso al lujurioso noble y rescatar a la novicia. El señor del palacio les hizo frente, organizando a sus sirvientes y hombres de confianza como si de soldados de un castillo asediado se tratase. Sin embargo, y viendo que finalmente los hombres del rey entrarían en la mansión, se precipitó hacia la estancia de la novicia, degollándola con su propio puñal y arrojando a continuación su cabeza por una ventana, sobre los que lo cercaban. Nada más hacer eso un rayo fulminó al sacrilego homicida, sin duda enviado por Dios en castigo a sus pecados.

El rey, por su parte, ordenó que los familiares y la servidumbre del bárbaro noble, fueran desterrados para siempre del reino, y que las dos estatuas de caballeros que estaban situadas en el pórtico se las descabezase, para vergüenza eterna de ese linaje y para que el pueblo no olvidase la leyenda.

Por cierto, en Murcia hubo, hasta el siglo pasado, un caserón medieval llamado «de los Descabezados». Dicha mansión estaba situada en la calle de las Siervas de Jesús, y fue demolida (se caía de puro vieja) en 1.832. ¿Puede ser que fuera la mansión de la leyenda?

Opciones

* Un noble de ciudad está contratando hombres más o menos duchos en el manejo de las armas y paga muy bien. Lo que no dice es que ha raptado del convento a una monja, y, que sabe que los familiares de la doncella, y quizá los hombres del Rey, no tardarán en

aparecer para arrebatársela.

* Los Pj tropiezan en su camino con un caballero errante, ya viejo, que parece estar enloquecido por la culpa y los recuerdos del pasado. Se trata del bárbaro señor de la leyenda, que logró escapar de los hombres del rey para vivir una vida mísera, torturado por la desesperación. Además, quizá alguno de los simpáticos bichitos del *Bestiario Celestial* se decidan, de tanto en tanto, por incordiarle un poquito, más que nada para que no tenga una vida demasiado fácil.

* La auténtica culpable de todo ello es una hermosa bruja, antigua amante del noble, que ha lanzado contra él los hechizos de Atracción Sexual y de Locura por despecho al verse rechazada en su amor. ¿Podrán los Pj averiguar lo que sucedió realmente y si no salvar al noble, quizá sí vengar su muerte?

* Los Pj compran muy barata una mansión solariega en las afueras de la ciudad. Por desgracia es difícil encontrar servidumbre, pues tiene fama de maldita. De hecho, de tanto en tanto aparece por ahí el fantasma de la muchacha, vestida con sus hábitos de novicia hechos harapos y sosteniendo entre sus manos su cabeza cortada. No alcanzará la paz hasta que se dé cristiana sepultura a su cuerpo, dejado por su asesino en la habitación secreta donde la tenía escondida.

Saturnino, el monje apóstata

Era costumbre que aquellos que quisieran renunciar al mundo fueran a los Montes de León, a hacer vida de anacoreta en los valles y en las cuevas situadas entre el monte Teleno y el monte Aquiana. El primero de ellos fue San Fructuoso, al que pronto siguieron San Genadio, San Baldario, San Valerio... y un tal Saturnino, que según relato del propio San Valerio era un eremita venido de lejanas tierras, que realizó numerosos prodigios de santidad: las puertas se abrían solas a su paso, hacía andar a los parálíticos y devolvió la salud a muchos enfermos solamente con imponerles las manos. También propició, o construyó el mismo, buen número de oratorios y ermitas por los alrededores. Sin embargo, su gran pecado era la soberbia y ella le perdió. Pues se emparejó él solo en una cueva, para enfrentarse sin ayuda de nadie a las tentaciones del Maligno. El Demonio le dio el gusto, y lo estuvo atormentando día y noche hasta que venció al pobre monje, que se hizo apóstata y huyó con todos los libros y objetos sagrados que pudo hurtar de sus compañeros.

Opciones

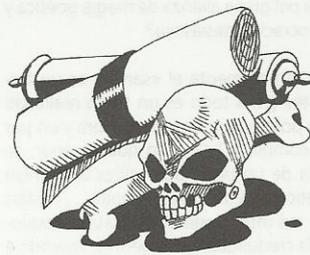
* Los Pj se cruzan en el camino de un supuesto hombre santo, hacedor de milagros, que dice llamarse Saturnino. «San» Saturnino, empiezan a llamarse sus cada vez más fanatizados

seguidores. El problema es que el supuesto santo se ha pasado de bando, y sus acciones, en apariencia buenas y puras, se van tiñendo cada vez más de oscuro.

* Los santos eremitas de los montes de León solicitan la ayuda de los Pj (contratarlos sería imposible, pues carecen de dinero... así que mejor digamos que alguien del grupo «les debe un favor»). Han de recuperar como sea los libros sagrados que el monje apóstata se llevó consigo. Pues uno de ellos es nada menos que el místico «Libro de Ratziel» (Ver *Arcángeles*), que contiene toda la sabiduría del universo... y que en malas manos puede causar mucho, pero que mucho daño.

* Los Pj se hacen amigos de un pícaro, goliardo y sinvergüenza, que responde al curioso nombre de Saturnino. Entre bromas y veras contará a quien le escuche que antaño fue un ermitaño, santurrón como pocos, que hizo tantas buenas obras que hasta el viejo diablo tuvo bien concederle cinco minutos para charlar con él y explicarle las verdades de la vida. El problema está en que lo dice no son mentiras de borracho, sino la verdad. Y va a tener problemas. Primero porque una vez que le ha incado el diente a una víctima, el Diablo no gusta que se le escape. Segundo porque a las fuerzas celestiales no les gusta que sus santos cambien de bando. Así que el pobre tipo (y los que estén con él), van a empezar a tener serios problemas.

* Una noche de tormenta, los Pj encuentran refugio en una ermita, donde vive un extraño monje, de carnes flacas y ojos ardientes. Tiene fama en la región de persona muy piadosa, hasta de santo. Pero algunas oportunas tiradas de teología puede que permitan descubrir que la capilla ha sido mancillada, que el monje ha cambiado su fe en Dios por la del Diablo y que planea usar a sus «invitados» (es decir, a los Pj) como sacrificio humano en un aquelarre que piensa organizar esta misma noche.



La tumba de Mura

En el pequeño pueblo de Mura, en Cataluña, hace unos quince años se realizaron unas obras de restauración de la iglesia románica de Sant Martí. Parte de las obras consistían en volver a abrir el antiguo portal de acceso al templo, tapiado siglos antes. Cual no sería la sorpresa de los operarios cuando al empezar a derribar las paredes, se encontraron con una hornacina hueca, en cuyo interior había un cofre de los empleados para hacer inhumaciones secundarias (Nota del autor: Es decir, se retiran los restos de la tumba original al cabo de los años y se

dejan en el cofre de madera o piedra; pueden verse muchas de estas inhumaciones en nuestras iglesias). Dentro del cofre, en efecto, habían algunos huesos... pero lo extraño es que la calavera estaba agujereada, y de ella sobresalía un rollo de pergamino, escrito con caligrafía pre-cortesana (para los no entendidos en Paleografía medieval, escritura propia de las Cancillerías reales en los siglos XIV y XV). Por desgracia, el manazo que alargó la zarpa para coger el pergamino no tuvo cuidado y el escrito literalmente se le deshizo en las manos. Los pocos fragmentos que lograron salvarse no nos dicen gran cosa. La tumba de Mura continúa siendo un misterio, y posiblemente lo será ya para siempre.

Opciones

* Los Pj encuentran la tumba y, claro está, el pergamino no se deshace cuando lo cogen. Una introducción diferente para cualquier aventura, o quizá una manera más o menos macabra de presentar una pista.

* Los huesos pertenecen a un poderoso mago goético, y el pergamino ata su alma en el Infierno. Pues si se retira o se destruye, puede volver como un ánima en busca de un cuerpo al que poseer para continuar su cruel senda. Cuerpo que, preferentemente, será el del incauto que sacó el pergamino del cráneo. Para reparar las reglas de ánimas y posesiones, consultar el manual (hará falta).

* En caso contrario: El pergamino impide que el ánima del tipo en cuestión se precipite en el más profundo de los Abismos Infernales, donde el bueno de Tartaruchus le tiene preparada más de una sorpresita. Mientras tanto, el ánima no posee un cuerpo, sino una casa entera. Esta idea puede dar pie a una sesión de juego un tanto diferente, en el más puro estilo de *Casa Encantada* tipo Amity Ville o similar.

La prisión del Diablo

Para ser sinceros, lo que sigue no es ninguna leyenda medieval, sino un episodio de la clásica serie americana de los años 60 *Twilight Zone*. Un hombre, perdido por culpa de una extraña tormenta, llega a un paraje totalmente desconocido, donde se alza un monasterio de arquitectura extraña. Pide hospitalidad y es acogido por los monjes, que se comportan de manera un tanto extraña. Curioseando un poco, y llega hasta una puerta trabada por una tosca vara de madera. Tras ella, distingue los quejidos de un hombre que suplica que lo liberen. Un monje al observar donde está su huésped, lo aparta de allí bruscamente. Cuando el viajero pide explicaciones le explica, el monje le explica que el prisionero es nada más y nada menos que el Diablo, y que ellos santos varones de la Iglesia, han conseguido encerrarlo gracias al poder mágico de la vara de Salomón, que a su vez no es otra que la vara de Moisés. El hombre desconfía de la historia, y vuelve de noche para liberar al confinado. Que resulta ser el Diablo, de verdad. Y que provoca, según el episodio, la segunda guerra mundial, pero eso es otra historia.



Opciones

*No tiene que ser obligatoriamente el viejo Lucifer en persona el que esté encerrado mágicamente en el monasterio. Puede tratarse de cualquiera de los Demonios Menores descritos en Rerum Demoni (aunque recomiendo elegir entre Andrialfo, Anazareth, Beherito o Lilit). Evidentemente, cada uno de los demonios en concreto usará sus propios recursos para intentar seducir o engañar a su interlocutor. Convendría precisar que en su encierro los demonios pueden cambiar de apariencia a voluntad, pero carecen de cualquier otro poder mágico.

*Supongamos que el prisionero es realmente un hombre (o una mujer, podemos ser un poquito machistas) y los monjes son en realidad miembros de un culto satánico que planea usar al prisionero/a (y ya de paso, a los Pj) como materia prima para su próximo Aquelarre.

*¡No nos olvidemos de la Vara! Si es realmente la mítica vara de Salomón, con ella se pueden sojuzgar los Demonios y hacerlos trabajar para uno mismo. Además, si es la aún más mítica Vara de Moisés... bueno, no hay que repasar el Génesis para ver las virguerías que pueden hacerse con ella, basta con ver en vídeo los *Diez Mandamientos*, de Charlton Heston.

*Una aventura ideal para Pj's que tengan lo que han de tener. El Demonio en cuestión se ha escapado, y su cómplice humano ha escondido la vara. Hay que encontrarla, luego invocar (o atraer) al demonio en cuestión y volverlo a encerrar. Así, en frío, no parece muy difícil.

La profecía del Mártir

Según cuentan las crónicas a principios del año 850 vivía en un convento cercano a Córdoba un monje culto y piadoso llamado Perfecto. Pese a las diferencias de credo, tenía amigos musulmanes, con los que discutía a menudo sobre temas filosóficos e intelectuales. Un mal día, sin embargo, la conversación derivó hacia el peligroso campo de la Teología. En la intimidad de su hogar, el monje cuestionó con sus amigos mu-

sulmanes la santidad del profeta Mahoma, afirmando que era uno de los «falsos profetas» que había anunciado Cristo. Los musulmanes se sintieron ofendidos por las palabras del monje, y se fueron de su casa. Unos días más tarde dos de ellos, paseando por el zoco de la ciudad, vieron venir al monje, y no se les ocurrió otra cosa que comentar el suceso en voz alta, entre ellos. En su indignación olvidaron que estaban en un lugar público, y pronto corrió la voz de que el monje cristiano había insultado al profeta. Perfecto estuvo a punto de ser linchado por la multitud, salvándole los soldados del Cadí, que lo llevaron ante su presencia. El monje negó haber blasfemado, y cómo sus acusadores no aparecieron para rebatir la versión de Perfecto, el Cadí decidió encerrar al cristiano durante unos días, más que nada para que las cosas se calmaran.

En prisión, Perfecto recapacita y piensa que debería haber hecho procesión de fe cristiana, y convertirse en un mártir si esa era la voluntad divina. Por ello decide decir la verdad si es interrogado de nuevo. El cadí, por su parte, no piensa hacerlo, pues el monje está bien visto entre la comunidad mozárabe, y su ejecución solamente traería problemas. Por desgracia, el asunto llega a oídos de un eunuco llamado Nasir, un renegado del cristianismo que odia a sus antiguos hermanos de fe y que es muy influyente en la Corte. Nasir intriga para lograr un nuevo interrogatorio, Perfecto proclama la divinidad de Cristo y la falsedad de Mahoma y es ejecutado. Pero al salir de prisión rumbo al lugar de la ejecución profetiza que su enemigo, el eunuco Nasir, moriría en menos de un año. Y la profecía se cumplió, Nasir murió diez meses más tarde, en un acceso de rabia y diarrea, envenenado al catar una bebida destinada al Emir.

Opciones

*Los Pj son responsables de la seguridad de una embajada de paz que el Reino de Castilla ha enviado a Granada. El problema está en que entre los miembros del séquito figura un clérigo bastante bocazas, demasiado amigo de hablar sobre diferencias teológicas cuando no debe.

*Los Pj son requeridos para intentar sacar de la cárcel granadina a un monje cristiano, antes de que sea ejecutado por blasfemo por las autoridades musulmanas. Tarea difícil, ya que el monje en cuestión, fanático como pocos, no quiere ser salvado, ya que aspira a convertirse en un mártir de su fe.

*Tras la muerte del monje, determinados elementos de la comunidad mozárabe intentan por todos los medios que la profecía se cumpla, ya que así se convertiría en una prueba de que el dios de los cristianos es el verdadero. Y para ello no tendrán escrúpulos en contratar a un grupo de mercenarios, por ejemplo los Pj, para que se infiltren en palacio e intenten envenenar la bebida que ha de catar el eunuco Nasir.

* El grupo es requerido por el Emir de Granada para investigar un intento de envenenamiento que ha sufrido recientemente, y en el que ha muerto accidentalmente su catador. ¿El atentado era contra él... o realmente contra su criado?

Arpeko-Saindia

En tierras vascas, junto al río Baztán y las paredes rocosas del monte Saindia, se encuentra la cueva de Arpeko Saindu, fácilmente localizable

por la cruz de hierro que hace ya tiempo que las autoridades eclesiásticas mandaron colocar en la entrada. En vascuence, el nombre significa *La Santa de la Cueva*, pues en húmedo interior de la gruta, las gentes del lugar veneran una columna natural, de más de un metro de alto y unos veinte centímetros de ancho. Se trata de la Santa, petrificada allí, descubierta en tiempos remotos por los pastores de la zona. Los que le rezan dejan cabos de vela encendidos, y frotan sus cuerpos enfermos contra la columna, siempre empapada del agua que se filtra del techo. Dicen que cura sobre todo enfermedades de la piel y de los ojos, y que han llegado incluso a sanar los leprosos.

Opciones

*Los Pj son delegados por las autoridades eclesiásticas (léase Inquisición si se juega con la ambientación de Rinascita o de Villa y Corte) para que investiguen éste supuesto asunto milagrero, y hagan un informe sobre la conveniencia o no de considerarlo herético.

*Alguno de los Pj enferma de lepra (quizá debido a un enfrentamiento con Agotes). ¿Podrá salvarles la milagrosa Santa de la Cueva?

*El aparentemente culto cristiano esconde en realidad un culto mucho más antiguo, pues no se adora a ninguna santa sino a Mari, la dama de Amboto (ver manual).

El muerto que camina



Un miembro del grupo, o un amigo muy cercano a los Pj, sufre un terrible accidente, lo que en circunstancias normales sería un accidente mortal. Sin embargo, se levanta y anda de nuevo, comportándose como si nada hubiese sucedido. Su comportamiento será a partir de entonces bastante diferente de lo habitual en él, embarcando al grupo en una desquiciada aventura.

Opciones

* Evidentemente, ha muerto, y su cuerpo ha sido ocupado por un miembro de la *Jauría de Dios* (ver Jerarquía) que está haciendo méritos para no volver al Infierno, y al que no le importará en absoluto hacer masacrar a todo el grupo con tal de cumplir su sagrada misión.

* Evidentemente, su cuerpo ha sido poseído por un ánima maléfica, que solamente busca la pérdida del grupo haciendo el mayor mal posible, para mayor gloria de su amo Satanás.

■ Ricard Ibáñez



LEYENDAS SALTAS

EL MONTE SAINT MICHEL

Módulo para Aquelarre, el juego de rol demoníaco-medieval



*Practico el juicio y la justicia;
no me abandones a mis opresores.
Responde por tu siervo para bien;
no me opriman los soberbios.
Consúmese mis aldós por tu salvación;
por el edicto de tu justicia.*

Enchiridion. Ayin 121-123

Esta es una aventura para un grupo de tres a cinco personajes de profesión eclesiástica, particularmente monjes. Con unos ligeros retoques, es de suponer que el Director de Juego podría eliminar la necesidad de que los personajes hayan participado de los votos monacales, pero sin duda esto haría perder parte del encanto de la trama.

Resumen

Los personajes, tras recibir una premonitory visión angelical, serán trasladados al Monte de Sant Michel, en el norte de Francia, donde se enfrentarán al misterio de la enfermedad del Abad. Misterio que deberán resolver sino quieren que el monasterio caiga en manos del Maligno.

Introducción: Un sueño pasajero

Los personajes pueden ser del origen social que deseen, y pueden haber ostentado cualquier profesión anteriormente, pero es requisito indispensable para jugar esta aventura, que al empezar la aventura sean religiosos, preferiblemente monjes. No es necesario que se conozcan, y hasta se podría decir que es recomendable que no se conozcan (para dar más morbo a la cosa).

Así, mientras los Pj's se encuentran en sus respectivos lugares habituales de residencia, una buena noche tendrán todos el mismo sueño. En él se les aparecerá un ángel, que dirá llamarse *Dracir*, este les explicará que deben acudir al Monte Sant Michel para salvar al monasterio del acoso de una criatura infernal que está hostigando a uno de sus miembros, pero no especificara a cual.

Es importante decir que *Dracir* no pide ayuda, sino que la reclama (al fin y al cabo, los Pj's se entregaron a Dios cuando abrazaron los votos). Al día siguiente recibirán la noticia de traslado al monasterio del Mont Michel. Una situación como ésta les puede crear la frustrante sensación de no haber tenido opción. No te preocupes, de eso se trata precisamente. Dios es sumisión.

Capítulo I: El orden de las cosas

Todos los personajes llegarán al monasterio el mismo día, a media tarde. Es incluso posible que coincidan durante el camino si vienen en la misma dirección. Esto les daría la ocasión de irse conociendo antes de llegar.

Una vez en el monasterio les dará la bienvenida el Hermano Claustral, Jean Poiré (el encargado del cumplimiento de las Reglas del monasterio), el cual se encargará de alojarlos en sus nuevas celdas. Hay que recordar que los Pj's vienen aquí trasladados, por lo que después de enseñarles el lugar rápidamente les dejará que se instalen cómodamente, pero a partir de la hora de la cena se esperará de ellos que participen plenamente en las actividades del monasterio. Esto incluye levantarse a rezar los Maitines, a media noche, ir a trabajar al campo de Laudes (al amanecer) hasta Sextas (a mediodía), y trabajar en las tareas del convento (limpiar, ordenar, trasladar cosas, etc.) de Nonas (las tres) hasta Visperas (las seis). A Completas (las nueve) se cena y después a dormir.

Los personajes un poco avispados o con habilidades particularmente útiles (como coser, curtir, leer y escribir, cocinar, etc.) podrán fácilmente encontrar trabajo en el

scriptarium, las cocinas o lo que sea, pudiendo quedarse en el monasterio todo el día (y mucho más cómodos).

En la primera cena que tomen en el refectorio, el mismo día de su llegada, el Padre Prior Chazel les dará la bienvenida oficialmente al monasterio durante las oraciones previas a que se sirva la comida, en nombre de todos y especialmente del Padre Abad, que está enfermo y no puede atender el refectorio. El hermano Philippe Lievre, que leerá las escrituras durante la cena, elegirá algunos textos de la Biblia:

"El muchacho que se deja a rienda suelta causará vergüenza a su madre" (Proverbios 29:15).

"Ustedes, padres, no estén irritando a sus hijos, sino sigan criándolos en la disciplina y regulación mental de Jehová" (Efesios 6:4).

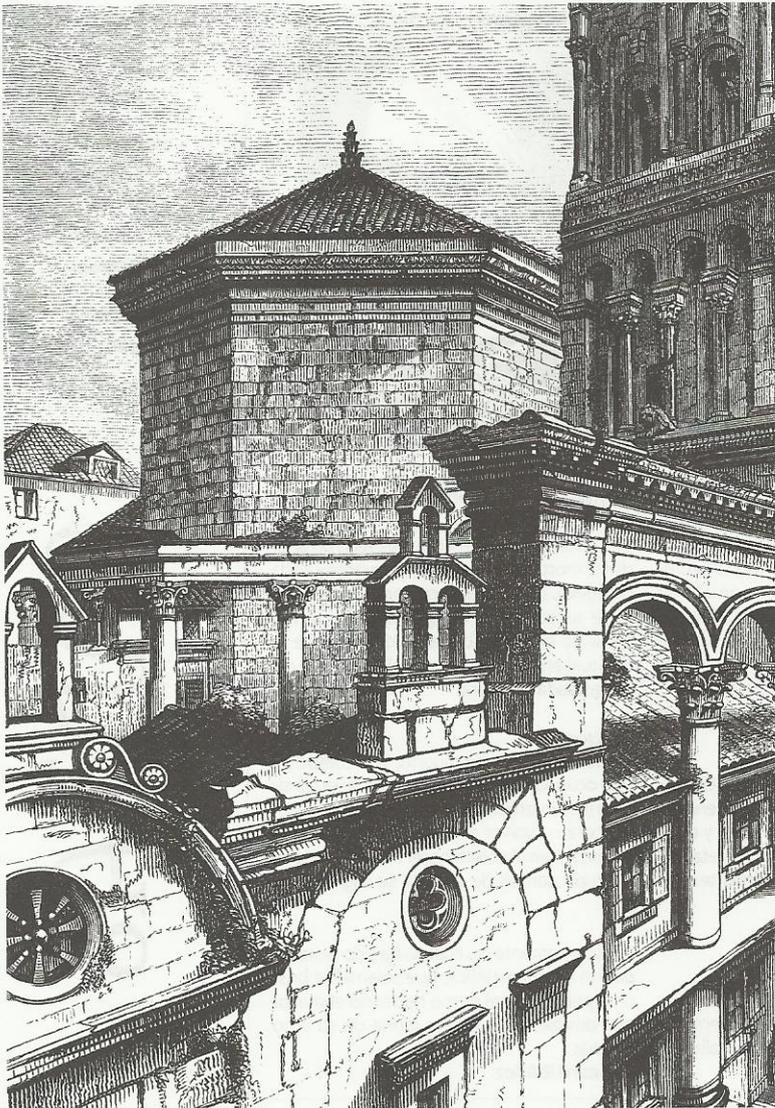
"Dediquen tiempo a hablar de la Biblia con ellos, estudiándola en familia. Incúlquenles un sano temor a Jehová, pues así seguirán los consejos de Jehová, para su propio beneficio" (Isaías 48:17).

Uno de los monjes, que está sentado junto a uno de los personajes (se trata del hermano LeTerrier), se encuentra claramente afectado por estas palabras, y mira directa aunque disimuladamente al hermano Lievre, casi con miedo. Es importante tener en cuenta que levantar la vista durante las oraciones, así como hablar, está estrictamente prohibido por los votos.

La primera noche que pasen en el convento, el Pj con más racionalidad tendrá un nuevo sueño en el que una vez más se le aparecerá *Dracir*, que le reprenderá por no haber empezado ya a cumplir con su misión y le exhortará a actuar lo antes posible, todo ello de forma harto impaciente. Por la mañana uno de los Pj's al azar (pero no el que ha tenido el sueño) despertará para notar que un pequeño perrito se ha colado en su celda durante la noche. El pobre animal, de poco más de una semana de vida, está evidentemente desnutrido y no tiene fuerzas prácticamente ni para moverse. Hay que tener en cuenta que está prohibido tener animales en las celdas, y si el Pj decide quedárselo y cuidarlo deberá esconderlo bien. Si no se lo queda, el animal desaparecerá de la historia; si se lo queda, le servirá de apoyo moral y compañía tanto como pueda, aunque no se acercará al Pj que tenga los sueños con *Dracir*.

A primera hora, mientras los demás monjes trabajan, el Padre Prior tendrá una pequeña charla privada con cada uno de los personajes, durante la que les interrogará discretamente sobre sus motivos para pedir el traslado al monasterio (sí, sí, figura oficialmente como petición de los personajes), sus aptitudes profesionales, etc. Este es el momento de intentar conseguir un puesto de trabajo que no sea en el campo. Después, los personajes serán libres (menos por sus ocupaciones) para hacer lo que deseen.

Para acabar de agravarlo todo, *Dracir* se aparecerá en sueños cada noche al Pj que haya elegido, y le instará a darse prisa, aunque no dará datos ni aclaraciones, ni aportará ayuda de ninguna forma. Si el Pj



se insubordina le causará pesadillas a partir de esa noche en adelante (-20% a cualquier tirada posterior) y la siguiente noche se aparecerá a otro personaje. Eso sí, nunca al que está cuidando al perrito (si es que lo cuida alguien).

Capítulo II: Falso culpable

Si intentan escarbar sobre el tema del hermano LeTierrer, nadie sabe lo que le pasa, aunque desde hace algunos días está "un poco raro, como paranoide o algo así". Si al que preguntan es al hermano Jean-Yves Gaumont la reacción será la misma, pero alguien con ojo podrá darse cuenta de que la mirada que suelta en respuesta es bastante peligrosa. Sin embargo, el hermano Paul Ruault, que comparte celda con él, les podrá explicar que "hace dos noches lo noté algo inquieto y bueno algo inquieto". La verdad es que lo vio salir de su habitación, pero como está prohibido no querrá admitirlo por no ocasionarle un problema. Empezó a hablar por ayudar, pero a media frase se dio cuenta que no podía explicar a los Pj's porque estos podrían decirselo al Hermano Claustral. Si le presionan lo suficiente o hacen ver que saben algo y que si miente se darán cuenta podrá llegar a admitir la verdad. En cualquier caso, el hermano LeTierrer lo negará todo, a menos que le aborden demostrando que saben lo que pasa (ver adelante).

Al día siguiente a la lectura del hermano Lievre y que tanto alteró (creyó paranoicamente que lo de seguir los consejos de Jehová era por él), por la tarde, tendrá una discusión con Philippe Lievre durante la cual le exhortará, algo nerviosamente e irritado, a que diga lo que tenga que decir y que no se vaya con evasivas. El hermano Lievre negará saber de que habla, y la discusión acabará tan rápidamente como empezó al acercarse otro hermano.

El hermano LeTierrer saldrá otra vez de su celda durante la segunda noche de los personajes en el monasterio, dirigiéndose a la Cripta de San Esteban. Allí se reunirá con el hermano Gaumont, con quien discutirá fervientemente de temas religiosos, particularmente sobre la posibilidad de que un mundo imperfecto haya sido creado por un Dios perfecto y si un Dios bueno toleraría el mal en su creación. La verdad es que el hermano Gaumont, que llegó al convento hará cosa de un mes, es de creencias cátaras, y está intentando convertir al hermano LeTierrer.

El segundo día Alain LeTierrer evitará a Philippe Lievre de forma descarada, aunque le lanzará frías miradas. A primera hora Alain fue reprendido por el Hermano Claustral, por la disputa del día anterior, y cree que ha sido el hermano Philippe quien le ha denunciado (y de paso teme que más le puede haber dicho). En realidad, otro monje les oyó discutir y avisó al Hermano Claustral, temiendo por Philippe.

Esa noche Alin lo irá a buscar a su celda (Philippe duerme solo), de donde le sacará con grandes (aunque silenciosas) protestas de este último. Irán a la iglesia a discutir, y tras algunas palabras bastante duras la cosa llegará a las manos, y Alain caerá accidentalmente a una de las cisternas, matándose en la caída. Philippe horrorizado, huirá del lugar del crimen y escapará del monasterio a través de las ruedas del montacargas, para no volver nunca más.

Unos meses más tarde, Gaumont pedirá un traslado a otro monasterio, en busca de nuevos conversos, a poder ser más estables.

Capítulo III: La vida del Obispo

Si indagan sobre la enfermedad del Obispo, resultará que dura desde hace un par de semanas. Parece ser que empezó a sentirse fatigado y algo mareado, y hace ya tres días que no sale de sus habitaciones. Ayer le visitó un médico, que tras examinarlo habló largo y tendido con el Padre Prior.

Si los Pj's intentan verlo, el Padre Prior lo impedirá, bajo excusa del frágil estado de salud del Obispo.

Durante las noches, el Padre Abad es visitado por el espectro de Valerie, una mujer a la que mató hace veinticinco años para ocultar un oscuro secreto. Valerie, aún joven y hermosa, le seduce cada noche, drenando sus fuerzas y matándolo poco a poco. El Obispo ya se ha dado cuenta del oscuro destino que le espera, pero no tiene fuerzas para huir durante el día, ni voluntad para resistir durante la noche.

El Padre Prior se cuida mucho de que nadie pueda verle o hablar con él, para así evitar que pueda solicitar ayuda a nadie. Hace unos días hizo venir a un médico de París para que lo examinara, a sabiendas que no sería capaz de determinar la causa de su enfermedad. El Abad le explicó lo que le ocurría, pero el médico lo descartó como delirios (aconsejado por el Padre Prior). Sin embargo, antes de marchar comentó al Hermano Claustral Poiré que el Padre Abad aseguraba "estar pagando por sus crímenes de juventud". El hermano Poiré no sabe a qué se pudiera referir, y no se muestra especialmente dispuesto a difundir rumores sobre el Padre Abad.

A todo esto hay que añadir que el Padre Prior, no se quedará de brazos cruzados viendo como los personajes desquazan sus planes para ser Abad como si fueran un barco viejo, e intentará acabar con ellos si se ponen pesados (aunque lo intentará con sutileza).

Capítulo IV: Otros datos pasado

Hace aproximadamente un mes, hubo una noche de tormenta en la que el cielo se tiñó de rojo y un rayo cayó sobre la terraza superior, frente a la Iglesia de Sant Michel. El Abad lo interpretó (muy correctamente) como un mal indicio, y los monjes pasaron las dos noches siguientes orando ininterrumpidamente.

El Padre Prior Chazel ha tenido tratos, de forma frecuente, con un comerciante de Flandes durante los últimos seis meses, a través del que ha conseguido varios libros (nadie lo sabe, pero realmente se trata de tomos de hechicería negra), pero al que nunca a invitado al monasterio, siendo él siempre el que se desplazaba hasta Cherburgo para negociar.

Una da las chicas del pueblo apareció muerta hará una semana en medio de una plaza, salvajemente apaleada hasta la muerte. Este hecho no tiene nada que ver con la aventura, ya que se trata de un asunto de celos, pero le dará color a la cosa si distrae un rato a los personajes.

Existe una leyenda en el monasterio que dice que quienes vagan de noche por el monasterio pueden encontrarse con el espíritu de una bella mujer desnuda que les arrullará hasta el amanecer. Esto es una versión erotizada de la realidad Valerie va vestida, solo ha aparecido a la vista cuatro veces en veinticinco años y nunca ha arrullado a nadie desde que murió ni ganas. Debido a la naturaleza de la leyenda, solo la comentan los monjes más jóvenes (y salidos), y solo en susurros de complicidad, obviamente lejos del Hermano Claustral.

Capítulo V: Conclusion

Existen dos problemas principales en la historia: la historia del hermano LeTierrer y la vida o muerte del Obispo.

Respecto a la primera, es muy dudoso que los Pj's puedan intervenir, y el objetivo principal es hacer creer a los jugadores que esto es lo que *Dracir* quiere que arreglen. Puede ser divertido verles discutir de teología con el hermano Alain LeTierrer, creyendo que al mitigar sus dudas están cumpliendo con su misión, solo para ver a *Dracir* cada noche más furioso con ellos, aunque sin poder explicarles el por qué.

Por lo tocante a la segunda, el Director de juego es libre de alargar el plazo antes de la muerte del Abad para dar algo de tiempo a los personajes. Sin embargo, una vez Alain muerto, y Philippe huido, es bastante más difícil que lleguen a resolver el problema. En cualquier caso, averiguar de que va la historia y ayudar al Abad no es lo mismo. Si los personajes se enteran del problema deberán enfrentarse a Valerie, y el Director de juego deberá asegurarse de que ésta tenga ocasión de exponer su punto de vista. Desde luego el Abad no merece ningún tipo de ayuda.

Si dejan que Valerie lo mate, esta les agradecerá efusivamente su ayuda y desaparecerá para siempre, aliviada pero destinada al Infierno. El pequeño perrito eventualmente crecerá hasta convertirse en un fiel e inteligente mastín que defenderá lealmente al personaje que le cuidó, llegando a la muerte si es preciso. *Dracir* reclinará de dientes, les chillará y en general se cabreará como una mona, volviéndolos locos durante las siguientes dos o tres noches, para luego desaparecer para siempre. Sin embargo, su influencia aún se podrá notar en el repentino traslado de los personajes al culo del mundo (y porque en esa época no se podía echar a nadie de la Iglesia, que sí no).

En cambio si los personajes deciden acabar con Valerie y lo consiguen podrán gozar del "aprecio y gratitud" de *Dracir* ("¿No esperas que te de las gracias por cumplir con tu obligación con Dios? Verdad?"), el perrito desaparecerá de sus vidas, con una última mirada de decepción en sus ojos, el Abad volverá a Roma, donde eventualmente llegará a Arzobispo y vivirá como un cerdo toda su vida (y estará bastante agradecido al los Pj's), el Padre Prior será enviado por el Obispo a convertir Cátaros a Provença (y odiará para siempre a los Pj's) y los personajes se quedarán en el Monte Sant Michel, bien felices (o no).

Enterarse de la historia del Abad a tiempo de salvarlo (independientemente de si deciden hacerlo o no), reporta 30 P.Ap. Salvar a LeTierrer son 10 P.Ap. Empapelar al Padre Prior son otros 10 P.Ap.

Personajes no jugadores

Aquí se relatarán las historias de los personajes principales de esta obra. Sin embargo, no se incluirán las características de juego para que el Director de juego pueda prepararlos a la medida de sus jugadores y sus personajes.

Obispo Godefroy de LeMercier, Padre Abad

El obispo es un hombre de más de cincuenta años, que ha dedicado su vida a la religión. A los treinta años ocupaba ya un puesto de importancia en la Iglesia de



EL MONTE SAINT MICHEL

EL MONTE SAINT MICHEL

Siracusa, a donde se trasladó a los veinticinco años proveniente del mismísimo monasterio de Sant Michel. Allí se labró toda una carrera, tanto política, como religiosa, que culminó con su traslado a Roma. Sin embargo. Profundas inquietudes personales le impulsaron a trasladarse de vuelta al monasterio de Sant Michel, hace ya siete años. Resulta que a la edad de veintipocos años trabó conocimiento carnal con una criada del pueblo que rodea el monasterio. Su relación funcionó bien, en secreto, durante un par de años, hasta que ella quedó embarazada. Aunque el joven Godefroy intentó tapar el asunto, no logró evitar que ella afirmara que el padre era un religioso. Ella estaba profundamente enamorada de él, y se calló el nombre del padre. Pero él, que no estaba tranquilo, la mató para asegurar su silencio. Desde entonces a tenido muchas mujeres, tanto en Italia como ahora en su vuelta al monasterio, pero siempre le remordió saber que tenía un hijo aquí. Desde hace unos días el espectro de ella se le aparece cada noche, drenándole su fuerza poco a poco. Si la cosa sigue así, sin duda morirá antes de una semana.

Padre Christian-Marie Chazel, Padre Prior

El Padre Prior hace tiempo que sabe que el Padre Abad tiene barraganas. Hace tiempo que sabe lo de su hijo secreto en el monasterio (y la existencia de otros en Italia). Hace tiempo que sabe que él debería ser el Abad del monasterio, y no el Obispo de LeMercier. Aún y así, nada de lo que sabe le servirá para arreglar la situación, ya que nadie daría crédito a sus acusaciones contra un hombre tan poderoso y bien situado (y con tan buenos contactos en Roma). Pero hace una semana encontró finalmente el método para su ascenso. En una impía noche invocó a un demonio, al que envió a encontrar al espíritu errante de Valerie, la madre del hijo del Abad. Sólo ha de esperar para recoger la recompensa de lo sembrado.

Hermano Jean Poiré, Hermano Claustal

Hombre de unos cuarenta años, el hermano Poiré es una persona estricta y severa que no tolera disgresiones de la Regla ni interpretaciones de los Dictados del Señor o los Mandamientos. Sabe de la existencia del pasaje que lleva de la Cripta Columnas al ábside de la Iglesia de Sant Michel.

Hermano Philippe Lievre

Hombre sencillo, de alrededor de veinticinco años de edad, Lievre nunca ha tenido suerte. Su mismo nacimiento fue una desgracia, ya que la mujer que le dio a luz, en el mismo monasterio, aseguró desde el primer momento que el padre era un monje del monte. Sin embargo, nunca quiso decir el nombre del monje, y murió en extra-

ñas circunstancias poco después de dar a luz. Philippe fue acogido en la comunidad y educado en la religión cristiana como un buen católico, por lo cual a nadie le extrañó que tomara los hábitos a la edad de trece años. Pero el pobre tuvo la desgracia leer un párrafo equivocado de la Biblia en la cena, que alarmó al paranoico Alain en su contra.

Hermano Alain LeTerrier

Alain siempre ha sido un alma inquieta y algo inestable. Nació en París hace unos veinte años, cuarto hijo de una adinerada familia burguesa que le supo comprar un puesto en la iglesia parisina. Abruñado por la política de la capital, pidió el traslado al Monte Sant Michel hace cinco años, donde está desde entonces, copiando libros y estudiando matemáticas de antiguos textos griegos. Desde que cono a Jean-Yves, sin embargo, ha descubierto que su fe en el dogma de la Iglesia no es tan férreo como creía, y está explorando otras posibles explicaciones a los misterios de Dios. Pero la presión de estar ocultando, constantemente, lo que hace de los demás, le está volviendo un poco paranoico.

Hermano Jean-Yves Gaumont

El hermano Gaumont es un cátaro. Llegó al Monte Sant Michel hace cosa de un mes proveniente de Provença con la esperanza de poder convertir a algunos de los ilustrados monjes de la comunidad y así extender la religión albigense. Después de tres semanas estudiando a la población eclesial del monasterio, finalmente se ha decidido por el hermano LeTerrier, que le ha dado la sensación de ser terreno fértil.

Valerie, el espectro

Valerie era una muchacha simple que fue seducida por un joven monje. Tras unos años de felicidad, ella quedó embarazada, y tras tener a su hijo fue asesinada por su amante, que la mató para protegerse. Desde entonces ha albergado un profundo odio contra él, que no ha hecho más que crecer con su retorno, al ver como traía a una mujer tras otra a sus habitaciones. Hace unas semanas, la visita de un demonio invocado por alguien del monasterio le proporcionó la oportunidad que necesitaba para vengarse, y pactó con él en una noche impía su regreso cambio de su alma.

Dracir, el Ángel

Un demonio ha hollado con sucias pezuñas el monasterio del Monte Sant Michel. Dracir ha sido enviado para enderezar lo que esta abismal criatura haya podido torcer. Sin embargo las leyes de Dios sobre el libre albedrío de los hombres le impiden participar directamente, sea por acción o información, así que se ve limitado a actuar tan delicadamente como la infernal criatura hizo, enviando a alguien a enmendar el problema. Dracir buscó a los mejores para cumplir su voluntad, pero ya se sabe que si hubiera tenido buen ojo no estaría haciendo misiones tan tontas como estas...

Distribución del Monte Saint Michel

El monasterio del Monte Sant Michel, y la ciudad que lo rodea, están construidos sobre una gran roca que emerge del mar a unos doscientos o trescientos metros al norte de la costa de Normandía. En las horas de marea baja, las tierras circundantes emergen abriendo un estrecho paso de tierra elevada que conecta el monte con la tierra firme. El res del tiempo el monasterio es literalmente una isla. Sin embargo, las aguas que lo rodean no son profundas, y en la marea alta no cubren por encima de la cintura en muchos centenares de metros a la redonda. Por parte, esto no significa que se pueda uno alejar del Monte Sant Michel caminando sobre el agua ya que el suelo bajo de este es traicionero y se ha tragado a más de un ejército invasor que vadeó las aguas desde sus navíos, parados donde la profundidad de las aguas se lo permitía.

Respecto a la estructura interna del monasterio, es importante tener en cuenta que para los habitantes del mismo los pisos más elevados representan la parte más espiritual de la colonia, mientras las zonas más bajas son las más mundanas. Por ello, la iglesia se encuentra en la cúspide de la isla, mientras que la ciudad se aferra en las empinadas laderas de la parte inferior del monte.

En el monasterio vivían entre treinta y sesenta monjes, según el momento, mantenidos por el Rey de Francia.

Una curiosa característica del monasterio es la frecuencia de los motivos vegetales en toda su decoración. Por ejemplo, el refectorio, lugar donde los monjes comían, estaba adornado por capiteles con formas de matas y hojas; las columnas del claustro estaban grabadas en forma de árboles.

Las habitaciones eran muy frías en invierno porque los votos del monasterio prohibían que se calentaran artificialmente ninguna habitación, que no fuera el Escritorio, una de las dos únicas salas con chimeneas de todo el complejo (las de esta habitación son cuadradas), y esta situada bajo el claustro. En esta estancia los monjes estudiaban y copiaban los escritos que guardaban en los estantes de la misma sala. Se dice que en el siglo XIII albergaba más de diez mil manuscritos. La construcción data del siglo XII. Originalmente se pretendía construir a biblioteca anexa al escritorio, pero finalmente no hubo dinero para ello, y por tanto, el scriptorium hace las veces de biblioteca. El escritorio fue originalmente la cueva donde vivió y murió San Aubert, fundador del Monte Sant Michel, y posteriormente fue la iglesia benedictina de Nuestra Señora Bajo Tierra, hasta que en el siglo XI se utilizó como cimientos para la nueva iglesia. La otra sala con chimenea era la Sala de Recepciones, bajo el refectorio, donde se recibía a los huéspedes más ilustres. Las chimeneas de esta estancia son redondas. Esta sala, acabada de construir en el año 1.217 dC, tiene una pequeña puerta que da a unas letrinas



individuales (todo un lujo en la época). Otra característica notable del lugar eran las dos inmensas ruedas de madera con cuerdas y poleas, instaladas bajo «*promenoir moines*», que se utilizaban en la Edad Media como montacargas para subir las grandes piedras con que se construyeron las diversas partes del monasterio e iglesia. Existe en esta sala un estrecho pasaje oculto, que permite acceder a la terraza de la iglesia. La existencia de este pasaje no es demasiado conocida. El monasterio a pesar de sus excelentes condiciones defensivas no contaba con ningún pozo de agua potable, debiendo depender en su lugar de sus cuatro grandes cisternas donde se recogía el agua de lluvia. Estas cisternas, de dos pisos de hondo, llegaban a tener hasta ocho metros de profundidad. Otro sitio interesante es la Capilla de San Esteban, acabada de construir en el año 1.103 dC por un amigo del marido de Elconor de Aquitania. Aquí es donde se guardan los huesos de los monjes muertos, que no se enterraban. Curiosamente, y a pesar de lo lóbrego que uno pudiera llegar a pensar que debería ser, uno de los lugares más cómodos y confortables del monasterio. También merece mención la Cripta de San Martín, acabada de construir en el siglo XI bajo el crucero sur de la iglesia. La bóveda está decorada con frescos que ilustran la vida de los santos. Parte de la cripta es de estilo gótico y la otra parte es de un estilo románico, más antiguo. La forma circular de la misma representa la eternidad.

Hablaremos ahora de la Cripta de las Columnas, también del siglo XI, pequeña y aguantada por una gran cantidad de pilares. En el techo existe un agujero, de unos dos metros de lado que la comunica con el ábside de la Iglesia. Sin embargo, y debido a la poca iluminación de la cripta y la decoración del áb-

side, la existencia de este agujero no es de dominio público.

Historia del Monte Saint Michel

La historia del monasterio del Monte Saint Michel se remonta al siglo V, cuando San Miguel se apareció en el Monte Gargan a San Aubert, solicitándole la fundación de una iglesia. Por tres veces se le hubo de aparecer para que éste le hiciera caso, y a la tercera, para demostrarle la veracidad de la visión, le dejó la marca de su pie en forma de un agujero en el cráneo. Así mismo, le dejó como reliquias su manto y un hueso de su cuerpo. Entonces San Aubert encontró una fuente en el extremo norte del monte, y allí fundó la iglesia. Fue el primer obispo de la región. En el siglo VIII se fundó (año 708 dC) otra

iglesia y alrededor de ella un pequeño pueblo. Esta iglesia era la de Nuestra Señora Bajo Tierra, perteneciente a los Benedictinos del año 966 dC, fecha en la que dejó de estar englobada en tan adinerada orden.

A finales del siglo X y a principios del XI tienen lugar varios derrumbamientos que obligan a reconstruir la iglesia.

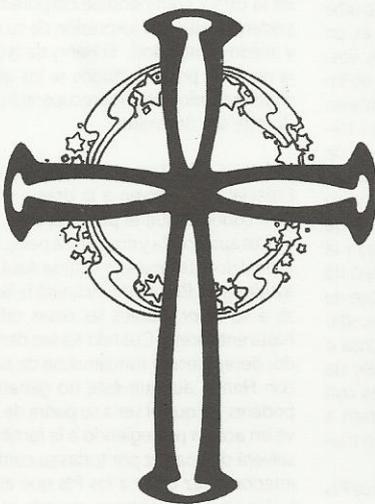
Finalmente en el año 1.203 dC se acaba de construir la nueva iglesia de Sant Michel, encima de la anterior edificación benedictina, cuya nave principal se ha de reconstruir a principios del siglo XII. También en esas fechas se reconstruyó, siguiendo el estilo románico original, el techo de «*premonir moines*», el pasaje cubierto donde los monjes meditaban. Del mismo siglo XII son la fachada norte, la casa de los abades y el escritorio / biblioteca. En el siglo XIII una de las naves transversales de la Iglesia es derruida para dejar espacio al claustro del monasterio. En este mismo siglo se instalaron las cristalerías de colores que aún hoy en día alumbran el monasterio. Hasta aquel momento los cristales que tapaban las ventanas eran transparentes y sin colorear. En el año 1217 dC se acaba de construir la sala de recepciones, bajo el refectorio, para recibir a los huéspedes más ilustres.

Durante el siglo XII y XIII el Monte de Sant Michel, se convierte en punto de peregrinaje de segundo orden, adquiriendo prácticamente la importancia de los principales (Roma, Santiago y Jerusalén). Muchos peregrinos hacia Santiago pasan por el Monte camino de la ciudad gallega.

En el siglo XIV el manto y el hueso que Sant Michel dejó como reliquias son robados del monasterio, y nunca son recuperados.

Durante el siglo XV se inaugura un nuevo tímpano en la iglesia, con un bajorrelieve que muestra a San Miguel con un dedo en el cráneo de San Aubert.

■ Daniel Julivert



RARA AVIS

**SE
BUSCAN
ILUSTRADORES**

**SE
BUSCAN
DISEÑADORES
DE
MINIATURAS**

**C/ JESÚS DEL GRAN PODER, 41 A.C.C.
41002 - SEVILLA.
TEL/FAJ: 95 490 15 28**

LIENZOS

Como si de un super-poder se tratara, para empezar la sección en lugar de un módulo os ofrecemos ocho. Ocho lienzos, ocho tramas, ocho excusas para salvar al mundo ¿Te atreves?

PLANTAMIENTO UNO

El juramento olvidado

Número de jugadores., Indeterminado.

Los PJs reciben una llamada de auxilio en su cuartel general (si es que tienen). Alguien o algo está atacando la ciudad. Inmediatamente, el grupo se pone en marcha para resolver el problema. Éste no es otro que un metahumano que está atacando salvajemente el centro de la urbe y cuyo aspecto es estremecedor; es un hombre joven, de unos treinta años, vestido de paisano y con una aureola de inmenso poder ardiendo curiosamente en el aire en torno suyo. Su poder es tremendo, tanto que los PJs no deben de suponer un enemigo muy difícil de batir. Consiste básicamente en la generación y manipulación de violentos campos de energía antientrópica que volatilizan la materia positiva y absorben todo tipo de emisiones energéticas alimentándose de ellas. El joven, al que llamaremos Ka, sólo exige que se le obedezca en una cosa o destruirá medio país porque le sale de allí, que los PJs (que son los únicos con poderes que están cerca) encuentren a alguien llamado Justicia Azul y se lo traigan. Tras esto, Ka desaparece.

Un poco de investigación llevará a los PJs a descubrir que Justicia Azul es un superhéroe de la Edad Dorada, de los años cincuenta, cuyo rastro desapareció de la escena pública casi veinte años atrás, cuando capturó a su principal enemigo, una mujer llamada Frío Espacial, y la encerró de por vida en una cárcel especial para metahumanos. J.A., cuyo nombre auténtico es Michael Ransom, tiene ahora casi ochenta años y vive retirado en una granja de Arkansas con su mujer Trudy, y su único hijo, Henry. Sus poderes provenían en realidad de su traje, un pijama de vivos colores a la superhéroe clásico y que confiere a su portador unos poderes parecidos a los del Capitán Marvel, de la DC. Ellos no poseen el traje, o al menos eso es lo que les dirán a los PJs si éstos les interrogan. Según Ransom, cuando decidió retirarse tuvo que luchar por última vez con Frío Espacial (ninguna cárcel de la época ofrecía una garantía fiable para confinamientos a largo plazo para este tipo de gente) y accidentalmente la mató. Arrepentido y avergonzado, escondió el traje en la tumba de la supervillana, y desapareció para siempre de la vida pública. Él ya está demasiado viejo para resucitar a J.A., pero su hijo se ofrece en secreto a hacerlo si ellos encuentran el traje.

¿De qué va todo esto? Tras ir a buscar el traje a la tumba de la antigua villana y luchar contra una encarnación de ella (una nieta con los mismo poderes - control absoluto del frío - y pocas ganas de dejar que profanen la tumba de su abuela), y descubrir que el traje nunca ha estado en aquella tumba, empezarán a mosquearse. En realidad, el traje siempre lo ha tenido Ransom, pero no se lo ha revelado a nadie, ni siquiera a su familia. La verdad

sobre el traje es que sólo funciona con él, y nadie más que lo utilice podrá activar sus poderes. Ka es hermano gemelo de Henry, pero son la misma persona. ¿Cómo se explica esto? Tiene que ver con la clásica doble personalidad del héroe. De pequeño, Henry admiraba y odiaba a J.A. al mismo tiempo, ya que por un lado era su héroe favorito, ídolo de masas, y por otro el señor que se llevaba a su padre todos los días de casa y ocultaba su paternal y cálido rostro tras una máscara horrible de vivos colores. Henry creció con esa dicotomía, y sus poderes mutantes dividieron un día su mente, separando la parte que acumulaba el odio de la otra y confiéndole corporeidad y poderes mutantes (expresión de su rabia y miedo contenidos). El Henry de la granja no tiene poderes (todos se los quedó su yo malvado), pero los recuperará cuando éste sea destruido.

RESOLUCIÓN: Tras el combate con Frío Espacial Dos vuelven a la granja y Ransom confiesa que él posee el traje. Entonces aparece Ka y empieza la pelea. Casi al final de ésta, aparece Justicia Azul para ayudar a los PJs, y esto inclinará la balanza a su favor (ponles las cosas difíciles hasta entonces). Cuando Ka sea derrotado, desaparecerá fundiéndose de nuevo con Henry, aunque éste no ganará los poderes, ya que el ver a su padre de nuevo en acción protegiendo a la familia resolverá de una vez por todas su conflicto interior. Haz creer a los PJs que el que lucha a su lado es Henry, cuando en realidad es el viejo Michael agotando sus últimos cartuchos. Al final, Michael se despide de su familia y, poniéndose de nuevo la máscara, parte de nuevo y por última vez hacia el cielo. Eso simboliza su muerte.

Nota: El título del mini-módulo hace referencia a la frase legendaria que activa los poderes del traje cuando Ransom se lo pone, y que debe sonar al clásico juramento estilo Green Lantern.



PLANTEAMIENTO DOS

Más salvaje que el viento.

Número de jugadores. - Dos.

En un pueblito de la España rural de los años cuarenta una chica descubre de repente que tiene poderes mutantes. Sus conciudadanos, católicos romanos hasta la cepa y gente fundamentalmente de campo, la descubren y la acusan de posesión demoníaca. El cura del pueblo pre-

tende realizar él mismo el exorcismo (que incluye torturas y rituales a lo Inquisición), pero decide pedir consejo al obispado. Éste manda un sacerdote para investigar el asunto, ¡que resulta ser también mutante!



Este es un módulo intimista para dos jugadores, que interpretan a los dos mutantes principales, o para uno solo, que sería el cura. Más que en crear espectáculo habría que concentrarse en definir los caracteres de los personajes y jugar con el ansia de libertad de personas atrapadas en un mundo de férreas reglas y muros costumbristas inquebrantables. El título hace referencia al espíritu libre de la chiquilla, que lo único que desea es volar lejos, pero su condición de mujer la ata irremediablemente a su familia y a su pueblo.

PLANTEAMIENTO TRES

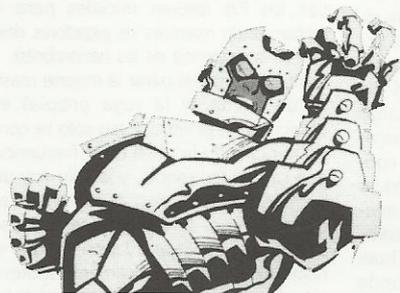
Desposesión.

Número de jugadores. - Indeterminado.

Una noche de viernes como otra cualquiera todos los superhéroes de la región donde residan los protagonistas desaparecen del mundo real durante exactamente uno coma veintiséis segundos, y luego vuelven de nuevo. Ninguno recuerda lo que ha ocurrido en ese crucial segundo y medio, pero lo cierto es que cuando regresan... ¡ninguno tiene poderes! Todos empiezan a investigar, por supuesto, pero hay pocas pistas. Al tiempo, un extraño objeto aparece sobre la ciudad, pero su hábitat de expansión son los seis gigawatios de presión cinética, es decir, la energía que genera un cuerpo que se mueve a casi trescientos kilómetros por hora. Esto hace que algunos pilotos de reactores o los conductores de trenes bala que pasen cerca (si es que hay) lo vean, pero nadie más. El objeto no aparece en el radar ni es tangible, por lo que los personajes no sabrán de él, y menos podrán estudiarlo, a menos que aceleren hasta esa velocidad. Entonces aparecerá: Se trata de una enorme pirámide equilátera de cristal translúcido de ochenta metros de lado que flota mansamente sobre los tejados de los rascacielos de la ciudad. Entretanto, algunas personas normales de la urbe empiezan a recibir los poderes que les han sido arrebatados a los héroes, aunque a menor nivel de potencia, casi de manera residual.

QUÉ DEMONIOS PASA: Si a algún ju-

gador avisado se le ocurre coger un cronómetro y ponerse a hacer mediciones, descubrirá que todos los días, a las diez y tres minutos exactamente de la noche, falta un segundo. No es que les pase sólo a los héroes; simplemente todo el mundo se eclipsa durante el espacio de un latido y luego vuelve a la realidad como si nada hubiera pasado. Además, el objeto alienígena cambia un poco su forma con cada «salto». Lo que ocurre en realidad es que un ser de tremendo poder de otra dimensión llamado Homúnculo ha encontrado una puerta de paso hacia el mundo, pero al vibrar a nivel molecular a distinta frecuencia que los seres de este plano (toma argumento a lo Wolfman), necesita poco a poco ir consolidándose hasta poder hacerse «real». Esto lo logra absorbiendo la energía metahumana y usándola como matriz energética para sus fines. Pero esto no le funciona, así que lo que va a hacer es lo contrario. Si él no va a la montada... Lo que está haciendo es modificar poco a poco la velocidad de vibración de todo el personal para que se vayan integrando en su plano, y luego traerlos de vuelta. ¿Para qué? Pues por una razón sencilla; el ente en cuestión es un organismo global. Es uno solo, pero que vive a través del cuerpo de muchos.



Cuando todos los humanos vibren a su frecuencia, se alineará con ellos y los devolverá al plano real, pero serán parte de un solo organismo con diez Sillones de piernas.

SOLUCIÓN: Las personas que están recibiendo poderes gratuitos son el recipiente aleatorio o sobran te que el Homúnculo no ha utilizado. Estas personas, independientemente del resto de la comenzarán a intentar hacer realidad sus sueños de gente normal mediante estos dones (conseguir ese coche tan deseado, vengarse de un marido cruel, obtener la custodia del niño, ver el partido para el cual no habían entradas...), lo cual puede dar lugar a un montón de subtramas muy interesantes cuyo epígrafe podría ser: *¿qué haría usted si de repente tuviera superfuerza?*

En otro orden de cosas, sólo hay una manera de arreglar el tinglado, y es destruyendo la coraza de cristal del Homúnculo, que es la que hace de caja de resonancia para convertir el nivel vibratorio de la gente. Pero esto sólo es posible de una manera: La coraza es tremendamente dura, e impermeable a cualquier cosa que no esté viva o ataque de su exterior. Esto quiere decir que es inútil dispararle con energía o proyectiles convencionales. Lo que hicieron mis jugadores para resolverlo fue dispararle un proyectil hu-

mano, acelerado a la suficiente velocidad como para que alcanzase el nivel vibratorio del invasor, y preparado para que atacase desde dentro, una vez atravesada la coraza externa. Para ello hay que averiguar cómo acelerar a esta persona, cómo apuntar (ya que el Homúnculo se moverá cuando se sienta amenazado), cómo lograr que sus moléculas vibren a la velocidad correcta, y qué hacer en el supuesto de que logre alcanzar el núcleo interior del objeto.

Y, mientras tanto, los viejos enemigos de nuestros superhéroes, viendo que éstos carecen de poderes, tratarán de sacarle partido a la situación saldando viejas deudas...

PLANTEAMIENTO CUATRO

Susana

Número de jugadores: Indeterminado.

Este es un módulo de iniciación adolescente. Nuestros héroes son chicos de la edad de la mayoría de los jugadores de rol (entre diecisiete y veinte años), que entre otras cosas están descubriendo sus poderes mutantes recién desarrollados. Debes ambientarlo en un universo de fobia antimutante al más puro estilo Claremont, donde la vida cotidiana es muy parecida a la que ahora mismo nos encontramos al salir a la calle, pero en la sombra se mueven organizaciones secretas para la búsqueda y control de mutantes ¡legales. Una de estas orgs, *Cerbero*, anda por la ciudad y meterá en problemas a los PJs. Todo comienza una mañana nonnal para el grupo de adolescentes; van al Instituto, quedan para el fin de semana, dentro de poco son los carnavales, Mónica no me hace ni caso, hay que hacerse el disfraz en grupo, etc. Algunos ya han descubierto sus poderes. El disparador puede haber sido un suceso traumático (que a lo mejor debería ser incluido en la partida como llave para atraer la atención de los de *Cerbero*), la primera experiencia sexual o algún otro hecho clave para un adolescente. Lo ideal es que la partida se estructura en tres partes:

a) Período de iniciación y divertimento: Tienes poderes, abandonas la pubertad y ya empiezas a quedar con chicas. El mundo es genial y maravilloso. Explora esta primera fase y riete de acontecimientos de la vida cotidiana vistos desde el prisma del / la joven reprimido/a que de repente puede volar.

b) Entra *Cerbero* en acción: Son peligrosos, asesinos despiadados, y tienen experiencia usando sus poderes, cosa que vosotros no tenéis. Imagina que Dientes de Sable o Embate vienen a buscarte a tu casa con ganas de pelea. ¿Avisarás a tu novia, a tus amigos? ¿Podrás escapar a tiempo? Lo ideal es que esta sea una fase de huida, que acabe irremediablemente en uno de los centros de concentración para muties del gobierno.

c) Etapa de liberación y respuesta: Los jugadores se fugan del centro y vuelven a rescatar a uno de los suyos. Enfrentamiento, nudo y desenlace. Primera toma

de contacto con la cruel realidad del mundo y las organizaciones gubernamentales (no, Hacienda todavía es un peligro evitable, no os preocupéis).

Esto es como el adiós a la inocencia. Ya nada volverá a ser igual en el futuro. Los poderes implican grandes ventajas pero a la vez enormes responsabilidades, y muchos no están preparados para soportarlo. En fin la vida de un héroe es así, y nadie dijo que fuera fácil.

El título del módulo hace referencia a esa chica que no nos hace ni caso en el Instituto pero a la que siempre quisimos salvar la vida para que se fijara en nosotros, y ahora tenemos la oportunidad. Dedicado a la peña de los Imponderables (1990-1991).

PLANTEAMIENTO CINCO

La ciudad a oscuras

Número de jugadores: Preferiblemente pocos.

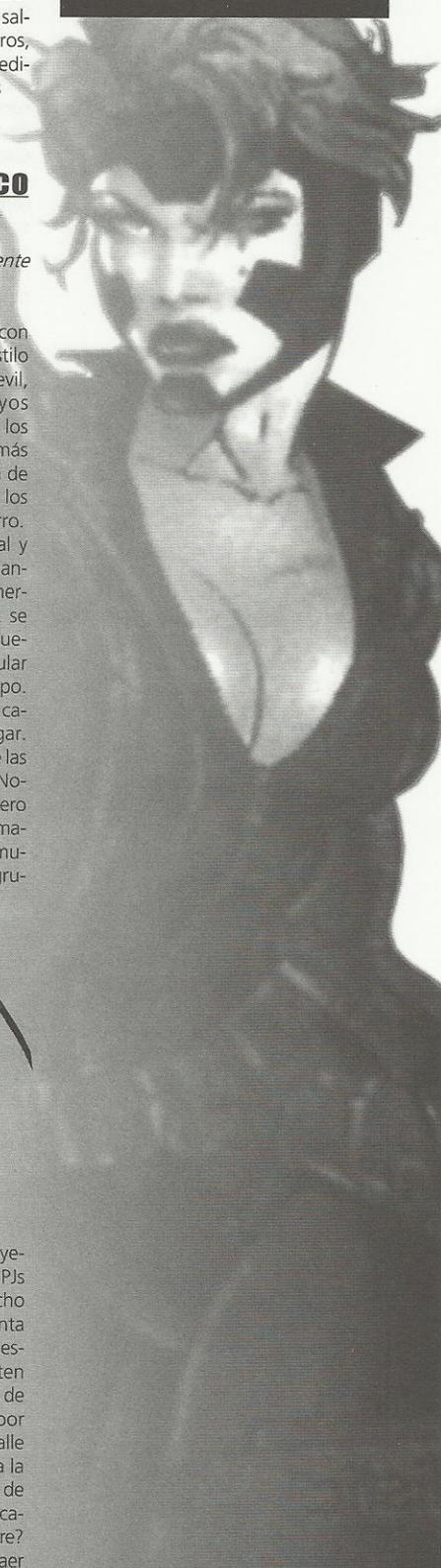
Este es un módulo para personajes con poderes sencillos o sin ninguno, estilo Spiderman, el Castigador o Daredevil, gente que no dispare rayos megahecatómicos de plasma por los ojos o tenga una lista de poderes más grande que el desglose de la factura de Telefónica. También pueden servir los artistas marciales, estilo Puño de Hierro. Comienza un día de patrulla normal y corriente por la Cocina del Infierno, cuando de repente falla el suministro de energía. Misteriosamente, Nueva York se queda sin electricidad. Ni siquiera aquellos que tengan un generador particular lo podrán usar durante mucho tiempo. Es como si la energía generada fuese canalizada y absorbida desde algún lugar. El módulo empieza al atardecer, sobre las cinco de la tarde de un frío día de Noviembre (temperaturas rondando los cero grados), y acabará con la llegada del amanecer. Esta terrible noche aguarda muchas sorpresas a nuestro aguerrido grupo de Vigilantes.



Comenzamos con un atraco a una joyería y una alarma que no suena. Los PJs aparecen por allí y resuelven sin mucho problema el asunto, pero se dan cuenta de que algo... va mal. Los maleantes están inquietos esta noche. Presienten algo, y eso no es nada bueno. Sirenas de policía suenan intermitentemente por toda la ciudad, y la gente sale a la calle preocupada. Hace frío y no funciona la calefacción. ¿Dónde está la compañía de la luz? ¿Qué hace el alcalde? ¿Lo achacará Mulder a una conspiración extraterrestre? Durante el par de horas que tarda en caer

Un gran poder exige una enorme responsabilidad, pero una gran responsabilidad no necesita un enorme poder.

*James Van Goethe,
víctima inocente.*



PLANTEAMIENTO SEIS

Nirvana

Número de jugadores. - Indeterminado.

Nirvana es el nombre de una estación de investigación militar avanzada situada en pleno centro de la China Roja, donde un grupo de científicos de varias nacionalidades liderados por la doctora Sigrid Smullen, genio de la robótica y aspirante a dictadora del mundo, construyen el prototipo de una nueva tecnoarmadura de combate, que promete ser el arma definitiva de la primera mitad del siglo XXI. Nombre en código: T3. El gobierno japonés ha confiado



una misión de espionaje a uno de sus hombres más cualificados, un espía de origen chino llamado Chen Yown Po, experto en misiones de infiltración y guerrilla encubierta. Sin embargo, el día que Po vuelve de su misión, algo arremete contra sus superiores y organiza una masacre en el centro de contraespionaje de su país, para continuar después en busca del único superviviente de la matanza, un teniente coronel del ejército del aire llamado Chow Ifurita que huye hacia el país donde estén los PJs. Po también ha sobrevivido, pero su perseguidor no lo descubrirá hasta más tarde.

Sería ideal que este hombre, Ifurita, sea conocido de alguno de los PJs, aquel que tenga contactos militares fuertes, para meterlos a éstos en la trama. Si no hay ninguno que lo tenga, siempre puedes inventar alguna manera de meterlos en el módulo que vaya acorde a tu partida, o dejarlo en manos de la pura casualidad. Supongamos que uno de los personajes conoce desde hace tiempo a Ifurita. Éste le cuenta que es portador de unos documentos secretos y que alguien está detrás de ellos, rogando a los PJs que le protejan hasta que pueda volver a su país tras depositarlos en lugar seguro (no revela cuál).

Este es un módulo de infiltración y espionaje, como ya podrás haber averiguado. Ifurita no esconde documentos secretos, sino al propio T3, un avanzado virus semiinteligente diseñado para infiltrarse en los organismos vivos y dañar puntos vitales de su estructura cerebral, lo último en nanotecnología. La verdad de la historia es que Po logró regresar habiendo cumplido su misión, trayendo consigo el virus, pero algo le siguió desde las profundidades de la fortaleza Nirvana, revelándose cuando los jefes del espía surgieron de la sombra, y matándolos a todos. Ahora ha perdido el rastro de Ifurita, pero en

cuanto el virus se escape de su valija diplomática (¿ah, pero has dudado de que lo haría?) le será fácil localizarlo.

La aventura comienza en la ciudad donde residen los PJs, cuando Ifurita contacta con ellos y el virus escapa, extendiéndose como una plaga incontenible. No hay forma de detectarlo, ya que está programado para esperar un tiempo variable en latencia hasta actuar, y su cepa es aérea, por lo que esperará varias semanas hasta estar suficientemente extendido para empezar a matar, y su control ya será imposible. Pero no olvidemos que es una amenaza tecnológica, y por lo tanto no se debe combatir como un virus nonnal. Todos los nanorobots tienen un simple código de desconexión que los desactiva, aunque permanecen en el cuerpo del huésped hasta que su tiempo de vida media se sobrepasa (unos tres meses) y luego ellos solos se degradan en un montón de proteínas inservibles.

El primero en caer es Ifurita, a quien literalmente le explota el cerebro dentro del cráneo. Luego otros, pero aleatorios y sin conexión aparente. Los PJs también están afectados (¡por supuesto!) pero en aras de la buena marcha de la aventura todavía no correrán esa suerte. Los de Nirvana mandan un par de sus secuaces superpoderosos tras Ifurita y se encuentran con los PJs (peleas iniciales para ir ambientando mientras los jugadores descubren la existencia de los nanorobots). La única forma de parar la muerte masiva de gente (y la suya propia) es desactivando el virus, y eso sólo se consigue radiando la señal en la frecuencia que captan los robots, y la sólo hay un hombre que sepa algo de ella: Po, si es que sigue vivo. Lo ideal es que los PJs se dieran prisa en viajar a Japón y seguir el rastro de Po, que efectivamente sobrevivió a la matanza del cuartel general de los servicios secretos, y ahora está escondido preparando una trampa para lo que él llama «el fantasma».

Siguiendo pistas los PJs descubren a Po y se enfrentan con el famoso fantasma en un primer combate de acercamiento y tanteo, pero no logran ni verle. La única vía de acción está clara: Hay que volver a Nirvana, cruzando medio China, infiltrarse con la ayuda de Po (o sin ella, si es que no sobrevive al anterior encuentro) y llegar a los ordenadores ultraprotegidos de la base para obtener el código y desactivar el virus de 48 horas, momento en que comenzará a funcionar.

Lo que sigue es una aventura de acción encubierta y secreto absoluto, ya que si se dispara la alarma el gran complejo de Nirvana los archivos podrían autodestruirse, y a mamarla (con perdón). Si los PJs logran llegar, enfréntalos con la doctora Smullen y su guardia de élite, algún que otro grupo de supervillanos al servicio del gobierno chino, y la amenaza definitiva, el singular T4, ya en desarrollo y gran orgullo de Nirvana, un ninja cibernética invisible (piel blindada de vibranium con camuflaje termo-óptico incorporado) y ultraveloz. Su mayor arma es un campo de energía hipercinética que acelera su movimiento relativo mientras el resto del universo continúa fluyendo a una velocidad normal. Esto hace que él se mueva con total libertad mientras los demás parecen estar paralizados.

¿Eres un hombre con los poderes de un dios, o un dios con las limitaciones de un hombre?

Cag, Vagabundo

la noche los movimientos de bandas en los bajos fondos se intensifican. La policía hace lo que puede, pero no es suficiente. El grupo de PJs deberá comenzar a moverse. El principio del módulo debe de ser una serie de peleas contra tribus urbanas y atracadores de poca monta que creen que esa va a ser la noche perfecta para un buen mogollón. De hecho, con lo paranoicos que son los americanos, muchos creen que ha estallado una guerra nuclear y un pulso electromagnético ha sentenciado la ciudad.

Si hay algún inventor entre los PJs y crea algún aparato eléctrico, éste se descargará no inmediatamente, pero si a una velocidad inusitada. Un análisis de las líneas de flujo eléctrico de la ciudad revelará que por ellas aún circula corriente, pero ésta no llega a su destino. ¿Por qué? Mientras están investigando en el subsuelo de la ciudad -por donde discurre la red de alimentación de corriente-, la súbita aparición de unos elementales de energía pondrá las cosas difíciles a los PJs. Estos elementales parecen surgir de los propios cables, y atacarán sin más dilación. Si son derrotados, su energía se canalizará otra vez a los cables siguiendo un patrón y un rumbo dados, como si cualquier energía liberada en el ambiente fuera en una dirección determinada. Si alguno de los PJs lanza rayos, estos se verán afectados parcialmente por este efecto de recanalización.

RESOLUCIÓN: Al seguir el flujo de energía se llega hasta una profundidad inusual en el laberinto de túneles que hay bajo Manhattan. Allí, un doctor loco, el profesor Uldritch Van Der Broek, ha construido una máquina que recoge la energía de la urbe y la usa para crear elementales de energía. Algunos ya creados detectarán la intrusión y atacarán a los PJs. Al final del combate, un accidente (o una acción deliberada) destruye la máquina, y mata a Van Der Broek. La energía vuelve a la ciudad, que ya está sumida en el caos. Haz que los jugadores se pongan en contacto con la policía y que ésta les pida ayuda para alejarlos lo suficiente y preparar el acto final.

Los PJs se distribuyen por la ciudad y empiezan a deshacer entuertos. Bandas callejeras, atracadores, tiroteos en plena calle con armas automáticas, etc. Mientras, y en virtud de una antigua ley de los cómics que dice que los enemigos no nacen ni mueren, solo se reciclan, la descarga que mató al doctor loco lo resucita como un monstruo de Frankenstein con poderes energéticos y de unos veinte metros de alto. El resto, en tu partida...

Módulo de Superhéroes Inc.

RESOLUCIÓN: Pues la verdad es que depende de las habilidades e inteligencia de tus jugadores. En mi partida los míos usaron la propia arma de Nirvana contra sí misma, inyectando nanobots en cantidades industriales en el cuerpo del ninja, previo descubrimiento de cuáles era sus poderes, y lo hicieron estallar de manera muy apurada (cuando el T4 se aceleró para matarlos, los *nanos* también se aceleraron con él y lo hicieron reventar en una décima de segundo que debió durar eternamente para el androide).

Una vez encuentren el antídoto (en el último segundo, por supuesto) y hayan derrotado a la doctora y sus sicarios, incluyendo el T4, queda lo más difícil; escapar de un Nirvana en condición de máxima seguridad y, probablemente, con un rosario de alarmas disparadas y soldados corriendo de un lado para otro. Pero esa ya es otra historia...

PLANTEAMIENTO SIETE

Desayuno en Clavius

Número de jugadores. - Indeterminado.

Las grandes sagas intergalácticas no sólo se limitan al cine. También hay una gran tradición de ciencia ficción de escape íntimamente ligada al género del cómic, y este módulo bebe de ella.

El comienzo es sencillo; uno de los Pjs contrae una enfermedad parecida al resfriado que en ese momento está bastante extendida por su región. Los médicos se extravían no solo de lo difícil de paliar que es, sino de que todos los que la contraen sufren de cierto tipo de alucinaciones pasajeras y, aquí viene lo interesante, son siempre las mismas. En ellas ven una extraña y gigantesca nave espacial que viaja por el cosmos, y una figura de niña de unos doce años grita pidiendo auxilio de su interior.

Al mismo tiempo, en un bosque cercano al foco de infección del extraño virus, una mujer vestida con lo que parece ser un extravagante traje de vacío corre perseguida por unos seres con pinta de cazarrecompensas espaciales. Y eso es exactamente lo que son. La mujer no logrará huir, pero liberará unos frascos con la suficiente cantidad de toxina como para que ésta se esparza alegremente por toda la región.

La toxina es en realidad un mensaje de socorro de base biológica, diseñado para reproducirse e invadir organismos a los que comunicar su contenido, en este caso una petición de auxilio. Mientras los cazarrecompensas matan a la chica, son grabados casualmente por un equipo automático de vídeo de un grupo de ornitólogos que acampan buscando pájaros raros en la zona. De ahí a que los jugadores se enteren de lo que pasa, hay un paso.

LO QUE OCURRE: Que Talys de Rabarr, joven emperatriz del Imperio Avangyon, ha sido secuestrada por unos partidarios de la Reina de Jade, un vástago de la familia real que reside como inteligencia en la Red Virtual de su Sistema de Mundos y que ansía apoderarse del trono

alegando derechos de «nacimiento». Y se la llevan a un lugar seguro, el planeta prisión Gur-N'Tak, a sólo medio agujero de gusano de la Tierra. Una sirviente leal a Talys huye hacia la Tierra para pedir ayuda al único terrícola que ha conocido a los de Avangyon, un ex-astronauta español llamado José de la Torre, que ahora vive en Tarragona y pilota cazas para el Ejército.

RESOLUCIÓN: Los Pjs deberán descifrar el mensaje o bien interceptar a los alienígenas antes de que acaben con la fugitiva o vuelvan a sus naves. El mensaje está en un complejo código proteínico adaptado al esquema de conversión eléctrica de las neuronas del sistema nervioso humano, pero se puede hacer (con una buena tirada por química) una traducción a un código matemático fractal y traducir las partes oscuras del mensaje: La nave esclavista que lleva a la Emperatriz pasará por el Sistema Solar para repostar en la atmósfera joviana en menos de diez horas. Los Pjs deberán hacerse con una nave con capacidad de hiperespacio (como la de los cazadores de recompensas) para llegar hasta allí en ese tiempo.

Una vez lleguen, deberán rescatar a la niña y llevarla de vuelta a su planeta natal, Ovar, sede del Imperio Estelar de la Nube Magallánica. Malos de película, batallas estelares y mundos llenos de palacios e aspecto arábigo recostándose sobre un fondo cuajado de planetas anillados. *Space Opera* de la buena al servicio de tus jugadores. Y al final, un aterrizaje forzoso de regreso a la Luna y un cálido desayuno con la Tierra de fondo mientras la Agencia Espacial Europea acude valientemente al rescate.

PLANTEAMIENTO OCHO

Los ojos de la Medusa

Número de víctimas. - A más mejor.

Tras la espectacular batalla en Montana por el futuro de IM, la Horda se ha disgregado... ¿o no? Un par de grupos se han reunido para continuar allí donde fracasaron sus ineptos compañeros. Su plan, asesinar a Víctor Conde para decapitar el trono de IM en venganza por la destrucción de Medusa. Y lo conseguirán.

Lo primero que hacen es reunir a los miembros desperdigados de la Horda que sobrevivieron a la batalla para coordinar sus fuerzas. En total son unos doce, incluyendo el líder del grupo, un encapuchado de aspecto grandilocuente y voz afectada al que llaman el Rey Rojo, del cual lo único visible son sus siniestros ojos sin alma. El plan es sencillo: aprovechando la confusión reinante en las postrimerías de la batalla, atacarán directamente la central de IM, la torre Daikawa, en Hong Kong, un enorme rascacielos inteligente de ciento cincuenta pisos, y eliminarán a Conde antes de que nadie sepa ni que han entrado.

Los Pjs han participado en la batalla y vuelven a casa, cuando un misterioso informador les pasa una nota, reclutándolos a ellos en el grupo de villanos, como si pertenecieran a la Horda. La nota la firma el Rey Rojo.

¿Qué hacer ahora? Supongamos que



aceptan. Supongamos que se unen a los villanos y asaltan la torre Daikawa. No les será fácil eludir la seguridad, pero puede que consigan entrar, y que lleguen al despacho de Conde, para encontrarlo vacío.

Y de repente, el Rey Rojo, que no es otro que el propio Víctor, se quita la máscara y guía un ojo a sus ayudantes por haber traído hasta aquí lo poco que quedaba de la Horda, de la cual ya no se volverá a oír hablar... por motivos obvios.

EPÍLOGO

El género de los superhéroes tiene algo muy importante a su favor, y es que es tan amplio que en sus fronteras caben prácticamente todo tipo de historias y toda clase de ambientes. Drama, comedia, acción, ciencia ficción... Todo lo que podamos soñar y más aún. Por eso me gusta, y por eso cuando arbitro procuro variar mucho la ambientación y el tema de una partida a la siguiente para que mis jugadores no sepan nunca qué es lo que va a venir a continuación. Eso añade misterio al asunto y, si cabe, aún más placer al acto de dirigir partidas o jugarlas. Espero que estos párrafos os hayan dado ideas para incluir en vuestras campañas o, al menos, os hayan sugerido otras mejores que las mías. Y recordad siempre lo que decía uno de los pioneros de los superhéroes de la pequeña y gran pantalla: ¡Más potencia, Scotty!

■ Evan

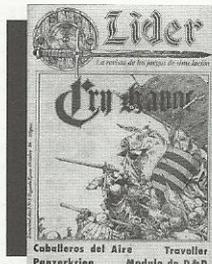


Los enemigos no nacen ni mueren, sólo se reciclan.

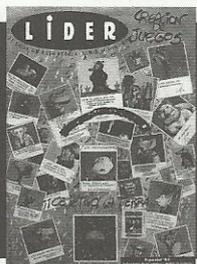
Ley del Cómic 13, 666

AYUDAS DE JUEGO PARA JUEGOS DE MINIATURAS

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER	PAGINA	CODIGO
Historias de Dixieland...	-	Datos históricos para adaptar el periodo	8	22	AP-008-022-0
Algunas reglas para movimiento estratégico	-	Reglas adicionales	8	25	AP-008-025-0
Simulación 3D en solitario	-	Reglas para jugar en solitario	10	20	AP-010-020-0
Reglas y sugerencias para tiempo...	-	Reglas adicionales	14	37	AP-014-037-0
Escaramuzas Zulus	-	Reglas de escaramuzas	17	35	AP-017-035-0
Reglas de asedio	-	Reglas de asedios	20	42	AP-020-042-0
Batallas Fantásticas	-	Reglas de batallas fantásticas	23	26	AP-023-026-0
Espadas y Pólvora	-	Reglas para la época del Renacimiento	27	22	AP-027-022-0
Terminator	Warhammer 40.000	Reglas de armaduras y nuevo equipo	30	20	AP-030-020-0

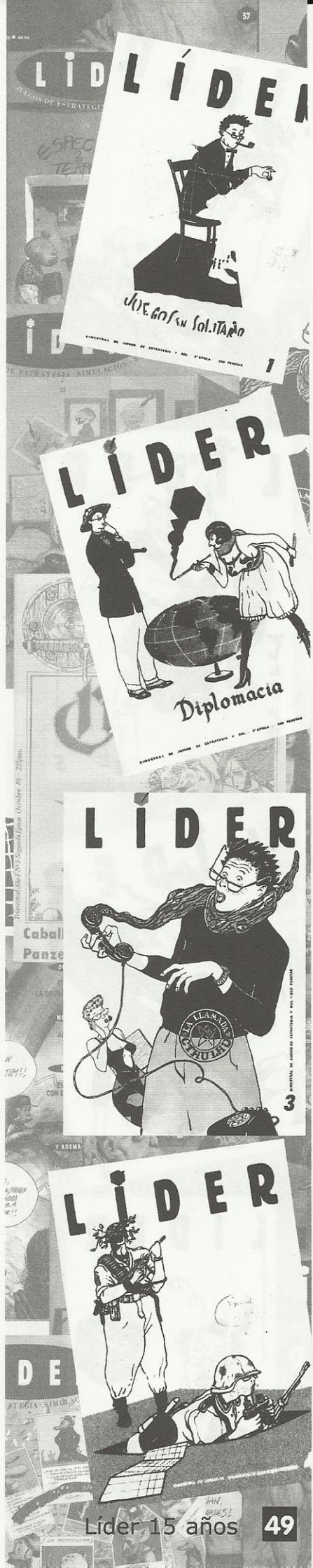


Con motivo del 15 aniversario de la revista LIDER, os ofrecemos un índice temático con todos los artículos, ayudas de juego, informes, etc. que se han publicado en sus diferentes épocas de LIDER. Si con ello os ayudamos a descubrir alguna joya que hasta el momento se os había pasado desapercibida ... ¡No lo dudéis y comprate el número que te falta!



AYUDAS DE JUEGO PARA JUEGOS DE ROL

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER	PAGINA	CODIGO
Los asesinos	Dungeons & Dragons	Nuevo oficio	1	25	AR-001-025-0
Aventúrate, pero seguro	Dungeons & Dragons	Tratado de supervivencia...	2	23	AR-002-023-0
Los druidas	Dungeons & Dragons	Nuevo oficio	2	29	AR-002-029-0
Otra forma de crear...	La Llamada de Cthulhu	Nuevas reglas de creación de personajes	3	17	AR-003-017-1
Cthulocura	La Llamada de Cthulhu	Nuevas reglas de locura	3	17	AR-003-017-2
Cthularmeria	La Llamada de Cthulhu	Nuevas reglas de armas	3	20	AR-003-020-0
Cthulhu, ponte guapo	La Llamada de Cthulhu	Ideas para plantear partidas	3	22	AR-003-022-0
Cuasi-alineamientos para...	-	Clasificación de jugadores	3	27	AR-003-027-0
Los pelotas	Dungeons & Dragons	Nuevo monstruo	3	30	AR-003-030-0
Conjuros para druidas	Dungeons & Dragons	Lista de conjuros para druidas	4	25	AR-004-025-0
Modificaciones para...	Rune Quest	Reglas adicionales	6	20	AR-006-020-0
Introducción al Berserker	Dungeons & Dragons	Nuevo oficio	6	28	AR-006-028-0
Complementos para Rune...	Rune Quest	Reglas adicionales	7	29	AR-007-029-0
Fe de erratas de Rune Quest	Rune Quest	Correcciones y nueva hoja de aventurero	8	28	AR-008-028-0
Cuestión de estilo	La Llamada de Cthulhu	Cómo jugar correctamente	9	29	AR-009-029-0
Nuevas fobias para La Llamada...	La Llamada de Cthulhu	Clasificación de jugadores	9	31	AR-009-031-0
Bibliografía lovecraftiana	La Llamada de Cthulhu	Nuevos libros	10	10	AR-010-010-0
Fe de erratas de Solo...	La Llamada de Cthulhu	Correcciones	10	39	AR-010-039-0
El policía	Star Wars	Nuevo personaje	11	34	AR-011-034-0
Otro método de creación...	La Llamada de Cthulhu	Nuevas reglas de creación de personajes	11	49	AR-011-049-0
Los que acechan en la oscuridad	La Llamada de Cthulhu	Reglas para usar fantasmas	11	51	AR-011-051-0
Consejos para los guardianes	La Llamada de Cthulhu	Cómo jugar correctamente	11	55	AR-011-055-0
Cthulhu airlines	La Llamada de Cthulhu	Información sobre aviones	12	35	AR-012-035-0
Armas flexibles	Rune Quest	Armas de cuerpo a cuerpo	12	41	AR-012-041-0
¡Siga a ese coche!	La Llamada de Cthulhu	Reglas para persecuciones de coches	14	50	AR-014-050-0
Libertad en la galaxia (1)	Star Wars	Reglas e ideas para campañas	16	41	AR-016-041-0
La música y el rol	-	Uso de música en partidas de rol	16	58	AR-016-058-0
Hace pum	La Llamada de Cthulhu	Reglas de desactivación de bombas	16	59	AR-016-059-0
Algo sobre profesiones...	La Llamada de Cthulhu	Reglas de creación de personajes	16	60	AR-016-060-0
007: Equipo de la rama Q	James Bond 007	Equipo adicional	17	43	AR-017-043-0
Aclaraciones sobre el combate	James Bond 007	Ejemplo de combate	17	47	AR-017-047-0
James Bond: El juego de...	James Bond 007	Ejemplo de seducción	17	50	AR-017-050-0
Libertad en la galaxia (2)	Star Wars	Reglas e ideas para campañas	17	63	AR-017-063-0
Algunas ideas sobre ...	Paranoia	Reglas e ideas para campañas	18	45	AR-018-045-0
El desierto imperial	Star Wars	Nuevo personaje	18	52	AR-018-052-0
Los métodos deliberado y...	Rune Quest	Nuevas reglas de creación de pers.	18	53	AR-018-053-0
Libertad en la galaxia (3)	Star Wars	Reglas e ideas para campañas	18	54	AR-018-054-0
Arte y peligro de invocar...	Stormbringer	Comentario sobre el sistema de magia	19	49	AR-019-049-0
El artista	Stormbringer	Nuevo origen social	19	51	AR-019-051-0
Los duques del caos (1)	Stormbringer	Descripción de Los Duques del Caos	19	52	AR-019-052-0
Consejos para la creación...	Rune Quest	Reglas e ideas para shamanes	19	59	AR-019-059-0
Los duques del caos (2)	Stormbringer	Descripción de Los Duques del Caos	20	68	AR-020-068-0
Almogávar, nuevo personaje...	Aquelarre	Nuevo personaje	20	75	AR-020-075-0
No estás solo en el universo	Star Wars	Nuevas razas para Star Wars	20	77	AR-020-077-0
El vampiro en la Llamada...	La Llamada de Cthulhu	Reglas e ideas	21	44	AR-021-044-0
Sprechen sie deutsch,....	James Bond 007	Reglas sobre idiomas	21	50	AR-021-050-0
Los secretos del diablo	Aquelarre	Fe de erratas	21	51	AR-021-051-0
Componentes mágicos	Aquelarre	Lista de minerales y vegetales mágicos	22	50	AR-022-050-0
Científicos en Megatraveller	Megatraveller	Nuevo personaje	23	31	AR-023-031-0
El peso de la ley	Stormbringer	Reglas adicionales para el sistema de magia	23	46	AR-023-046-0
El sistema monetario en...	Aquelarre	Lista de monedas históricas	23	48	AR-023-048-1
ombres aragoneses	Aquelarre	Lista de nombres aragoneses	23	48	AR-023-048-2
¿Nos vamos de copas?	-	Generación de nombres de posadas	24	52	AR-024-052-0

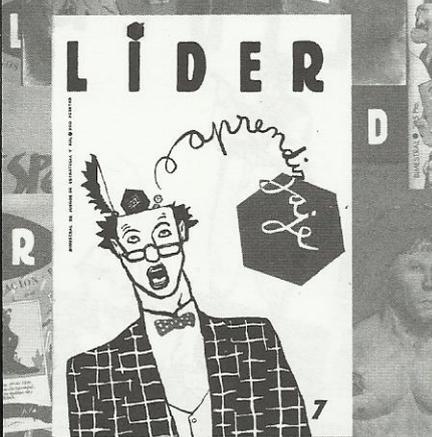
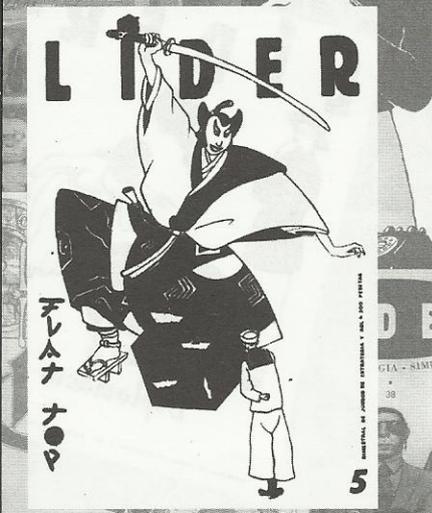
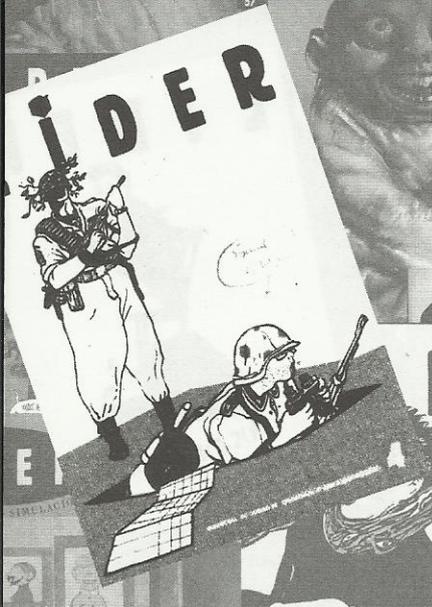


PLAYROL

PUBLICACION INDEPENDIENTE DE ROL

PARA AMANTES DEL ROL

c/saragossa, 95-97, 7º 5º
 tef (93) 414 21 29
 barcelona 08006



Costumbres sociales en la...	Aquelarre	Vida cotidiana en la Edad Media	24	53	AR-024-053-0
Psicología en...(1)	La Llamada de Cthulhu	Reglas adicionales sobre el psicoanálisis	25	50	AR-025-050-0
Reglas de asedio...	Aquelarre	Reglas de combate de masas	25	56	AR-025-056-0
Los puñales	Rune Quest	Juego de apuestas con dados	26	42	AR-026-042-0
Lexicon Paranoia	Paranoia	Traducción de palabras clave	26	45	AR-026-045-0
Rotheys. Pirañas...	La Llamada de Cthulhu	Nuevo monstruo	26	48	AR-026-048-0
Conjurios, mitos y leyendas...	Aquelarre	Información sobre el País Vasco	27	29	AR-027-029-0
Bestiario	Aquelarre	Nuevas criaturas	27	33	AR-027-033-0
Mari o La Dama de Amboto	Aquelarre	Nueva deidad	27	38	AR-027-038-0
Psicología en...(2)	La Llamada de Cthulhu	Reglas sobre locura y nuevo personaje	27	46	AR-027-046-0
Erratas de Mutantes en...	Mutantes en la sombra	Fe de erratas	27	57	AR-027-057-0
La Tierra Media, Nivel Medio	El Señor de los Anillos	Mapas adicionales	28	30	AR-028-030-0
Los inventos del S.I.D.	Paranoia	Nuevos aparatos	28	49	AR-028-049-0
Dumplie y Psicópata Vengador	Star Wars	Nuevos personajes	28	50	AR-028-050-0
AD&D: 1ª y 2ª edición,...	AD & D	Reglas de adaptación de personajes	29	37	AR-029-037-0
	Advanced Dungeons...	Hoja de personaje	29	41	AR-029-041-0
	La Llamada de Cthulhu/Gurps	Creación de personajes	29	44	AR-029-044-0
Verdún fue peor	Aquelarre	Nuevos personajes	29	53	AR-029-053-0
Prostituta y Pastor...	Mutantes en la sombra	Reglas sobre consumo de alcohol	29	54	AR-029-054-0
La influencia del alcohol...	Star Wars	Nuevos personajes	30	48	AR-030-048-0
Nuevos personajes...	La Llamada de Cthulhu	Nuevas habilidades	30	50	AR-030-050-0
Más habilidades...	-	Cómo reencaminar una partida descarriada	31	32	AR-031-032-0
La tabla definitiva...	-	Reglas sobre barcos	31	34	AR-031-034-0
Reglas de navegación...	Stormbringer	Características de barcos	31	35	AR-031-035-0
Naves de los Reinos Jóvenes	Pendragón	Creación de escudos de armas	32	37	AR-032-037-0
El lenguaje de los blasones	La Llamada de Cthulhu	Reglas para juicios	32	40	AR-032-040-0
La ley de los ángeles...	Rune Quest	Nueva criatura	33	52	AR-033-052-0
Concurso Rune Quest Básico	James Bond 007	Ideas para módulos	34	46	AR-034-046-0
Reflexiones sobre el mundo...	Traveller	Adaptación de la película al juego de rol	34	49	AR-034-049-0
Acción Mutante	Star Wars	Relaciones entre el Zen y los jedis	35	27	AR-035-027-0
Jedi: el Zen en Star Wars	Star Wars	Disertaciones sobre los jedis	35	32	AR-035-032-0
Informe sobre la disciplina jedi	Aquelarre	Fenómenos humanos	35	51	AR-035-051-0
Las prodigiosas criaturas ...	-	Adaptación del personaje e idea ...	37	39	AR-037-039-0
Frankenstein	-	Adaptación del personaje e idea ...	37	41	AR-037-041-0
El muñeco asesino	Ragnarok	Adaptación del personaje e idea ...	37	43	AR-037-043-0
Leatherface	-	Adaptación del personaje e idea ...	37	44	AR-037-044-0
Freddy Krueger	-	Adaptación del personaje e idea ...	37	48	AR-037-054-0
Licantropunk	James Bond 007	Características de coches	38	29	AR-038-029-0
Sobre cuatro ruedas	James Bond 007	Equipo variado	38	33	AR-038-033-0
Nuevo equipo Q para...	James Bond 007	Nuevas armas	38	35	AR-038-035-0
Nuevas armas para los...	Aquelarre	Nuevo personaje	38	51	AR-038-051-0
El Brujo, nueva profecía...	La Llamada de Cthulhu	Erratas ...	38	52	AR-038-052-0
Bajo el efecto de la maldición	Star Wars	Nuevas reglas de naves y combate	39	48	AR-039-048-0
Reglas adicionales...	La Llamada de Cthulhu	Reglas adicionales	39	52	AR-039-052-0
Nivel de vida...	Aquelarre	Ayuda a la creación de personajes nobles	40	53	AR-040-053-0
La nobleza catalana	La Llamada de Cthulhu	Reglas adicionales para magia	41	43	AR-041-043-0
Momentos y lugares	Star Wars	Nueva arma	41	5	AR-041-054-0
El lanzallamas	Ragnarok	Reglas adicionales de locura	41	56	AR-041-056-0
Reglas para desórdenes...	Ars Magica	Fe de erratas	42	28	AR-042-028-0
Rectificación de El Jinete...	Stormbringer	Nueva religión	43	54	AR-043-054-0
Los diez profetas negros...	Aquelarre	Nuevos animales	44	52	AR-044-052-0
Fauna ibérica	Stormbringer	Descripción del bosque y su flora y fauna	45	52	AR-045-052-0
El bosque de Troos	-	Sistema de miedo	46	35	AR-046-035-0
El miedo y el rol	Ragnarok	Dificultades para el sistema de estrés	46	38	AR-046-038-0
El estrés en Ragnarok	Vampiro	Descripción de Barcelona y sus vampiros	46	50	AR-046-050-0
Barcelona by night	In nomine Satanis Magna veritas	Reglas adicionales de daño	47	53	AR-047-053-0
Visualización de daños	Universo	Datos de ambientación en la serie de tv	50	56	AR-050-056-0
Expediente X	Star Wars	Fe de erratas	50	58	AR-050-058-0
Erratas de la guía imperial	Nephilim	Reglas de generación de familias de pjs	51	52	AR-051-052-0
Sistema de creación familiar	El Señor de los Anillos	Reglas sobre competiciones	52	50	AR-052-050-0
La semana de los juegos	La Llamada de Cthulhu	Ejemplo de partida	3	23	AR-003-023-1
Un ejemplo de Cthulhu...	La Llamada de Cthulhu	Premios para campañas	3	23	AR-003-023-2
Premios para el Cthulhu	La Llamada de Cthulhu	Hoja de personaje	12	43	AR-012-043-0
-	James Bond 007	Ejemplo de partida	17	49	AR-017-049-0
¿Y Bond? ¿Dónde está...	-	Descripción de conjuros	18	51	AR-018-051-0
Grimorio	-	Descripción de conjuros	19	65	AR-019-065-0
Grimorio	La Llamada de Cthulhu	Información sobre el período histórico	53	26	AR-053-026-0
España, 1918-1931	La Llamada de Cthulhu	Descripción de un día cualquiera	53	30	AR-053-030-0
Un día en la España ...I	La Llamada de Cthulhu	Sueldos y lista de precios	53	33	AR-053-033-0
Precio y Dinero	La Llamada de Cthulhu	Información sobre sociedades secretas	53	35	AR-053-035-0
Sociedades secretas en...	La Llamada de Cthulhu	Información sobre los Mitos en España	53	40	AR-053-040-0
In Memoriam	La Llamada de Cthulhu	Información sobre personajes famosos	53	42	AR-053-042-0
Biografías	Kult	Nuevas criaturas	53	54	AR-053-054-0
Los padres de la ciudad	-	Consejos e ideas para arbitrar...	31	28	AR-031-028-0
Palabra de Máster	-	Consejos para arbitrar juegos de rol	32	44	AR-032-044-0
Los Seis Mandamientos...	James Bond 007	Libros y películas sobre James Bond	17	39	AR-017-039-0
007: La historia de un héroe	James Bond 007	Relato sobre un personaje de...	17	45	AR-017-045-0
La experiencia...	Rune Quest	Relato sobre la magia	6	18	AR-006-018-0
Runemagia	Rune Quest	Relato sobre los elfos	6	23	AR-006-023-0
Un elfo y su fe	Rune Quest	Relato sobre los patos	6	24	AR-006-024-0
No es fácil ser un pato...	-	Clasificación de jugadores	38	20	AR-038-020-0
Fauna rolera	-	Información sobre la noche de San Juan	41	35	AR-041-034-0
La noche mágica	-	Información sobre magia y brujería	41	39	AR-041-039-0
Un fenómeno universal	-	Información sobre la brujería	41	41	AR-041-041-0
Las brujas según las brujas	-	Información sobre la caballería histórica	52	26	AR-052-026-0
La caballería histórica	-	Información sobre las órdenes de caballería	52	28	AR-052-028-0
Las órdenes de caballería	Aquelarre	Nuevo personaje	52	37	AR-052-037-0
La caballería: el infanzón	-	Información sobre el período histórico	55	24	AR-055-024-0
Estados Unidos entre...	-	Información sobre las fuerzas de seguridad	55	34	AR-055-034-0
Los guardianes de la ley	-	Información sobre el sistema judicial	55	37	AR-055-037-0
El largo brazo de la ley	-	Información sobre los gangsters	55	39	AR-055-039-0
Los gangsters	-	Información sobre gangsters y...	55	40	AR-055-040-0
Los más buscados	-	Información sobre el origen de la magia	56	26	AR-056-026-0
El origen de la magia	-	Información sobre magos, ...	56	31	AR-056-031-0
Magos, místicos y alquimistas	Aquelarre	Consejos para llevar personajes magos	56	35	AR-056-035-0
Ser mago en Aquelarre	-	Sistema de magia adaptable ...	56	38	AR-056-038-0
Sistema de magia universal	Aquelarre	Reglas varias para usar La Cábala ...	56	41	AR-056-041-0
La Cábala	-	nformación sobre los vampiros...	57	30	AR-057-030-0
Vampiros: Un mito universal	-	Información sobre Vlad Tepes	57	37	AR-057-037-0
Vlad III, el empalador	-	Música para ambientar partidas ...	57	38	AR-057-038-0
Música para un baile...	Vampiro	Ampliación de Barcelona by night	57	39	AR-057-039-0
Barcelona by night..	-	-	-	-	-

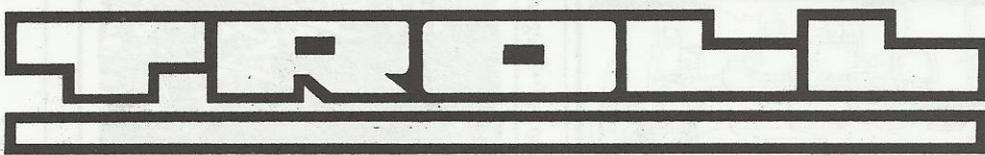
ARTÍCULOS SOBRE PINTAR MINIATURAS Y MODELISMO

TITULO	CONTENIDO	LIDER	PAGINA	CODIGO
Pintando figuras. La preparación (I)	Materiales necesarios para pintar figuras	23	44	PI-023-044-0
Pintando figuras. La preparación (II)	Preparación de las figuras	24	46	PI-024-046-0
Ineludiblemente atractivas	Introducción al dossier: Figuras de plomo	34	30	PI-034-030-0
Colores de guerra	Guía de pintado de miniaturas	34	31	PI-034-031-0
Figuras de plomo y rol	Las figuras de plomo en los juegos de rol	34	38	PI-034-038-0
Figuras de Fantasía, el «Who is Who»	Guía de marcas de figuras	34	40	PI-034-040-0
Figuras en guerra	Las figuras de plomo en los juegos históricos	34	43	PI-034-043-0
Figuras a piezas	Consejos para montar figuras por partes	35	48	PI-035-048-0
Transformación de figuras	Consejos para cambiar partes y posiciones	37	52	PI-037-052-0
Estandartes para la victoria	Construcción y pintado de estandartes	38	44	PI-038-044-0
Aquellos chalados con sus locos cacharros.	Montaje y pintado de vehículos	39	42	PI-039-042-0
Hágala usted mismo	Construcción y modelado de figuras	40	48	PI-040-048-0
Fuego en los pinceles	Modelado de figuras y pintado de dragones	41	52	PI-041-052-0
Correspondencia	Contestación a cartas de los lectores	43	46	PI-043-046-0
Cartas y promesas	Contestación a cartas de los lectores	44	48	PI-044-048-0
Vinilo, vinilo	Montaje y pintado de figuras de vinilo	45	46	PI-045-046-0
Vinilo, vinilo (II)	Montaje y pintado de figuras de vinilo, 2ª parte	46	40	PI-046-040-0
Pintando ejércitos	Consejos para pintar grandes cantidades de figuras	47	42	PI-047-042-0
Pintando ejércitos (II)	Consejos para pintar grandes cantidades de figuras	49	42	PI-049-042-0
¿Otra vez cartas?	Contestación a cartas de los lectores	51	44	PI-051-044-0
Colorín colorado	Pinturas y colores	55	48	PI-055-048-0
El oficio del artesano	Artículo sobre las figuras de Fanhunter y su autor	56	52	PI-056-052-0
Introducción a los dioramas	Consejos para construir dioramas	57	42	PI-057-042-0

COMENTARIOS DE A PRIMERA VISTA

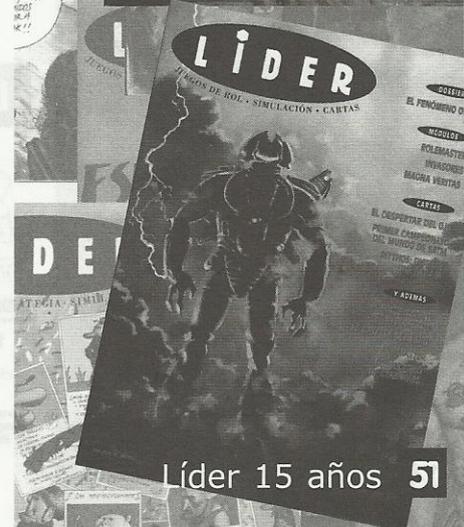
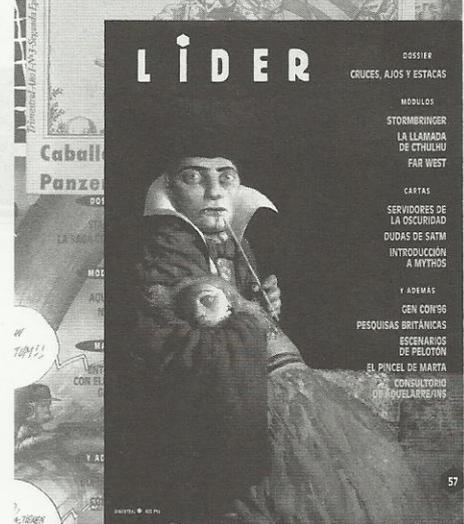
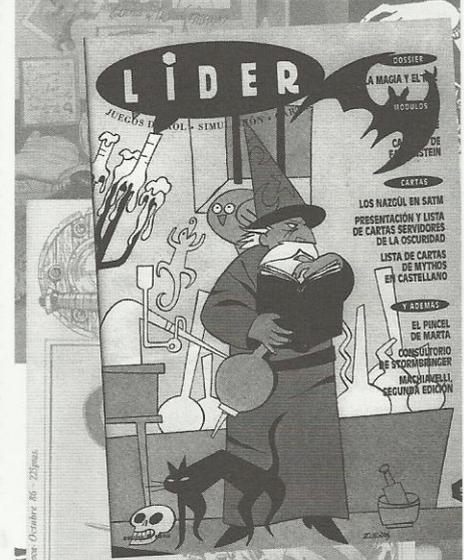
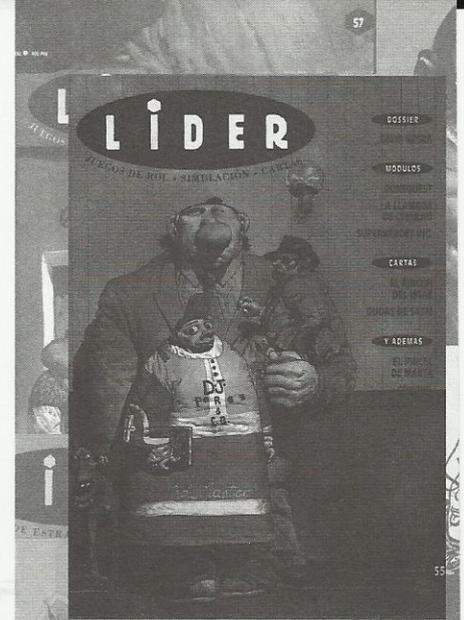
TITULO	JUEGO	TIPO	LIDER	PAGINA	CODIGO
Piratas	¡Piratas!	Rol/Juego base	45	10	PV-045-010-1
Operation Anihilate	Fanhunter	Rol/Módulo	45	10	PV-045-010-2
Castle Falkenstein	Castle Falkenstein	Rol/Juego base	45	10	PV-045-010-3
Earthdawn	Earthdawn	Rol/Módulos	45	10	PV-045-010-4
Kamasutra Game	Kamasutra game	Dados/Juego base	45	10	PV-045-010-5
Nephilim	Nephilim	Rol/Juego base	46	12	PV-046-012-1
Comandos de Guerra	Comandos de Guerra	Rol/Juego base	46	12	PV-046-012-2
La Balada del Español	Far West	Rol/Campaña	46	12	PV-046-012-3
Cazadores cazados y Brujah	Vampiro	Rol/Guías	46	12	PV-046-012-4
Doomtrooper	Doomtrooper	Cartas/Juego base	46	12	PV-046-012-5
Superhéroes Inc.	Superhéroes Inc.	Rol/Juego base	47	14	PV-047-014-0
Almogávares	Almogávares	Rol/Juego base	47	15	PV-047-015-0
Rincón	Aquelarre	Rol/Módulos y nuevas reglas	47	16	PV-047-016-1
La Costa del Dragón	¡Piratas!	Rol/Módulo	47	16	PV-047-016-2
A Famous Victory	A Famous Victory	Wargame/Juego base	47	16	PV-047-016-3
Intervention Divine	Intervention Divine	Cartas/Juego base	48	14	PV-048-014-1
Kabal	Kabal	Cartas/Juego base	48	14	PV-048-014-2
Dark Force	Dark Force	Cartas/Juego base	48	14	PV-048-014-3
Europa Universalis	Europa Universalis	Estrategia/Juego base	48	15	PV-048-015-0
Steam Age	Castle Falkenstein	Rol/Guía	48	16	PV-048-016-0
La Batalla de los Arapiiles	Los Arapiiles	Wargame/Juego base	49	14	PV-049-014-1
Mekton Z	Mekton Z	Rol/Juego base	49	14	PV-049-014-2
Birthright	Advanced Dungeons ...	Rol/Campaña	49	15	PV-049-015-0
Neotribes	Cyberpunk	Rol/Guía	49	16	PV-049-016-0
Virtual front	Cyberpunk	Rol/Guía	49	17	PV-049-017-1
Beyond the wall	Pendragón	Rol/Guía	49	17	PV-049-017-2
Miskatonic University	La Llamada de Cthulhu	Rol/Guía	49	17	PV-049-017-3
Corporate Security	Shadowrun	Rol/Guía	49	17	PV-049-017-4
Hombre Lobo	Hombre Lobo	Rol/Juego base	50	14	PV-050-014-1
Dragon Dice	Dragon Dice	Dados/Juego base	50	14	PV-050-014-2
Castillo de Falkenstein	Castillo de Falkenstein	Rol Juego/base	50	15	PV-050-015-1
Piercing the Reich	Piercing the Reich	Wargame/Juego base	50	15	PV-050-015-2
The Cairo Guidebook	La Llamada de Cthulhu	Rol/Guía	50	16	PV-050-016-1
Mekton Z Plus	Mekton Z	Rol/Nuevas reglas	50	16	PV-050-016-2
Wyrms Footprints	Rune Quest	Rol/Guía	50	16	PV-050-016-3
Ships in Flames	World in Flames	Wargame/Nuevas reglas	50	16	PV-050-016-4
GURPS	GURPS	Rol/Juego base	51	15	PV-051-015-1
Planescape	Advanced Dungeons...	Rol/Campaña	51	15	PV-051-015-2
Hogan's Last Stop	Far West	Rol/Módulo y nuevas reglas	51	16	PV-051-016-1
El caso del Crimen del ...	-	Rol/Módulo genérico	51	16	PV-051-016-2
BNC, La Guía de Barnacity	Fanhunter	Rol/Guía	51	17	PV-051-017-1
Sky Point & Vivane	Earthdawn	Rol/Guía	51	17	PV-051-017-2
Awakenings	Shadowrun	Rol/Nuevas reglas	51	17	PV-051-017-3
El joven Arturo	Pendragón	Rol/Guía	52	15	PV-052-015-1
Tirant lo Blanc	Tirant lo Blanc	Rol/Juego base	52	15	PV-052-015-2
Compendio de armas de fuego-	-	Rol/Reglas genéricas de armas	52	16	PV-052-016-1
El Sabbat, guía del jugador	Vampiro	Rol/Guía	52	16	PV-052-016-2
Comme il faut	Castillo de Falkenstein	Rol/Guía	52	17	PV-052-017-1

REVISTA DE ROL



4 AÑOS SIENDO LA MEJOR REVISTA DE ROL ES UNA BUENA GARANTIA

INFORMACION Y SUSCRIPCIONES: TROLL/ Diseños Orbitales. c/ Pedró de la Creu 23. 08034 Barcelona



Líder 15 años 51

LÍDER

MODULOS
 AQUILARRE/ALMOGABERS
 LA LLAMADA DE CTHULHU
 VAMPIRO/HOMBRE LOBO
 COMANDOS DE GUERRA
 CYBERPUNK
 STAR WARS

CARTAS
 LISTA COMPLETA DE EL OJO SIN PÁRPADO
 AYUDAS
 KILLER A LA MALIANA
 RUNECONSULTAS

60

LÍDER

MODULO
 EL OJO SIN PÁRPADO
 AYUDAS
 KILLER A LA MALIANA
 RUNECONSULTAS

60

LÍDER

MODULO
 AQUILARRE/ALMOGABERS
 DEADLANDS
 TIERRAS MUERTAS
 SUPERHEROES INC.

CARTAS
 PRESENTACION DE «CONTRA LA OMBRA»
 CHECKLIST DE «CONTRA LA OMBRA»
 DUDAS DE SATRI

Y ADENAS
 DIA DE JUEGO
 EL ESTADO DE LA REGION EN ARGENTINA
 CONSULTORIO DE AQUILARRE

LÍDER

AYUDAS
 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
 EL OJO SIN PÁRPADO
 VAMPIRO
 EDAD OSCURA
 LA LLAMADA DE CTHULHU
 STAR WARS
 STAR TREK

CARTAS
 LA AMARILLO BLANCO
 PRESENTACION Y LISTA DE CARTAS
 MYTHOS
 POLIVALENTES

Y ADENAS
 CONSULTORIO DE STORMBRINGER
 ESCENARIO PARA OSUM
 EL PRINCE DE NAJATA

62



Colditz	Comandos de Guerra	52	17	PV-052-017-2
El Mago, ayuda del istar	El Señor de los Anillos-Tierra Media	53	17	PV-053-017-1
El Mundo de las Sombras	Rolemaster	53	17	PV-053-017-2
Villa y Corte	Aquellarre	53	18	PV-053-018-1
Hardwired	Cyberpunk	53	18	PV-053-018-2
Héroe Agenda	Superhéroes Inc.	53	19	PV-053-019-1
Pelotón	Pelotón	53	19	PV-053-019-2
El libro del Clan Malkavian	Vampiro	53	19	PV-053-019-3
Feeria	Feeria	54	14	PV-054-014-1
Guía de la Alianza Rebelde	Star Wars	54	14	PV-054-014-2
Legiones de la Oscuridad	Kult	54	15	PV-054-015-1
Scriptorium Veritas	In Nomine Satanis	54	15	PV-054-015-2
Netrunner	Netrunner	54	15	PV-054-015-3
Alianzas	Magic: The Gathering	54	15	PV-054-015-4
Chicago Nocturno	Vampiro	55	14	PV-055-014-1
The Art of Playing Mythos	Mythos	55	14	PV-055-014-2
Draconis Combine	Battletech	55	14	PV-055-014-3
Invasores	Invasores	56	14	PV-056-014-0
Vampiro: Manual del Narrador	Vampiro	56	15	PV-056-015-1
Historia Mágica de Catalunya	Historia Mágica de Catalunya	56	15	PV-056-015-2
Highlander	Highlander	56	16	PV-056-016-1
The London Guidebook	La Llamada de Cthulhu	56	16	PV-056-016-2
Atlas of the Young ...	Eirc	56	16	PV-056-016-3
Vampiro: Edad Oscura	Vampiro	57	14	PV-057-014-1
Hechiceros de Pan Tang	Stormbringer	57	14	PV-057-014-2
Clavis inferna, primera semana	Kult	57	15	PV-057-015-1
The X-Filex CGC	X-Files	57	15	PV-057-015-2
	RoI/Módulo	52	17	PV-052-017-2
	Cartas/Guía de reglas	53	17	PV-053-017-1
	RoI/Campaña	53	17	PV-053-017-2
	RoI/Guía y nuevas reglas	53	18	PV-053-018-1
	RoI/Guía	53	18	PV-053-018-2
	RoI/Guía y nuevas reglas	53	19	PV-053-019-1
	Figuras/Juego base	53	19	PV-053-019-2
	RoI/Guía	53	19	PV-053-019-3
	RoI/Juego base	54	14	PV-054-014-1
	RoI/Guía	54	14	PV-054-014-2
	RoI/Guía y nuevas reglas	54	15	PV-054-015-1
	RoI/Guía y módulos	54	15	PV-054-015-2
	Cartas/Juego base	54	15	PV-054-015-3
	Cartas/Expansión	54	15	PV-054-015-4
	RoI/Guía	55	14	PV-055-014-1
	Cartas/Guía de juego	55	14	PV-055-014-2
	Tablero/Guía	55	14	PV-055-014-3
	RoI/Juego base	56	14	PV-056-014-0
	RoI/Guía	56	15	PV-056-015-1
	Tablero/Juego base	56	15	PV-056-015-2
	Cartas/Juego base	56	16	PV-056-016-1
	RoI/Guía	56	16	PV-056-016-2
	RoI/Guía	56	16	PV-056-016-3
	RoI/Campaña	57	14	PV-057-014-1
	RoI/Guía y módulos	57	14	PV-057-014-2
	RoI/Campaña	57	15	PV-057-015-1
	Cartas/Juego base	57	15	PV-057-015-2

ARTÍCULOS SOBRE TORNEOS DE JUEGOS DE CARTAS

TITULO	TORNEO	CONTENIDO	LIDER	PAGINA	CODIGO
Torneo Istari Dia de Joc	Torneo Istari	Resumen del torneo y baraja del ganador	53	47	TC-053-047-0

LÍDER 15 aniversario

Uno trabaja... los demás miran
¿Ocurre esto en su Oficina?

La solución... solution

ORDENADORES solution-286 MULTISUARIO

El Compatible XT-AT Multisuario
 HASTA CINCO PUESTOS DE TRABAJO
 Ideal para la pequeña y mediana empresa

Amplia Biblioteca de Programas de gestión MULTISUARIO

icom sa
 Av. Pompeu Fabra, 12 • Tel. (93) 219 80 11
 Telex 51508 IFCE E • 08024 BARCELONA - Spain

Lider
 La revista de los juegos de simulación

Trimestral-Año I-Nº 4 Segunda Epoca.

FIREFIGHT
 CONFLICTO TACTICO AMERICANO SOVIETICO

ESPECIAL ESCENARIOS D&D REGLAS PARA SUBIR A 6º NIVEL

15 años de 1.986-2.000

Desde 1.986 La mejor revista de juegos de rol, estrategia y simulación



La celebración de las Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol (JESYR '86 para resumir) es ya una realidad. El Comité Organizador de las jornadas, integrado por los clubs Auryn, Alpha (en sustitución de Ares), Maquetismo y Simulación, por nuestra revista, por Francese Matas en representación de Joc Internacional y de Pla Dalmau, tiene ya elaborado casi al completo el programa de actividades a desarrollar, que esperamos sea convincente y satisfactorio para todos los aficionados que decidían acudir a Barcelona. ●

LABATALIA DEINGLATERRA

Siguiendo con el tema de los juegos de simulación por ordenador, vamos a comentar esta vez LA BATALIA DE INGLATERRA, juego de la casa inglesa PSS, que en España edita HOBBY PRESS en su serie Juegos & Estrategia, disponible para Amstrad, Spectrum y Commodore. Como todos sabemos, durante la Segunda Guerra mundial se desarrolló sobre el sur de la Gran Bretaña una gran contienda aérea por el dominio del cielo en el canal de la Mancha entre los alemanes y los ingleses; con la intención por parte de los primeros de invadir Inglaterra concluyendo la guerra a sus favor. Con este programa, nosotros controlaremos los escuadrones de Spitfires y Hurricanes destinados a combatir a los cazas y bombarderos alemanes en sus continuas incursiones a través del canal, y cuyos objetivos son estaciones de radar, ciudades y aeródromos. Disponemos de 18 escuadrones, a los que deberemos hacer despegar, guiar hacia el enemigo, para, después del combate, dirigirlos a los aeropuertos que aún estén operativos, haciendo aterrizar y re-para los aviones que nos queden, amen de recibir refuerzos. No hace falta decir que el juego requiere un planteamiento estratégico a largo plazo para salir con bien de la aventura. Además, podemos jugarlos ya sea utilizando un solo día -ya que cada turno de juego es un día de la realidad- o bien de jugar la campaña entera, para lo cual podremos ir salvando los datos entre sesión y sesión de juego. Hay que tener en cuenta que aunque los juegos son en esencia iguales, la presentación para SPECTRUM por un lado, y para AMSTRAD y COMMODORE por otro es diferente, pero son igual de adictivos. Sin duda alguna, una buena línea que siga MICROHOBBY traduciendo estos juegos y ha-

Eso no era un juego



monión de chavales predestinados a fundirse las pupilas ante las video-consolas. Todos, sin excepción, aseguraron que la salvajada cometida era la culminación de un juego de rol creado por los asesinos denominado razas, y los profetas más inspirados advirtieron a la sociedad del peligro de la alienación que este tipo de juegos podían provocar.

No deja de ser curioso que, aunque en días posteriores salieron a reducir en varios medios los más escabrosos párrafos del relato del presunto asesino, los mismos medios de comunicación nunca han conseguido publicar ni una fotografía ni un solo párrafo del reglamento del susodicho juego. Y todo juego exige unas reglas para ser jugado, aunque éstas estén garabateadas a mano en un papel. Debemos suponer que el reglamento de Razas estará a buen recaudo, en manos de la brigada de homicidios de la policía, que fueron los que sirvieron la carmaza que provocó la avalancha informativa y la consecuente campaña gratuita de desprestigio contra nuestra afición. Si fuéramos profesionales de la prensa, probablemente opinaríamos que eso suena a cobarde coartada.

En fin, no cabe duda que a todos nos llena de tristeza el asesinato de Carlos Moreno. Como nos han llenado en su día de indignación otras muertes gratuitas como las provocadas por la bomba en el Hipercor o por los skinheads de caza en el Parque de la Ciudadela de Barcelona. Pero, en un segundo orden de importancia, claro está, también nos llena de tristeza e indignación la tendencia a prejuzgar y la falta de profesionalidad de muchos de los que cargan con la responsabilidad de mantenernos informados.

En un principio fue el notición del asesinato del rol. Pasada la primera andanada, algunos de ellos se permitieron descubrir que el juego en sí quizá no era tan malo. Ahora, las últimas coletadas del tema ya no hablan de Moreno, ni tan siquiera de Rosario; se dedican a comentar el aumento de ventas de juegos que todo esto ha provocado. Y es que, la verdad, a ellos les importa bien poco Carlos Moreno o el juego de rol. Lo suyo es llenar páginas de sucesos llamativos para justificar su supervivencia.

Pero aunque lo del rol tenía su morbo, por desconocerlo han acabado volviendo a Roldán, que es más fácil de entender. Al fin y al cabo todo el mundo sabe lo que es un chorrizo. ●

Líder

GG.- Lo que queríamos era salir de los límites del tablero. Jugar dentro de un tablero limitaba mucho tu campo de acción, limitaba la imaginación. Fue entonces cuando las mazmorras (the dungeons) se convirtieron en nuestro escenario favorito. Todo el mundo conoce el miedo que sienten los chicos por la oscuridad. Ihas por pasillos oscuros, con una espada y una antorcha... ¡Era la aventura! ¡Nos lo pasábamos muy bien! Poco después deseamos salir al exterior, recorriendo tierras salvajes, luchando con ogros y seres similares. Resumiendo, si en el año 1970 estábamos jugando con miniaturas sobre la mesa, dos años después, en el '72, ya no utilizábamos ninguna figura en absoluto. Nos dedicábamos a interpretar cada uno un personaje, diciendo lo que cada uno quería hacer. Escribí una cincuenta de páginas con unas reglas con las que regíms. Estuvimos jugando una temporada con estas reglas, pero continuamente la gente me preguntaba sobre nuevos aspectos ¿Cómo puedo hacer esto? ¿y aquello? En fin, que a principios de 1973 las reglas del juego ya tenían 150 páginas ¡Y seguían queriendo más! Finalmente, en enero de 1974 publicamos Dungeons & Dragons. En una pequeña caja muy similar a la que acabas de ver hace poco. La presentación era terrible, pero no teníamos dinero para hacerlo mejor. De esta primera edición del juego hicimos 1.000 copias y tardamos once meses en venderlas. La verdad es que nos vimos agradablemente sorprendidos, ya que no creíamos que se fueran a vender tan rápido.

L.- ¿Qué le llevó a pensar en aquel entonces que no era suficiente jugar con los dados "normales" de seis caras? ¿Cuándo y por qué empezó a emplear estos poliedros de veinte, diez o cuatro caras que han resultado básicos para casi todos los juegos de rol?

GG.- La primera vez que vi esas figuras fue en un "Kit" de material educativo, para enseñar geometría y matemáticas a los chicos. En esa época habíamos estado utilizando una tabla de porcentajes en un juego de miniaturas militares de la Segunda Guerra Mundial, para atribuir las posibilidades de impacto de los tanques. Para obtener el porcentaje decidimos pintar los números en esos poliedros. Así pues, ya utilizábamos dados fuera de lo común antes de pensar en el juego de rol, por lo que lógicamente acudimos también a ellos a la hora de diseñar D&D. Estos primeros poliedros que usamos como dados eran muy caros (¡¡30\$ cada uno!), y además eran muy malos. Rodaban tan mal y se erosionaban tan rápido que no eran de extrañar que

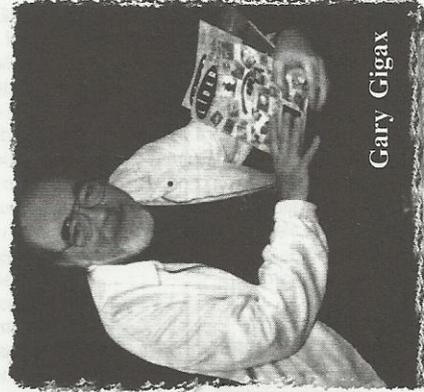
Gary Gygax Entrevista al gran culpable

No vamos a negar que uno de los motivos de que nos desplazáramos a París el pasado abril al 8º Salón de Juegos fue la posibilidad de entrevistarnos con Gary Gygax, padre del primer juego de rol. Dungeons & Dragons.

Es en consecuencia, culpable de esta nuestra pasión (y la de cientos de miles de jugadores dispersos por todo el mundo) que tantos buenos momentos nos ha proporcionado. Sólo por esto, su nombre ya debería figurar en las enciclopedias.

Invitado por la revista Casus Belli, Gary Gygax visitó el 8º Salón de Jeux de Paris, aprovechando para promocionar su nuevo juego de rol. Dangerous Journeys, publicado por la firma americana GDW. Simpático veterano de blanca barba y lacia melena recogida en una cola, bonachón de carcajada fácil, atendió con cariño a todos los que le solicitaron un autógrafo o un apretón de manos. Cualquiera de sus comentarios destilaba la historia del mundo de los juegos en los últimos 20 años. Estábamos ante un solenne dinosaurio, pero que deja bien claro que todavía sigue vivo. Fue un auténtico placer escucharle.

LIDER.- Sabemos que no vamos a entrar en el



Gary Gygax

© Gygax de la editorialidad para el mundo de los juegos

● Fco. Javier Cebrían

desafíos

Estamos intentando poner en práctica entre jugadores de habla hispana un sistema de wargame napoleónico por correo electrónico creado por el canadiense Jean Yver Tessier. Para este primer intento usaremos el juego Los arpilleros, de Simiac o al menos el mapa de juego. Interesados contactar con...

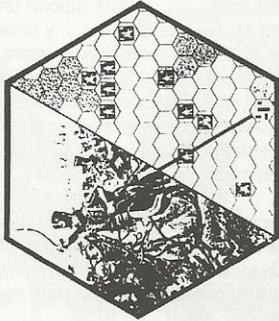
ALLOEENS

SE ESTA
GESTANDO...

SIEMPRE LIDER

APRENDA A JUGAR A
LOS "WARGAMES" CON

INVASION



JUEGO BASICO

POR SOLO 525 PTAS.

...MD DOOM.. DEL * * ... ¿Sure delete? ...
YES, SURE... MD STRIP POKER... DEL * *
¿Sure delete?... YES, SURE... MD RISE OF
THE TRIAD... DEL * * ¿Sure delete?... i
YES, SURE, LECHEs YA! Ustedes me perdonen. Acabo de borrar todos los juegos del ordenador. Y es que ya se sabe, uno llega cansado, enciende el cacharro, le duele la cabeza, mira el archivo con el texto en el que tiene que trabajar, sale de él y se pone a matar marcianos unas horitas para animarse... y luego cierto editor de cuyo nombre no quiero acordarme me comunica muy amablemente que la fecha de entrega caducó hace siglos y que su guardaespaladas (el Mascahuessos de Massachussets) se ha comprado una prótesis dental nueva de dientes de sable que esta deseando probar...

● Ricard Ibáñez
Místico Chiflado a tiempo parcial

EL TIO TRASGO PRESENTA TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL



¿VE A AQUEL OROZÚNIGALE DE CERCA, LE PILLA DE PASO!

SE AGRADECE, AMIGO...



EL TEMA DE HOY * * *

BUENAS, SOMOS LOS EXTRAS DEL MÓDULO DE STAR WARS ¿DONDE NOS PONEMOS?



¡AL FINAL! LOS MOLDUJOS ESTÁN EN EL PUÑO FINAL DE LA REVISTA



¿SÍ?

¿QUE HACE USTED AQUÍ? ¿NO ES ESTO EL CONSULTORIO DEL ORO FRANCIS?



¡TSK! EL CONSULTORIO ESTÁ UNAS PÁGINAS MÁS ADELANTE... NO TIENE PÉRDIDA...

GRACIAS



COMO IBA DICHIENDO... PERDONE, SI ES USARIA INDICARME COMO LLEGAR A "LAS LLAMADAS DE CTUHLHU?"



50 NÚMEROS ¿ TODAVIA NO SE ACABARÁN...!

HAY GENTE QUE SENFADA PORQUE S...

TAMPOCO HABIA PA TANTO...

¡BUEN PAPER!

MONTECÉS

Editorial

Tras las vacaciones, el número 3 de Líder llega a vuestras manos. Con retraso, pero es que el verano ha sido una época en la cual, quien más quien menos, todos hemos emigrado al mar o la montaña para descansar, y, claro, ha sido mucho el trabajo que se ha tenido que hacer a la vuelta de vacaciones. Prometeros que nuestro número 4 estará en la calle en diciembre, con lo que recuperaremos la marcha normal de la revista.

Nuestro dossier....

● Eduard García.

winness de la originalidad, pero no rogáramos que para empezar nos cuente un poco como fue el inicio de todo esto ¿Cómo nació la idea original de Dungeons & Dragons?

GARY GYGAX.-De pequeño ya pasaba mucho tiempo interpretando personajes, casi siempre cowboys o indios ¡Y piratas! Me encantaban los piratas! También me gustaban los juegos de tablero, como el ajedrez. Cuando tenía doce años, empecé a jugar con miniaturas militares. Podríamos decir que descubrí los wargames de tablero en 1958, con los primeros juegos de Avalon Hill. En esta época también se desarrolló mi afición por la lectura de relatos de ciencia ficción y fantasía. Cuando jugábamos con miniaturas militares, preferíamos la escala en la que cada figura representaba un hombre. Un día, en una partida en la que un grupo de vikingos demoraba más de la cuenta el asedio a una posición fortificada con el consecuente aburrimento de varios jugadores, se me ocurrió poner un dragón sobre la mesa escupiendo fuego sobre los asaltantes. A este le siguieron otros seres fantásticos, gigantes, etc... fue el resultado de muchos años de jugar y leer fantasía. A partir de entonces seguimos jugando batallas en las que, en lugar de clásicos enfrentamientos militares, teníamos a grupos de aventureros mercenarios que se enfrentaba a todos estos monstruos mitológicos.

(Primera de las infinitas interrupciones en las que los aficionados acudían en busca del autógrafa y dedicatoria que transformara sus viejos volúmenes de D&D y AD&D en piezas de coleccionista; uno de ellos exhibía una caja del primitivo D&D en su 2ª edición, una joya casera con unos pocos dibujos que llevaron a Gary a la carcajada nostálgica).

L.- Decía que un buen día les digo por poner un dragón sobre la mesa y...

encuenclos tan asecuratos.

THE FOOL ON THE HILL

Dedicado a mi gran amigo Jordi Carrasco, por la paciencia que tiene conmigo cada quince días.



INTRODUCCION

El presente módulo está pensado para un número de narizones comprendido entre 4 y 8; el ideal sería (lo has adivinado) de 6. Evidentemente, el animador podrá incrementar o decrementar a su gusto el número de narizones; de hecho, es su problema (también es su problema si respeta los límites sugeridos; nadie dijo que este módulo asegurase el éxito de forma automática).

Dejamos a la discreción del animador el modo como se conocen los narizones; si se toman los pre-generados del juego, problema resuelto. Si se decide uno por lo contrario, que se busque la vida (bueeeeno, vaaa, os daré una idea: simplemente, haced que quien los contrata haya decidido buscar a los mejores en sus respectivos oficios»; evidentemente, otra cosa es que los haya encontrado. Esta idea tiene el morbo adicional de que los narizones no se conocen entre ellos antes de la aventura, con lo que podemos tener un excelente pretexto para iniciar una campaña, como se ve al final del módulo).

Los arquetipos sugeridos para la juerga (he dicho SUGERIDOS) son:
Un par de mercenarios, para el asunto leña.
Un investigador, para seguir pistas y rastros.
Un científico (especializado en esoterismo o arqueología).
Un cop o un delincuente, para contactillos y rumores (útil si el grupo va muy perdido, para echarles una manita discreta).
El resto, rellenado con rebeldes o buscavidas a bulto. Ideas: prostitutas, políticos, estrellas de rock, etc. No aconsejo superhéroes, porque el módulo puede quedar muy desequilibrado pero, después de todo, allá vosotros.

PUESTA EN ESCENA

Bien, vamos al tajo. Vuestros narizones (juntos o cada uno por separado, según background) reciben la visita de un japo modelo standard, es decir: traje negro impecable de punta en blanco, bajito, con maletín y gafas, y modales exquisitos. Interpretad al japo de la mejor manera que sepáis: id diciendo «haj, haj,, mientras el interlocutor hable, haced leves reverencias con frecuencia (he dicho leves, no vay is a dejaros la dentadura en la mesa de juego), meted la palabra «favor» en cualquier frase donde quepa, aunque sea con calzador y, sobre todo, sed MU ceremoniosos y dad MUCHOS rodeos. Ponedlos nerviosos. Mosqueadlos. Pensad, solamente como referencia, en una cosa: en el Japón, está mal visto y es de mala educación mostrar demasiado interés por el negocio que se va a tratar, así que las conversaciones de trabajo son una interminable serie de rodeos, charlas circunstanciales sobre la familia y cambios de tema. os lo dice uno que ha trabajado para Nissan.

Total: cuando consigan averiguar de qué va el tema y qué quiere el japo de ellos, tienen que haber obtenido la siguiente información: El japo es un enviado de la Sakabao Corporation. Un espía de esta compañía ha averiguado que, en algún lugar de Barnacity, probablemente en el Suburbio, vive un ermitaño que conoce un secreto que puede poner en graves aprietos a Alejo. La Sakabao no sabe qué tipo de secreto puede ser, pero tiene la intención de aprovecharlo para presionar a Alejo para que permita entrar sus productos en Europa. Por ello, ha solucionado a un grupo de élite para encontrar al ermitaño y averiguar el secreto, de grado o por la fuerza. Los narizones, como buenos opositores a la dictadura de Alejo, estarán encantados de encontrar go que pueda comprometerle, y más si, como les promete el enviado de la Sakabao, cobran cada uno 500 MegaDicks a cuenta si aceptan el encargo y 2000 cuando lo completen, además de las prohibidísimas colecciones completas de Arale y Bola de Drac, inencontrables en el Reino de Dick pero muy corrientes en Japón desde que la Sakabao compró los estudios de Torlyama. Además, se les asigna un presupuesto de 1500 MegaDicks en material de la Corporación para que todo el equipo se pueda petrechar chulamente. En caso de que acepten (si no aceptan, fin de la partida; si encima atacan al emisario, resultar que éste en realidad es un androide producto de la Sakabao que lleva incorporado el Mortal Kombat II en diskettes de 3.511, lo que equivale a Artes Marciales nivel Tropecientos, lo suficiente como para masticar a los narizones sin molestarse en mover las

mandíbulas. Eso les enseñar a no ponerse chulos con el animador).

BUSCANDO A SUSAN DESESPERADAMENTE

Bien, ya tenemos a nuestros adorados narizones en marcha. Abreviaremos el transporte de cada uno (o juntos, si ya se conocían) a las oficinas centrales de la Sakabao en Neo-Tokio en un jet privado, el encuentro entre todos ellos y el reparto del equipillo, y asumamos que están en las susodichas oficinas y buscan un sitio por dónde empezar. Déjales que piensen. La idea es preguntar por el espía que descubrió la existencia del secreto. Si así lo hacen, los acompañan de vuelta a Barnacity y les llevan al Cotelengo Padre Alegre, donde encontrarán al espía convertido en algo parecido a Robert DeNiro en «Despertares». Si el animador se siente magnánimo, podrán pillarlo en un instante de lucidez y llegarán a averiguar que el ermitaño vive en la ladera Norte de Montjuich, al final de una de las calles más altas del barrio de Poblesec, situado entre las zonas inundadas del suburbio y la zona semiselvática de Montjuich. Si dicho instante de lucidez no se produce, tendrán que buscarse la vida preguntando a grupos de rebeldes, místicos, piras, etc, lo que supone un chequeo chungo de callejear ... y unas cuantas tortas si el animador lo desea. Por si te flaquea la imaginación, incluyo una bonita tabla de encuentros, cada uno de los cuales puede proporcionar pistas falsas, verdaderas o simples tortas, a gusto del animador:

- 1)Un escuadrón de FanHunters machacando a un pobre comiquero. Si intervienen y lo sacan del apuro, el comiquero, agradecido, puede darles una pista valiosa.
- 2)Don Depresor, buscando una bomba de relojería que se le ha caído.
- 3)Un perro que parece querer decirles algo indicándoles que lo sigan. Si lo hacen, hazles dar vueltas detrás del chucho hasta que se cansen, ver el mosqueo que pillan.
- 4)Un grupo de rebeldes, conocidos de alguno de los narizones. Pueden (si te apetece) proporcionar alguna pista valiosa.
- 5)Un vagabundo que dice conocer al ermitaño. En realidad no es así; el tío dice saber y conocer sobre todo lo que le preguntan, ermitaño incluido. Que les dé alguna pista falsa o inútil.
- 6)Un hippy porrero y semi—místico. No dir nada útil, solamente chorradas acerca de salvar las ballenas (ya no quedan ballenas en el planeta) y de que Alejo ha provocado un agujero en la capa de ozono. Ojo con éste, que es un espía de la Sputnik.

Si se van demasiado de la boca preguntando, la Sputnik sabrá qué es lo que están buscando y si lo encuentran se verán en problemas. Si quieres alargar

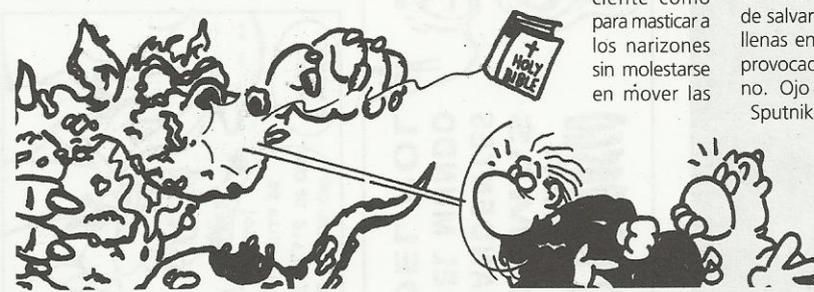
la partida y no cortarla en el momento en que consigan lo que buscan, es importante que este tío aparezca antes o después. Las pistas que puedes darles según te convenga son:

- a) Los ermitaños suelen retirarse a las montañas.
- b) Se rumorea que en las ruinas del Teatro Grec se celebran ritos místicos o parecido, porque se oyen cánticos al amanecer. Nadie se ha atrevido a acercarse así que nadie sabe nada más.
- c) Hay una calle que sube desde la parte centro-sur del Suburbio (el Canal Paralelo) hasta las ruinas del Teatro Grec. Dicha calle es particularmente tranquila dentro de lo que es el suburbio.
- d) Como colofón, puedes hacer que alguien les indique la mencionada calle señalándola con el dedo.

A base de atar cabos y encontrar pistas, vienen a encontrar la calle donde está la casa del ermitaño. El problema es que, aunque la calle es bastante arriba y relativamente seca, hay que atravesar una zona inundada para llegar hasta allí, por lo que se hace imperativo conseguir una Zodiac o guaguas para todos. Si han tenido la previsión de pedirla a la Sakabao, se le deberían dar puntos de experiencia al que lo haya pensado cuando la partida finalice. En caso contrario, se sugiere repetir el ciclo mencionado anteriormente para la búsqueda de pistas aunque, como es lógico, con alguna variación para que no se note.

LA IMPRESENTABLE CUTREDAD DEL SER

Bueno, bueno, bueno. Total, que después de múltiples peripecias para llegar frente a la casa donde vive el ermitaño (si van por vía acuática, no olvidéis incluir un enfrentamiento con un monstruo modelo Lago Ness), los problemas no terminan. La casa tiene una verja estrecha y, un poco más abajo, una persiana metálica. Todo da sensación de ruina y abandono pero, al mismo tiempo, hay un aura de solemnidad y santidad en el ambiente que hace que el lugar infunda el mismo respeto que un templo antiguo de esos que salen en Indiana Jones. Si empujan la reja, la encontrarán abierta. Si entran, encontrarán una escalera estrecha que desciende hasta un patio; las dimensiones de la escalera son tales que tienen que bajar en fila india, de uno en uno. Es importante que determines el orden en que bajan, porque el primero de ellos ser víctima del amistoso (no va en coña) ataque de un enorme chucho que lo cubrir de lametones. Como hay que ser amable con los animales, el siguiente acontecimiento depende de ellos: si tratan bien al perro, podrán seguir su camino (eso sí, con el perro a su alrededor ladrando alegremente y haciéndoles fiestas); si le hacen algún daño, aparecer la mamá del perrito, un tremendo pastor alemán mutante, de unos tres metros de altura y con unas intenciones sumamente desagradables. Por otra parte, en caso de violencia, el ermitaño no se mostrar cooperativo con ellos.



Módulo para Fanhunter

Llegamos, pues, atravesando el patio-jardín, a la puerta de la vivienda propiamente dicha. Al llamar al timbre (si utilizan métodos menos convencionales, no encontrarán absolutamente nada porque el ermitaño no tiene un pelo de tonto), les abre una especie de gurú de largas barbas y canosas melenas, vestido con una túnica celeste. Tras los acostumbrados diálogos de presentación, explicación, chequeos a ver si le caen bien, etc, etc, el gurú les mostrar su secreto: una copia de un juego arcano, llamado FanHunter, en cuyo desarrollo el Papa Alejo tuvo una importante participación durante sus años de juventud. Si se le pide, el ermitaño lo entregará sin demasiados problemas (chequeo chungo de comecocos), explicándoles que se trata de un facsímil que todos los sacerdotes de su Orden clandestina poseen, mientras que el original está en su templo central situado en algún lugar de Latinoamérica. Por supuesto, les daré infinitas recomendaciones acerca del uso del librito en cuestión, puesto que para él es una especie de Biblia. Si intentan apoderarse del librito por la fuerza, éste acabará destruido en mitad del fregao y todas las penalidades de nuestros narizones habrán sido en balde.

TABLILLA DE CARACTERÍSTICAS DE LOS PNJ. ENCONTRADOS

Encuentro	COMB	DISP	MUSC	REFL	NEUR	CAR	AGAL	EMPA
Japo	6*	2	5	6*	3	3	3	3
Rebeldes	4	2	2	2	2	2	3	3
Vagabundo	2	3	3	2	3	2	4	1
Hippy espía	4	2	2	3	3	1	2	4
Monstruo marino	3	3@	12	1	1	0	3	2
Perrito	1	0#	4	4	2	4	3	3
Perrazo	6	0#	4	4	2	4	3	3
Ermitaño	1	1	2	2	5	5	2	2
Sicarios	4	4	3	2	1	1	3	2

NOTAS:

* Bueno, ¿qué pasa? Hemos quedado que era un androide, ¿no?
 @ opcional: puede disparar chorros de agua hirviendo, en plan dragón acu tico; depende de lo que quieras pasarte con los jugadores.
 # ¡Los perros no saben disparar, buuuurro!



ORACION, DESPEDIDA CIERRE

Bueno, nuestros héroes han conseguido su objetivo (o no) y ahora se les plantea el duro problema del regreso y la entrega del juego al enviado de la Sakabao que pretenden recuperar la pasta que les habían adelantado. No vamos a meternos en este segundo supuesto porque es una historia clásica de persecuciones y tortas; si andáis cortos de ideas, pillad algún vídeo del Rambo.

En el primer supuesto, mucho ojo: ¿recordáis al hippy del capítulo 3? Pues bien; según lo que le hayan soltado cuando lo interrogaron, el tío ha pasado informe a la Sputnik y ahora una horda de agentes los persigue para hacerse con lo que les haya dado el ermitaño, sea lo que sea. Ponlos a pegar unos cuantos tiros y, cuando la cosa se ponga cutre (encárgate de que así sea, para que suden un poco), haz irrumpir una partida de sicarios de la Sakabao, ya sea disfrazados de gangsters con armamento pesado o de tortugas ninja expertas en artes marciales. El fin de fiesta será una masacre dentro de un bar o un Burger Dick (podéis usar las reglas de combate con figuras que acaban

de salir), y terminarlo en plan bien, o sea, si gana la Sakabao, cobrando la recompensa y tal, o en plan cutre si ganan los Otros.

Pues ya está, reparte puntos de experiencia, bonus, canapés de pepinillo con salsa de moras, etc. y a otra cosa. Si quieres seguir en el mismo plan, puedes iniciar una campaña en la que nuestros héroes tendrán como misión recuperar ¡EL ORIGINAL DE FANHUNTER!

■ Tirs Abril

Cuando la pichurrina no te sonríe, cierra los ojos.

Fanhunter muerto.

COMIC - ROL - WARGAMES - FANTASIA - CARTAS

EL CUBIIL



Martorell

C/ Francesc Macià Nº 82 tel 93 776 95 34

La Saga de Sharpkjal

Módulo para RuneQuest-Vikingos.

Resumen para el Dj

Hace cinco años llegó al pequeño archipiélago de Vikna, al pueblecito de Lyngnes (Punta Mentirosa), un sacerdote de Odín procedente de Haldir. El sacerdote, llamado Oder, hijo de Odís, y antiguo habitante del pueblo, pronto se ganó el afecto de los aldeanos, los cuales iniciaron la adoración de Odín, en detrimento del culto al Alfár, el espíritu de un héroe local. El Alfár era un antiguo guerrero que limpió el archipiélago de trolls marinos, y que desde entonces lo protege.

Dado que cada vez había menos gente que le adorara, el Alfár llamado Sven Halbjarn envió una pequeña plaga para avisar a los habitantes del peligro que suponía que no le rindieran culto, ya que su poder disminuía y esto podía facilitar que los trolls marinos volvieran al archipiélago. La gente no supo interpretar esta señal y se fue apartando cada vez más del Alfár, ya que creían que no les protegía bien, como demostraba la plaga que les afectaba. El Alfár ha estado buscando poder desde entonces para cumplir con su misión, encontrándolo en unas criaturas oscuras que habitan en el interior de la tierra. Poco a poco, el Alfár se está volviendo rencoroso con sus antiguos seguidores y comienza a albergar sentimientos del estilo a "ya no vale la pena proteger a los humanos que habitan la isla, ya que si han dejado de adorarme es por que no me deben necesitar" o "el maldito sacerdote es el culpable de todo, mejor estaría muerto. Si tanto vale, que los salve él", etc.

Por otro lado, el jefe del poblado, Ottar Eriksson, hace diez años se casó con una mujer-cisne, la cual siguiendo las costumbres de esta raza le abandonó hace tres. De esta unión nacieron dos niños. El mayor, Svan se parece mucho a su padre y el pequeño Svart, de cinco años de edad es más parecido en carácter a su madre a la cual hecha mucho en falta. La mujer de Ottar, conociendo el problema del Alfár, ha intentado alertar a su marido mediante sueños, sin éxito alguno. Así pues, ha decidido enviar un sueño a su hijo pequeño, explicándole el camino a tomar y la solución al problema. El niño, por el amor que siente por su padre, ha decidido que sean unos extraños los que afronten esta peligrosa misión. La familia es la familia. De esta forma y acompañados por un viejo sacerdote los dos niños han partido en busca de los guerreros que cumplirán el sueño del pequeño Svart.

Introducción

El Ring-Jarl Harald Cabello Hermoso, Señor de Noruega, ha otorgado a Björn Brynjolfsson, Jarl de More, el privilegio de ir a cobrar el impuesto Lapón, allá en el frío Norte. Tres barcos acompañan a Björn "Blód-Oddskys" (escudo san-

griente): un Langnad (serpiente larga) llamado "Atgeria" (lanza), un pesado Knorr (mercante) llamado "Seasoxxn" (buey del mar) y un ligero explorador mandado por su hijo Ivar Bjornsson, que ostenta el nombre de "Sharpkjal" (quilla cortante). Esta es la historia de ese barco y de su tripulación.

Parte I: El fuego en la playa

Los personajes viajan en el "Sharpkjal", como avanzadilla de las otras dos naves, midiendo la profundidad de los canales que deberán atravesar para que las otras dos naves no se queden encalladas, vigilando la vanguardia para no sufrir emboscadas por parte de los piratas y buscando los mejores lugares para pasar la noche.

La nave está tripulada por Ivar Bjornsson (Pj), capitán de la nave; Arnold Kolsson "El Viejo" (Pnj), es el vigia de proa y segundo de abordaje; Torfi Svarti-Krakasson (Pnj), carpintero y marinero; Orm Irsson (Pj), timonel; Odd Irsson (Pj), marinero hermano del timonel; Bork Gislsson (Pj), houscarl-marinero; Glim Glamsson (Pj), houscarl-marinero; Kol Korisson (Pj), scald-marinero y Snorri "Huit" (blanco) Haddsson (Pj), houscarl-marinero.

Al inicio de la partida los Pj's llevan tres días de viaje, encontrándose en el crepúsculo del tercero, el día 23 de Sowing (8 de mayo).

En estos momentos se encuentran a la altura de las islas Vikna, justo en el canal que las separa del continente. Una tirada de Otear les permitirá observar una hoguera en una de las playas de la isla, hacia el oeste. Otra tirada de Otear o una de Escuchar les indicará que al lado de la hoguera hay alguien que intenta llamar su atención. Se trata de una figura indeterminada, la cual y a medida que se acerquen, reconocerán como un anciano de larga barba blanca, con un sombrero de ala ancha, vestido con una pesada túnica de lana gruesa, sin tintar. En su mano derecha porta una lanza a modo de bastón, mientras con la mano izquierda hace bocina para llamar la atención del barco.

Los Pnj's aconsejarán a los jugadores acercarse para ver que es lo que desea el extraño anciano. Si no accedieran al encuentro con el anciano, Arnor les recordará las tradiciones vikingas, según las cuales debe escucharse a cualquiera que haga señales a un barco. En el caso que los jugadores mantengan su tozudez e insistan en no acercarse a la playa, Björn les obligará a volver atrás a atender a un anciano, tildándoles de cobardes y malos guerreros (menos diez puntos por no saber reconocer el inicio de un módulo).

Si los personajes dirigen el barco a la playa, descubrirán que con el anciano hay dos niños, uno de unos nueve años y otro de cinco, vestidos igual que el

anciano y sin armas visibles. El anciano se presentará como Oden Odisson, y pedirá ayuda a los jugadores para romper una terrible maldición que aflige a su pueblo, Lyngnes (Punta Mentirosa), y que les está haciendo padecer el peor invierno de todos los que se hayan vivido.

Presentará a los niños como Svan y Svart, ambos hijos de Ottar, jefe del pueblo de Lyngnes (ver sus relatos en la pastilla adjunta).

Tanto Svan como el sacerdote se disculparán por no poder explicar más claramente el significado de sueño, lamentando que su hermano no pueda aportar más detalles, ya que se trata de un muchacho muy tímido que casi no habla con nadie. Según habrán podido deducir por las señales de Svart, les ha reconocido como los seis hombres de hierro surgidos del mar. Cualquier intento de intimidar o de obligar al más pequeño a hablar dará como resultado la huida del niño y que sean amonestados por el sacerdote y por el hermano mayor. Incluso llegarán a combatir para proteger al pequeño (menos quince puntos por torturar niños).

Si después de tanta explicación y tanta súplica, tus jugadores no quieren jugar este módulo, puedes hacer que Björn les obligue a realizarlo, tachándoles de cobardes, gallinas, malos guerreros, etc. (menos cinco puntos por indecisos).

Parte II: Alrededores de Lyngnes

El archipiélago de Vikna está formado por tres islas y varios islotes que rodean a estas. El pueblo de Lyngnes se encuentra en la costa norte de la isla situada más al oeste. El pueblo consta en realidad de tres granjas, junto con sus cobertizos y establos para el ganado, habitando en él no más de treinta personas, divididas en cinco familias. Esparcidas por la isla hay otras dos granjas. La principal riqueza local lo forman productos derivados de la leche y, en menor medida, productos típicos de la pesca. Cada familia dispone de una pequeña parcela de donde obtiene trigo y cebada. Igualmente suelen tener algunos animales de granja como cabras, gallinas, cerdos y por supuesto vacas. El resto de productos que no pueden manufacturar los comercian con Haldir durante los meses de verano.

Por el pueblo actualmente no se puede circular si no es protegido por ropa gruesa que evite o atenúe las picaduras de los insectos. Si los Pj's no disponen de estas ropas, los habitantes se las cederán. Cuando se vaya de una casa a otra o se salga de Lyngnes, podrán recibirse picaduras de los insectos.

El jefe del poblado Ottar Ottasson, El Joven, fue elegido para representar al pueblo hace siete años, cuando se vio que era un hombre muy afortunado, ya

RELATO DE ODER ODISSON

"Llegué hace unos cinco años de Haldir, donde había estado trabajando junto con otros Godar (sacerdotes), realizando los rituales que se celebran en honor a Odín. Soy demasiado mayor como para realizar ciertos esfuerzos, y por ello decidí retirarme al pueblo donde nació. Las cosas iban bien, hasta que un día, a principios de la pasada primavera, comenzaron a invadirnos unas extrañas nubes de insectos nada frecuentes en estos lugares. Pudimos pasar la primavera y el verano medianamente bien, aunque los insectos eran bastante molestos. Pensamos que al iniciarse el otoño, los insectos emigrarían, pero eso no sucedió. Tampoco desaparecieron con la llegada del invierno, sino más bien todo lo contrario: nos obligaron a permanecer encerrados en nuestras casas, ya que allí podíamos combatirlos mejor que a cielo abierto, y manteniendo precauciones podíamos mantener las salas sin los molestos insectos. Pero el día de Frobolt, fiesta en la que se hace un sacrificio en honor del espíritu protector del pueblo, los insectos se multiplicaron por cientos. A partir de ese día, se han producido diversas muertes provocadas por las picaduras, sobretudo entre ancianos y niños, así como entre algunos animales. Recé a Odín, en busca de una solución para este problema, pero parecía que no me escuchaba... hasta hace unos días. Odín envió un sueño a este niño (señala a Svart), un sueño que si no he interpretado mal, podría acabar con nuestros problemas."

Responderá a todas las preguntas que los jugadores le hagan, dentro de los límites de su conocimiento. Después dejara que sea Svan, el hermano mayor, el que explique el sueño. El joven Svart, no abrirá la boca para nada aunque le pregunte directamente, y correrá a ocultarse tras la túnica de Oder; eso sí, sin quitar ojo a los Pj's. De vez en cuando hará alguna señal a Oder y señalará a alguno de los personajes, hasta haberlos señalado a todos sin importar el orden. Si los jugadores preguntan sobre ello, el niño nuevamente se esconderá tras el anciano, el cual les pedirá que escuchen el relato del sueño, indicándoles que ello les explicará por que Svart les señala.

RELATO DE SVAN OTTARSSON, SOBRE EL SUEÑO DE SU HERMANO SVART

"Él ha soñado que del mar surgen seis hombres de hierro, que avanzan hasta un prado verde, donde luchan con un gran dragón que escupe flores que matan, y que después avanzan por la garganta del dragón hasta que llegan a un río de lava, el cual cruzan sin quemarse. Luego, los cuatro hombres de hierro se enfrentan a los guardianes vivos o muertos. Y con armas sabias, dos romperán la puerta que guarda el pozo de la oscuridad, la voluntad hará olvidar lo obvio, que ha de ser vuelta luz por la luz que había dentro de ella, pues solo así el agua limpia ha de enseñar la salida a los cinco hombres de hierro surgidos del mar."

que sus campos producían cosechas increíbles, su ganado se multiplicaba y sus negocios eran los mejores. La causa de esta abundancia era su matrimonio con una mujer cisne, la cual le abandonó, como es tradición, hace tres años, dejándole bajo su cargo a las dos criaturas. Su granja continúa siendo la más floreciente, y tiene trabajando para él a dos familias.

Contará la misma historia que el sacerdote y, si se le pregunta sobre los sueños de su hijo menor, no les concederá la menor importancia, diciendo que se trata de un niño un tanto especial, muy propenso a tener este tipo de sueños ya que suele pasar los días en soledad con sus fantasías. De todas formas les dará la poca información que ha sido capaz de recopilar sobre estos sueños.

Información

Si preguntan por el pueblo pueden enterarse de lo siguiente:

Dragón

Al sur del poblado, existe un prado al pie de un acantilado, que en su ladera cuenta con una formación rocosa. Según como se mire, estas rocas pueden dar la sensación de ser un gran dragón con sus fauces abiertas. Se explica que es un mal lugar, del cual han desaparecido personas a lo largo de los años, sin una explicación convincente. Una vez allí, una tirada de Otear facilitará comprobar que de las supuestas fauces del dragón surge lo que podría interpretarse como una llamarada verde. En realidad se trata de una zona pantanosa, en la que no se ha de descartar que hayan arenas movedizas. Otro detalle que les ha de llamar la atención es la existencia de un túmulo en la cima del acantilado.

Túmulo

Dominando el pueblo y prácticamente la isla se encuentra un inmenso túmulo. Si preguntan por él, les explicarán que se considera tan antiguo como el inicio de los tiempos. Bajó él se albergan los restos del héroe de la isla, Hlafbjarn (medio oso), que les libró de la presencia de criaturas malignas pagando con su vida. Fue enterrado por sus compañeros, en este lugar y desde entonces allí descansa. Su espíritu se ha convertido en el protector de todo el archipiélago de Vikna. Una tirada de Habla Fluida, conseguirá informar a los jugadores, que antes de la llegada del sacerdote, la gente realizaba muchas ofrendas al Alfar de la isla. Desde el túmulo se puede observar un prado asombrosamente verde, limitado en tres de sus lados por la playa, y en el cuarto por el acantilado (la zona que hay sobre el prado es donde se sitúa el supuesto dragón de piedra). Mirando al norte se puede observar la pequeña población de Lyngnes y hacia el oeste una estupenda vista del océano. Al este se puede observar el resto del archipiélago de Vikna, ya que este es el punto más alto de las islas.

Capillas

Hay dos capillas en la isla, para que los aldeanos realicen sus servicios religiosos. La más cercana y también la más rica en ofrendas, la encontramos situada en un bosquecillo de tejos y está consagrada al dios Odín. La otra capilla se encuentra ubicada en la cima de la montaña, su símbolo es el de un guerrero humano luchando contra unos seres diabólicos espantosos. Sin duda ha pasado mejores momentos que el actual, ya que carece de ofrendas y se encuentra en un estado semi ruinoso.

Insectos

Se trata de moscas, cuya picadura es bastante dolorosa. Aproximadamente a un kilómetro del pueblo de Lyngnes comienza a apreciarse una nube de estos insectos que prácticamente rodea por completo toda la población. Estas moscas atacarán a todo aquel que no se proteja con gruesas túnicas de lana gruesa y no porte con él una antorcha de irias prendida. Los únicos lugares que se libran de esta plaga son el interior de las casas (por estar llenas de humo y carecer de ventilación) y curiosamente un prado al pie de un acantilado cercano al pueblo.

Parte III: La casa de Sven Hlafbjarn

El jardín

El prado ante el acantilado, como ya hemos dicho, es el único lugar que se encuentra libre de moscas en toda la isla. En realidad se trata de un inmenso pantano formado en parte, por agua de mar y agua dulce, que se filtra de la montaña, a parte de animales y plantas en descomposición. Esta mortífera combinación provoca un gas alucinógeno. La víctima que inhale este gas queda a merced de las plantas y estas lo convierten en abono. Recomienda a los jugadores que no crucen el prado y si deciden hacerlo alucínelos y te los comes. La mejor forma de llegar hasta allí es descolgándose del acantilado con cuerdas. Después sería conveniente que se dirigieran a la boca del dragón bordeando el acantilado por un pequeño tramo de piedras que resta a su pie, sin cubrir por el pantano. Haz tiradas de Con X 5 a cada salto que lleven de prado, y ves restando en uno el multiplicador a cada salto. En el momento que se falle la tirada, verán un dragón, alucinógeno, al que deberán enfrentarse sin más opción. Si alguien muere, cae al suelo o se sale parcialmente del camino de roca, las plantas provocarán dos puntos de daño por asalto, en las partes que estén en contacto con el pantano, provocando que se corroan lentamente por las plantas. La única salvación es llegar hasta otro grupo de rocas al pie del acantilado. Estas piedras, vistas desde lejos simulan la posición de un dragón apunto de lanzar un aliento sobre el prado. Los jugadores que se introduzcan en su interior se recuperarán de las alucinaciones en 1d3 asaltos. Recuerda que, aunque el dragón les mate, si están ya dentro de la abertura, al caer no recibirán daño. Todo el daño causado por el dragón desaparecerá al liberarse los personajes de la alucinación, pero el daño causado por las plantas permanecerá, pues el daño es real.



[1] La puerta principal

La entrada de la cueva está formada por un pasillo de dos metros de ancho y tres de largo. Carece de iluminación y a no ser que los jugadores hayan solicitado antorchas, no podrán ver absolutamente nada. El pasillo sube imperceptiblemente, y va girando sobre sí mismo. Será necesario realizar tiradas para percatarse de este detalle. En este pasillo y en los siguientes habrá un 10% de probabilidades de ser atacados por Dverrow (sing. Dverge), si están viajando sin luz. Surgirán de las paredes, golpearán a uno o dos personajes, y cuando se les ofrezca resistencia, desaparecerán por donde han venido. Aparecerán en número de 1d3.

[2] La cocina

Una tirada permitirá darse cuenta que en esta sala la temperatura se ha elevado unos grados. El primer personaje que cruce la entrada se dará cuenta que todo el suelo de la sala está cuarteado en grandes lascas de piedra, cosa que no es visible a simple vista debido a la capa de polvo que las cubre, ocultando las fisuras. Debajo de las lascas se podrá adivinar la presencia de lava por un ligero brillo rojizo que iluminará levemente la sala y provocará que el aire, debido al progresivo aumento de temperatura en la sala, se convierta en irrespirable. Los jugadores que intenten atravesar la sala

saltando de laja en laja, deberán realizar las respectivas tiradas por Saltar y otra combinando TAM y CON contra la resistencia de la laja (10), para comprobar que resista la caída del salto. Los que fallen alguna de las dos tiradas, recibirán 13d6 de daño en una localización y deberán realizar una tirada de DESx5%, para no caer dentro de la lava (cor. 1d3/9d6). La única forma segura de salir es derribando la columna de piedra que hay en uno de los lados de la sala, de manera que quede como un puente improvisado. Esto no será una tarea sencilla, y será necesario una tirada de INT o Inventar, que superen la resistencia de la columna (20) y conseguir que caiga en la dirección adecuada. Pasar por encima de la columna requiere tiradas de DESx5%. Dale emoción describiendo que la columna está a punto de fundirse, y dando la impresión (sólo la impresión) de que no podrán pasar todos antes de que esto suceda. Una vez superado el obstáculo, hay un pasillo igual que (1).

[3] El Recibidor

Se trata de una sala que consta de tres metros de ancho por dos de largo, con una altura alrededor de los dos metros y medio. En su interior no hay nada más que dos cadáveres, momificados por el paso del tiempo. Cada uno porta una lanza y están colocados de tal forma que

obstruyen totalmente la salida. Si alguien intenta apartar las lanzas o pasar por debajo, las momias recuperaran algo y de vida y formularan la siguiente pregunta: ¿Qué hace falta para matar a un muerto?. Haz que los jugadores anoten su respuesta en un papel y luego la lean en voz alta. Cualquier respuesta coherente es correcta para pasar, pero si responden: que vivan, estar vivos o algo similar... las momias darán las gracias y atacaran a los personajes. Si para pasar deciden destruir a las momias sin responder a la pregunta, lograrán salir de la habitación, volviendo a aparecer en la entrada de la misma sala y con las momias intactas. Si no es según la forma anteriormente descrita, las momias no atacarán ni responderán a las agresiones.

[4] La sala de Juego

Este trozo de pasillo está cerrado con una cancela de hierro, mágica (¡Oooh!). Los jugadores utilizando la fuerza no conseguirían abrirla y no tiene ningún tipo de cerradura. Cada vez que toquen un barrote, se oír una voz musical que formulará una pregunta o adivinanza. En caso de acertarla, el barrote tocado desaparecerá. Es necesario que desaparezcan tres barrotes consecutivos para que puedan pasar. Para responder, haz que los jugadores anoten sus respuestas en un papel. Si las respuestas no son correctas, espera ha que cunda un poco la desesperación e intenta agudizar el ingenio de tus jugadores dándoles algún tipo de pista. Si la situación no prospera, hazles tirar por el Conocimiento que requiera cada uno de los acertijos. Las cuestiones serán las siguientes:

1. *Punta de lanza de agua, clavada en el costado de Ymir*

La respuesta es el Fiordo, y la tirada a realizar sería por Con. Del Mundo.

2. *Gota de agua capturada en metal. Sílabas la muerte de mi enemigo*

La solución es la punta de la flecha y la tirada correspondería a Con. Humano.

3. *Hilanderas de hilo fino, las telas cuyas son vida y destino*

Respuesta, araña y la tirada correspon-

diente es de Con. Animal.

4. *Padre del escudo y de la lanza, cabello de Ymir*

Hablamos del árbol y habría que tirar por Con. Vegetal.

5. *Palabra de piedra, palabra de hierro, palabra de madera, palabra de Odín*

Son las runas y la tirada correspondiente será por Con. Humano.

6. *Dragón marino, rey del mar, señor de las olas, protector de los hombres*

Se trata del Drakkar, tirada de Con. Humano.

[5] Vestíbulo

Después de pasar la prueba de las adivinanzas, los personajes pasarán bajo una serie de extrañas arcadas. En el segundo paso, notarán una extraña sensación. Sin que intervenga para nada su voluntad, el grupo quedará fraccionado en dos y cada uno de los grupos en dos salas diferentes (5 A) y (5 B). Los que aparezcan en la primera no tendrán más salida que la puerta por donde han entrado. Si intentan cruzarla, se encontraran en el punto (5 B), mientras que el segundo grupo aparecerá en el punto (5 C). Para poder salir de este laberinto bastará con que los dos grupos recorran las tres salas. No ha de haber ningún tipo de encuentro. Estas salas tan solo sirven para hacer que pierdan algo de tiempo e incrementar la presión de la aventura.

[6] Habitación ciega

Llegado ha este punto, la habitación se acaba. No hay ninguna salida en sus paredes, ni por el suelo o el techo. Tampoco existen puertas secretas, aunque si quieren tirar para buscarlas puedes permitirlo. En realidad, este es exactamente el camino a seguir, basta con caminar recto y atravesar el muro de enfrente, mentalizándose que no existe (recuerda la explicación de Svart sobre el sueño de su hermano: ... la voluntad hará posible ignorar lo obvio).

Si los jugadores no utilizan el término pared, muro, roca o algún sinónimo, para indicar que atraviesan la pared, podrán cruzarla sin problemas, como si realmente no hubiera nada. Pregúntales si atraviesan la pared. Si responden afirmativamente, estarán admitiendo que la pared existe, en ese momento hazles rebotar contra el muro, hasta que se den cuenta que lo tienen que ignorar.

PARTE IV: Y EL SUEÑO FUE

Llegado este momento, los jugadores están a punto de encontrarse con Sven Halbjarn. Recuerda que Sven está un poco trastornado por la falta de poder que le es necesario para evitar que las islas sean ocupadas por los trolls marinos. El escaso poder que ostenta en estos momentos, lo consigue de un oscuro pueblo que habita en las profundidades de la tierra, los cuales aunque no sean malos son de naturaleza caótica. Y este hecho, está afectando a Sven. Este aparecerá ente los jugadores con el aspecto de un príncipe Alfár, les ofrecerá

regalos y dones y les invitará a pasar a sus posesiones subterráneas para disfrutar de la riqueza del interior de la tierra. Aunque los jugadores acepten, descubrirán que las ofrendas no son lo que deberían ser, pues tiene algún defecto que hacen que se rompan con facilidad y poseen un lado oscuro. Todo esto ocurre por que Sven tiene una mancha oscura en su armadura de luz, la cual se podrá comenzar a observar cuando éste comience a discutir con los jugadores. La mancha al igual que surge, irá desapareciendo a medida que la discusión avance y Sven se vaya convenciendo que el pueblo no le ha abandonado. Será necesario que se le prometa y asegure, toda la ayuda que necesite, una adoración suficiente y que uno de los personajes se quede en la isla como jefe espiritual de sus adoradores. En el momento que desaparezca la mancha, Sven purificará el estanque que hay en la sala y hará desaparecer los insectos del poblado. También indicará el camino de salida a los jugadores. Debe hacerse notar que Sven exigirá unas garantías mínimas por parte de los jugadores, a discreción del máster, pues no les dejará escapar a cambio de nada.

Localizaciones

Esta cámara corresponde al túmulo que hay encima de la colina, y es la sala donde está enterrado Sven. El techo tiene la forma de un cono invertido, permitiendo la filtración de luz solar, creando en la sala un aire fantasmagórico, lleno de claroscuros. En el centro de la sala, flotando a un metro del suelo, les espera Sven, con una armadura y un yelmo de luz, y provisto de armas hechas de brillo.

[7] Entrada

Los personajes llegarán aquí desde la zona anterior, la habitación ciega. Aunque unos lleguen antes que otros, no hagas la descripción hasta que están todos juntos.

[8] Losa

Debajo de esta losa se encuentra el cuerpo de Sven. Si los jugadores combaten contra él, la losa se levantará, y de dentro saldrá un Draugr que les atacará inmediatamente, mientras el espíritu les lanza hechizos.

[9] Estanque

Debido al tiempo transcurrido desde la construcción de túmulo, este ha sufrido filtraciones de agua que han remesado en esta zona. El agua se encuentra en un avanzado estado infecto, siendo el motivo de la plaga de insectos que asola Lyngnes, pues la mayoría se generan aquí. Si se consigue convencer al Alfár, creará un desagüe para que el agua circule y se limpie. Los personajes deberán seguir ese mismo camino si quieren volver al exterior.

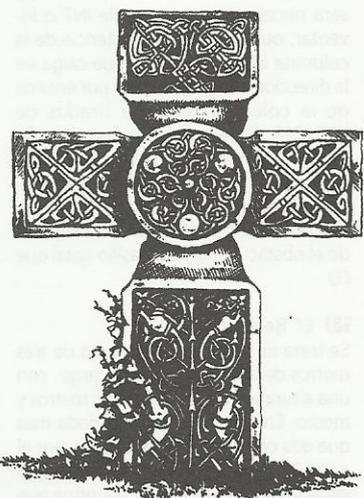
[10] Puerta

Esta no es la salida, dado que la puerta está tapiada con las mismas piedras del túmulo, capas de tierra y césped, y por

lógica es imposible de abrir.

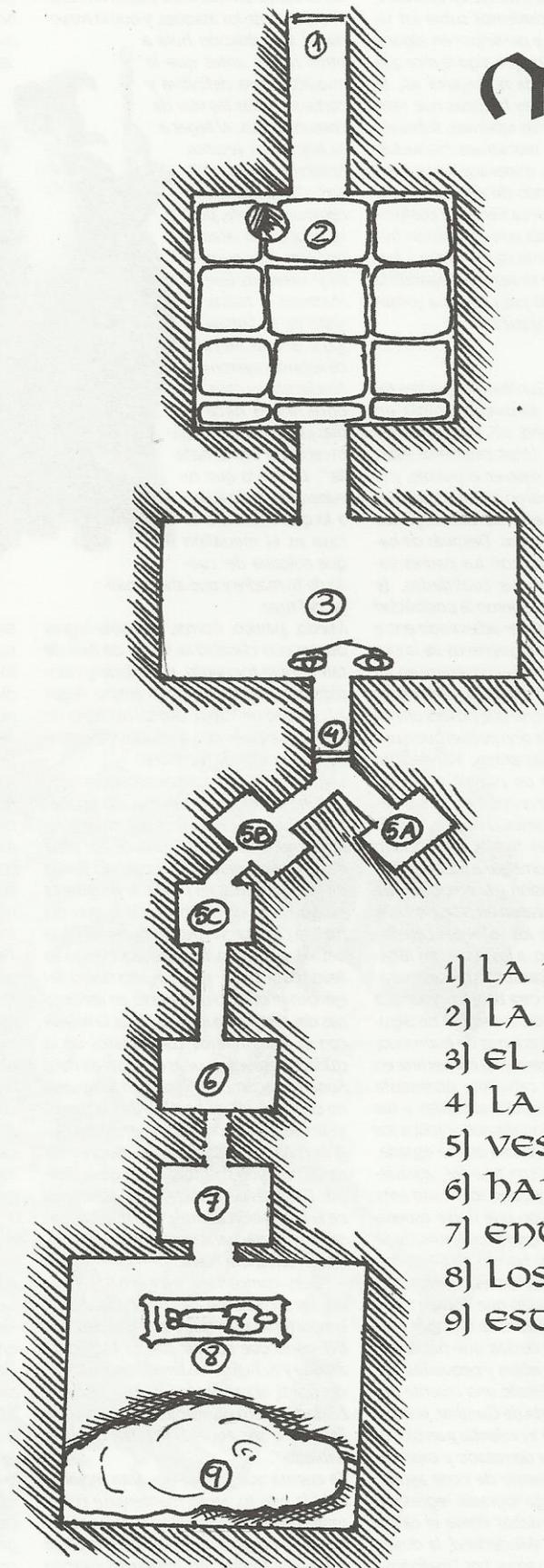
PARTE V: FIN

Si consiguen convencer al Alfár, y este les permite salir, deberán seguir el camino creado por el agua al vaciarse el estanque superior, el cual forma una especie de tobogán hasta una habitación circular con un agujero tubular en su techo. Se trata de un pozo seco, que está situado a las afueras del pueblo. Una vez consigan trepar, podrán dirigirse hacia la casa del jefe del pueblo, el cual os mostrará su gratitud y les entregará la recompensa ofrecida por el sacerdote o les entregará armas y armaduras, como ofrenda por la ayuda prestada. De esta forma ya solo queda reunirse con Björn y continuar el viaje a Laponia, dejando atrás al personaje que quede oficiado la adoración a Sven Halbjarn.



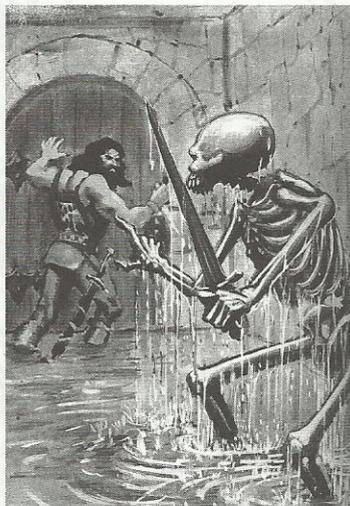
LA SAGA DE SHARPKJAL

MAPA



- 1) LA PUERTA PRINCIPAL
- 2) LA COCINA
- 3) EL RECIBIDOR
- 4) LA SALA DE JUEGO
- 5) VESTÍBULO
- 6) HABITACIÓN CIEGA
- 7) ENTRADA
- 8) LOSA
- 9) ESTANQUE

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS LA CAJA DE PANDORA



vida al estudio, a venerar a tu diosa señora de la naturaleza, y de vez en cuando a ampliar tus conocimientos sobre los vinos de la región, y participar en alguna juerga que otra. Aunque algo te dice que tu "sacrificada" vida no seguirá así, te atraen demasiado las historias que relatan los viajeros en las tabernas, sobre reyes destronados, monstruos malos, heroicas acciones, inmensos tesoros esperando en el fondo de alguna terrible cueva, etc... y tu diosa tiene por costumbre hacerse la sorda con demasiada frecuencia. En tu mente se comienza a formar la idea de que tal vez esté llegando la hora de hacer algo para volver a conseguir su favor, pero ¿qué?

GUERRERO

Tu reino natal es Gunthar, tus padres tenían una pequeña granja en Winderland, un pueblo de las afueras. Unos caballeros estaban de paso en el pueblo, y te observaron mientras jugabas a guerreros con algunos amigos. Después de hablar con tus padres sobre tus cualidades, te ofrecieron la posibilidad de ser adiestrado entre los guerreros de la ciudad y convertirte en un verdadero hombre, puesto que posees un notable don para el buen uso de las armas. Winderland era un pueblo donde la paz reinaba entre sus habitantes. Por ello, nunca antes habías presenciado un combate a muerte. Tras la ilusión y la emoción que crearon en ti las historias de los valientes caballe-

ros de alto rango, a los cuales les faltaba tiempo para presumir de sus hazañas, y alguna que otra batalla romántica contada por bardos, a cambio de algunas monedas o unas jarras de buen vino, consiguieron que desearas convertirte en un gran y famoso caballero. Aprendiste rápido, tenías aptitudes sobradas y tus maestros te hicieron descubrir todos los secretos que guarda una buena espada. Mientras soñabas con triunfos, agradecimientos reales y poder, sobrevino ante el reino una invasión que nadie esperaba. Un ejército, al cual popularmente se le dio el nombre de Hordás de Caos, formado por orcos, goblins, esqueletos, etc más de los que creían que podían habitar las zonas colindantes de Gunthar. Este ejército, asedió la ciudad que habitabas tras destruir los pueblos y pequeñas ciudades lindantes. Estalló una cruenta batalla por la conquista de Gunthar, la brusca realidad trunció tu valentía y arrojo, tu destacamento fue derrotado y capturado, no tuvisteis tiempo de pedir ayuda. Tras una difícil fuga lograste regresar a aquello que recordabas como el cálido hogar. Al llegar a Winderland, la desesperación inundó tu alma. Los "malignos" habían avanzado y atacado la aldea, los símbolos de la cruel batalla se reflejaban

en todas las calles. Algunos supervivientes te contaron que ellos pudieron resistir duramente los ataques, y que la mayoría de la población huía a otros reinos antes que la invasión fuera definitiva y cortaran todas las vías de comunicación. Al llegar a tu hogar, los vecinos te dieron malas noticias: - "tu padre luchó como un valiente, pero su grupo fue atacado por otro más numeroso y creemos que los mataron a todos. El resto de tu familia, al igual que la mayoría de vecinos cayeron defendiendo su casa. Los enterramos hace dos días junto a aquellos que perecieron en la batalla". Lo único que recuperas cuando llegas a lo que antes era tu casa es el medallón que colgaba del cuello de tu madre y que ahora cuelga del tuyo.

Miedo, pánico, horror, tan sólo logras pensar con claridad la forma de huir de tan terrible tormento. Humillado y huido, tras un interminable camino, llegas a la ciudad de Yabin, capital del reino de Darne. Después de varios días de estancia, un hombre te reconoce:

- ¡Es increíble!, ¡Lograste sobrevivir! Se trata de Roden, un antiguo compañero de armas al cual dabas por muerto en los campos de batalla. Una de sus piernas ha sido amputada, y cuando lleváis un rato contados las penas, le preguntas por qué lleva un distintivo de la guardia real: te cuenta que perdió la pierna en la batalla y que un bondadoso clérigo lo llevó hasta Yavin. Aquí un alto rango del ejército le ofreció un puesto en las cocinas del castillo. Te invita a pasar la velada con él y sus nuevos compañeros de la ciudad. Después de unas cervezas de más, Roden te acompaña hasta un lugar que no conoces, allí un hombre de faz borrosa te habla, luego... no recuerdas nada. A la mañana siguiente, tus mugrientas ropas han sido sustituidas por un uniforme. Después de vestirte, sales al exterior de la habitación donde crees que has pasado la borrachera, estás en un castillo. Roden te espera fuera.

- "Bien, compañero, ayer volviste a nacer, las cervezas de más nos concedieron la oportunidad de conocer la verdad. Sabemos lo que ocurrió con tu familia, el ataque y tu huida, he tenido que interceder por ti, el capitán no cree en tus posibilidades, pero yo, estoy convencido que llegarás a ser aquel héroe del que me hablaste".

Te cuenta que ya que aguanta mejor la bebida que tu, logró mantenerse coherentemente delante del capitán y presentarte como un nuevo alistado a filas. El capitán pretende formar un poderoso ejército antes de que la invasión llegue a Darne. Ahora perteneces a la guardia de la ciu-

dad, te han concedido una nueva oportunidad, y debes demostrar que eres digno de ella. Las pesadillas no remitirán nunca, un sentimiento de culpa y vergüenza te persigue, ahora eres un tigre cobarde, con miedo a sacar todo el potencial que llevas dentro.

MAGO

Toda tu adolescencia la dedicaste a la magia, tus padres te enviaron como sirviente de un viejo noble, llamado Vorceray. Este posee una torre a unos quince días de camino hacia el suroeste de la ciudad. El noble es en realidad un poderoso hechicero, que ha forjado su fortuna y conocimientos dedicándose a recorrer mundo. Después de un par de años a su servicio, Vorceray, decide adiestrarte en el apasionante mundo de la magia. Para tu mentor te conviertes en el aprendiz perfecto. Consigues su respeto y afecto,

te conviertes en cierta manera en el sustituto de su hijo, al que según te contó en una tormentosa noche, había perdido por culpa de su arriesgada profesión.

Regresaste a la ciudad por unos días, instalándote en casa de tu madre. Desde antes que tu nacieras, ella padece una enfermedad pulmonar que la obliga a beber cada día una extraña infusión de hierbas que proviene de alguna extraña región. Tus estudios como mago no te sirven para sanarla, pero los clérigos de Finelia le suministran las extrañas hierbas, que calman su dolor. Te ganas la vida atendiendo los diferentes negocios que Vorceray tiene en la ciudad. Cuando llegan las fiestas haces trucos para los pequeños, sacas monedas de detrás de las orejas de los adultos, vendes tus pociones, cuentas maravillosas historias sobre dragones, caballeros, magia, etc. todas ellas son historias que has leído en la biblioteca. De este modo consigues algunas monedas que ofreces a la clerecía para compensar las atenciones que dedican a tu madre y las hierbas que le suministran. Acudes de vez en cuando a la torre de Vorceray, lo acompañas unos días y él te enseña algún que otro conjuro sencillo. Parece que el viejo se resiste a cederte algún libro de mayor envergadura de su frondosa biblioteca. Pero llega el día en que Vorceray te dice que no le pidas más conjuros: - "Muchacho, mis conocimientos los adquirí viajando por todo el continente, aprendí a usar la magia para realizar el bien, tu te mantienes tratando de hacerte pasar por herbolario, o algo así, tienes muchas aptitudes para ser un gran mago, pero un gran mago debe conocer a la perfección el mundo que lo rodea, sigue tu propio camino cómo hice yo en su día, y cuando seas un

Personajes

Aquí presentamos los Pj con sus correspondientes descripciones y una breve historia sobre su pasado. Se incluye una introducción para cada uno de ellos, puesto que dentro de la partida sería conveniente que no se conocieran. Esta campaña se puede aplicar también a personajes ya creados y jugarla en diferentes mundos, teniendo en cuenta el nivel de los personajes y modificando las características de los PNJ.

CLÉRIGO

Eres un clérigo seguidor de Finelia diosa de la naturaleza, durante tu iniciación pasaste muchas horas en la biblioteca para adquirir sabiduría sobre cualquier tema que te pareciera interesante, historia antigua, conocimientos sobre la flora y la fauna de la región, herbalismo, etc. Con el tiempo el estudio se convirtió en una pesada rutina, te diste cuenta que con ese tipo de vida no eras del todo feliz, de modo que te aventuraste a salir a las calles a conocer el mundo que te rodeaba. Interiormente te interesaba conocer a aquellos que en un futuro podrían servirte para algo, o saber quienes podían convertirse en tus enemigos. Entablaste amistad con algunos miembros de la ciudad, artesanos, comerciantes, "almas perdidas", familias, etc. El mundo exterior a la clerecía resultó para ti algo fantástico, enseguida te aficionaste a las juergas, el vino y a pasar buenos ratos en compañía de alguna doncella. Descuidaste un poco tus estudios, eso no gustó nada a tus mentores, que tras varios intentos de equilibrar tu vida, sin resultado, convocaron a una reunión con Side, sumo sacerdote de la orden, el cual después de una dura reprimenda, te aconsejó que no descuidaras más a Finelia, o de lo contrario, ella misma sería la que te expulsara de la hermandad (habla figuradamente, claro). Unos cuantos consejos amigos lograron que definitivamente volvieras a dedicar tu camino a seguir la luz de Finelia. Hoy en día dedicas tu



MÓDULO DE ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS

auténtico mago con conjuros propios, regresa y compartiré contigo los conocimientos que de momento no están aún a tu alcance. Sacrifiqué mi juventud vagando por el mundo para vivir tranquilo mi vejez". Dicho esto entra en una habitación y vuelve con un cofre, el cofre donde guarda sus componentes. Pronuncia unas palabras que no logras descifrar y saca de dentro una pequeña mochila de tallado elfo, te la entrega con un hilo de voz: - "hace años que guardo esto, era de mi hijo, ahora es tuya, dentro hallarás los componentes necesarios para realizar los conjuros que has aprendido. Ahora descansa, mañana debes regresar a la ciudad."

LADRONA

Hace tres años tu padre te confesó la verdad. Entró a robar en un castillo abandonado junto a su grupo, allí pretendían hallar los tesoros enterrados del último noble que habitó el castillo, - "tras dos días de excavar y revolver todas las ruinas, una noche oímos un ruido, armados y muertos de miedo, pensando que sería una patrulla de la guardia que nos había descubierto, -aún nos buscaban por el asalto a la carroza de un noble-, te encontramos envuelta en sucios harapos y helada... tuvimos que huir del reino, mis compañeros no querían dejar atrás los proyectos que ya teníamos hechos para cuidar de un bebé, no podíamos hacernos cargo de ti, teníamos demasiados planes y en ninguno de ellos aparecía una pequeña. No tuve corazón para ello. Siempre pensé que alguna bella mujer accedería a casarse conmigo y darme una familia, un hijo al que enseñar todo lo aprendido. La fortuna de Prost, benefactor de los ladrones, me entregó a una preciosa niña. Así que abandoné a la banda para dedicarme plenamente a ti, salí de Cadry en el barco de un viejo amigo, te podía mantener gracias a mis habilidades como ladrón. Cuando fuiste más mayor, te enseñé todo lo que yo sabía, aunque tu corazón era demasiado puro y te faltaba el arrojo de un hombre para realizar según que trabajos, te crié en medio de noches de trabajos, mañanas de descanso, con mil viajes sin destino alguno. Me has hecho muy feliz, pero ahora que ya eres mayor no puedo obligarte a seguir a mi lado, en más de una ocasión me has demostrado que ya puedes valerte por ti misma".

Tu padre te propuso volver a Cadry, buscar a sus antiguos compañeros y empezar de nuevo asaltando carrozas, como en los viejos tiempos. Después de pensarlo, tomaste tu decisión, te quedarías en Yabin, un posadero tenía colgado un cartel donde solicitaba una nueva camarera. Comenzaste a vivir sola en la pequeña cabaña que compartías con tu padre, trabajabas durante el día en la posada, y por las noches, alguna que otra vez robabas a los más borrachos o despistados,

quizá para averiguar qué querías hacer realmente con tu vida, la oferta de tu padre seguía en pie incluso cuando se marchó. Una dura batalla interior mantenía tu cabeza ocupada, en realidad tu eras una ladrona, conocías todos los trucos y tramas para salir bien parada de casi todas las situaciones, pero te empeñabas en intentar ser una buena chica.

Una noche, paseando por la ciudad, unos hombres jugaban a cartas en una posada, había montones de dinero encima de ella, con tus conocimientos sobre cómo hacer trampas podías ganarlos a todos. El resultado de tan temerario plan fue fatídico, uno de los jugadores resultó ser Yiller Atanank, un timador profesional, mucho más experimentado que tu, descubrió tus trampas, y te obligó a seguir la partida, después de dos horas de juego, arruinó a los otros jugadores y tu le debías una fortuna que no tenías. Te obligó a entregarle cada semana 5 monedas de oro, pero con tu sueldo no podías cubrir la paga semanal, de modo que te viste obligada a robar para cubrir la entrega. Sabías que no podías acudir a la guardia... ellos jamás te creerían, ni escapar de la ciudad, cosa que Yiller y sus esbirros te dejaron clara una noche que te visitaron por sorpresa. Necesitas ayuda, para huir del reino, pero ¿Quién va ayudar a una ladrona?

GUARDABOSQUES

Naciste en mitad del bosque, una noche sin luna pero con el cielo plagado de estrellas. Tu padre, Furo, es un guardabosques muy experimentado, tu madre era una mujer de ciudad. Se enamoraron en un riachuelo de las montañas heladas, lugar cercano a la ciudad de tu madre. Poco después se casaron y recorrieron los bosques del reino.



Toda tu vida has vagado por los bosques del reino acompañando a tu familia, cuando creciste, te enseñaron lo mejor de cada uno. De tu padre aprendiste todo lo necesario para ser en el futuro un buen guardabosques, y de tu madre lo suficiente para valerte en una ciudad o un pueblo. Amas a tu familia, a las criaturas del bosque, a las plantas y a los árboles que en ellos hay. Los conocimientos básicos los tienes bien aprendidos, se podría decir que eres el mejor alumno al que se pueda enseñar, con los años te has dado cuenta de la importancia que tiene para ti el mundo del bosque. En alguna ocasión has acompañado a tu madre a la ciudad en busca de algún elemento que la madre naturaleza no os podía ofrecer, y la sensación de no hallar un árbol a cada paso te costó de asimilar, pero tu madre te educó para saber acep-

tar y respetar cualquier tipo de vida, te enseñó algunas cosas sobre las ciudades y los pueblos que a lo largo de los años habéis visitado y te ha instruido en los rezos y oraciones a Finelia. Siendo muy pequeño, te despertaste en medio de la noche, tu madre dormía, pero tu padre no estaba en la cabaña. Saliste en su busca y tras andar vagando por el bosque, lo hallaste junto a un ciervo, el animal estaba echado en el suelo, te acercaste sigilosamente. Escondido entre los arbustos, lo presenciaste todo, tu padre, junto al ciervo, que tenía una pata mal herida, comenzó a entonar un cántico, no era ninguna canción o rezo que conocieras, no comprendías las palabras que salían de sus labios, él puso las manos encima de la pata ensangrentada, de repente su rostro se iluminó, de sus manos salieron unas pequeñas llamas azuladas que se deslizaron hasta la herida, luego perdieron intensidad hasta que finalmente desaparecieron. El ciervo se levantó, sorprendentemente apoyó la pata herida, pero, la herida había desaparecido, el animal bajó la cabeza hasta la de tu padre, lo lamio y se marchó entre los árboles.

- "¿Hijo, no deberías estar durmiendo junto a tu madre? "-

Te cogió en brazos y regresasteis a la cabaña sin preguntas ni explicaciones. Siempre has tratado de averiguar como tu padre logra realizar actos fuera del orden natural de la vida, pero él siempre contesta que Finelia lo ha premiado por los años dedicados a proteger y cuidar su creación. Dice que tan solo rezando sinceramente a Finelia, esta le concede algunos pequeños deseos en bien del bosque. Ya sin esconderse de ti, lo has visto alguna vez que otra sanando animales, curando terribles heridas o devolviendo el vigor a algún árbol pachucho. Cuando eres más mayor, te confiesas a ti mismo que harás todo lo posible para llegar a ser tan bueno como tu padre al cual admiras con fervor. Tu vida es feliz y apacible, te mantienes todo el día ocupado vigilando los bosques y tratando de desempeñar las funciones de tu padre, el cual ya se hace mayor para poder hacerse cargo de todo.

Dioses

El universo fue creado por cuatro dioses mayores, se definirían como los que crearon el todo. Una vez creado, cada uno de ellos formó a otros para gobernar los pequeños detalles como la belleza, los sueños, el orden, etc

Todos los dioses pueden enviar a los mundos partes de su esencia bajo cualquier forma, esto es lo que se conoce como avatar. La totalidad de su esencia no puede estar presente en ningún mundo debido a un milenario pacto entre los cuatro dioses creadores: Pretos, Finelia, Goran, Mhushu.

En futuras entregas, os ofreceremos toda la información necesaria sobre estos dioses. Piensa que los jugadores, no tienen por que conocerla todavía.

Dioses mayores

Pretos: Dios del bien. Protector de la Paz, la armonía, la convivencia y la tolerancia. Aún siendo el defensor de la Paz y el Bien, en casos de necesidad, permite a sus paladines defenderse bélicamente, sólo debe cumplirse una regla en situaciones de tal índole, que el oponente ataque (golpee o no) primero. El símbolo con el cual lo han representado, mayoritariamente en este mundo es un octágono con un sol en su interior.

Finelia: Diosa de la naturaleza. Esta diosa es la guardiana del ciclo de la vida, siendo la antítesis del dios de la Muerte, Goran, aunque el uno no podría existir sin el otro, puesto que se complementan en los ciclos vitales. Es la diosa más venerada en este mundo. Creadora y defensora de la flora y la fauna de los mundos, su símbolo representativo es un ovalo con dos triángulos situados uno encima del otro, representando el ciclo de la vida, principio y final.

Goran: Dios de la muerte, es el encargado de completar el ciclo natural esparciendo el eterno sueño entre los elegidos. Goran no es partidario de que los menores (habitantes de los mundos) se tomen la libertad de decidir por él quién debe morir y quién no. Se trata de un dios bastante irascible, por ello su representación material es una luna llena, normalmente de obsidiana.

Mhushu: Señor del mal y del Caos. Creador de la destrucción y la desesperación, sus criaturas suelen nacer de la magia negra, tiene seguidores que lo veneran en secreto. En sus templos habitan engendros encargados de velar por el secretismo de los dementes cultos que allí se realizan. Su símbolo es una estrella de cinco puntas, de cuyos vértices brotan gotas de sangre.

Algunos Dioses menores

Xarle: Diosa de la belleza. Dicen que algunos retoños nacen con luz en la mirada, son los futuros seguidores de Xarle, la diosa que ama y protege a todo aquello que es físicamente bello, sin diferenciar hombres, enanos, elfos, gnomos, trolls, orcos, etc, sólo aquellos que tengan más de 16 en apariencia pueden ser admitidos como seguidores. Sus seguidores la han representado como un busto sin rostro.

Vork: Dios de la fuerza. Todos los poderosos en fuerza bruta creen en la existencia de este dios, al cual ruegan que les brinde más potencia física en momentos de debilidad. Su signo terrenal es un martillo.

Fukvo: Dios de los sueños. Todos los sueños que tienen los habitantes son creados por él, mezcla el pasado, el presente y algunas gotas del futuro que halla en las mentes de los que duermen profundamente, aunque no tiene acceso a las mentes que no descansan tranquilamente. Su símbolo es un sauce.

Prost: Dios de los ladrones, los protege en ocasiones de los reales dueños del

LA CAJA DE PANDORA

material. Todos los ladrones lo rezan de vez en cuando para pedirle ayuda en situaciones difíciles. Prost no tolera ni ayuda a los que para robar matan a la víctima sin necesidad, siendo sus preferidos los que consiguen el botín sin derramar sangre innecesaria. Uno de los símbolos más extendidos es media moneda de plata.

La situación

Los PJ viven en Darne, un reino peninsular situado en el sur del continente, fronteriza con Gunthar al norte y con el mar al sur, al este y al oeste. Actualmente se hallan todos en Yabin, capital del reino,

las afueras de la ciudad viven otras razas que no están acostumbradas a las aglomeraciones de esta, y venden sus trabajos a los habitantes cuando llegan las ferias de las estaciones.

Al norte a unos 13 días de camino, en los montes Rojos viven los enanos, dónde trabajan la piedra. Los edificios de la ciudad están contruidos en su mayor parte con la piedra que extraen de las montañas y que posteriormente venden a los habitantes. Los edificios más importantes son de piedra roja, de la más alta calidad de las montañas.

Al este, encontramos un pequeño pueblo de comerciantes elfos, viven en plena naturaleza y tras años de relaciones únicamente comerciales, han aprendido a tolerar un poco a los humanos, y los humanos respetan su intimidad y forma de vida.

Este fue el resultado de un tratado de mutuo respeto que impuso el abuelo del rey actual a todas las razas de Darne el llamado "Tratado de los Reyes". Sus principales trabajos consisten en hilar las telas, tallar la madera y cultivar plantas. Todo ello es mercancía que venden en la ciudad, junto a los otros mercaderes que llegadas las fiestas y las ferias de las estaciones, procuran mantener una buena apariencia de sus productos para sobrevivir el resto de la estación. Nobles y acaudalados habitantes se visten con las finas telas elfas, compran materiales enanos para hacer nuevas casas y artículos varios para el resto de las estaciones, se trata de un mercado trimestral con todas sus ventajas e inconvenientes.

La Capital del reino

En general, Yabin es una ciudad que ostenta buenas relaciones entre sus habitantes, sobre todo gracias al comercio y a la cantidad de viajeros que pasan por ella. En el extremo sur de la ciudad se encuentra el barrio de los "Álamos", dónde se reúnen los ladrones, asesinos a sueldo, mercenarios, y residen los que tienen menos poder adquisitivo o los que no quieren mezclarse con el resto de la población. En el linde del barrio se encuentra la posada "La Siesta", donde una extraña mezcla de personajes se dan cita allí para saborear la cerveza más turbia de la ciudad, y compartir algunos puñetazos y duelos. Sin duda esto es motivo de orgullo, entre los múltiples aventureros que frecuentan la zona. La importancia de esta zona de la ciudad, ha creado incluso leyendas sobre ella. Según tradición popular un aventurero, si no ha sobrevivido durante un par de días en los "Álamos", no es aventurero, ni es nada. Yabin, está situada en el centro de una amplia colina, en sus valles lindantes se agrupan los campos de cultivo y ganaderos, Yabin esta comprendida entre unas poderosas murallas, que sirven de defensa en casos de ataques, aun y así la ciudad fue creciendo de tal modo que fuera de sus murallas se pueden hallar algunos grupos de casas pertenecientes a los campesinos que por recomendación de



los nobles instalaron sus viviendas en el exterior de los muros. O por gentes que no podían adquirir una casa dentro de las protecciones de la ciudad.

Presente de Darne

En la actualidad, después de que la invasión de Gunthar se haya consumado, todo el reino se ha visto obligado a acoger a los que lograron huir de la guerra, el Rey de los humanos ha ordenado triplicar las reservas de comida de la ciudad, el elegido de los elfos, a su vez ha mandado cultivar hasta la explotación las plantas y hierbas que pueden hacer servicio como medicamentos sanadores, y el jefe de los enanos, ha puesto a trabajar a todos sus súbditos en las montañas para poder abastecer al reino de material suficiente para construir murallas alrededor de los núcleos de población más importantes. Todos los herreros capacitados para crear armas de combate están recluidos en la fundición enana. En definitiva, humanos, elfos y enanos se preparan al unísono para hacer frente a la batalla.

Los encuentros, para el DM

Cadry es un reino del cual los jugadores desconocen prácticamente todo, no interesa que sepan mas que su situación en un antiguo mapa. Aquellos que conocen el reino o tienen noticias de él, no se atreverán a contar nada en absoluto. El motivo del silencio es que Side y los capitanes saben que es el peor de los destinos que se han propuesto. Por ello se ha prohibido a los que puedan conocer los secretos de Cadry que hablen con los elegidos para la misión, no les conviene que la población conozca los innumerables problemas que hay en Cadry, los reyes tomaron la decisión de hacer creer a los habitantes que es un reino "normal", similar a Darne. La existencia del avatar es la mera excusa de enviar a cuatro desgraciados a una misión suicida. Pero alguien debía intentar que conseguir algo de ayuda en ese problemático reino.

Guardabosques

Una noche de luna llena, mientras cenabas con tus padres, se presentó una ardilla e informó a tu padre que Side le estaba buscando. Después de un buen rato Furo, apareció acompañado de un sacerdote, se presentó respetuosamente como Side el sumo sacerdote de la clerecía de Finelia. La conversación se desarrolló de esta forma:

-Side: "Furo, viejo amigo, tengo noticias para ti, después de los informes que me mandaste sobre lo que les ocurría a los habitantes del bosque, lo he podido confirmar. La invasión de Gunthar es ya un echo, extrañas criaturas del mal se han adueñado por sorpresa del reino vecino, y seguramente querrán también nuestro reino. La guerra está ya cercana y no tenemos suficientes hombres para defendernos. Esta mañana me he reunido con los reyes y sus cortes, hemos acordado formar un ejército con todos los hombres capaces de defenderse, y se han elegido a algunos concretos para ir a pedir ayuda a los reinos más cercanos, ahí entras tú en juego."

Furo: -He defendido estas tierras desde que era un mocoso, no me rendiré ahora, mi familia y yo te ayudaremos a proteger el bosque..-

Side:- No, no, te agradezco tu detalle, pero te necesito para algo más importante, necesito que acompañes a unos elegidos a Cadry, van en busca del avatar de la clerecía de Rotena.

Furo:- Lo siento, no te ayudaré. (Side se atraganta con la aguamiel que bebía y se queda boqueabierto) Durante toda mi vida he protegido los bosques del reino, no me marcharé ahora, además ¿quién os guiará a través de los pantanos y montañas del norte? Me hago viejo, ya no tengo la misma fuerza que antes, pero, te sugiero que mires más allá de tu confianza.

Side:- ¿qué insinuas? ¿Eres el mejor guardabosques de todo el reino!

Furo:- Mi hijo está tan bien preparado como lo estaba yo a su edad, él, si así lo desea, acompañará a tus enviados por los bosques del reino, y si quiere, irá a Cadry, pero su lugar está aquí, con su familia, yo guiaré a las tropas por el norte del reino, luego volveré al bosque dónde mis conocimientos serán de verdadera ayuda."

Side torna su rostro hacia el joven y le pregunta, "¿Bien, joven defensor de la naturaleza, querrás ayudar a la comunidad de Finelia en nombre de tu padre? No me contestes ahora, quiero que lo decidas a la luz de la luna, junto con los sabios consejos de tus progenitores. No puedo esperar mucho, si crees que puedes ayudarnos, mañana al amanecer te esperaré en mi clerecía, allí conocerás a tus compañeros."



se trata de una ciudad extensa y muy desarrollada. El comercio y los abundantes viajeros, han contribuido a la prosperidad de los habitantes de la zona. Antiguamente los humanos pretendieron proclamarse dueños del reino, ya que su raza era la más extendida, pero toparon con elfos y enanos, que hicieron valer sus razones a través de una guerra abierta entre razas. Años de guerra engendraron a un hombre, Saldion, que con diplomacia y valor logró restaurar la paz entre los pueblos. Se eligió un rey para los humanos, un jefe para los enanos y un hijo de Finelia para los elfos. Este tratado recibió el nombre de "El tratado de los reyes". Dada la escasa vida, en comparación con las otras razas, del rey humano, Saldion, educó a su hijo para seguir su camino, y el hijo de éste hizo lo mismo con su heredero, el actual rey de Darne. En situaciones especiales, se convocan reuniones entre los reyes y determinan cómo actuar, que ley está anticuada y en ocasiones especiales actúan como jueces.

Nota para el DM: Se rumorea que hace unas semanas se celebró una reunión secreta entre los reyes y nobles de cada raza, esta información sólo puede estar al alcance de la ladrona, que en una de sus correrías nocturnas oyó este comentario.

El Rey tiene una lujosa residencia en el centro de la capital, al lado del templo de Finelia, diosa de la naturaleza. Existe un templo dedicado a Pretos dios de la Paz, situado al sur de la ciudad. En el resto del reino también hay templos dedicados a los otros dioses, pero de momento el dato de su situación no es importante. La mayoría de habitantes son humanos, en

MÓDULO DE ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS



Clérigo

Side, el Sumo Sacerdote de la orden, reclama la presencia del clérigo, el monje que vaya en su busca le advertirá sobre el mal estado de humor de Side:

- "Hermano, el Sumo Sacerdote te reclama en su auditoria con premura, te recomendaría que no te demores demasiado, puesto que le he visto muy enfadado por algún motivo "

- Si el PJ indaga el monje le contará que cree haber oído algo sobre excomulgar a alguien, le mirará poniendo cara de tristeza y preocupación. - "Adiós hermano, espero que volvamos a vernos" - Se aleja del PJ sin posibilidad de que éste le siga o le pregunte si se trata de él. Si le hace antes la pregunta, el monje intentará eludirla, y se le escapará una muela comprometedor. Cuando el PJ esté en la sala, pensando "qué habrá hecho", aparecerán los sacerdotes.

Es una sala grande, con una acogedora chimenea para el invierno, en el centro de la habitación hay una mesa, cinco sillas están dispuestas a su alrededor, la sexta se encuentra debajo de una ventana que da al patio del templo. No parece que Side esté de mal humor, ni tampoco el resto de los tres sacerdotes que lo acompañan, en ese momento recordará lo bromista que es su compañero (al salir no lo encontrará). Después de invitarlo a sentarse en una de las sillas de la mesa, le contarán lo siguiente:

- " Verás, no te hemos llamado por casualidad ni sin saber lo que estamos haciendo. Hace mucho tiempo que te observamos, y a pesar de tus pequeños fallos, hemos llegado a la conclusión de que eres el más adecuado para realizar una determinada misión en nombre de la comunidad de Finelia.

Se trata de lo siguiente: En Rotena, un pueblo del reino de Cadry, hay una clerecía de Finelia muy importante, allí custodian un objeto de gran valor para nosotros: un avatar. Tu misión para terminar tu aprendizaje consiste en llegar hasta los clérigos de Rotena y explicarles la situación. Deberás pedirles que te presten el avatar y lo deberás traer urgentemen-

te. - Se presume que el PJ aceptará la misión, sino no lo invertirán clérigo nunca. Los sacerdotes siguen con su historia: - " Hace poco regresó al templo uno de nuestros padres, había viajado hasta Gunthar en busca de algún tipo de planta nueva o algo parecido, su largo viaje le condujo hasta el mismo centro de la guerra de Gunthar. Como sabes, ha sido invadido por un ejército del mal procedente de las montañas del norte. Muchos de los habitantes de Gunthar han perdido asilo y ayuda en nuestro reino, pero no disponemos de comida suficiente para alimentarlos a todos, los malignos han cortado el tráfico rodado que nos abastecía por tierra atravesando Gunthar. Nos hemos reunido hace escaso tiempo con los reyes y sus consejeros, la decisión ha sido unánime, debemos prepararnos para una posible invasión. Nuestro ejército es escaso y no estamos seguros de poder defendernos sólo con ello, aunque los guerreros que lograron sobrevivir a la invasión son reclutados para que luchan de nuevo a nuestro lado. Algunos de ellos han combatido contra los invasores, y los capitanes creen que pueden ser útiles. Nosotros, los sacerdotes hemos de quedarnos al lado del pueblo para ayudar, y tú, si aceptas, deberás ir en busca del avatar. Sabemos que la misión es peligrosa, deberás internarte en un reino del cual no sabemos nada, para llegar a tu destino y traer de vuelta al avatar. Suponemos que el hijo de Furo el guardabosques te acompañará, también contamos con un hombre cedido por el capitán, puesto que aquello que nos traerás es de sumo valor y no podemos arriesgarnos a perderlo por el camino, - añade con un tono muy sombrío- podría significar nuestra destrucción. " Puedes dar a la conversación un toque más sombrío y preocupante, lo necesario es que el PJ sepa que la situación es crítica y que necesita de la ayuda de los nuevos compañeros para emprender el camino puesto que partirá a tierras totalmente desconocidas para él. Cuando el PJ pregunte por el avatar, los sacerdotes lo único que podrán decirle es que la última forma conocida que adoptó era de estatua, un árbol de unos 30 cm de alto. Los sacerdotes, por las escrituras de los antiguos, creen que el avatar se encuentra en el templo de Rotena, donde lo custodian celosamente los clérigos de Finelia. Side le entregará un medallón con el símbolo de Finelia tallado en plata, y 10 mo para los gastos del viaje.

Nota para el DM: No se permite utilizar el conjuro de teleportación, ninguno de ellos ha estado en Rotena ni en sus alrededores, no encontrarán a ningún mago que lo realice, su destino es hacer el camino completo.

Los clérigos le pedirán que recoja sus pertenencias de valor y que vaya a descansar, partirán al amanecer siguiente. Puede ir a la taberna con los parroquianos, los cuales han terminado siendo amigos, a su clerecía para rezar, o a cualquier lugar donde pueda pensar con claridad sus planes.

Guerrero

Como es de esperar el guerrero y la ladrona conocen sobradamente la mayoría de tabernas de la ciudad, desde la frecuentada por caballeros adinerados y damas en busca de un posible cónyuge, hasta las posadas de mala muerte donde las mejores peleas nocturnas hacen acto de presencia la mayoría de las noches. El primero por la afición a las peleas, el vino y las bellas señoritas y la segunda por los efectos secundarios de los mismos, como por ejemplo el descuido de los objetos personales. Cabe la posibilidad que el guerrero y la ladrona hayan establecido algún tipo de contacto visual en la taberna donde ella trabaja, se hayan saludado por cortesía, pero poco más.

Roden irá a buscar al guerrero después de las maniobras para ir a tomar una copa, se irán juntos a cualquier posada normalita. Allí encontrarán a su capitán, que se acercará a la mesa de los amigos y comentará:

- "Muchachos, bien hallados seáis, necesito que hagáis algo por mí: todos sabéis que nos estamos preparando para una posible invasión del extraño ejército que ha arrasado ya Gunthar, necesitamos hombres valientes que se dirijan a primera fila en los límites del reino. También necesitamos hombres que se preocupen de ir a buscar ayuda a otros reinos, las dos misiones son muy peligrosas y los pocos hombres que se han ofrecido a realizar las misiones no son suficientes" mira fijamente al guerrero, vuelve la mirada y sigue: - "también sabemos que muchos de los nuevos aliados han sufrido mucho y podría significar un duro trago volver tan pronto a la batalla, pero si queremos conservar nuestro reino y nuestras vidas no podemos andarnos con zalamerías, en la entrada del campamento encontraréis a un delegado del rey que se encarga de las listas de voluntarios, no me defraudéis y apuntaros en alguna de ellas, que se demuestre que en nuestro destacamento no hay frágiles doncellitas"

Sigue con su intento de convencer al resto de parroquianos para que engruesen las filas del ejército. Cuando termina con el discurso el resto de los presentes empiezan a comentar lo desesperada que se presenta la situación, siguen bebiendo y asegurando que al día siguiente se alistarán en las filas

Roden y sus compañeros de mesa también muestran interés por apuntarse a luchar, Roden asegura que aunque sea con una sola pierna, se procurará buscar un sitio para preparar el rancho para los valientes. También comentan que la idea de salir del reino en busca de ayuda parece descabellada, que en realidad es más peligrosa de lo que la pintan, por lo menos, si se quedan a defender su territorio saben a qué clase de enemigos se enfrentan, con estas últimas frases, la auditoria de Roden aumenta, comienza a explicar que en Gunthar hubieron de luchar contra esqueletos, orcos, goblins, y un montón de monstruos más, que no habían mas que oído en cuentos de bardos. A la mañana siguiente los compañeros irán a buscar al guerrero para alis-

tarse en las filas del ejército. Al llegar al campamento un noble de rigurosa mirada, irá apuntando a los mozos en las listas correspondientes, cuando el guerrero de su nombre, fruncirá el ceño y:

- " No joven, tu no irás con ellos, te han asignado otra misión, preséntate ante el capitán, está en la tienda del estandarte verde"- no le dará más explicaciones, porque no las sabe.

Al presentarse ante el capitán este le dirá: - " Viniste acompañado de Roden, estas totalmente borracho, aún y así te acepté en las filas de nuestro ejército, te he estado observando, a ti y a otros compañeros tuyos, al principio no lo tenía muy claro pero hay algo en ti que me da esperanzas para asignarte otra misión que no volver a pelear con lo que ya ha destrozado tu anterior vida. Side, el Sumo sacerdote de la clerecía de Finelia, me ha pedido que le ceda algunos hombres de confianza para acompañar y defender a sus clérigos que partirán en busca de ayuda a otros reinos. Tu irás con uno de ellos, las presentaciones ya vendrán en su momento. Si lograste salir con vida de aquel infierno no te supondrá demasiado trabajo acompañar a un chico como tú, en busca de una ayuda imposible, con esto me refiero a que yo, personalmente no confío que nadie acepte ayudarnos, hace muchos años que terminaron las guerras y algunos reinos no quieren tener problemas. Tu misión a parte de proteger en lo que puedas al clérigo, consistirá en presentarte ante los jefes de los otros reinos y convencerlos de lo necesaria que puede llegar a ser su ayuda, si nuestro reino cae, sus reinos no tardarán en caer también. "

Con estas palabras le entregará un mapa de la biblioteca del ejército y una misiva oficial con su sello particular. Lo citará al día siguiente en la clerecía de Finelia, al amanecer.

Mago

Después de la despedida de tu maestro, regresas a la ciudad, a mitad de camino te recoge un granjero que también va camino de ella, en su carro hay tal cantidad de cereales que podría mantener la ciudad durante un año. Te dice que se llama Obes, el camino es largo y más te vale mantenerte simpático, le dices tu nombre y admiras sus fuertes brazos y constitución, por



LA CAJA DE PANDORA

las noches cuando acampáis le enseñas algún truco muy sencillo que lo hace reír, no da la impresión de ser un vulgar campesino cerrado de mente. Por otro lado tu le has contado que estas al servicio de Vorceray, el noble que habita a pocos días de donde te recogió.

Te gusta la idea de ayudar a la gente con tus pequeños conocimientos de plantas que pueden curar los dolores de cabeza, espalda etc... Todo ello es fruto de las enseñanzas de tu maestro y los libros que has estudiado en su biblioteca. Vorceray te advirtió que lo mejor que podías hacer, hasta que no fueras un gran mago y pudieras valerte de tu magia para defenderte de los que os temían, era no desvelar tu vocación real. "Más de una paliza me llevé por tener la boca muy grande, ¡¡ hubo quienes querían quemarme en una hoguera!! , por tu propia seguridad, no malgastas tus conjuros haciéndote pasar por mago hasta que no lo seas realmente", de momento funciona, Obes no tiene intenciones de quemarte... de momento. Una noche le dices que te gustaría salir a conocer el mundo que hay más allá de la ciudad y la torre de tu señor.

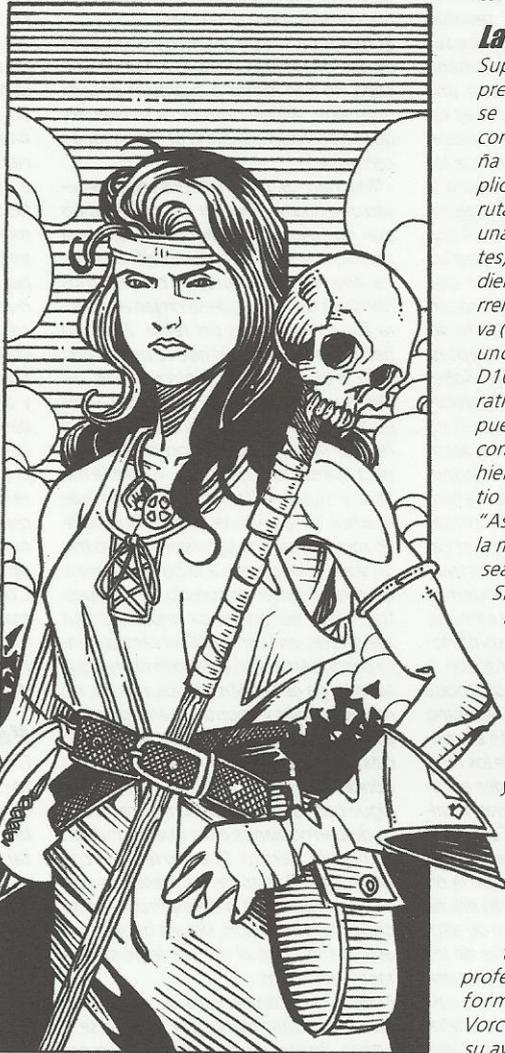
Obes: "No se muchacho, yo he pasado toda mi vida entre el campo y la ciudad y no me ha ido mal aunque tampoco saldría ahora, ya sabes que la invasión de Gunthar puede llegar hasta nuestro reino. Yo estoy recogiendo toda la cosecha para llevarla a la reserva de alimento, al igual que todos los granjeros, si quieres salir de la ciudad, coge un barco en Puerto Plata y ve hacia el sur, allí encontrarás tierras desconocidas para los que estamos aquí, y seguro que hallaras las emociones que buscas."

Después de llegar a la ciudad os despedís amistosamente, vas a casa y saludas a la familia, tu madre te pide que cuando tengas un momento vayas al templo de Finelia para comprarle las hierbas de la infusión, y tu le prometes que irás a la mañana siguiente.

Ladrona

- después de la reunión en el templo - Es media mañana, el jefe está en la cocina preparando las viandas para la hora de comer, mientras lavas los platos del almuerzo anterior, piensas en tu vida, en tu padre, en la propuesta de vivir a cuerpo de rey a cambio de realizar algún que otro asalto, por una parte parece fácil, pero por otra, algo te dice que nunca sería capaz de realizar un asalto de tales envergaduras, tu robas, sí, pero para poderte mantener, el sueldo de la posada es escaso, y si no robas algunas monedas no puedes pagar la duda pendiente.

De repente se abre la puerta y entran 6 hombres de diferentes edades, se sientan en la mesa del fondo, dejan un montón de bultos de viaje y piden una ronda de aguamiel, dos de ellos parecen clérigos, uno de más rango que el otro, el otro tiene el aspecto de los llamados guardabosques y los dos restantes son guerreros, uno de ellos, el que ha pedido la ronda es un capitán, al otro cuando te acercas a la mesa, lo reconoces, ha venido alguna vez a comer o cenar, también lo has visto en alguna otra posada, acompañado de amigos y bebiendo más de la cuenta, esperas que no se acuerde de que



tu le robase la bolsa a su amigo una noche que estaban totalmente ebrios. Te saluda. El último viste un atuendo normalito, no parece que tenga profesión determinada, aunque te fijas que en su bolsa hay un libro, puede ser un escribiente. No hay nadie más en la posada, de modo que oyes la conversación, están hablando de partir hacia Cadry con premura. Da la sensación de no saber exactamente cómo es el reino ni como deben llegar hasta un tal Rotena, a ti ni te sueña. Una idea cobra forma en tu mente: "son 6 hombres fuertes, bueno alguno de ellos no demasiado, y no tienen ni

idea del camino que deben seguir cuando lleguen a Cadry, si dispusieran de alguien que los guíe por Cadry... un momento, estuviste allí de pequeña, antes de que tu padre fuera buscado en todo el reino y navegara hasta Darne, y te ha contado mil historias de los caminos dorados acostumbraban a asaltar las carrozas, y si tu..."

Esta parte ya depende de ti, ¿te atreverás a dejarlo todo y exponerte a que el timador del cual no conoces ni el nombre real te persiga hasta allí? Tu deuda está casi saldada, por unas monedas no desperdiciaría a un hombre que te siguiera, puede ser la única ocasión de salvarte.

La reunión en la clerecía

Suponemos que todos ellos se presentarán a la hora convenida, se realizan las presentaciones convenidas, el capitán acompaña a su hombre, después de explicar a los viajeros una posible ruta, comienzan los preparativos, una misa en honor de los valientes, las bendiciones correspondientes, el capitán entrega al guerrero un arma mejor de la que lleva (no mágica) y Side les da a cada uno dos viales de curación (1 D10), etc en mitad de los preparativos, un hombre entra por la puerta (el mago) solicita hablar con Side, le quiere comprar unas hierbas, Side, que está en el patio lo atiende personalmente. "Así que tú eres el hijo de Linca, la mujer de las hierbas, ¿qué deseas?"

Si el mago le explica que quiere comprar una ración de hierbas cortésmente, Side llamará a un acólito y le dará instrucciones apartado del resto de compañeros, "Tienes conocimientos de herbalismo, tengo entendido, y eres bueno con los trucos en las ferias. Side le hará unas preguntas: ¿A qué se dedica, a qué dios reza, cuántos años tiene, etc."

En realidad lo que hace Side es puro teatro, puesto que ya conoce la auténtica profesión del muchacho. Esta información se la proporciona Vorceray, al cual visito para pedir su ayuda hace escasos días, puesto que Vorceray fue un compañero de viaje durante algunos años. La aparición del mago estaba planeada desde un principio. Aunque el sacerdote no confía en las buenas intenciones de los magos, sabe perfectamente que Vorceray no es un noble simplemente. Pero aun siendo mago ha ayudado en casos muy puntuales a solventar problemas que los clérigos o él mismo no podían solucionar.

Si contesta la verdad: Side fruncirá el ceño, llamará a un acólito, le dirá algo en privado, el acólito se internará en la clerecía y Side hablará en privado con el capitán, estos parecerán discutir algo, y luego se

dirigirá al mago y: "Joven mago, tu profesión no es de mi agrado, en circunstancias normales te echaría del recinto al momento pero conozco de sobras a tu mentor. Tengo algo que proponerte: creo que hemos hallado la cura para tu anciana madre, pero a cambio de ello quiero que partas de inmediato con estos jóvenes, puede que tus conocimientos sean de utilidad en esta ocasión."

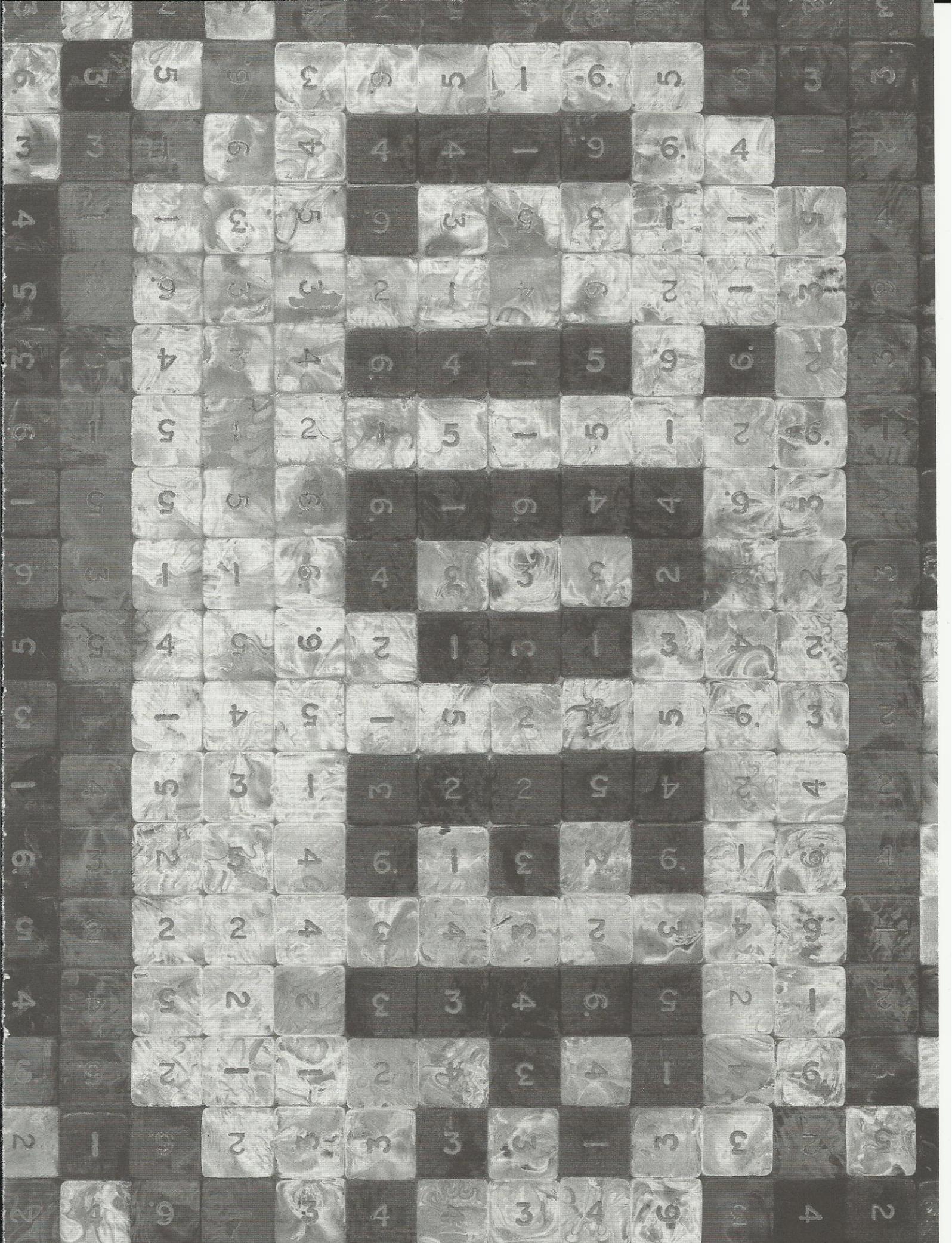
Si no dice "toda" la verdad: "eres prudente, Vorceray te ha educado bien, me lo ha contado todo puesto que somos viejos amigos. Aunque no soy partidario de la forma de actuar de algunos de vosotros, vas a servirme y yo ayudaré a tu madre"

En cualquiera de las dos opciones: "Irás a Cadry, buscaréis ayuda y volveréis, el tiempo apremia. Linca es una buena mujer, se quedará en la clerecía y nosotros cuidaremos de ella. ¿Qué dices?" El mago no tiene otra alternativa, debe ir con los compañeros. El viejo Side, no cree en la magia, pero en estos momentos cualquier ayuda es buena, en alguna ocasión su antiguo compañero le mostró el poder de la magia. El acólito regresa con la madre del mago y la acomodan en la clerecía, el capitán pide unos caballos, pero el mozo dice que con tantas prisas no ha podido prepararlos aún. El capitán propone ir a tomar un trago antes de que los muchachos partan, Side acoge la moción de buen grado y se une al grupo, irán a la posada donde trabaja la ladrona, a sabiendas de que en estos momentos no hay mucho gentío allí. Cuando lleguen, el guerrero reconocerá a la ladrona, es una chica que le ha servido alguna que otra comida o cena, cree haberla visto en otro sitio anteriormente.

La forma que la ladrona se introduzca en el grupo lo dejamos al libre albedrío de los jugadores, desde ofrecerse abiertamente, seguirlos, o tratar de engañarlos de algún modo para que la acepten. Si comenta algo sobre Cadry, Side la llevará a un lugar apartado y la someterá a un "Hechizar Persona", con ello averiguara que los recuerdos que tiene la chica son de su infancia, con lo que no van a representar un peligro para la misión.

Aquí termina la primera entrega del módulo La Caja de Pandora, esta es la introducción para los que deseen comenzar la partida con personajes nuevos, para aquellos que quieran aplicar los que ya tienen, deberán esperar a la siguiente entrega para comenzar a disfrutar del rol.

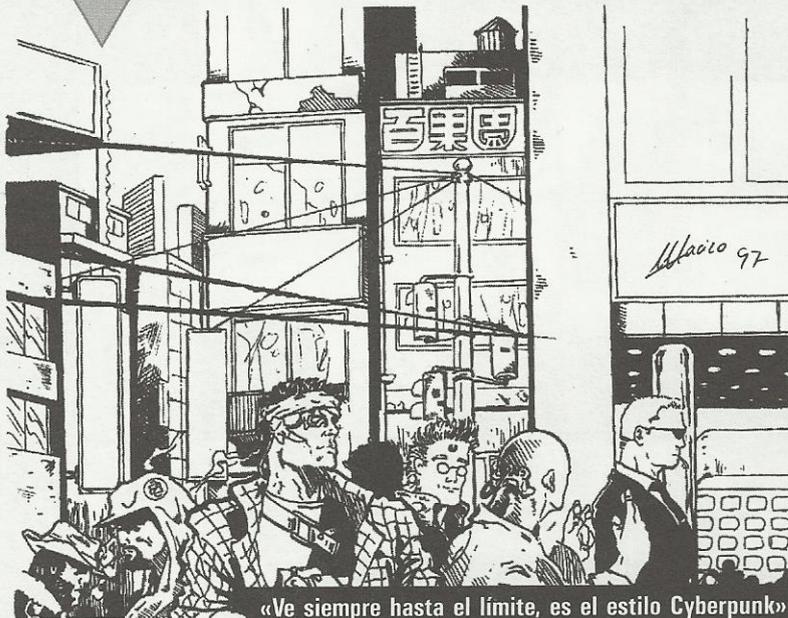
■ Mireia González y Alex Vila.



te damos mucho juego.



CONTRABANDO DE ÓRGANOS



«Ve siempre hasta el límite, es el estilo Cyberpunk»
-JOHNNY SILVERHAND

Que una aventura sea de iniciación no implica necesariamente que el ambiente sea de hadas y duendecillos. Todos sabemos que hay una calaña de personas que no se conforman con esto y buscan emociones duras. Y quizá ellos también quieran aprender a jugar a rol, ¿no? Pues eso. La aventura para novatos de este número se dirige a aquellos androides que sueñan con ovejas eléctricas. Si en el anterior número buscábamos Indianas, ahora hacen falta Blade runners. ¿Será esto una fijación oculta por Harrison Ford?

■Eduard García

SINOPSIS

Coliradge un traficante de nivel medio de la zona de combate de Night City, contrata a los jugadores para que lleven un furgón refrigerante hasta un almacén del puerto. Los problemas empiezan cuando éstos y un inspector de policía corrupto se enteran de que el camión contiene un cargamento de órganos listos para ser entregados de forma bastante ilegal.

Jugaremos con los temas clásicos del asunto:

- 1- Contratación de los jugadores.
- 2-Viajecito hasta el almacén.
- 3-El control policial de turno.
- 4-Entrega de la mercancía.
- 5-Irrupción de los chicos de azul.
- 6-El soborno de turno.
- 7-El final, que dependiendo de la actuación de los Pj's. puede ser normal, malo o peor.

EL REPARTO ESTELAR

1.- Coliradge: El Chico malo

Coliradge es un tipo negro de mediana edad, unos 40 años, calvo y regordete. Viste ropa cara de Armani llevándola con un mal gusto y falta de garbo preocupante. Ha centrado su actividad en un bar de la zona de combate llamado Tabú, muy conocido por dar cabida a varias bandas de rastafaris. En el Coliradge es el rey. Cuando los Pj's vean al gordo sentado en el fondo del local, en su butacón, les llamará la atención su apatía. Junto a él está Boca su segundo. En el momento que hablen con él no les hará ni caso, sólo Boca se dirigirá a Coliradge abiertamente. Este le explicará el asunto que los a reunido en voz alta y Boca se lo repetirá a los Pj's como un memo.

NOTAS DE INTERPRETACIÓN

Coliradge es un tipo que vive asqueado en una nube de color rosa. No se puede tontear con él, es duro y no dudará un segundo en demostrarlo. Su principal problema es su falta de motivación, esta circunstancia la ha

solucionado con un intensificador anímico (un aparato al que está conectado que le permite generar modelos de estado anímico).

Dentro de la partida, el Dj lo tiene que presentar como al malo que no se puede tocar. Sería bueno que Coliradge diera una lección de poder puteando a algún Pnj del bar (introducir a algún tipo que le deba pasta).

FRASE

- Bueno chicos, creo que me he explicado claramente. Ahora a trabajar. Oh!, Boca creo que me siento ligeramente deprimido - acto seguido manipula el teclado de su potenciador anímico y adquiere esa pequeña depresión.

2.- Boca: El chico tonto

Es el segundo de Coliradge. Como ya hemos dicho es el único que puede hablar directamente con él. Es un fanfarrón que vive acomodado en su posición. Es insoportable, ya que por alguna razón le tiene pánico a Coliradge, y nunca hará nada contra su jefe.

Boca es un tipo bastante joven, unos 20 años, de estatura alta, cachas y con una melena rebosante de rastas. No está ciberimplantado y canta a la legua que también es Fixer. Lo que más llama la atención del chaval es su obsesión por llamar por telefonía móvil para controlar todos sus asuntos.

NOTAS DE INTERPRETACIÓN

Boca debe de ser el típico mandado. Siempre creará que tiene un papel decisivo en todo lo que haga. Tratará a los personajes con cierto desprecio. El Dj se tiene que encargar de que asquee a los jugadores desde el principio.

Si los Pj's se lo montan bien pueden usarlo como fuente de información. Tirada de dificultad 15 por percepción humana para ver de que pie cojea.

FRASE

- Vamos chicos ya deberíais saber que no se puede trabajar para el Sr. Coliradge a tiempo parcial.

3.- Edgar Smith: El Chico malísimo

Mr. Smith es un policía corrupto. Metro setenta, muy dejado (mal vestido y despeinado) y alcohólico. Su grado es el de inspector. Tiene montado un grupo de compañeros, también policías, con el que extorsiona a pe-

queños delincuentes y camellos.

Smith será quien lle el asunto cuando se entere de que Coliradge está realizando una pequeña operación sin su permiso.

NOTAS DE INTERPRETACIÓN

Smith está siempre asqueado. En algún momento de su vida cometió un fallo y desde entonces todo le ha salido mal. Siempre va algo bebido y tiende a buscar las soluciones a sus problemas utilizando su autoridad. Como hasta ahora le ha salido bien parece ser su actitud hacia todo. Todo esto se reduce a interpretar un Harry el Suido alcohólico y guarro.



KAOTIC

FRASE

- Chico, tenemos un problema- larga pausa- pero seguro que hallamos una solución que nos beneficie mutuamente ¿no?

4.- Los Extras

Como mano de obra "fija" Coliradge cuenta con una veintena de pandilleros rastafaris. Todos serán personajes noveles sin habilidades que superen un valor de 5, con pocos ciberimplantes y armas cortas y blancas.

Los "compañeros" de Smith son cinco policías. Estos son mas curtidos y han recibido adiestramiento. Sus habilidades pueden llegar a 6 e incluso a 7. Tampoco llevaran muchos ciberimplantes. Estos cuentan con la ventajilla de poder llamar a la comisaría más próxima diciendo que se ha cometido un crimen o algo por el estilo, con lo cual se puede llenar la escena con más chicos de azul.

Estos son los personajes de la historia. Las fichas las dejaremos a discreción del Dj, nadie mejor que tu para conocer las posibilidades de tus jugadores.

ESCENA 1 LA CONTRATACIÓN

Los jugadores han sido llamados por uno de sus contactos en la ciudad. Este les dice que un tipo importante necesita de unos chicos para realizar un trabajillo sin importancia: llevarle un camión hasta un muelle. El contacto les vende la historia de que es una forma fácil de ganar 3.000 pavos por cabeza. Además deben de empezar a darse a conocer en la ciudad y si lo hacen bien, Coliradge (el tipo en cuestión) quizá encuentre algo más para ellos. De hecho ya les a concertado una entrevista y todo por un misero 10 % de los beneficios.

Si los jugadores aceptan, como es de esperar, irán a un bar de la zona de combate llamado *El Tabú*. Allí hablarán con Coliradge que les explicará a grandes trazos el asunto, con Boca como intermediario. Les dará un par de días para pensárselo llenándoles la cabeza de buenos rollos y buenas intenciones. Eso sí, dejará bien claro que la mercancía es algo personal y que no le gustan tres cosas:

-Los fisgones.

-Las preguntas.

-La policía.

Dicho esto, con lo que no perderá más de 10 minutos, les dará puerta de una manera amigable pero firme. Después de esto, los jugadores dispondrán de un día entero para buscar información de sus nuevos amigos (si no son tontos). Si se lo trabajan podrán recibir las siguientes pistas, ya sea mediante contactos o pagando a informadores:

- Coliradge es tipo peligroso. Maneja el tráfico de drogas de la zona (V).

- Coliradge es el segundo de un hampón que quiere controlar Night City desde la sombra (F).

- Boca es el verdadero jefe de la banda (F).

- Coliradge se dedica al tráfico de armas (F).

- Coliradge se dedica al tráfico de órganos (V).

- La policía tiene una red de vigilancia constante entorno a Boca (F).

- Coliradge debe dinero a la mafia italiana de N.C. y esta es fácil que intercepte parte de sus operaciones (F).

- Cierta policía, un tal Smith, sigue de cerca los pasos de Coliradge (V).

- La banda de Coliradge es muy grande (F).

- Coliradge esta medio loco desde que murió su familia en un accidente (F).

Se puede alargar la lista a gusto del consumidor. Pero todas las pistas se deben de pintar como si fueran verdaderas.

Si los personajes aceptan pasamos a la escena 2. Si no aceptan, Coliradge que no acepta una negativa, chantajeará a uno de los jugadores y pasamos a la escena 2.

ESCENA 2 DE VIAJE POR LA CIUDAD

Si han aceptado Boca, pues no verán a Coliradge, les esperará en la parte trasera del *Tabú*. Les dará las llaves de un camión y un papel con la dirección de un muelle. Les dirá que les esperan a las tres de la mañana allí. Sólo deben entregar el camión y hacerle una llamada a él.

- Muchachos, no olvidéis que el Sr. Coliradge confía en vosotros. No le decepcionéis.-

A estas alturas los jugadores habrán decidido la actitud

que tomarán ante el asunto. Si desean curiosear el cargamento deberán hacer una tirada dificultad 20 para poder abrir el compartimiento de carga del camión sin que luego se note que lo han hecho.

Si deciden llevar el camión a la policía, les recibirá Smith y se la jugará confiscando el camión y luego los encarcelará argumentando que los ha enganchado en un control policial gracias a un chivatazo. Si tienen mala suerte Smith verá dinero fácil, venderá el camión y la mercancía intentando luego acabar con los jugadores.

Si deciden vender la mercancía por su cuenta Coliradge se mosqueará y pondrá detrás de los jugadores a toda su gente, cayendo primero los contactos que los pusieron en contacto con él, etc.

ESCENA 3 EL CONTROL

Si han decidido llevar el camión hasta el almacén los problemas empezarán poco antes de llegar a su destino. Un coche patrulla bloquea la calle y un policía les da el alto. El poli les pide la documentación (aquí dependerá si tus Pj's son previosores) y les harán bajar del camión. Esta escena los mantendrá un rato ocupados hasta que lleguen Smith con sus chicos y anuncien que ellos serán los encargados del caso. Smith los llevará a un lado y les convencerá de que les dejen vía libre para ver si pueden pillar a los peces gordos (si los polis han descubierto algo) usando a los correos como cebo.

De todas formas los policías normales no quedarán muy convencidos de la historia y decidirán seguir al camión por su cuenta, lo que dará como resultado la escena número 5.

Una vez tranquilo, Smith explicará su visión del asunto a los jugadores. Básicamente es esta. Si él no se lleva por lo menos un tercio de su sueldo los encarcela. Dependiendo del estado de ánimo de los jugadores, les podría obligar a vender el camión para él, sobre todo si hay algún jugador fixer (tirada dificultad 15 de moverse en la calle, para hacer buen negocio y una aceptación unánime de las consecuencias).

Llegados a un acuerdo, pasamos a la escena 4.



KAOTIC
© COPYRIGHT

ESCENA 4 LA ENTREGA

Los jugadores a estas alturas se deben de sentir como títeres. Ya deben de tener sus partes bastante hinchadas. Ahora llega la gota que colma el vaso.

Los Pj's llegan al puerto una media hora más tarde de lo establecido. Boca ya ha llamado a los tipos que tienen que recibir la mercancía y estos los reciben muy quisquillosos. Aquí hay varias opciones.

A- Los jugadores sacan una tirada de persuasión y labia dificultad 20 y convence a la concurrencia de que aquí no ha pasado nada siguiendo el bolo vigilados por Smith.

B- Fallan la tirada siguiendo el rollo muy frío y recibiendo tiros de toda la peña cuando aparecen los chicos de azul.

C- Pifian la tirada y comienzan los tiros ya, apareciendo los chicos de azul y los de Smith.

Si no se da el caso C el intercambio se hace con más o menos tensión.

ESCENA 5 LA ENSALADA DE TIROS

Cuando los jugadores están a punto de llamar a Boca (o a Smith), para comunicar que todo ha ido según los planes, aparecen los olvidados chicos de azul. Al contrario que de costumbre, demuestran algo de efectividad. Cuatro coches patrulla y un par de furgones rompen la escena con un caos de sirenas y luces.

En esta escena el Dj debe de tener sumo cuidado, para que esto no parezca ni un paseo ni un infierno. Si los Pj's no han pifiado la tirada de persuasión, la peña que recibe la mercancía se parapetará junto a ellos ayudándoles. Procura que alguno de los jugadores salga herido y sea un lastre de los otros.

La policía puede resultar herida, pero no muerta. A ningún jugador le gusta que se le persiga por asesinar a un poli.

ESCENA 6 ¿EL FINAL FELIZ? ¿CÓMO DONDE?

Esta escena la debes de tomar por los pelos y muy bien. Debes de sopesar si vas a usar este módulo como el inicio de una campaña, como una partida suelta o quizá sólo un episodio independiente dentro de una que ya estés haciendo.

La idea del módulo es que sea un inicio de campaña, una especie de toma de contacto con la zona de combate. Si te lo tomas así, todo debe de quedar muy entre brumas. Que sean tus jugadores los que elijan cómo va a terminar. Quizá deseen descubrir a Smith y limpiar su nombre ante Coliradge. Tal vez solo quieran salir

vivos y cambiar de aires. En el control la poli les ha identificado y una buena continuación podría ser cambiar de identidades y los problemas que ello comporta. Quien sabe si los Pj's solo los nuevos empleados de Smith.

-Si es un episodio independiente dentro de tu campaña seguro que los Pj's desean aclarar lo ocurrido con sus contactos habituales.

-En todo caso ponle algo de imaginación al asunto. Lo que es seguro que puede ser punto de partida para nuevas para nuevas historias.

APÉNDICE PRIMERO ZONAS DE COMBATE

En el libro de reglas, hace constantemente referencia a algo que se llama Zona de Combate. Gran parte de tu éxito como Dj es la forma que le des a esta zona de combate. El nombre nos sugiere mucho una visión de tiros y matanzas a lo Rambo. Nada más fuera de lugar. La Zona de Combate es un lugar que se caracteriza por la falta de presencia de la ley. En ella todo puede pasar, tráfico de drogas, robos, asesinatos aislados, etc. Haz patente la presencia de bandas callejeras, mercenarios que campan a sus anchas, descríbelo como un lugar de negocios turbios, y realiza una mezcla exagerada de etnias. Junto a ese negro pordiosero hay un ejecutivo japonés buscando emociones, un punky definiendo a una anciana de un atraco porque quizás le recuerde a su madre. De repente un AV-4 del Trauma Team desciende con toda su artillería a punto para rescatar a un cliente que se desangra de un navajazo. Un grupo de niños hace una demostración de Break Dance en medio de la calle con un "loro" a todo trapo. La escena la interrumpe una persecución de coches que casi atropella a los transeúntes. En fin, seguro que entiendes lo que te digo.

APÉNDICE SEGUNDO QUIERO METAL

Soy el primero en reconocer que lo que más atrae de Ciberpunk son los ciberimplantes. Pero recuerda que su gracia está en su escasez. Pero, ¿qué hago si mis Pj's se modifican a la que les llueve algo de pasta?

Sencillo. Mis consejos:

- Multiplica por 4 el precio de lo cyber.

- Multiplica por 2 el coste la pérdida de humanidad.

- Haz que cueste mucho encontrar clínicas seguras para implantarse cualquier cosa.

- Cobra las operaciones además de los implantes, joder incluso la hos-

pitalización.

- Crea la opción de conseguir implantes personalizados. El precio se volverá a doblar. La hospitalización y las operaciones también. En cambio la pérdida de humanidad será la que marca el libro.

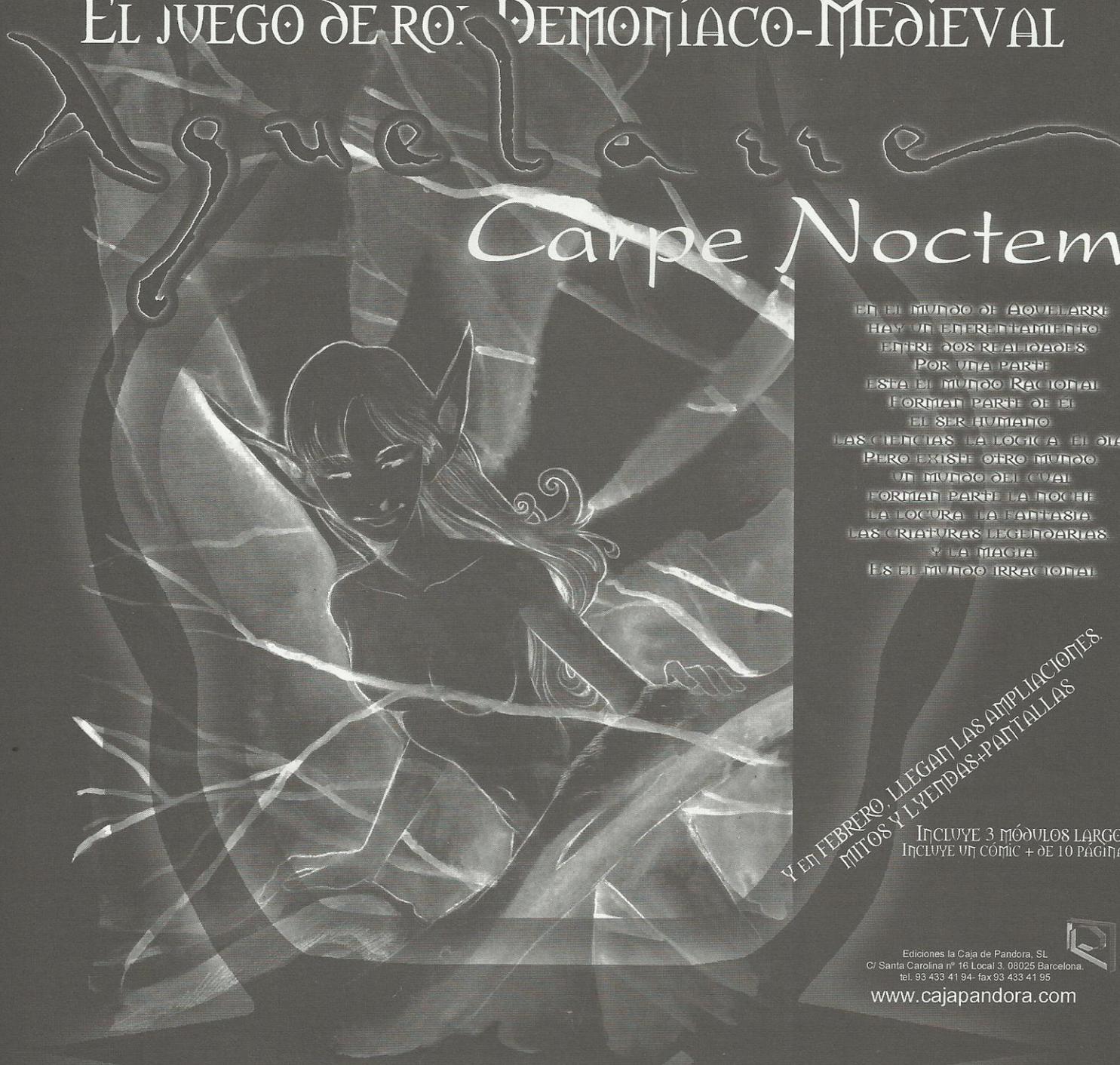
- Si después de esto los personajes no cambian de actitud que les haga una visita el Psicoescuadrón cuando su humanidad baje de 40.

DESPEDIDA Y CIERRE

Espero que disfrutes de este módulo. Pero recuerda que esto es una ayuda y si quieres hacer cambios que encajen mejor con tu forma de jugar o tu campaña eres libre y tienes todo el derecho del mundo. Mi última recomendación es que recuerdes que ciberpunk es estilo, si tú no lo das, tus partidas no lo tendrán. Si tú no disfrutas del mundo que retratas, tus jugadores tampoco disfrutarán y que al fin y al cabo cada partida es una historia que cuenta las vidas de tus jugadores, por lo tanto haz que cada partida sea un relato.

Que os aproveche...

EL JUEGO DE ROL DEMONIACO-MEDIEVAL



Aquelarre Carpe Noctem

EN EL MUNDO DE AQUELARRE
HAY UN ENTRETIAMIENTO
ENTRE DOS REALIDADES
POR UNA PARTE
ESTA EL MUNDO RACIONAL
FORMA PARTE DE EL
EL SER HUMANO.
LAS CIENCIAS LA LÓGICA EL DÍA
PERO EXISTE OTRO MUNDO
UN MUNDO DEL CUAL
FORMA PARTE LA NOCHE
LA LOCURA LA FANTASIA
LAS CRIATURAS LEGENDARIAS
Y LA MAGIA
ES EL MUNDO IRRACIONAL.

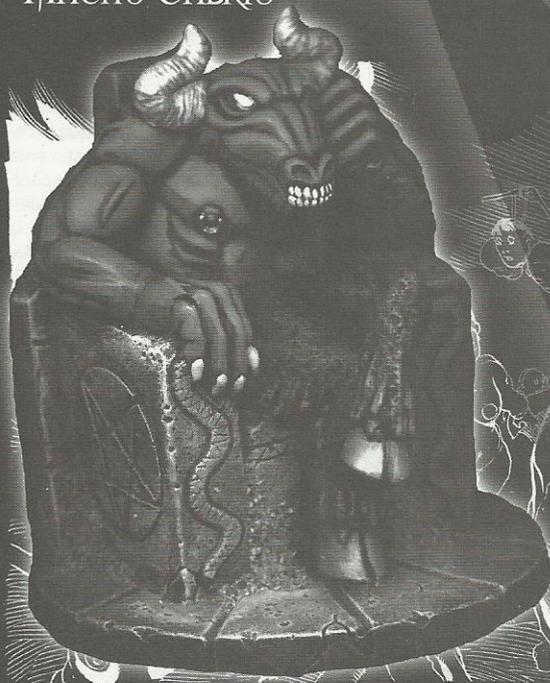
Y EN FEBRERO, LLEGAN LAS AMPLIACIONES.
MITOS Y LUYENDAS+PARTILLAS

INCLUYE 3 MÓDULOS LARGOS
INCLUYE UN CÓMIC + DE 10 PAGINAS

Ediciones la Caja de Pandora, SL
C/ Santa Carolina nº 16 Local 3, 08025 Barcelona.
tel. 93 433 41 94- fax 93 433 41 95

www.cajapandora.com

MACHO CABRÍO



AQUELARRE





LA VOZ DE SU MASTER

Ayudas para el Director de Juego

AYUDA DE JUEGO PARA
STORMBRINGER/ELRIC

LOS MESTIZOS EN LOS REINOS JÓVENES

El viejo y fiel sirviente de Elric, su instructor en las armas y su sombra tras el Trono de rubí, era mestizo. Esta es una ayuda de juego destinada a la creación de personajes mestizo, en un juego en el que las características físicas de un personaje a la hora de su generación dependen del origen del mismo. Como colofón, se define un nuevo tipo de personaje: el siervo. **Los mestizos en los**

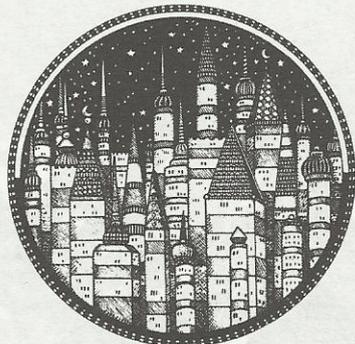


Reinos Jóvenes

Este conjunto de reglas está diseñado para conseguir PJs o PNJs que pertenezcan a mezclas de distintos grupos raciales de los Reinos Jóvenes. Un buen ejemplo extraído de las obras de Moorcock serían los esclavos melibonenses (o ciudadanos no-nobles y, por lo tanto, no-libres de Meliboné), fruto de la unión de un melibonés y uno de los muchos habitantes de los Reinos Jóvenes que tuvo la desgracia de ser capturado por la escuadra melibonense. De las uniones de las distintas razas de los Reinos Jóvenes pueden surgir personajes realmente interesantes y únicos.

La elección de los padres

Los jugadores pueden optar por intervenir en la elección, ya que va a ser determinante para el resultado del personaje. Ahora bien, yo personalmente recomiendo dejarlo al azar, para evitar



que los jugadores más avanzados le saquen demasiado partido y consigan

Mestizo: Origen Social

1D100	Clase	Especial
01-15	Guerrero*	Tira 1d10. Si el resultado es de 8 o más, tu personaje ha sido adiestrado como gladiador. Divide sus ingresos entre 3. Remero en el mejor de los casos.
16-20	Mercader	
21-30	Marino	
31-45	Cazador	
46-65	Campesino	
66-69	Sacerdote	
70-80	Ladrón	
81-95	Mendigo	
96-00	Artesano	Aprendiz

sus desagradables súper-PJs. Para determinarlo al azar, se deberán lanzar los dados dos veces en la tabla de razas del libro de reglas de Stormbringer, una para el padre y otra para la madre. Aunque es cierto que una persona puede tener rasgos adquiridos de sus abuelos o antepasados que no se han manifestado en sus progenitores, no lo tendremos en cuenta y tan solo contaremos con los padres.

Los modificadores a las características

Una vez determinadas las dos razas paternas, lanzaremos 1d4 -para calcular los rasgos adquiridos por el personaje (recuerda que, por ejemplo, un personaje de Shazaar dispone como rasgo adquirido un modificador a la CON de +1d6). Lo normal es tener entre dos y tres rasgos adquiridos (la media de los Reinos Jóvenes es de 2,5).

La elección de los rasgos

- Si un mismo modificador está presente en el padre y en la madre, el rasgo en cuestión formará parte del personaje. Si en ambos casos se suma o se resta, se tomará como modificador del personaje el que suma o reste más. Si hay uno que suma y otro que resta, se lanzan ambos modificadores, el del padre y el de la madre, y se realiza el cálculo (por ejemplo, si el padre tiene +1d6 en FUE y la madre -1d4 en FUE, se lanzan los dos dados; supongamos que se obtiene en la primera tirada un 4 y en la segunda un 2: el rasgo será pues 4 - 2 = +2). Una vez acabados los rasgos comunes se calcula el resto como sigue.

- Si los rasgos del padre y de la madre son distintos, como por ejemplo entre un padre de Lormyr y una madre de las Islas de las Ciudades Púrpura, se lanzará el dado que convenga para calcularlo aleatoriamente (siguiendo con este ejemplo, se lanzaría 1d4 ya que hay 4 rasgos adquiridos entre el padre y la madre). Sugiero asignar los primeros números del dado para los rasgos del padre y los últimos para la madre.

Así, tomando como ejemplo el caso anterior, corresponderían el 1 y el 2 al padre (siendo los rasgos INT-1 para el 1 y TAM+2 para el 2) y 3, 4 para la madre (siendo el 3 FUE+1d4 y el 4 CON+1d6).

Se puede dejar a criterio del jugador la elección del color del pelo, de los ojos, la piel o simplemente los rasgos faciales (como por ejemplo los ojos oblicuos de los eshmirianos), ateniéndose a lo que se especifica en el manual de reglas de Stormbringer cuando habla de los distintos reinos, según los que correspondieran a sus progenitores. Al fin y al cabo es su personaje (que me perdonen los estudiantes de genética y amantes del rigor científico).



Ambientación

Los mestizos no están muy bien considerados en los reinos jóvenes, y no podrán ser nobles, sumos sacerdotes, capitanes de barco, capitanes de ejército o cualquier otro rango de oficial. En definitiva, no tendrán acceso a ningún cargo que entrañe poder.

Por si esto fuera poco, después de la tirada de dinero, dividiremos la suma conseguida entre dos y este será el capital del que dispondrán los personajes. Esto se debe a la discriminación que sufren, de la cual solo pueden huir en la escondida Tanelorn. Ladrones y cazadores serán una excepción a esta regla.

Si te sale un padre melibonés, tu personaje será estéril (si te sale una madre melibonense ignora la tirada). Si te sale una madre pantangiana eres huérfano de padre y de madre, además de

ser perseguido por los familiares de tu madre ya que tu personaje es la prueba viviente de su deshonra). La mayoría de los mestizos acaban siendo sirvientes o campesinos independientemente de su lugar de procedencia, así pues para saber que oficio es el del personaje, utiliza la siguiente tabla de origen social ignorando la del libro de reglas:

Gladiadores

Los personajes mestizos que obtengan una tirada de profesión guerrero, deberán lanzar para ver si son gladiadores. Este tipo de luchadores, aparte de recibir las habilidades que les correspondan por ser guerreros, tienen el beneficio de 100 puntos (cada uno equivale a un 1% en porcentaje) a repartir entre las habilidades de Patada, Puñetazo y Cabezazo. En contrapartida, solo disponen en equitación de un 25% (+bonus de agilidad). Los gladiadores se enfrutan (normalmente a manos desnudas) en las fiestas para servir de diversión a los nobles. Se llegan a crear auténticas competiciones de luchadores, moviendo importantes sumas de dinero (apuestas, sobornos, etc.), que levantan pasiones entre nobles y ricos mercaderes, quienes compran los mejores luchadores para formar parte de sus equipos.

Siervos

Los siervos se encargan de cumplir con el mayor esmero posible todas las órdenes de su Señor, pudiendo ser duramente castigados si no lo hacen, aunque no deben ser considerados como esclavos. Dispondrán de las siguientes habilidades:

- Conocimiento de las plantas: 35%+ bonus de conocimientos.
- Escondarse: 50%+ bonus de discreción.
- Disimular: 25%+ bonus de discreción.
- Buscar: 25%+ bonus de percepción.
- Escuchar: 10%+ bonus de percepción.
- Primeros auxilios: 15%+ bonus de conocimientos.
- Memorizar: 40%+ bonus de conocimientos.

Los siervos reciben 30 GB mensuales para sus gastos, ya que la comida, alojamiento y vestimenta corren a cuenta de su señor. Todos los mestizos pueden cambiar su profesión por la de siervo, recibiendo las habilidades citadas en este artículo. Para que un siervo pueda ser jugado como PJ deberá ser un fugitivo de su Señor o bien ser el sirviente de otro de los PJs del grupo.

■ Pedro Chirivella Viña



Nuestros Juegos

hechos con amor



CHORRA PUNCH CAR

Gracias a vuestra ilusión ya dispongo de juegos en cartera para comentar. Pero todavía no son los suficientes para que la sección empiece a rodar, así que mientras esperamos un poco más, he decidido recuperar los dos últimos comentarios que escribí para la anterior etapa de LIDER y no llegaron a ser publicados. Por un lado me da el tiempo necesario para que la sección empiece a andar con buen pie, y por otro me parecía injusto que los comentarios de estos dos juegos no vieran la luz. A los autores de los juegos decíles que lamento mucho el retraso, pero que fuerza mayor obliga, y que más vale tarde que nunca. Así que, después de haber desempolvado los disquetes de cuando escribía en MS-DOS, aquí están.



Chorra

Curioso nombre para un juego de rol. ¿Verdad? Dos cosas puede hacernos pensar. La primera es que sea precisamente eso, una chorrada, una tontería, un juego que para nada sirve. Y la segunda es que el autor sea muy modesto, o tenga un gran sentido del humor, o ambas cosas. ¿Por qué opción os decantaríais? No es necesario que pongáis la mano en el fuego, ya os contesto yo. Es la segunda. Chorra es un juego sencillo, escueto (12 páginas) y presentado como una impresión directa desde el procesador de textos. La sencillez se hace patente ya desde el sistema de creación de personajes. Únicamente se debe escoger la edad del personaje y tirar los dados (de seis caras) correspondientes a ella para conocer los valores de las características, hacer unos sencillos cálculos para obtener los valores de combate (ataque, disparo, defensa) así como la reacción y el movimiento. El último paso es comprar el equipo. Nada más. No existe el concepto de habilidad ni nada por el estilo, se supone que todos los personajes saben hacer de todo. El sistema de resolución de acciones consiste en tirar una cantidad determinada de D6 según la dificultad de la acción y obtener un valor igual o menor a la característica del personaje que sea más adecuada: rápido, sencillo y efectivo. El sistema de combate consiste en que el atacante tira 2D6 y suma su valor de ataque o de disparo (dependiendo de si es

un combate cuerpo a cuerpo o un combate a distancia, respectivamente) y el defensor hace lo mismo pero sumando su defensa. Si el total del defensor es mayor que el del atacante el combate es nulo, pero en caso contrario el defensor recibe tantos impactos como la diferencia de totales. El herido debe distribuir los puntos de impacto recibidos entre sus características, reduciéndolas; cuando una de ellas llega a 0 éste queda inconsciente, si son tres el personaje muere. A esto siguen unas escuetas reglas sobre fatiga, hambre, sed, sueño, fuego, armas y armaduras, frío, magia, experiencia (muy interesante la idea de conceder PX «por cada bolsa de palomitas, pistachos, etc. puestos a disposición de los otros jugadores y del máster»), una lista de PNJs, animales y monstruos. También hay una pequeña descripción sobre El Mundo y reglas avanzadas, que consisten en la aparición de las clases de personajes, que proporcionan, a quien decida pertenecer a una de ellas, tres ventajas y tres desventajas.

Chorra es un juego ideal para iniciar a los neófitos en los juegos de rol, y por varios motivos. Para empezar su ambientación es medieval fantástica, que, por alguna extraña razón, siempre resulta muy fácil de visualizar y comprender por parte del que nunca ha jugado a rol (quizá es porque hay Tolkienianos hasta debajo de las piedras en las que también hay escorpiones). Sus reglas son muy sencillas, pero no son idiotas, tienen sentido, no son especialmente originales o novedosas, pero tampoco son las típicas, y hacen uso del concepto de dificultad a la hora de la resolución de acciones, cosa que un servidor de ustedes considera imprescindible para que un sistema de juego tenga una mínima entidad. Y, por último, es lo suficientemente completo como para jugar un buen número de partidas hasta que el máster crea que los jugadores están preparados para dar el salto a juegos de rol mucho más completos y complejos. También puede ser un juego ideal para organizar pequeñas partidas en acampadas, o en viajes largos. Con unos pocos lápices, dados y papel, y mucha imaginación, es más que suficiente. Aquellos de vosotros que queráis recibir un ejemplar de Chorra u obtener más información sobre él podéis escribir a:

Miguel Fdo. de Luis Espinosa.
C/ Córdoba, 16, 6º B. 35016 Las Palmas.

El juego es completamente gratis y de libre distribución, y el único gasto a pagar serán los gastos de envío.

Punch Car

Formula Dé es un juego de Eurogames que ya lleva unos cuantos años presente en el mercado. Actualmente lo distribuye *Distrimagen* en su versión española. El juego es una simulación de carreras de bólidos de fórmula 1, con una excelente presentación. Os estaréis preguntando por qué os hablo tanto de un juego comercial cuando el objetivo de esta sección es precisamente el contrario: co-

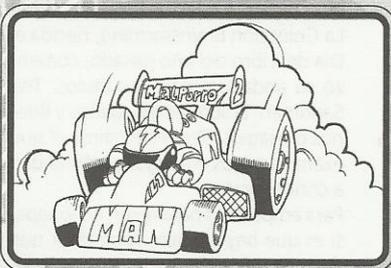
mentar juegos desarrollados por aficionados. La razón es que los miembros del Club Gurthang de Andorra también conocen *Formula Dé* y decidieron crear su propio juego de carreras de coches a partir de éste.

Antes de hacer una carrera en *Punch Car* cada jugador debe construirse su coche. Se acuerda un presupuesto máximo y se crea el coche comprando cada uno de sus componentes, que son los neumáticos, los frenos, la carrocería, el motor, y los nitros (descargas controladas que proporcionan aceleración adicional). De cada componente existen varios tipos, con diferentes precios y distintas características. El concepto principal del movimiento en *Punch Cares* la tabla de marchas. En ella existen tantas columnas como posibles marchas de la caja de cambios, y a cada marcha le corresponde una tabla. Para determinar la cantidad de casillas de movimiento que cada coche tendrá disponible en ese turno se tirará 1D20 y se consultará en la tabla de marchas la tabla correspondiente a la marcha actual del vehículo, lo que dará la cantidad. Por supuesto cuanto más alta sea la marcha y más alta la tirada del dado mayor número de casillas podrá mover el coche. Los coches empiezan en primera y pueden ir subiendo las marchas a un ritmo de una por turno. A la hora de bajar las marchas el procedimiento es un poco diferente: bajar una marcha no tiene ningún efecto secundario, pero si se bajan más de golpe (el límite es cuatro) el consumo aumenta y se corre el riesgo de dañar el motor. Las curvas también tienen su tratamiento, muy escueto aunque suficiente. Se basa en que cuando se supera el límite de velocidad de la curva se hace obligatorio derrapar o frenar. La segunda opción consume los siempre escasos y necesarios puntos de freno, mientras que derrapar ocasionará la disminución de la resistencia de los neumáticos. Existen también reglas para controlar los efectos de las colisiones, que, pese a no ser las más importantes son las más extensas.

Todo lo anterior es el juego básico. Está disponible también un conjunto de reglas avanzadas que añaden un poco más de sabor al juego. Entre ellas reglas para curvas peraltadas, rampas (desniveles y cambios de rasante), puntos de pilotaje y dinero (imprescindible para organizar campeonatos), y condiciones climatológicas.

Punch Cares es un juego sencillo y divertido, sin pretensiones de ser una simulación realista de una carrera. Quizá el principal problema es que las reglas que nos entregaron son más un recordatorio de tablas y procedimientos que una verdadera explicación de cómo se juega. Por este motivo puede resultar un poco difícil empezar a jugar, pero teniendo en cuenta la sencillez es perfectamente posible suponer las partes faltantes o poco claras. Otra dificultad es que se entrega sin ningún tablero, y tampoco se da ningún criterio para construirlos (cómo fijar el límite de

velocidad de las curvas, por ejemplo). *Punch Cares* es un total de siete páginas de reglas tamaño A4, entre reglas básicas y avanzadas, y una hoja de coche. Todo está realizado con ordenador de un forma muy limpia, incluyendo algunos gráficos. La redacción es muy correcta y la ortografía impecable (asignatura pendiente de muchos de los juegos que nos llegan, que pese a no ser muy importante a



este nivel, se hace imprescindible para los que aspiréis a publicar comercialmente). Los interesados en conseguir un ejemplar de *Punch Car* pueden ponerse en contacto con:

Club de Rol Gurthang. Av. Riberaygüa, 43, 4º 4º. Principado de Andorra.
Telf.: 07-376-324772.

El precio de venta es de sólo 200 pesetas.

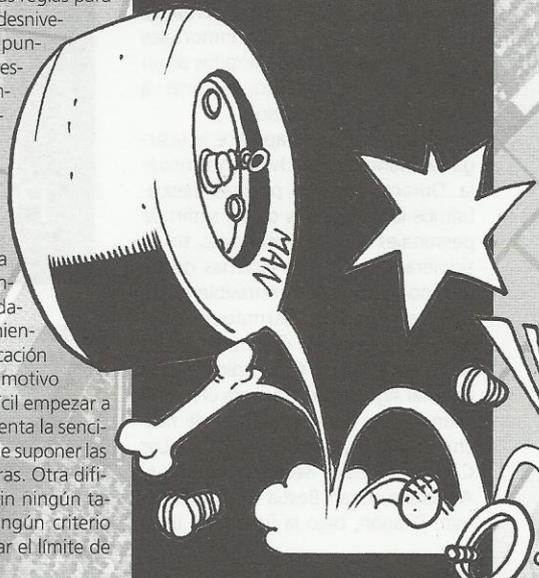
■ Francisco Franco Garea

Nuestros Juegos es una sección dedicada a comentar todo tipo de juegos creados por vosotros, los aficionados, y que no hayan sido publicados comercialmente.

Enviad vuestras creaciones a:
LIDER- Nuestros Juegos.
Ediciones La Caja de Pandora, SL.
C/ Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona.

También podéis enviarlos por e-mail (lider@cajapandora.com con copia a ffgarea@hotmail.com), aunque dentro de lo posible preferimos los juegos en formato físico al electrónico.

No olvidéis incluir vuestro nombre, dirección, teléfono, e-mail y precio que pondríais al juego (si es que os decidís a ponerlo a la venta).



ÉRASE UNA VEZ...

BUENOS PRESAGIOS

SOHO BLACK

La reciente incursión de NORMA Editorial en el mundo de la literatura de ficción con su Colección Brainstorming supone una buena oportunidad para los lectores de aproximarse a títulos innovadores y originales, aunque no en todos los casos se trate de géneros directamente relacionados con el rol. La Colección Brainstorming, nacida el Día del Libro del año pasado, comenzó su andadura con dos títulos: *The Sandman: El libro de los sueños* y *Buenos presagios*. Será este último el que examinaremos en mayor profundidad a continuación.

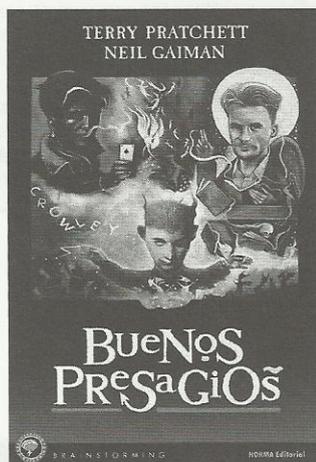
Para empezar, y para quien no lo sepa, si es que hay alguien, cabe decir que Gaiman y Pratchett son dos verdaderos pesos pesados en sus respectivos campos. No en vano Gaiman revolucionó el mundo del cómic en la década de los 90 con *The Sandman*, una fabulosa serie que reveló el valor del joven guionista británico. En cuanto a Pratchett, poco se puede decir de él que no sepamos ya: sus hilarantes novelas fantásticas también supusieron una revolución en el género (hay quien las compara a lo que en su día fue el Quijote para las novelas de caballería), y casi desde su primera publicación se ganó al público con su estilo ágil, y sus tramas entrañablemente reconocibles y, cómo no, sus impagables notas a pie de página.

Buenos presagios recoge las mejores virtudes de ambos. La trama no puede ser más "gaimanesca". Según las Profecías de Agnes la Chalada, está a punto de llegar el Fin del Mundo (de hecho, es el sábado que viene), y sólo unos pocos elegidos lo saben y están en disposición de remediarlo. Entre ellos se encuentran un ángel (Azirafel) y un demonio (Crowley), quienes, después de mantener una amistad de varios milenios (desde que un extraño homínido mordiera donde no debía morder) se dan cuenta de que ni siquiera los seres inmortales como ellos saldrían beneficiados de un Apocalipsis. Por lo tanto, se ponen a trabajar para remediarlo.

Es entonces cuando aparece la (alargada) mano de Pratchett en la novela. Durante sus 320 páginas, descubrimos las peripecias de un sinnúmero de personajes que, en ocasiones sin ni siquiera saberlo, son víctimas de un destino que les lleva irremisiblemente a un disparatado Armagedón. A Azirafel y Crowley debemos añadir Anathema Device, descendiente de la original Agnes que predijera el Fin del Mundo; Los Ellos, un grupo de muchachos, entrañable parodia de *Los Cinco*, en cuyo seno se oculta el Anticristo, Gran Bestia a la que Llamán Dragón, bajo la figura del inse-

guro Adán Young; incluso los inefables Cuatro Jinetes (bueno, Motoristas) del Apocalipsis, incluida la Muerte, que, cómo no, HABLA EN MAYÚSCULAS. Las aventuras y desventuras que corren todos ellos antes de que llegue el fatídico sábado son demasiado deliciosas como para descubrir las aquí y estropearle el goce al lector.

Literariamente, *Buenos presagios* nunca será considerado un clásico de ningún género. Simplemente, se trata de una visión disparatada del Fin del Mundo que trata de hacer pasar un buen rato al lector parodiando arquetipos dignos de *La semilla del diablo* o *La profecía*. ¿Reduce eso su interés? En absoluto, es una lectura muy recomendable. De hecho, casi todos sus personajes tienen cierta profundidad psicológica (dentro de lo que cabe en una novela de este cariz), y así, Adán Young, el Anticristo, hace lo que haría cualquier niño de su edad con unos poderes así; Anathema Device sufre dudas sobre el uso que debe darle a sus poderes adivinatorios. Y lo mismo sucede con todos. Si unimos a esos personajes una trama que nunca pierde ritmo, y que en ocasiones incluso nos presenta momentos inolvidables (como la conversación de Azirafel y Crowley, borrachos, respecto al sentido final del Armagedón), el resultado es una novela que no decepcionará a nadie, y que a buen seguro hará pasar un rato muy entretenido a cualquier lector, que al fin y al cabo de eso se trata.



Título: Buenos Presagios.
Autor: Neil Gaiman y Terry Pratchett
Edita: Norma Editorial

Barcelona, 1999

PRESENTACIÓN 0

Autor: Christopher Fowler

Edita: NORMA Editorial

Barcelona, noviembre de 1999

El barrio londinense del Soho se está viendo convulsionado por una serie de macabros crímenes que parecen estar relacionados con una extraña droga de nueva elaboración recién introducida en el mercado. Cuando los detectives May y Bryant comienzan a investigar el caso, descubren escalofriantes secretos que no acaban de comprender del todo. Sin embargo, el tiempo apremia, y deben recurrir a sus contactos menos "académicos" para resolver el caso antes de que todo el Soho enloquezca en un verano caluroso como se recuerdan pocos.

Ésta no es más que una de las muchas subtramas de *Soho Black*, el primer libro publicado en España de uno de los más prometedores escritores del panorama británico actual, Christopher Fowler. Mientras May y Bryant investigan los crímenes, Richard Tyler, un ejecutivo cinematográfico fracasado y recién divorciado sufre un paro cardíaco fatal en un lavabo y muere sólo para levantarse del suelo instantes después, con el cuerpo biológicamente muerto pero perfectamente capaz de seguir con su vida normal. Decide entonces arreglar de una vez por todas su vida.

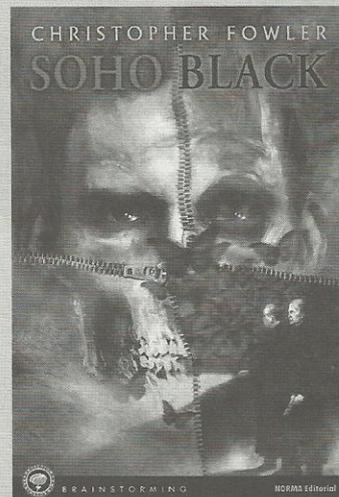
En torno a estas dos ramificaciones de la trama giran todos los demás elementos de una novela que se caracteriza por su absoluta velocidad, mientras tanto los detectives como Tyler emprenden una enloquecida carrera

contra reloj, aquellos para evitar que se cometan más crímenes y éste para cumplir su objetivo antes de que su cuerpo se pudra demasiado.

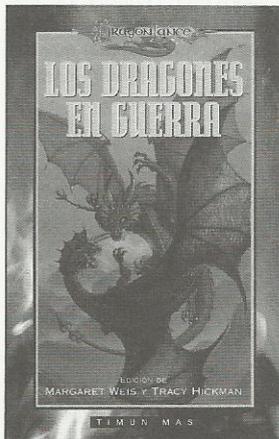
Y es en este entorno en el que Fowler parece moverse mejor, en el que nos muestra la capacidad sintética pero detallista de su prosa, con la que es capaz de describir a la perfección una situación y unas sensaciones sin extenderse en demasía ni detener por un momento la vertiginosa velocidad del relato. Se mueve durante todo el libro en su género favorito, que por cierto resulta endiablidamente difícil de clasificar: es un *thriller* con elementos de serie negra, un relato contemporáneo con toques sobrenaturales, escasos pero suficientes para sembrar (y mantener) la inquietud del lector y hacer avanzar la trama en la dirección adecuada. En general, Fowler provoca esa incertidumbre utilizando secundarios de los que nunca acabamos de saberlo todo: conocemos a la joven Judy Merrigan, que sufre un encarcelamiento (¿mágico?) en su piso por negarse a complacer a Midas Blake, un misterioso individuo cuya simiente parece tener extraños poderes mágicos; o a Glory, una bailarina de striptease de costumbres bizarras capaz de cautivar (literalmente) a una sala de espectadores con sus hipnóticos movimientos.

Al final, y como se va adivinando a medida que avanza el libro, Fowler consigue unir de forma meritoria y ciertamente creíble todas las subtramas del libro, obsequiándonos un desenlace totalmente sorprendente, y que supone el momento álgido de la narración. Sin embargo, deja intencionadamente algún cabo suelto sin resolver, lo que no supone un menoscabo para el relato, sino más bien todo lo contrario. Cierra así una interesante novela de muy correcta factura y trama interesante, que en algunos momentos (especialmente en las últimas páginas) llega a cautivar por completo al lector. Recomendable

David



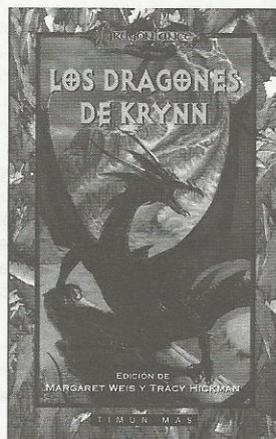
ÉRASE UNA VEZ... TIMUN MAS



Autores: Don Perrin, Douglas Niles, Mark Anthony, Margaret Weis.
Edita: Timun Mas.
Barcelona, 1999

Los dragones son las criaturas más antiguas de Krynn. Son poderosos y lo saben, presentándose bajo los más diversos aspectos.

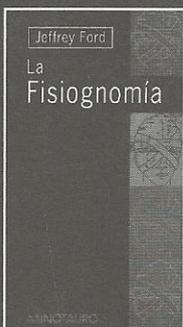
M. Weis y T. Hickman han hecho una recopilación de los mejores autores de la Dragonlance, los cuales han escrito una serie de relatos donde los dragones ocupan un lugar protagonista.



Autores: Richard A. Knaak, Douglas Niles, Jeff Grubb, Margaret Weis.
Edita: Timun Mas.
Barcelona, 1999

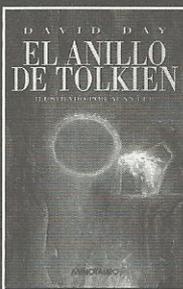
En este libro se han seleccionado diversos cuentos del mundo de la Dragonlance, entre los que encontraremos las aventuras de una tropa de elite de los ingenieros del primer ejército de los dragones, las pericias de un solámico empeñado en acechar a un peligroso espectro o las andanzas de un minotauro capturado por un hechicero que quiere someterlo a una prueba cruel e inusual.

EDICIONES MINOTAURO.



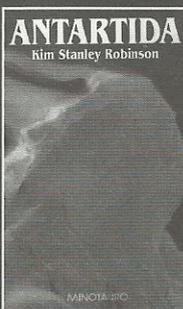
Autor: Jeffrey Ford.
Edita: Ediciones Minotauro.
Barcelona, 1999

En la tierra de la Ciudad Bien Construida, las formas del cuerpo y de la cara determinan el carácter de los hombres y mujeres, descubren los más ocultos secretos, y hasta predicen el futuro. Todo esto cambiará para Class Cley, brillante fisiognomista cuando es enviado a una lejana región fronteriza, donde descubre el amor.



Autor: David Day.
Ilustraciones: Alan Lee.
Edita: Ediciones Minotauro.
Barcelona, 1999.

El Anillo siempre ha sido un símbolo poderoso, y los relatos que describen su búsqueda se remontan a tiempos anteriores a las pirámides egipcias o los muros babilónicos. *El Anillo de Tolkien* investiga los orígenes de estas historias, y muestra como *El Señor de los Anillos* es el resultado de una tradición que se remonta a los albores de la civilización.

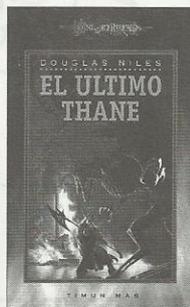
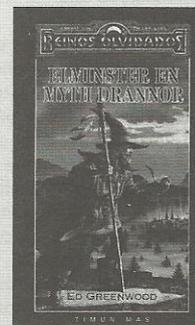


Autor: Kim Stanley Robinson.
Edita: Ediciones Minotauro.
Barcelona, 1999

El escenario de este libro, no es un planeta distante como en su anterior trilogía, que hizo a Robinson ganador de los premios Hugo y Nebula, sino el continente antártico, una región desnuda e inhóspita pero que alberga a su vez una cautivadora y misteriosa belleza.

Autor: Ed Greenwood.
Edita: Timun Mas
Barcelona, 1999

Este libro narra la historia de Elminster, de como fue guiado hasta Cormanthor, de como aprendió a sentir la magia y a dirigirla y someterla a voluntad. Segun cuentan las crónicas, Elminster fue uno de los que concibieron e hilaron la poderosa magia que convirtió a Cormanthor en Myth Drannor.

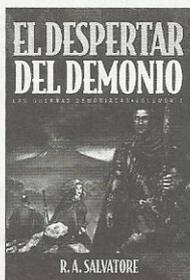


Autor: Douglas Niles.
Edita: Timun Mas.
Barcelona, 1999

Durante generaciones los clanes inferiores a Thorbardin han odiado a los Hylars, los ancestrales gobernadores del vasto reino subterráneo. En estos momentos el ejército Hylar se encuentra lejos combatiendo a los caballeros de Takhisis, y los enanos scuros ven llegado su oportunidad. ¿Será esta la perdición definitiva de Thorbardin?

Autor: Diane Duane.
Edita: Timun Mas.
Barcelona, 1999.

Gabriel Connor está metido en un buen lío. Tras haber sido expulsado del cuerpo de Marines de la Alianza Galáctica y enviado al exilio, se le presenta una última oportunidad de redimirse. Todo lo que tiene que hacer es jugar la vida en una aventura mortal.



Autor: R.A. Salvatore.
Edita: Timun Mas.
Barcelona, 1999.

Con las Guerras Démoniacas, R.A. Salvatore crea un sorprendente nuevo mundo, para que sus lectores lo exploren, y un intrépido héroe que será su guía: Elbryan Wynden, quien debe enfrentarse a las oscuras maquinaciones del destino en su épica búsqueda de la justicia y la paz.

■ Emilio Fradejas

Continuamos con nuestro particular recorrido a través de los diferentes países y culturas. En este número vamos a coger nuestra máquina del tiempo y procederemos a dar un salto de 4.500 años.

Solo para historiadores

Sin lugar a dudas, el juego real de Ur constituye un hallazgo histórico de carácter mundial. Cuando a mediados de los años 20 se descubrió en las sepulturas reales de Ur un juego constituido por un tablero y unas fichas nadie, en su sano juicio, habría apostado que se hallaban frente al primer damero de la historia. Una joya del arte mesopotámico, las actuales Siria oriental e Iraq, descubierta por una expedición dirigida por Sir Leonard Woolley en la que participaban, en calidad de patrocinadores, la Universidad de Pennsylvania y el British Museum. Este juego llegó a ser muy popular entre las clases altas de Sumer, y era una costumbre colocar un damero en la tumba de los difuntos con el fin de hacer agradable su estancia en el más allá.

Alguno de los tableros encontrados estaba finamente decorado y se podía observar una cierta algarabía en aspectos como el tamaño y los materiales utilizados, siendo la madera y la concha los elementos de uso más difundido. Además del damero, se encontraron las catorce fichas con las que se jugaba además de los «dados» con los que se efectuaban las tiradas de movimiento. En la excavación se hallaron dos tipos de fichas, unas de color oscuro y con cinco puntos claros, al igual que en los actuales d6, y el inverso, piezas claras con puntos oscuros. También había unas pequeñas pirámides de aproximadamente 1,5 cm de lado que servían para las tiradas, ¿os suena a los dados de cuatro caras empleados en infinidad de juegos de rol? En dos de los vértices de cada pirámide se pintaban, de un color visible, unas marcas que servían a modo de señal. Cada uno de los participantes disponía de tres dados de un color determinado, de modo que entre los dos tipos de fichas y de dados se llegó a la conclusión de que se trataba de un juego para dos personas.

Iniciación «El juego real de Ur»

Para empezar hemos de dejar claro el objetivo del juego, este no es otro que conseguir sacar siete fichas al tablero de una forma muy parecida a como se hace con el parchís, dar la vuelta y salir por un extremo del tablero. Cada jugador tiene que tirar los dados y dependiendo del número de esquinas marcadas que queden hacia arriba se obtiene un resultado u otro. La puntuación se puede reflejar de la siguiente manera:

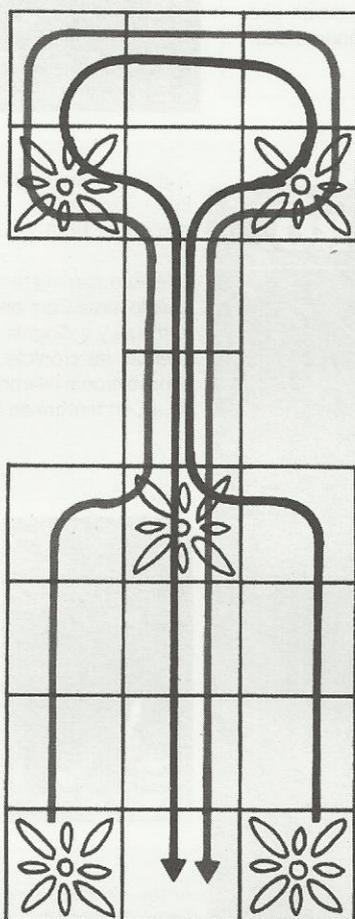
- ♣ Si de los tres dados uno tiene una marca roja en la parte superior el jugador tiene un punto y debe pasar el turno al contrincante.
- ♣ Si hay dos vértices marcados en la parte superior el jugador no obtiene ningún punto y ha de pasar el turno al contrincante.
- ♣ Si hay tres vértices marcados, el jugador obtiene cinco puntos y puede volver a tirar.

Si no hay ninguna esquina marcada apuntando hacia arriba, el jugador obtiene cuatro puntos y puede volver a tirar. Al inicio de la partida debe tirarse una moneda u otro objeto que permita decidir cuál de los dos jugadores empieza el juego. A partir de aquí se tiene que encadenar una serie de tiradas, siguiendo las reglas establecidas anteriormente para decidir a quién le toca mover. El juego empieza sin que haya ninguna pieza colocada en el tablero. Para colocar una ficha el jugador debe sacar una puntuación de cuatro o de cinco, sinó tendrá que

pasar el turno al adversario y en el caso de haber colocado una ficha con anterioridad, proceder a su movimiento. Esto solo será posible si el jugador ha conseguido un punto, de modo que si se ha obtenido dos marcas no podrá mover ninguna de las fichas del tablero.

A continuación os presentamos el diagrama de movimiento de las fichas en un tablero de Ur.

Cuando una ficha se coloca sobre la línea central puede ser atacada por las piezas rivales exceptuando los rosetones, donde puede haber fichas de cualquier bando sin que exista el riesgo de pérdida. Cuando una pieza coincide con una rival en una de las casillas centrales, esta última debe abandonar el juego. Cada vez que un jugador pierda una pieza, tendrá que retirarla del tablero y esperar a conseguir una puntuación de cuatro o de cinco para volver a introducirla.



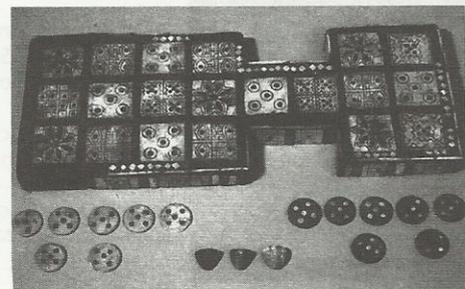
Cada una de las flechas indica el recorrido que ha de realizar el jugador con las fichas que dispone sobre el tablero. Los rosetones son los únicos lugares donde ninguna ficha puede ser eliminada.

Las casillas de salida, funcionan de la misma manera que los rosetones. Cuando una pieza ha dado toda la vuelta al damero debe salir de la misma manera que ha entrado. El jugador deberá sacar cuatro o cinco puntos para poder retirarla del juego. Este recorrido debe efectuarse con las siete fichas que tiene a su disposición cada jugador, el primero que complete el circuito gana la partida.

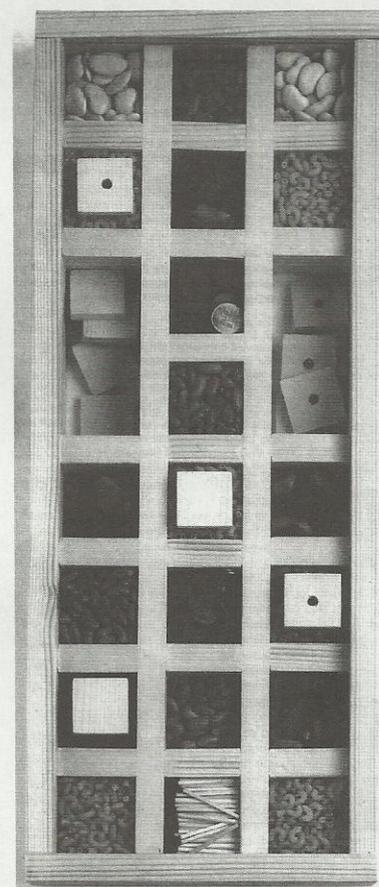
Para construir un tablero de Ur puede utilizarse cualquier material y debe asemejarse al que os mostramos a continuación: Como fichas podeis utilizar las piezas del parchís y

en el caso de los dados, con los dados roleros de toda la vida ya os basta. Para ello debeis emplear dados que tengan impresos los números en el vértice. No valen aquellos dados que la puntuación aparece repetida en las tres bases. Si teneis los dados adecuados, solamente teneis que estipular qué dos números actuaran como marcas y empezar a jugar.

■ Josep de Riu



Tablero típico del juego real de Ur. Como podeis observar cuenta con 20 casillas, cinco de las cuales son rosetones.



Una versión moderna de este real juego.

Bibliografía:

- Board and Table Games, OUP, 1969
- Games of the World, New York, 1975

VIÑETAS



Crónica del Salón del Manga de Barcelona

ECOS DEL SALÓN

Un año más, otro salón más, el que comenzó como un *Salón del Manga* ha acabado convirtiéndose en el «2º Salón del Cómic de Barcelona». Sí, podemos ver en el cartel anunciando Ranma, Astro Boy (del que todavía espero que *Glénat* lo publique, *Sigh*), Pokémon o Totoro pero si realmente el salón fuera sólo del manga, imagino que no aparecerían también el Capitán Trueno, Superman y Batman.

Pero sigo sin ver el porqué este salón también se le llama del videojuego, desde luego la presencia del susodicho era importante, había el stand donde se celebraba el Torneo de *Tekken 3* y otras tiendas de brindaban la oportunidad de jugar a la *Dreamcast*, pero si además de cómic este es un salón dedicado al videojuego ¿donde estaban los stands de las diferentes empresas dedicadas al tema en cuestión?. El tema del cómic estaba mucho más consolidado a este respecto, además de las diferentes tiendas podías encontrar los stands de las distintas editoriales.

Respecto al tema del coleccionismo, en fin, había suficiente variedad como para llenar 4 revistas como esta, había merchandise de todos los tamaños, colores, precios, etc.; esta parte estaba bien cubierta por las diferentes tiendas con stand en el salón.

Llegados al tema animación, ciertamente *Manga Video* ya no se reparte enteramente el pastel, después de bastante tiempo sin sacar al mercado ningún título de manga, de repente llueven las novedades, pero como he mencionado anteriormente, ya no son los únicos. *Selecta Visión* después de novedades como

Escaflowney Vampire Hunter volvió a un revival setentero editando unas semanas antes dos nuevas películas de Mazingar (aunque no nos engañemos en realidad son de Great Mazingar), es una lástima que no tuvieran stand propio ya que la tercera en discusión es la recién llegada *Dinamic* la cual ya había sacado antes del

salón *City Hunter 3* (Ryo, eres mi idolo) y estrenó para el salón la esperada por muchos aficionados: *Utena*. Espero que la competencia que pueda surgir de estas tres compañías resulte beneficiosa para los fans. Mención aparte merece el stand de *Filmmax* que tenía a la venta películas de culto, aunque no se puede decir que fuesen de animación, no sólo eso sino que además se traen a un director cuyo nombre por más que me esfuerzo no puedo recordar. No obstante, lo que más me atrajo fue el trailer de *Spriggan* (aquí conocido como *Striker*, publicado por *Planeta*), la última película de Katsuhiro Otomo, la cual fue emitida en el pasado *Festival de Cine Fantástico de Sitges* y que estará en las pantallas de cine el año que viene.

En cuanto a lo que fue el salón en sí, bueno volvió a ser expofriki, el local de La Farga me parece más acertado que la Estación de Francia (allí los domingos parecíamos anchoas enlatadas), quizás no sea más grande pero desde luego es más espacioso. El concurso de disfraces despertó la ilusión de muchos amantes del género y hubo momentos que el hecho de no ir disfrazado te hacía sentir como si el disfrazado fueras tú. Mucho *Metal Gear*, *Final Fantasy*, *Sailor Moon*, *Slayers* (creo que vi a 4 o 5 Reenas diferentes en menos de 2 minutos), etc., aunque lo que más me llamó la atención fue la gran cantidad de reinonas que pululaban por ahí y luego el omnipresente karaoke, del cual por mucho que me guste la serie terminé un poco hasta las narices del opening de Mazingar-Z. Las mesas redondas, algo que reúne a los fans con los diferentes editores o escritores de revistas del sector se convirtieron en reuniones que ser-

vían para determinar quien era el más freak. La sala de proyecciones ofrecía una variedad de películas y series que podía satisfacer al público más exigente, desde *Doraemon* hasta *South Park* (Dios mío he matado a Kenny), pasando por videoclips de J-Pop (grupos japoneses que han puesto canciones en las bandas sonoras de



Los bárbaros asaltan Japolandia. (Sergio «Criaturas de Leyenda», es el primer cornudo por la izquierda).

diferentes series de animación). La sala de exposiciones ofrecía páginas originales de los finalistas del concurso Manga y la exposición homenaje a Go Nagai, el creador de *Mazingar-Z*; en ella, podías ver desde los juguetes con los que algunos jugábamos de pequeños hasta los muñecos más recientes aparecidos en el país del Sol Naciente, además de tres televisores que emitían un capítulo de la 1ª serie de *Devilman*, *Great Mazingar vs. Grandizer*, o una curiosa película que presentaba al Mazingar y a *Devilman* en versión Superdeformed, o sea bajitos y cabezones. Otra exposición allí presente mostraba páginas originales de Cómics ambientados en temática de fantasía heroica realizados por autores españoles. Cabe mencionar la presencia de los autores, además de los habituales de la ahora difunta línea Laberinto de *Planeta* y de como no Nacho Fernández y David «Chaval de la Peca» Ramírez, este año hubo presencia internacional en el salón (aún falta para llegar al nivel del último salón de Madrid pero bueno, algo es algo), por un lado *Otakuland*, los distribuidores del material de *Ivrea* la empresa argentina que publica los cómics de la norteameri-

cana *Top Cow* trajo hasta L'Hospitalet a David Wohl, para quien no le suene es el guionista, entre otras, de la serie *Witchblade*, pero comparado con el otro autor que vino por cortesía de *Dinamic SK* hay que decir que pasó bastante desapercibido ya que Haruhiko Mikimoto fue el invitado de honor de este salón. El creador de personajes de *Macross* soportó unas largas colas los tres días del salón para firmar el material que le traían los fans y si no le traían nada pues la organización ponía a su disposición una fotocopia a color de algún dibujo realizado por él.

No sólo de manga vive el fan, eso debieron pensar algunos editores ya que aunque un buen tanto por ciento de las novedades de cómic eran niponas había también novedades de todos los gustos y nacionalidades, eso sí dentro de este grupo de novedades no manga el más extenso era el yanqui, como novedades más reseñables sobre gustos no hay nada escrito pero a mí personalmente los títulos que me parecieron más interesantes fueron *Fan-Boy* de Sergio Aragonés, *Cyber Weapon-Z* de Andy Seto y *Adolf* de Osamu Tezuka; en fin un año más reuniéndose todos los fans en un mismo sitio da para mucho y espero que sigamos haciéndolo por mucho tiempo.

■ Josep de Riu

GRRR...
Estoy que muerdo.



• Revista y CD independiente de cómic Americano •

COMIC BOOK

PRESENTACION EN HOBBYLAND '2000 VISITANOS

EDITA EDICIONES LA CAJA DE PANDORA

Y NO LLEVAN SELLO

juegos de cartas

Desde hace tiempo en Francia pequeñas editoriales apuestan por el renacer de los juegos de cartas no coleccionables, como alternativa de ocio. Juegos rápidos de aprender y jugar y, sobre todo, divertidos. Zoon el juego que nos presenta *Lezéditions du Yeti* es uno de ellos y destaca en su género. Entra por la vista, funciona y divierte. Y engancha. ¿Qué más quieres?



Las tribus

Sin duda lo mejor del juego es el diseño de los zoons, que maravillará a los disneyadictos. Las tribus son un cruce antropomórfico de una especie animal y un período histórico de la humanidad. Así tenemos rinocerontes godos, jabalíes galos, gorilas romanos y morsas vikingas para «zooneuropa», y cocodrilos egipcios, albatros de las mil y una noches, ranas centroafricanas y leones rastafaris para «zoonafrica/oriente medio». Cada tribu dispone de su peculiar distribución de fuerzas, pero todas dispondrán de estandarte (¡cosa no!), de un rey, un sacerdote, monstruos, tropas de élite y la fiel infantería. Algunos ejércitos están bastante equilibrados, aunque nunca he ganado con los galos (¡cosa rarísima si pensamos que el juego lo han diseñado unos franceses!). Ya se trabaja en unas reglas para poder mezclar tropas y crear tu propia «selección».

Sin poder evitarlo me siento ante una mesa. Los dos adversarios tienen ante sí dos hileras de cartas boca abajo. Las van consultando y mueven, alternativamente. De golpe dos cartas colisionan una señala una esquina de la carta de su rival, y el otro hace lo propio. Al girarla se revela un rinoceronte tuerto con casco de godo y una sierra eléctrica, que se cepilla sin piedad a un cocodrilo con un tenedor y cara de susto. Esto es *Zoon*, amigo, bienvenido al meztizaje de *Startego* y Disney.



El juego

El juego en sí no tiene mucho secreto. Buena prueba de ello es que las reglas están impresas en una de las cartas y sobra espacio. Los jugadores deben imaginar una tabla imaginaria de 6 filas por seis columnas. Cada jugador dispone de un ejército de doce zoons. Los desplegará en las dos primeras filas de su campo. El rival hace lo propio y nos quedan dos filas vacías en el centro como tierra de nadie.

¿Quién no ha jugado al *Startego*? Pues el principio básico es el mismo: entre tus zoons hay una bandera. Ganará el que abata la bandera del rival en primer lugar. Como hemos dicho antes las cartas están boca abajo, por lo que debes intuir donde la esconde tu rival... e ir a por ella. Cuando dos zoons coinciden en la misma «casilla» (es decir, cuando uno se mueve encima de donde está el otro), se desencadena el combate. Cada zoon tiene un valor en cada esquina. Se voltean las cartas (para desparitar) y se señala una esquina de la carta/zoon del rival. Ser muestran las esquinas seleccionadas y el que pierde abandona el juego. En caso de empate, no pasa nada. Cada especie, y dentro de cada especie cada tipo de zoon, tendrán un movimiento distinto y distintos valores (del 8 al 0). Algunas banderas se podrán mover y otras no.

Para añadir un poco de pimienta, bastantes cartas tendrán una estrella en lugar de un valor en alguna de sus esquinas. Esto desencadena un poder especial, que puede ir desde dejar al enemigo girado un turno (y expuesto a que en el siguiente combate elijas su esquinita más débil) a intercambiar tu posición con uno de tus monstruos que esté en el tablero. Además, cada tribu dispone de tres «manitús», que son cartas que no están sobre la mesa y puedes jugar en un momento dado (la silla saltarina de las ranas africanas) o repetidas veces (la flecha petardo de los soldados morsa) durante la partida.



RHINO-GOTHS

La tribu de Goolgoth. Goolgoth I, el rey, es uno de los zoons más potentes del mundo. Otto Von Rhino, su héroe, cuanta sus apariciones por fracasos, ya que carga con un 0 y mueve poco. Sus monstruos son los únicos zoons con un 8, pero no retroceden y su bandera es patética (3 cerros y faja). Aun así, dispone de la infantería más dura y una buena tropa de élite. Aunque los manitús no matan, son probablemente los mejores (como la cerveza).

MONKUS

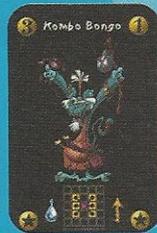
La tribu de Rey Louis. Todo fan del Libro de la Selva se abalanzará sobre ellos como opción de entrada. No es mala elección. Los soldados corren mucho, lo que les hace buenos exploradores. La élite coco-bang puede distraerte tirando cocos (manitús) pero no suelen matar a nadie digno. King y Kong, los monstruos, pueden decidir con su salto, pero ese 0 duele. La reina loca (bandera) mueve y defiende y el sacerdote, Kombo Bongo, puede dar un buen susto con su habilidad especial. Buena nota para ellos.

KROKOKOS

La tribu de Albigots. Quizá los he probado poco, pero no les acabo de pillar el gusto. Hay fichas, como el faradn y los monstruos, que mueven mucho y en diagonal, pero todos tienen su talón de Aquiles. Bien por Gator, el sacerdote. Les dejamos en tablas.

Z YONS

La tribu de Jadu. Negus es la bandera más móvil y las Sista tienen un 3 (no hay soldados, son todas élite), pero si te neutralizan a Grace (héroe) todo quedará en manos de Jadu y su trabuco (único manitús con un 6). Ragga, para ser hombre-medicina, tiene un buen 5; un tipo duro, el viejo. Para fans de Bob Marley y Haile Selasie.



BOARIX

La tribu de Cloboulon. Mal papel para los galos. El jefe y su Astérix, el héroe Gold-Hure, se salvarían de la guerra (atención a este último cuando haya libertad para montar cuadrillas). Pero el resto... basurilla. Dos manitús (de tres) son para bloquear al rival, táctica Clemente. La peor infantería y unos grognards (élite) que no pueden tapar todos los huecos y no retroceden. El farallito rojo.

WARUS

La tribu de Jarl. Empezando por lo peor, su Drakkar-bandera, aunque tiene un 3, es fijo, por lo que cae rápido. Y su héroe elefante marino tiene un lado muy, muy flojo (6-6-1-1). Ahora bien, los soldados pueden explorar a fechas petardo (manitús) sin jugarse el cuello. Los berserks de élite son buenicillos y el rey mueve a todos lados por lo que es un versátil defensor. Los monstruos no matan, pero corren. No los descartes.



PUNGUS

La tribu de Alf Big Scourge. La alfombra mágica es un buen golpe de efecto; que compensa la inútil lluvia de huevos (manitús). Cher Azaad, la bandera, es la top model del juego, mientras que el propio Alf es un buen hueso. Para mí lo mejor son los albatros, que con su vuelo especial me han solucionado muchas partidas. Los piolines de la infantería no sirven ni para el caldo. La opción del que prefiere el jaque mate sorpresa a la fuerza bruta.

ZOOL5

La tribu de Mama Zool. Con sus saltos y la silla loca (manitús) son los más imprevisibles. La propia Miss Froggy (bandera), a pesar de ser un solemne 4x0, puede ir mareando al rival con sus botes. Buenos monstruos y una aceptable heroína que mueve al salto del caballo. La tribu centroafricana promete.



Y NO LLEVAN SELLO

juegos de cartas



Conversando con dos Yetis, Olivier y Nicolas.



Nos sentamos con varios miembros del equipo de *L'éditions du Yeti*. Es realmente una familia bien avenida. Todos tienen su papel en este circo. Primero probamos el juego con Nicolas Pilartz, su creador. Cuando le pregunté que por qué se ha inspirado en el *Stratego* me contesta que fue campeón del mundo de *Stratego* y le gustaba el sistema. No está mal, no muchos pueden decirlo. Resulta que además leo en una revista que es el campeón de Francia de wargames. Un coco todoterreno, vaya. Kurt es el «hombre empresa», quien anda detrás del proyecto zoon desde el principio. Robert es el dibujante. Christophe le pone los medios.

L.- Contadme cómo sale la idea. ¿Qué fue lo primero? ¿la concepción del mundo con los animales? ¿la idea de hacer un juego?

K.- Mira, la verdad es que lo primero que nos planteamos fue hacer un juego no coleccionable y, sobre todo, que tuviera un formato de producción que le hiciera rentable. Una de nuestras barajas tiene el mismo tamaño y formato que la baraja de «belote» (Ndt: las de la brisca). Este es el formato de juego más adaptado a la industria y más económico. A partir de esa idea, y con un precio en la cabeza, decidimos crear el juego.

N.- Olivier vino y me dijo: Nicolás, trabaja sobre la idea de un juego parecido al *Stratego* pero en formato cartas. El proceso duró dos meses. El principal problema de partida era que no tendríamos tablero de juego. Pero rápidamente vimos que en una grilla imaginaria 6x6 se podía jugar bien sin perder la situación. Al principio empezamos realmente igual que el *Stratego*, con el mismo movimiento y

un sólo valor por ficha. Un día, cuando le estaba dando vueltas al hecho de que cada carta fuese peculiar, por azar me vino a la cabeza que las cartas tienen cuatro esquinas, y que nos podíamos aprovechar de ello. Si a cada esquina le asignabas un valor, y podías olvidarte de tirar dados para introducir el azar y la diversión que este aporta. En ese momento ya teníamos el sistema, pero no sabíamos si lo que se moverían serían soldados o insectos. Más tarde salió la idea de estos híbridos de humano y animal. Y ahí entró Christophe.

C.- Para el diseño de los zoons hemos desarrollado un método propio de dibujo por ordenador, que nos permite dar este efecto tridimensional a los personajes. Esto ayudó mucho a homogeneizar y dar el aspecto final de los zoons.

N.- Una vez el concepto claro, hacía falta establecer los criterios de producción. Decidimos sacar cuatro tribus cada dos meses. Es decir, dos barajas con dos tribus cada una en cada lanzamiento. Hemos querido asociarlo además a un continente concreto. El primer continente fue Europa, y así vieron la luz los rhinos godos, los monos romanos, los galos y los vikingos.

El segundo fue África y el que vendrá es América. Esto ya nos obligó a poner todo un equipo a trabajar en las

Nicolas Pilartz, autor de *Zoon*, demostrando el juego.



ARQUEOLOGIA

En el inmenso desierto del norte, existe una extraña construcción de piedras. A primera vista este lugar no presenta ningún interés. Pero si nos detenemos a estudiarlo, se percibe toda la riqueza arquitectónica de estos veinte monolitos en forma de bananas...

(extracto de *El Zoondo* n°1, boletín oficial del mundo de Zoon).

tribus. Cada uno crea una y las probamos.

L.- La crea desde el aspecto conceptual y el técnico a la vez...

N.- Efectivamente. Todo está valorado. Cada punto de fuerza, cada punto de desplazamiento. Así, en global, los ejércitos están equilibrados sobre un total de 150 puntos. Los manitús también cuentan, claro. Ahora estamos trabajando con dos continentes de venta, ya sobre el plan de producción.

L.- ¿Se os acabarán los continentes pronto!

N.- Hemos previsto trabajar sobre siete continentes. Cuando se acaben, o bien repetimos, o bien salimos con una sorpresa que no te puedo avanzar ahora.

L.- Ohhh!

N.- Piensa que nuestro concepto de Zoon va más allá del juego de cartas. Estamos creando un universo que vamos contando poco a poco en las cartas de tribu y en un fanzine, «El Zoondo». Queremos sacar un juego de aventuras, ya veremos en qué formato.

L.- Desde el punto de vista comercial ¿cómo se presenta?

N.- Cada continente es un expositor de 18 barajas, nueve de cada tipo. Piensa que con una baraja pueden jugar dos personas, por lo que el juego no es nada caro.



L.- ¿Esta previsto mezclar zoons de varias tribus en el futuro?

N.- Si. En las nuevas reglas, que acompañarán las barajas de América, impresas en papel a todo color plegado en ocho, ya se introduce este concepto para formar ejércitos continentales. También incluimos unas reglas de juego a cuatro.

L.- Por último, veo que entre lanzamientos de los dos continentes ha cambiado el logo, apareciéndole en el corazón del yeti la estrella característica de West End Games ¿qué significa esto?

K.- *L'éditions du Yeti* es una editorial que funcionaba ya desde hace tiempo dedicándose a producir libros infantiles ilustrados, de aventuras. Esto sigue su camino. Ahora para el proyecto Zoon hemos acordado una joint-venture con West End Games, que afortunadamente han salido del bache en el que cayeron en el 98. Colaborarán en el desarrollo del juego y se encargan de su distribución en el mercado anglosajón, editando su versión en inglés (Ndt - versión ya disponible, si prefieres Shakespeare a Molière; ¿para cuando Cervantes?).

■ Eduard Garcia



La nueva fiebre amarilla tiene nombre... Magic: The Gathering.

El juego de cartas coleccionables, más jugado de todos los tiempos parece no conocer ningún tipo de límite. Tras una brillante campaña de presentación realizada por Wizards en China, país que todavía no había sucumbido al fenómeno Magic: The Gathering, entrando en las ciudades más importantes a través de las promociones en tiendas y una elaborada campaña de televisión, el Ministerio de Deportes de dicho país, lo ha reconocido oficialmente como deporte de competición mental. De esta forma, este nuevo «deporte», se pone a la altura del ajedrez o de las mismísimas damas chinas, al menos en este país. Como decíamos el fenómeno no conoce límites.

Aprovechando la rueda de prensa que aconteció en el Festival Internacional de Cine de Cataluña

Sitges 99, sobre la película fantástica de próximo estreno, "El Corazón del Guerrero", protagonizada por Fernando Ramallo, Neus Asensi, Joel Joan y el indispensable Santiago Segura, pude "secuestrar" durante unos minutos al ex-crítico y actualmente director de esta película, Daniel Monzón. Su estreno se aplaza hasta enero del 2000. El argumento de esta película gira entorno a un chaval aficionado a los juegos de rol que tiene dificultades para discernir entre la realidad y la fantasía. Todo un reto.



► **LIDER:** ¿Cómo decidiste cruzar ese largo trecho que hay entre un crítico y un director, ya que se suele decir que un crítico es un director frustrado?

Daniel Monzón: La verdad es que yo no era un director frustrado, era un director en ciernes. Al ser crítico tenía la maravillosa oportunidad de ver cine y convertir en eso mi trabajo. No se me ocurre nada mejor para alguien que quiere aprender y llegar a hacer cine. Además como mi labor de crítico no sólo era en prensa sino que también lo era en televisión, se me permitía acceder a rodajes y aprender mucho. Yo tuve los ojos muy abiertos, no sólo viendo películas sino viendo también la trastienda de éstas. Él autodidacta es el que más aprende y también el que lo hace con más pasión.

LIDER: ¿Por qué elegiste un género tan poco respetado por la crítica como es el fantástico, siendo antes crítico?

D.M.: Cuando yo hablaba de películas defendía a muerte el cine de todo tipo de género. Me gustan los géneros en general, pero yo me he enamorado con el fantástico. Yo amo el cine y desde mi punto de vista todo el cine es fantástico. Cualquier película que proyectes en una pantalla, es una fabulación que surge de la cabeza de alguien. Mi primera película tenía que surgir de mi amor por el género fantástico. La película por la que yo dirijo es "King Kong", la versión de 1963. Empezaron mis deditos a escribir y apareció esta barbaridad que es "El Corazón del Guerrero", menos mal que al productor le gustó, aunque ha habido un poco de batalla hasta llegar al final.

LIDER: ¿Cómo surgió la idea?

D.M.: La idea nace un poco de lo que nos pasa a todos en la vida, el protagonista no es más distinto que todos los demás: todos vivimos más en nuestra fantasía que en la realidad, pero tenemos que aprender a saber convivir con la realidad. El juego de rol es el acicate de la historia, el Quijote leía libros de caballerías, y este chico juega a rol. Él quiere vivir más en ese mundo que en este. Al fin y al cabo el juego de rol es una cosa apasionante que lo que hace es alimentar la imaginación.

LIDER: ¿Existen connotaciones negativas en esta película sobre el mundillo de rol?

D.M.: Al igual que en las películas de Roman Polansky cada cual puede obtener su propia lectura. La mía es que el personaje protagonista (Fernando Ramallo) tiene razón, ese mundo del que habla existe. La película es un gran juego, es como si Madrid, de pronto, se convirtiera en un mapa de rol. Yo no creo que la película dé una visión negativa de los juegos de rol, todo lo contrario, es lo que hace a este chico especial, lo que le hace fuerte y lo que le hace admirable, o sea, que le da capacidad para vivir mundos más allá de los que tenemos a nuestro alrededor. Yo juego a rol, y me transporta al igual que ver una película. Para mí jugar a un juego de rol es lo mismo que hacer una película o ir a ver una película. Por eso el protagonista es como el director de la película, él recrea el mundo que tiene en su cabeza. Aunque el destino de este chico está en manos de un Master bastante mezquino, lo que le causa más de un problema.

LIDER: ¿Te has inspirado en algún juego de rol en tu película?

D.M.: Sobre todo me he basado en el Dragones y Mazmorras, que es el juego más clásico. Aunque "La Realidad es Mentira" (el eslogan de la película) es casi, casi una frase sacada del "Kult".

LIDER: Hablando de un tema polémico, ¿qué opinas sobre aquel trágico incidente que sucedió en Madrid relacionado con la afición a los Jdr?

D.M.: En todo momento el protagonista de mi película es un chico tierno, romántico, porque yo quería alejarlo lo máximo posible de aquel desgraciado suceso, que encima generó en la gente ignorante que un juego de rol era una cosa satánica o diabólica, que iba a pervertir a los niños, cuando no hay cosa más idiota o más lejos de la realidad que pensar así. Es como, por ejemplo, un tenista asesina a la gente que le está viendo. Entonces ¿qué pasa?, que el tenis es algo nefasto que te vuelve loco. El tenis es un juego entre dos tíos con unas raquetas, que nada tiene que ver con el loco ese. Entonces, lo que ocurrió en Madrid era obra de dos tarados, algo más cercano al libro "American Psycho" (donde un yuppie se dedicaba a cometer horribles crímenes en su tiempo libre).



el cORAZÓN

DEL GUERRERO



El juego de rol es una cosa apasionante que lo que hace es alimentar la imaginación

LIDER: ¿Saldrá algún juego de rol basado en la película? (risas mías)

D.M.: (risas suyas) No lo sé, pero si saliese significaría que la película ha sido un éxito de la hostia.

LIDER: Anteriormente se había anunciado el estreno de esta película para el mes de Diciembre, sin embargo ahora se confirma el lanzamiento para Enero del 2000. ¿A tenido algo que ver lo cargada que va a estar la Cartelera española de grandes producciones americanas ("Tarán", "El mundo no es suficiente", "El final de los días"...) estas Navidades?

D.M.: No, no tiene nada que ver con eso. Yo terminé de rodar el 31 de Julio, o sea que empezamos la postproducción en Agosto y queríamos terminar a finales de Noviembre, pero ha sido imposible llegar con calidad esperada en los efectos de sonido, la música y los efectos digitales. La postproducción es muy compleja, posiblemente la parte más compleja en una película española, y aunque en principio creíamos que podíamos llegar, no lo conseguimos. Hay que tener en cuenta que si "Star Ship Troopers" tiene cien millones de dólares de presupuesto y nosotros sólo tenemos un ordenador y mucha moral, pues es complicado.



Yo no creo que la película dé una visión negativa de los juegos de rol, todo lo contrario, es lo que hace a este chico especial, lo que le hace fuerte y lo que le hace admirable...

Me gustan los géneros en general, pero yo me he amamantado con el fantástico. Yo amo el cine y desde mi punto de vista todo el cine es fantástico.

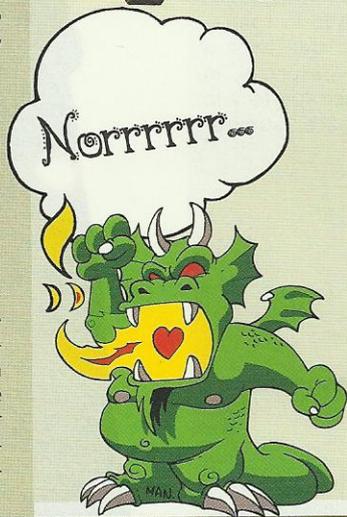


Un año más el Festival de Cinema de Catalunya volvió a abrir sus puertas al cine de todos los géneros. Dedicando una sección entera al cine fantástico y de terror (se ha de recordar que éste festival dedicaba años atrás, la totalidad del programa de películas a este género) y otra llamada Gran Angular a los títulos más interesantes del panorama cinematográfico actual. También hubo las otras secciones habituales, como Seven Chances, que son siete elecciones de la crítica de películas, que tienen pocas posibilidades de estrenarse en nuestras pantallas, de la que destaco *Xiu Xiu: the Sent-down Girl*, una excelente película China, opera prima de Joan Chen, más conocida por la enigmática oriental que aparecía en la serie *Twin Peaks*. Aunque exista esta variedad de secciones, me centraré en este artículo a comentar la sección oficial, dedicada al cine fantástico. El año pasado se pudo ver la genial *Cube*, un relato claustrofóbico que destacó entre una sección oficial a competición, sumida en la mediocridad. Este año no aportó esperada sensación de mejora, en el marco correspondiente a esta sección, pero también hubieron títulos interesantes como la poco valorada *eXistenZ*, que por supuesto provocó las nauseas y los silbidos de los que no comulgan con el genial pero incomprendido cineasta canadiense David Cronenberg, o la más esperada y a su vez una de las más abucheadas del festival *The Blair Witch Project* (*El Proyecto de la Bruja de Blair*), que llegó hinchada con el gran éxito que había obtenido en la taquilla americana. Cabe destacar su originalidad, pero sobretodo una excelente campaña de marketing, que nos pretendía hacer creer que todo lo que acontecía en esta película era auténtico. Desde luego los americanos se lo tragarón hasta el fondo (¡qué ingenuos!).

Las sin nombre se presentaba como la producción catalana que tenía todas las de ganar (tampoco había muchas que pudieran hacerle sombra). La estética del film recordaba en ocasiones a *Seven*, lo que se puede tomar tanto como un piropo, por la cuidada ambientación, como una acusación de exceso de "homenaje" a la película de David Fincher. Aunque tuvo que conformarse con el premio a la mejor actriz para la excelente Emma Vilarasau, y compartir el de la mejor fotografía con la divertida *Samurai Fiction*, que días después ganó el Méliès d'Or a la mejor producción europea de género fantástico. La sorpresa del festival, y de hecho la ganadora del premio a la mejor película, fue la japonesa *Ringu*, una escalofriante película de terror (de las de verdad) sobre la maldición que conllevaba ver una película de vídeo, la cual reducía la vida del que la veía a una semana. También competía con ésta su propia secuela, *Ringu 2* (¿?). Una cinta sin duda inferior, que se limitaba a explotar lo visto en la película original.



Otro film interesante de ir a ver es *Sleepy Hollow*. Jonhy Deep interpreta a un joven detective, que con la ayuda de una hermosa dama, heredera de una gran fortuna (Christina Ricci, *La familia Adams, Casper...*), deberá resolver el misterio del hombre sin cabeza. Espectaculares combates y paisajes en una interesante película crossover de terror y acción.



¿El fantástico en crisis?

Juana de Arco

El cine europeo, y más interesantemente el fantástico, esta en auge. Juana de Arco se presenta como la versión cinematográfica de la serie de televisión emitida recientemente por Tele5. Con los precedentes de calidad de su hermana menor, esta película promete y mucho.

Un accidente de tráfico acaba con la vida de "Q"

El relevo de "Q" en la saga James Bond, se hace inevitable, tras el accidente que el pasado 19 de Diciembre acabó con la vida de Desmond Llewelyn, el actor británico que interpretó a este personaje, ya mítico en el universo del agente secreto, más popular del mundo. Resulta irónico que en la última película de Bond, *El mundo nunca es suficiente*, este personaje anunciase su relevo en la serie por "R", que interpreta el ex - Monthy Pyton, John Cleese.



La adaptación cinematográfica de Hannibal se complica

La esperada continuación de *El silencio de los corderos* no asegura que se conserve el equipo original para el rodaje de esta adaptación. El director Jonathan Demme ha cedido su puesto de director a Ridley Scott (*Alien, Blade Runner*), aduciendo no estar de acuerdo con la historia de la nueva novela del autor y creador del famoso psicópata Hannibal Lecter, Thomas Harris. El mismo motivo está haciendo dudar a Jodie Foster si debe volver a interpretar a la agente del FBI Clarice Starling dado que el giro argumental del libro no le acaba de parecer coherente con el carácter de su personaje. El único que parece no tener pegas es Anthony Hopkins que volvería a ponerse en la piel de tan discutible personaje.



Schwarzenegger sigue la senda del fantástico

Después de que la decepcionante *El fin de los días*, el actor austriaco afinado en los EEUU tiene previsto realizar una película centrada la suplantación mediante clones. Concretamente, el personaje que interpreta Arnold es sustituido por un clon, mientras tiene que huir de un grupo de mercenarios que quiere acabar con él (¿con el fin de que la suplantación sea completa?). La película se llamará *The Sixth Day* Michael Rooker (*Henry: retrato de un asesino*) acompañará al musculoso actor en reparto.





LIDER: Viendo que Santiago Segura participa prácticamente, mediante "cameos" o papeles secundarios, en la mayoría de películas españolas de éxito, y concretamente en tu película haciendo de mago ¿es Segura un fenómeno sociológico que es necesario utilizar para que la película funcione bien en taquilla?

D.M.: Yo no tengo la culpa de que Santiago Segura sea un fenómeno sociológico, era mi amigo mucho antes de que fuera Santiago Segura. Él y yo somos muy amigos de la época de "Evilio" (corto dirigido por Santiago Segura que presentó en el entonces llamado Festival de Cine Fantástico y de Terror de Sitges), que presentamos en este festival, donde Santiago aparecía con un cuchillo y tres amigos más y yo entrábamos vestidos de loqueros para detenerle. Yo le prometí hace tiempo, cuando éramos más críos, que él saldría en mi primera película, y él también me prometió que yo saldría en la suya. Yo salí en "Torrente", donde pegaba un grito bestial en un supermercado, y él ha salido en la mía. Como él es actor y yo no lo soy, yo

solamente me dediqué a soltar un berrido, pero en esta película él interpreta un papel más largo y muy divertido.

LIDER: ¿Tienes "cameos" de gente famosa en tu película?

D.M.: Así como en "Torrente" entraban muy bien los "cameos" porque aquella película era una enorme gamberrada, sin embargo en mi película no quería despistar al espectador, quería hacerle entrar en la historia. Entonces yo creo que aquí el juego de los "cameos" se saca, no tiene cabida en esta película.

LIDER: ¿Cómo ha sido tú primera película como director novel, a la hora de dirigir a los actores, y teniendo en cuenta el holgado presupuesto de 500 millones para una ópera prima?

D.M.: Ha sido apasionante, fascinante me he divertido como un enano. También he tenido mis momentos de angustia, sobretudo en la dura lucha contra el tiempo. Yo quería rodar todo

los planos del mundo, pero me tenía que limitar a las 8 horas de rodaje, entonces era como una especie de carrera de velocidad. Lo bueno es que tenía al mejor equipo posible, ¡era alucinante!. Yo no me lo podía creer, la verdad es que les decía: ¿qué queréis que os la chupe? (risas colectivas). Estaban totalmente entregados. La fuerza mayor que yo tenía era la fuerza de la ignorancia, el no saber lo que costaban las cosas. Yo creía que éramos capaces de hacer esto en España. Y como lo creía con tanta fuerza, un poco como el "chavalín" de la película, entonces todos los demás decían: bueno si el "freak" este se atreve, pues ¡adelante!. Ha sido una conjunción de mi energía energética de ¡podemos!, y la experiencia de un grupo de gente que podía.

LIDER: Y por último ¿Hay alguna anécdota del rodaje que nos quieras contar?

D.M.: El primer día de rodaje, rodamos en un parque muy conocido de Madrid, con una serie de escenarios para insertar luego los efectos digitales, y éstos estaban iluminados con grandes pebeteros de fuego controlado, obviamente. Una vez empezamos a rodar, debía parecer que desde fuera se estaba incendiando el parque, y entonces se presentaron tres coches de bomberos, "nosecuantos" de policía, y pararon el rodaje. Entonces pensé que este era mi primer día de rodaje y me dije: ¡Dios!, empezamos bien.

■ Ricardo Martín.



A que esperas para suscribirte.

LIDER

Juegos de Rol,
Estrategia y Simulación

15

Aniversario



LÍDER VIRTUAL

SIMO TCI '99

El pasado mes de noviembre, asistimos a la celebración de una nueva edición de *SIMO TCI '99* en Madrid, la feria dedicada al sector de la informática y las últimas tecnologías. Esperábamos que esta nueva edición mejorará la asistencia de compañías de videojuegos respecto a años anteriores, pero esto no ocurrió. Según las mismas compañías, el trato de la organización no ha sido el más adecuado y no existen demasiados alicientes para invertir en un acto dirigido a un público demasiado general y no tan especializado en el ocio electrónico. De todas formas pudimos encontrar a varias empresas editoras de publicaciones especializadas en videojuegos, el stand de *Havas Interactive* y la presencia de juegos de *Friendware* en el stand de *Creative Labs*.

Pero nuestro objetivo era informar e indagar sobre los futuros proyectos de las grandes distribuidoras. Y al no encontrarles en el *SIMO*, salimos a buscarles a sus guaridas. Con todo esto hemos elaborado un reportaje con las compañías con las que pudimos mantener una entrevista, por suerte casi todas. En todos los casos, nos atendieron grandes profesionales que comprenden, como nosotros, el potencial de los juegos de rol en formato electrónico.

El reportaje que hemos elaborado pretende mostrar las opiniones de las compañías sobre varios temas de actualidad y realizar un rápido repaso a las novedades que se han presentado estas pasadas navidades y todas aquellas que verán la luz a principios de este recién estrenado milenio (¿?). El espacio dedicado al reportaje no nos ha permitido extendernos demasiado en preguntas ni respuestas, pero nos da una panorámica sobre qué piensan y cuales son los planes de futuro de las diferentes compañías entrevistadas. Leed con especial atención la segunda pregunta, acerca de los juegos de rol en formato electrónico, que según la mayoría de compañías tienden a crecer en cantidad y calidad. Esperando que sea de vuestro interés...

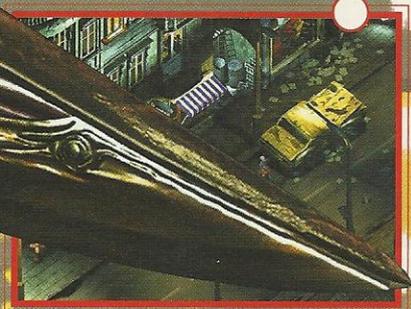
■ La redacción de
LIDER Virtual

ГОРКИ 17

ГОРКИ 17
ГОРКИ 17

Gorky 17 sería una tranquila y apacible réplica de una ciudad americana, creada por los rusos para entrenar a sus espías durante la guerra fría, si no fuera porque está plagada por horribles criaturas fruto de crueles experimentos. Tú eres un soldado de la OTAN, tu misión: SOBREVIVIR.

- EN CASTELLANO.
- COMBINA LO MEJOR DE LOS JUEGOS DE AVENTURAS, ESTRATEGIA Y ROL.
- APOTEÓSICA BANDA SONORA.
- INCREIBLES EFECTOS 3D.



REBEL ACT STUDIOS

Parece que tengamos algún lío con la gente de *Blade*, pero de verdad que no hay nada. Lo que hasta ahora era admiración y apoyo por las noticias e imágenes del «juego de acción en tercera persona en un mundo medieval fantástico» se ha convertido en idolatración. Tuvimos la suerte de ver la beta del juego que nos dejó pasmados y sin aliento. Nunca anteriormente habíamos visto un entorno 3D tan realista y fielmente recreado, donde todo es interactivo y las posibilidades de juego son tremendas. No os perdáis, cuando salga a mediados de año, los efectos de sangre y las amputaciones de miembros por armas cortantes. Esperamos que este realismo un poco sádico, no alarme a organizaciones de consumidores y otros grupos exaltados, o acaso piensan que en las batallas medievales toda la gente moría de una pieza y con la sonrisa en los labios. Tened en cuenta que las imágenes que aquí os mostramos se mueven en tiempo real y sin tropezones ni pérdidas de calidad. Cómo ya dije una vez ¡quiero tenerlo ya mamá!

La Prisión

Mucho va a sorprendernos este nuevo título de *Dinamic*. Desarrollado íntegramente en nuestro país, nos van a encerrar en una prisión de la que vamos a tener que escapar. Pero esto no será fácil y la interacción con otros prisioneros, funcionarios y vigilantes va a ser primordial. El mayor interés del juego reside en que solamente se podrá jugar on-line y todos los prisioneros serán jugadores de carne y hueso conectados a la red de redes. Esto nos va a permitir participar en una realista aventura gráfica con muchísimo componente de rol, ya que la cooperación y el diálogo con otros personajes, además de nuestra astucia, van a ser primordiales para escapar con vida. Los vigilantes y personal de la prisión serán controlados por IA, pero alguno de ellos será fácilmente sobornable para conseguir in-

formación. Otras características del juego, que lo convierten en más original aún, son la inclusión de diferentes prisiones, para que podamos repetir el juego sin recorrer los mismos pasillos cada vez que consigamos escapar. También es destacable la variabilidad de las vías de escape, para evitar chivatazos entre jugadores o conocer cuales son las salidas posibles de cada una de las prisiones.

Todo en un entorno totalmente en 3D, que pudimos ver en directo, con unos gráficos espectaculares y un conseguido movimiento realista de los personajes. El lanzamiento está previsto para este mismo año, aunque todavía no está claro el mes exacto. Dentro de poco tendrás muchas ganas que te metan en esta prisión (virtual claro).

Final Fantasy VIII

Estuvimos en la presentación del *Final Fantasy VIII* en el *Imax de Madrid*. Con algunos de los personajes de la nueva entrega de la saga invitados en sus versiones en carne y hueso, pudimos asistir a un breve parlamento que fue seguido por unos canapés bastante extravagantes. Nada más llegar nos topamos con uno de los Guardian Force secretos del juego; Odín y su caballo nos deleitaron con su altiva recepción. *Sony* se encargó de mantener un climax de expectación dejando en stand-by a todos los medios de comunicación. Mientras tanto, se repetía hasta la saciedad la intro del juego en uno de los monitores preparados para la ocasión. Cuando nos permitieron pasar a la sala de conferencias, nos topamos con una encantadora Edea que nos recibió calurosamente. Dentro, Squall, Rinoa y Seifer acabaron convirtiéndose en el foco de atención, al menos de forma temporal, hasta que se empezaron a dar detalles del juego y de la buena salud que *PlayStation* tiene en nuestro país. Por si alguno de los asistentes no podía esperar más antes de echarle el guante a la versión española del juego, *Sony* habilitó unas cuantas consolas donde un nutrido grupo de jóvenes disfrutó largo y tendido de este gran título. La verdad es que jugar a *Final Fantasy* vale más que mil palabras. Por aquí deberían haber unas fotos sobre la fiesta de presentación de esta joya de juego... pero los duendes se cebaron en el carrete y se veló. ¡Ha sido nuestro particular efecto 2.000!

■ Jordi Calafell



Sony CEE

Maria Jesús López

Siempre pensamos que, como normalmente ocurre, va a ser el usuario el que elija la importancia y el futuro de los juegos on-line. Quizá en este momento es un poco pronto para hablar del tema y deberemos esperar a ver como reaccionan los usuarios ante esta nueva propuesta de juego

Todos los juegos de este género que hemos lanzado nos han funcionado realmente bien, con lo que llegamos a la conclusión que el usuario los demanda y los quiere. Por ello vamos a seguir apoyando este género, y tanto *Final Fantasy VII* como el *VIII* han abierto una nueva forma de jugar, en lo que a consola se refiere. Su programación es tan espectacular que ha permitido que las consolas ganaran la batalla en un género que era casi exclusivo del PC.

En los últimos años se han lanzado al mercado juegos más completos. Pese a todo, puedes tener un juego estupendo y maravilloso pero si después no tienes esa jugabilidad la gente lo rechaza. Eso se ha cuidado y se cuida cada vez más, las compañías de desarrollo son cada vez más conscientes que deben combinar la tecnología y la jugabilidad para que el usuario encuentre en definitiva un juego «redondo».

Final Fantasy VIII, *Esto es Fútbol*, *Tarzan*, *Formula 1 '99*, *Crash Bandicoot 3*,

Ace Combat 3, *Medieval 2*, *Time Crisis Alpha*.

Sega

Begoña Sanz

Nosotros creemos que el juego on-line es uno de los pasos de futuro del videojuego. En el mercado del PC ya existe y pensamos que la novedad es que *DreamCast* ofrezca también. Esperamos que en la primera mitad del año 2.000 lo podamos ofrecer, ya que estamos desarrollando y apostando por el juego en red, ya que creemos que es una de las vías de futuro que van a tener los juegos. La experiencia de jugar con personas y no únicamente con tecnología es sin duda algo que va a gustar mucho al jugador.

El rol, como género, no creo que sea mayoritario ahora mismo, aunque hay títulos que despuntan. No creo que se pueda comparar con géneros como la aventura o los deportes. Pienso que el rol puede sufrir un avance importante precisamente gracias al juego on-line, aunque continuo pensando que es muy difícil que alcance a otros géneros más establecidos.

Esta claro que poder disfrutar de unos gráficos fantásticos a todo el mundo le gusta, pero creo que cada vez el público de los videojuegos pide más. Espera que un juego sea jugable, divertido, con posibilidades. No creo que una simple cuestión de gráficos tire de la gente. Debemos tender a cuidar la jugabilidad sin descuidar los gráficos.



Soul Calibur, *Sonic*, *Sega Rally*, *NBA*, *World Wide Soccer*,

Metropolis, *Virtua Tennis*, *Virtua Striker 2.01*.

Friendware

Juan D. Bustamante

Los juegos on-line van a ser seguramente el futuro, aunque ahora es un poco pronto para hablar del tema. El hecho que personas de todo el mundo puedan jugar a la vez a un mismo juego va a permitir que estos den mucho más de si mismos. Nosotros confiamos en este futuro inmediato y creemos que en pocos años todos los juegos permitirán el juego por internet.

Creemos en este tipo de juego, aunque no como género puro si no que como mezcla de géneros. Por ejemplo, nosotros en el desarrollo de *Blade* hemos tomado muchos aspectos típicos de los juegos de rol, como las habilidades o los niveles de experiencia. Esperamos que los jugadores puedan sentirse más identificados con su personaje y seguramente «Blade» es prácticamente un juego de rol aunque tiene muchos elementos de acción.



Es cierto que muchos programadores piensan más en el apartado técnico que en la jugabilidad. Pero no debe descuidarse nunca este aspecto porque es realmente el que mueve a un jugador a quedarse con un juego. Poniendo de nuevo el ejemplo de *Blade*, hemos intentado sacarle el mayor provecho a la tecnología sin olvidar nunca la jugabilidad, que será la que en el fondo hará que el juego guste o no. Hemos añadido muchísimo detalles físicos que dotan al juego de gran realismo sin que por ello se pierda jugabilidad.

Drácula, *Atlantis 2*, *Fausto*, *Saga*, *Expendable*.

Blade, *Devil Inside*, *Mankind*, *El Imperio de las hormigas*, *Time Machine*.



Nintendo

Ernesto Maquieira

Creo que es el futuro a tres años vista, ya que la gente no quiere jugar en casa solo y quiere jugar con sus amigos, ya que los retos contra la IA no son lo mismo que contra personas de carne y hueso. El problema está en la tecnología, no la de las máquinas si no de la propia Internet, que resulta todavía muy lenta. El proyecto *Dolphin* (la nueva consola de *Nintendo*) tendrá conexión a internet, aunque todavía no se ha confirmado si se incluirá con la consola o se venderá por separado. La *Game Boy Advanced* (la nueva *Game Boy* que aparecerá el próximo año) también permitirá jugar por teléfono GSM con otros usuarios. Por tanto apoyamos y confiamos plenamente en los juegos on-line.

Nunca se han vendido demasiado bien, a pesar que en EEUU y Japón es un género que arrasa en ventas. Aquí no se han vendido tanto, comparando con otros géneros como las aventuras gráficas. De todas formas creo que las aventuras gráficas cada vez se acercan más a los juegos de rol y en España creo que sus ventas van a crecer para situarse en niveles parecidos a los de Alemania, ya que no hace falta irse fuera de Europa para comparar. En *Nintendo* siempre hemos tenido una línea de juegos de rol, por ejemplo ahora tenemos para *N64* a *Zelda*, que mezcla el rol con un juego de acción, y seguiremos lanzando títulos de este género.

Lo primero que recibe el jugador es un impacto del aspecto gráfico del juego que va a utilizar y cuando uno ha jugado a muchos juegos, quizás el primer impacto no le sorprende tanto, pero a un montón de jugadores les sorprende y les llama la atención. Pero los jugadores en el fondo buscan diversión, aunque los programadores buscarán la punta de la tecnología. A pesar de ello, poniendo como ejemplo los juegos de *Game Boy*, se pueden lograr juegos muy adictivos y originales con una tecnología sencilla.

Pokémon (GB), *Donkey Kong 64 (N64)*, *Super Smash Brothers (N64)*, *Jet Force Gemini (N64)*, *Super Mario Bros (GB)*.

Perfect Dark (N64), *Babylon 3 (N64)*.

PREGUNTAS REPORTAJE

- 1) ¿Creéis que los videojuegos on-line (jugadores conectados por Internet) son el futuro?
- 2) Han aparecido varios videojuegos de rol en los últimos tiempos y existe una verdadera avalancha de títulos en preparación. ¿Pensáis que este género puede convertirse en la moda de un futuro muy cercano?
- 3) Después de un tiempo con juegos muy cuidados técnicamente, pero con poca originalidad y adicción, ¿pensáis que la jugabilidad tiende a ganar más importancia o una imagen vale más que mil palabras?
- 4) Títulos más destacados lanzados durante la campaña de Navidades
- 5) Títulos más destacados con lanzamiento previsto para principios del 2.000.





REPORTAJE

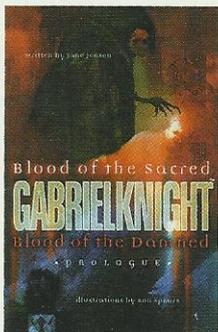


Sierra & Blizzard

Hounaida Fliss y Paloma García

Internet es un medio muy influyente ahora mismo, y nosotros estamos siguiendo esta pauta. La mayoría de los juegos que están saliendo se pueden jugar en red y por internet. *Havas Interactive* dispone para ello de dos servidores gratuitos con los que se puede jugar a los juegos de *Sierra* (won.net) y de *Blizzard* (battle.net). *Wonnet* estaba hace unos años solamente en los EEUU y el usuario debía conectarse a este único servidor, pero hace unos meses que se ha establecido en Europa, en Alemania, Reino Unido, Francia y se está barajando la posibilidad de poner un servidor en España. Para battle.net está a punto de salir una expansión para *Warcraft 2* que permite el juego en red.

Nosotros no tenemos en nuestro catálogo muchos juegos de rol, aunque este año hemos sacado dos, lamentablemente en inglés. Estamos ahora mismo esperando *Diablo 2* y creemos que se van a seguir desarrollando más juegos de rol, esperando que en España estén localizados en castellano. Creemos que la moda de este género no es algo pasajero y *Blizzard* va a continuar desarrollando juegos de rol.



En *Havas* estamos buscando siempre el equilibrio entre los dos factores. Los últimos juegos que han salido, como *Half-Life* o *Home World*, están tecnológicamente muy avanzados sin precisar de unos requisitos técnicos muy altos y cuidando mucho la jugabilidad. Es importante que exista un equilibrio entre jugabilidad y tecnología. Una imagen vale mucho, pero si no es un producto jugable, el usuario no va a repetir.

Pharaon, Home World, Gabriel Knight III, Half Life: Oposite Wars. Swat 3.

Diablo II, Babylon V (cancelado), Desert's Fighters (cancelado).



Electronic Arts

Teo Alcorta

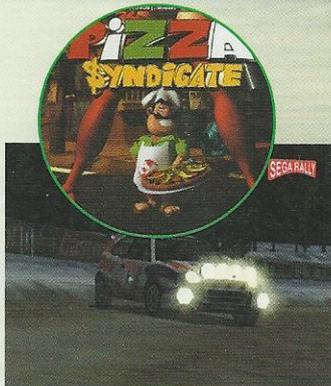
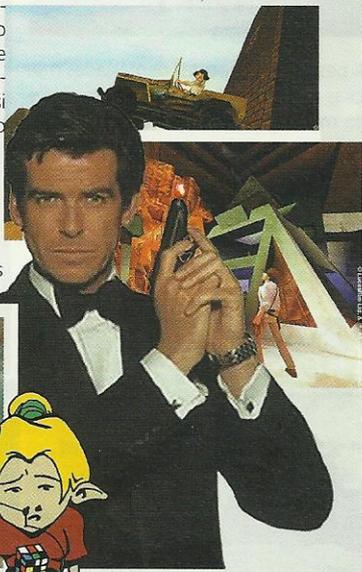
El problema de los juegos on-line no reside tanto en los juegos en sí, que están casi todos preparados para todo lo que implique tecnología de internet, sino que está en la infraestructura que existe en España. El hecho que no exista una tarifa plana económica y conexiones rápidas ofrece muchos inconvenientes. Si realmente funcionara la tecnología *ADSL* y a un precio reducido, sería un factor muy importante a la hora de jugar. De todas formas no creo que nunca se abandone la parte unipersonal del juego y tampoco creo que a corto plazo el juego on-line represente más de un 15 o un 20% de ventas de un juego.

El perfil del jugador de rol, actualmente en España, es de una persona muy fanática y muy fiel, pero todavía es un mercado muy pequeño. Es verdad que mezclando géneros se consigue ampliar un poco el mercado, pero el juego de rol puro y duro creo que, a menos que cambie la tendencia actual, lo tiene complicado para que se convierta en un producto de gran consumo como son los simuladores deportivos.

Creo que los juegos antes eran mejores, ya que no existían tantas herramientas de desarrollo. Ahora se da la paradoja que el vídeo juego de ordenador requiere máquinas más potentes que para trabajar. La jugabilidad es un argumento que se busca y es la parte genial del ordenador, pero es muy difícil de planificar y quedan muy pocos programadores «gurus» que sean capaces de crear juegos divertidos y originales.

Fifa 2000 (PC&PSX), Indiana Jones (PC), NBA 2000 (PC&PSX&NG4), Theme Park World (PC), 007- El Mañana nunca Muere (PSX).

The Sims (PC / PSX), Ultima Ascension (PC), Shogun (PC), La Jungla de Cristal 2 (PSX), Alien Resurrección (PSX).



Dinamic

Angel Andrés

Dinamic no sólo cree, si no que los apoya. Por ejemplo estamos preparando una vídeo aventura titulada *La Prisión*, un título que saldrá el año que viene y que es exclusivamente on-line. Entendemos que en un plazo largo, no existirán los juegos como los entendemos ahora, si no que serán todos on-line. Durante un tiempo coexistirán los juegos en red con los de un sólo jugador, pero llegará un día en el que el peso que tendrá internet y la posibilidad de jugar con personajes «vivos» se impondrá. Eso no quiere decir que no existan en un futuro juegos con la posibilidad de jugar solos contra la máquina.

Yo no creo que se pongan de moda los juegos de rol, porque los juegos de rol llevan de moda mucho más tiempo de lo que parece. No quizás con el concepto clásico de un RPG con un mago, un guerrero y una bruja, con sus parámetros y sus niveles de experiencia, sino como juego donde tú tomas un personaje, un rol. Por ejemplo cualquier aventura gráfica es un juego de rol. Creo que como es difícil explicarle al gran público las reglas básicas de un juego de rol, se ha simplificado para que se acostumbren y poco a poco complicarlo más. Nunca existirá un juego de rol puro porque la máquina no improvisa, quizás con el juego on-line si los otros jugadores son reales se podrá conseguir.

¿En una película que te impresiona más, el argumento o los efectos especiales? Hay gustos y hay colores. Hay gente que le impresiona que los coches tengan reflejos en los cristales y se muevan en un paisaje 3D perfecto, y otros esperan un paraje lúgubre para buscar la llave que le abra la puerta. La jugabilidad no es una cuestión que tenga mucho que ver con la apariencia gráfica. Siempre intentas que sea lo más jugable que te permita la idea y lo más impresionante gráficamente hablando. Lo ideal es hacer con el hardware medio que hay en el mercado los mejores gráficos y si además es el juego más divertido del mundo, entonces estupendo.

PC Fútbol 2000, PC Atletismo, Radical Drive, Sega Rally, Pizza Syndicate

La Prisión, PC Ciclismo.

Proein

Ernesto Maquieira

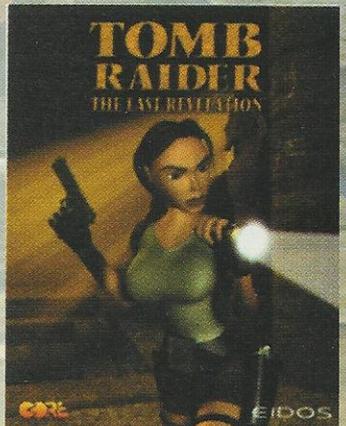
Internet ha cuajado enseguida entre el gran público. En un margen de tres o cuatro años ha sufrido una expansión que no la han tenido otros grandes inventos como la radio o la televisión, que tardaron mucho más tiempo en llegar a la gente. La posibilidad de interactuar directamente con personajes que están controlados directamente por humanos y que se encuentren en cualquier parte del mundo es muy interesante. Decir que todo el futuro de los vídeo juegos pasa por los juegos on-line sería engañarnos a nosotros mismos, ya que a corto plazo no puede ocurrir, aunque a largo plazo la industria deberá dirigirse hacia este tipo de juegos.

El perfil del jugador de rol nos dice que suele ser una persona muy apasionada y que lleva mucho tiempo jugando. Suele estar al día de la tecnología y también podemos decir que Internet es la plataforma ideal para los juegos de rol, ya que permite al jugador asumir el papel de un personaje virtual que se mueve por un mundo lleno de otros personajes virtuales, que a su vez controlan otras personas reales. Ahora creo que viene la racha, como las que ya han habido con otros géneros como la estrategia o la simulación, de los juegos de rol. La industria tiende a renovarse a sí misma y ahora le toca el turno a los juegos de rol.

Las nuevas tecnologías hacen que los programadores puedan exprimir toda su creatividad para crear mundos más reales, pero por encima de todo los juegos deben ser jugables. Y eso no se consigue únicamente con tecnología, si no que a base de ingenio y de ofrecer realmente juego. *Tetris* por ejemplo no son más que cuatro bloques que caen por la pantalla pero es probablemente uno de los juegos más adictivos que existen.

Prince of Persia 3D (PC), Tomb Raider Last Revelation (PC/PSX), Fighting Force 2 (PSX), Power Stone (DC), Blue Stinger (DC).

Final Fantasy VIII (PC), Soldier of Fortune (PC), Resident Evil III (PSX).



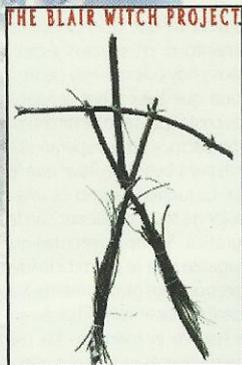
NOTICIAS pc

Empezamos a conocer más cosas sobre **Baldur's Gate 2**, la secuela de uno de los videojuegos de rol de mayor éxito en los últimos tiempos. Más de ciento cincuenta conjuros nuevos y la posibilidad de flirtear, e incluso llegar a casarte, con otros personajes son sólo algunas de las novedades que se preparan para esta nueva entrega. Si quieres estar al día, mientras esperamos su aparición a finales del próximo año, puedes conectarte con la nueva web del juego en www.web1.interplay.com/bgate2/



juego se nos presenta con un argumento tópico que nos llevará por multitud de lugares dónde investigar, conocer PNJ's, repartir leña y bolas de fuego. No parece aportar nada nuevo, pero seguramente resultará interesante.

The Blair Witch Project, una de las películas más curiosas y taquilleras de los últimos meses (se atrevió a vencer durante semanas al omnipotente *Star Wars* en los EEUU) va a tener una serie de videojuegos inspirados en el film. De momento se desconoce el género de estos juegos, pero no descartamos que aparezca algún juego de rol o aventura gráfica que nos sumerja en el bosque del terror. Lo único que se sabe es que utilizará el motor gráfico de *Nocturne*.



Poco se conoce todavía sobre **Warcraft III**, la nueva entrega del juego de estrategia que no puede fal-

tar en la estantería de ningún aficionado al género que se precie. Lo que sí nos deja cada día más sorprendidos son las imágenes que se han podido ver. El lanzamiento no tiene todavía fecha, pero todo apunta a que faltan bastantes telediarios. Si realmente el resultado final es el previsible, queremos «stock options» de *Blizzard*.

Desde estas páginas os invitamos a realizar una visita a vuestra tienda de videojuegos más cercana y buscar entre las ediciones económicas, ese juego que en su momento no pudisteis comprar. La iniciativa de la mayoría de compañías, consistente en vender juegos que han dejado de ser novedad a un precio mucho más bajo, es muy loable y nos permitirá hacernos con «viejas» glorias a precios asequibles.

Para los seguidores de la ciencia ficción galáctica (*Star Wars* o *Star Trek* por ejemplo) aparece un nuevo sol en el horizonte. En **Imperium Galactica II**, podremos encarnar la figura de un emperador que velará por el progreso y la seguridad de su civilización, en un juego dónde no sólo habrán combates siderales. La diplomacia, la investigación y nuestras dotes de estrategia nos permitirán (o no) ser los dueños de la galaxia.

La cuarta entrega de **Close Combat** con el subtítulo **The Battle of Bulge** está a punto de caramelizarse.



A pesar de no aportar demasiadas mejoras en el aspecto gráfico, se ha cuidado mucho el realismo que perdió en su tercera entrega. Los estrategas deberán estar al tanto y prepararse para frenar el avance alemán en la zona de las Ardenas. ¡Señor, si señor!.

■ **Jordi Calafell**



TRAITOR'S GATE

Raven VS. La Torre de Londres

¿Alguna vez os habéis planteado cambiar de trabajo? Pues bien, *TG* os brinda la oportunidad de adoptar por unas horas el rol de un ladrón de joyas de guante blanco. El Pentágono sospecha que uno de sus directores, con el uso de información clasificada, tiene la intención de robar la colección de joyas más importante del mundo. Para no entrar en una vorágine de conflictos internacionales, los altos mandos americanos deciden no tratar el asunto con el gobierno inglés. Las joyas de la Corona Británica están en peligro por primera vez en sus 900 años de historia. Encarnando el papel del agente Raven de las fuerzas especiales de los USA, deberemos sustituir las joyas reales por unas réplicas y así desmascarar al traidor cuando dé el golpe. Entre nosotros y las joyas, uno de los edificios más inexpugnables del mundo, la Torre de Londres. En su interior nos las veremos con cámaras de vigilancia, detectores de movimiento, sensores de todo tipo y naturalmente, con las tropas británicas que se encuentran al margen del asunto. Todo en un complejo de 26 edificios con 1.200 caminos posibles.

Se han tomado más de 5.000 fotografías de la Torre de Londres para conseguir crear el mayor realismo hasta la fecha. Muchos de los dispositivos con los que nos toparemos, se encuentran realmente en el edificio original, añadiendo algunos «made by DD». Los chicos de *DayDream Software* han decidido hacernos pasar las 12 horas más angustiosas de nuestra vida, porque exactamente ese es el tiempo que tendremos para realizar el intercambio. Por suerte contaremos con la ayuda inestimable de nuestro ingenio, paciencia y un arsenal formado por más de 100 objetos que nos ayudarán a completar con éxito la misión. Vuestros más exóticos deseos se harán realidad con los cuatro CD's del juego, que inician la incursión en el mercado de una nueva distribuidora llamada *FX Interactive*.

■ **Josep de Riu**



se está gestando por una mamá llamada *Cinematix*. Con una ambientación medieval fantástica y en un escenario isométrico en 3D, este



Republic: The Revolution

¿Qué es *Republic*? Se trata de un título que probablemente revolucionará el mercado del videojuego del próximo milenio. Para ser precisos *Republic* es un simulador político que basa su trama en una república ficticia perteneciente a la antigua URSS. Concretamente, el escenario por el que deberemos extender nuestros filamentos es Novistrana y así hacemos con el sillón del presidente y controlar la

problema añadido, algunos generales del antiguo régimen centralista que desean recuperar la hegemonía del pasado. Nuestra misión será llegar a lo más alto del escalafón político utilizando todos los medios posibles. Claro está que, dependiendo del método utilizado, los votantes reaccionarán de una forma o de otra; y aquí es donde entra la inteligencia artificial. Su creador, que por cierto es el fundador de la compañía, cuenta con sólo 23 años y ya ha trabajado para *Bullfrog* y su *Theme Park* y para Peter Molineux y su último proyecto, *Black & White*. La república contará con un millón de habitantes diseminados en 50 ciudades repartidas sobre 2.000 Km2 de superficie real. Cada uno contará con su propia personalidad y reaccionará a los eventos de una forma u otra. Para soportar esta increíble cantidad de datos, Demis Hassabis ha creado un sistema de compresión que permite que estos se compriman y se expandan en tiempo real sin que exista pérdida de información alguna.

Como guinda final del pastel, su motor gráfico es capaz de manejar infinitos polígonos en tiempo real. Si finalmente son ciertos estos datos, podremos desplazarnos por las calles siendo estas, flanqueadas por edificios construidos a partir de diez millones de polígonos cada uno y fijarnos, incluso, en el polen que reside en las plantas del balcón. Los artistas gráficos están teniendo serios problemas al no poder trabajar con el *3D Studio* dado que no puede generar de una forma dinámica la ingente cantidad de polígonos necesarios para la representación de los objetos. Han optado, para solucionar este problema, por utilizar *Silicon Graphics workstations*. Tendremos que esperar hasta finales del 2.000, principios del 2.001 para poder ver esta pequeña maravilla en acción, mientras tanto, desde *LIDER* os tendremos informados de cualquier evolución que se produzca en este gran proyecto de *Elixir Estudios*.

■ Josep de Riu



nación. Hasta aquí no hay nada de especial en el título, probablemente pasaría desapercibido si no fuera por su originalidad, por su cuidado engine gráfico y por su extraordinaria IA. A alguno de nosotros nos ha dado alguna vez por sentirnos partícipes de alguna cosa grande, alcaldes de una ciudad *Sim*, constructores de parques recreativos en *Theme Park* o bien, queríamos dominar el planeta con un *Civilization*. En esta ocasión seremos un mero aspirante de tercera fila para ocupar el sillón vacante de la presidencia de la república. La empresa no será nada fácil, existen 16 facciones políticas que van a competir por el control total. Algunos miembros de estos movimientos van a aliarse para conseguir una posición de privilegio y consecuentemente, van a zancadillear los avances del resto de fuerzas no gubernamentales. Existen, como

AGE OF EMPIRES

Microsoft no había brillado demasiado en el mundo de los videojuegos hasta que lanzó *Age of Empires*. Ahora nos encontramos ante una nueva entrega, que incorpora pocas pero interesantes novedades.

Más de un lector nos ha comentado en la Encuesta del Milenio, su sana adicción a la primera parte de este juego. No es para menos, ya que el éxito obtenido en su primera entrega es totalmente merecido y sin duda se trata de un excelente juego de estrategia en tiempo real. En esta segunda entrega, continuaremos gestionando ciudades, territorios y unidades militares con las tres «riquezas» que aparecen en el juego: comida, piedras y madera. Todo ello



Pasar a la historia

Salir en los libros de historia, virtuales claro, será más fácil con esta nueva entrega. Entre los diferentes modos de juego podremos escoger el de encarnar uno de los cinco ilustres estrategas que han pasado a la historia por sus hazañas militares al frente de diferentes ejércitos. Desde Wallace (¿Recuerdas *Braveheart*?) dirigiendo a los escoceses, pasando por Saladino repartiendo estopa entre los cristianos, hasta llegar a Juana de Arco, Barbarroja o Gengis Khan.

También es interesante, y necesario, resaltar que cada civilización dispondrá de una unidad militar especialista, la cual será más fácil de crear y mantener. Por ejemplo, los vikingos dispondrán más fácilmente de barcos y unidades de infantería que otras culturas.

Gráficos

Pocas mejoras se pueden encontrar en el apartado gráfico. Lo más destacable es que se ha aumentado el tamaño de las construcciones. Suponemos que lo han hecho, acertadamente, para mantener la proporción con las unidades (que en *Age of Empires* llegaban a ser gigantes frente pequeñas casitas). El resto sigue más o menos igual, con una visión isométrica llena de detalles pseudo-3D.

Todo apunta a que nadie saldrá defraudado con esta secuela, que no aporta demasiadas novedades, pero que sin duda calmará la sed de los emperadores más audaces.

■ Jordi Calafell



para llegar a convertirnos en los dueños absolutos del mundo de tres formas diferentes: convirtiéndonos en los más ricos del planeta, construyendo una de las maravillas (como símbolo de poder) o la clásica fórmula de eliminar a todos los enemigos.

Una de las novedades que incorpora *Age of Empires II* es la posibilidad de agrupar unidades que formen ejércitos y dotarlas de «carácter», es decir, poder definir si serán ejércitos defensivos, pasivos o busca-peleas. Además, deberemos crearlos de forma equilibrada, para evitar ejércitos descompensados creados sin pensar. Para ello deberemos tener muy en cuenta las velocidades de cada tipo de unidad, ya que a la hora de mover los ejércitos, éstos se moverán siempre a la velocidad de la unidad más lenta (imagina veinte unidades rápidas a paso de tortuga por meter en el mismo ejército una unidad "tortuga")

Descubrir para crecer

Como ya ocurría en el fabuloso *Civilization*, el descubrimiento de nuevas tecnologías nos permitirá avanzar en la construcción de nuevas unidades militares y edificios para nuestras ciudades. La necesidad de disponer de dos o más conocimientos para conseguir un tercero, nos obligará a dirigir las inversiones por el camino correcto.

Formato: PC

Título: Age of Empires 2

Género: Estrategia

Programadores:

Microsoft / Ensembles.



Pizza Syndicate

Marchando una Napolitana

Ser un magnate no va a resultar una tarea fácil, no al menos para aquellos que como un servidor no tienen ni idea del negocio pizzerro. Puede ayudarnos el haber probado diferentes variedades, pero no os confiéis, no os va a servir para ganarnos un aprobado. Los chicos de Software 2000 nos han asignado un despacho virtual desde el que fijaremos las estrategias de una pequeña compañía. No está de más, antes de ponernos con las manos en la masa, practicar con el tutorial hasta hacernos con el control de los diferentes conceptos del juego. Al iniciar el primer escenario del modo campaña, hemos de traspasar todos los conocimientos adquiridos, y dar los primeros pasos hacia lo que será un fructífero y rentable negocio.

No os podéis ni imaginar cuantos elementos tendréis que controlar, si queréis que vuestros productos se abran paso dentro de este fiero mundillo. Para empezar tenemos que escoger un edificio que dé cobijo a nuestro primer establecimiento. Hay tres tamaños disponibles, pequeño, mediano y grande, nuestra elección dependerá del dinero que deseemos gastar y de las necesidades alimenticias que tenga la zona. Como aquí no se acaba el meollo, tendremos que enfundarnos en un mono y

colocarnos en la piel de un interiorista. Estableceremos desde el tamaño de la cocina hasta los más insignificantes elementos de decoración: el color de las macetas, del parquet... Tenemos que ofrecer una imagen corporativa que acompañe al símbolo de marca.

Cuando tengamos el restaurante acondicionado, haremos de pasarnos por el mercado laboral y dedicarnos a contratar a los chef, directores y encargados. Tras el largo bla, bla, bla... de acciones a cumplimentar, podremos dedicarnos a cuestiones más comerciales y publicitarias. Encargaremos estudios de mercado que sondeen los gustos y preferencias del gran público. Podremos innovar en el arte culinario y lanzar nuevos tipos de pizza, a ver cuál más raro; siempre teniendo en cuenta a qué sector va dirigida. Por ello, no os extrañe ver masas repletas de hormigas o langostas; si es lo que pide la gente ¿Qué le vamos a hacer?

Para finalizar este sugerente tentempié, ¿qué os parece amenizarlo con préstamos realizados por bancos de dudosa gerencia, agencias publicitarias, violencia gratuita y sobretodo mucha mozzarella?

No hay tiempo para el descanso; todo un mundo de glotonos piden más y mejor, ¿vas a ser tú menos que la competencia?

El secreto está en la masa

Técnicamente el juego no es ninguna maravilla, los gráficos no son nada del otro mundo pero cumplen con su cometido. Las ciudades pueden sonar demasiado repetitivas, afortunadamente esto no es más que una

fachada. Los elementos que rigen los criterios y necesidades de cada individuo cambian de puerto en puerto. Las pizzas que funcionan en un paraje fracasan en el siguiente. Si no estás atentos a las opiniones de los clientes os veréis forzados a cerrar más de una sucursal. Hay comunidades que son más susceptibles a un determinado mensaje y medio publicitario. Un sector de la población, os puede reclamar ingredientes y decoración de primera calidad, mientras que al otro tanto le da.

Animaciones pobres y sonido cumplidor. Originalidad alta y adicción por las nubes. Un título altamente aconsejable a todos los amantes de la simulación estratégica, eso sí, con una mentalidad abierta.

■ Josep de Riu

Formato: PC

Título: Pizza Syndicate

Género: Simulación

Programadores:

Software 2000

Distribuye: Dinamic

Nº Jugadores: 1

8



Dark Stone: Evil Reigns

La primera impresión que me causó *Dark Stone* fue la de asociarlo con un viejo conocido, *Diablo* de *Blizzard*. La atmósfera que rodea el juego, sus escenarios generados aleatoriamente y sus innumerables quests evocan a mi memoria pasajes recorridos con anterioridad. Por otra parte, sus cuidados gráficos 3D y su altísima adicción colocan a *DS* como a un firme aspirante al título de los pesos pesados del Action-RPG.

El mercado

Si en el número pasado os hablábamos de *NoX* y de *Diablo2*, si os decimos que estamos a la espera de *Zelda Gaiden* para *N64* y os preguntamos cómo veis el género del Action-RPG... la respuesta no puede ser más clara, algo se cuece en el sector y está atrayendo la atención de las grandes compañías. El aumento de juegos online, donde usuarios de todo el mundo pueden interactuar entre ellos, y la implantación de servidores dedicados está favoreciendo el crecimiento de un mercado que ha permanecido bajo el manto de su gemelo, el RPG clásico. Se entrevé un futuro prometedor para este sector y como hermanos, cogidos de la mano, se preparan para dar el gran salto y ocupar una posición de privilegio dentro del panorama internacional.

Dark Stone: Misión salvar la Tierra

La diosa Kaliba ha caído y Draak el nigromante ha erigido su trono. Usurpando la magia del más poderoso de los dragones, Draak se ha autoproclamado amo de la creación. La Tierra de Uma se halla bajo su yugo y la Orden de los monjes de Kaliba ha sido maldecida. Es hora que un grupo de héroes se encargue de recuperar los siete cristales que componen el Orbe del Tiempo y con su poder liberar a la tierra del oscuro influjo de Draak. Nuestra será la misión de devolver la paz recuperando los cristales y enfrentándonos con Draak.

Los personajes

Hemos de escoger a dos personajes de entre los ocho disponibles (guerrero, amazona, mago, hechicera, monje, sacerdotisa, asesino, ladrona) con el fin de conseguir un tándem equilibrado y efectivo. El grupo ideal es el formado por un personaje de primera fila y uno de segunda o en su defecto dos PJ comodín que nos den cierta libertad para intercambiarlos de posición. Cada indivi-

duo tiene sus propias características (fuerza, magia, destreza, vitalidad) que podremos ir modificando a lo largo de la partida a medida que avancemos de nivel. Por desgracia, los chicos de DSI han caído en el mismo error que *Blizzard* en *Diablo*. Podemos empezar la partida con un guerrero y finalizarla con un multiclase guerrero-mago según como asignemos los puntos de desarrollo. En su favor, decir que han incluido habilidades exclusivas para cada tipo de personaje y que al igual que las características podremos ir aumentando, a medida que consigamos dinero para pagar, la instrucción adecuada. *DS* incluye una opción para jugar hasta 4 personas simultáneamente vía red local o Internet.

Peor que Wall Street

La base de *DS* es el dinero; con él podremos comprar equipo nuevo o mejorar el existente. Es posible conseguir armas, grimorios y pócimas en las dungeons, así que el truco reside en gastar lo mínimo en el pueblo y vender el material que vayamos encontrando y no sea de utilidad para ninguno de los personajes. Las reparaciones del equipo son muy costosas así que hay dos alternativas para reducir el impacto que supone ir al herrero al finalizar cada misión. La primera es coger un guerrero y desarrollar su habilidad de reparación, por desgracia el material se desgasta a medida que vamos haciendo chapuzas. La segunda, es mejorar la habilidad de comercio ayudándonos a conseguir precios más razonables. Es muy importante hacer uso de las monedas para aprovisionarnos correctamente de comida pues en las primeras misiones la encontraremos en abundancia pero más adelante empezará a escasear. Resulta muy embarazoso y pesado tener que abandonar una mazmorra porque a nuestros héroes les ha entrado un repentino vacío en el estómago.

Los acabados

DS nos traslada a un mundo fantástico donde esqueletos, zombis y demás criaturas del averno nos van a dar más de un dolor de cabeza. Por suerte, el juego sigue una correcta curva de aprendizaje y podremos practicar algunas técnicas con monstruos inofensivos antes de pasar a la acción. Ésta se desarrolla a lo largo de 32 niveles diferentes con sus 20 quest o búsquedas únicas. En todo momento hay que tener cuidado de los niveles de vida y de maná, pudiendo recuperar salud y poder, haciendo de fuentes mágicas o mediante el uso de pó-

cimas. Los enemigos no son estúpidos y atacarán por el sitio más vulnerable si se les da la oportunidad. Es recomendable impedirles el paso y enfrentarnos en tramos estrechos donde se igualen las fuerzas. Es muy complicado salir con vida de un combate donde estamos siendo atacados por todos los flancos, con el problema añadido de tener que controlar el status de dos personajes a la vez. Sin duda son de gran ayuda las teclas rápidas que permiten el uso de las pócimas y pergaminos que tengamos seleccionados en la ventana de inventario directo. Si somos rápidos de reflejos y sabemos escoger los conjuros y las armas adecuadas para cada adversario sin duda veremos la luz al final del camino.

El engine que soporta *DS* nos permite contemplar un mundo 3D desde cualquier punto de vista y distancia. Las dungeons y los exteriores están realmente bien diseñados y se agradece la variedad de colorido así como algunos efectos visuales. La iluminación de algunas zonas es digna de elogio, sobretodo cuando nos encontramos en una mazmorra y disponemos únicamente de la luz que nos proporciona una antorcha. Respecto a los efectos de sonido y diálogos cumplen con su cometido y poco más. El juego podría haber apuntado más alto si se hubiera cuidado un poco más la originalidad; hay demasiados elementos que hemos visto en otros títulos. Jugabilidad y adicción elevadas, ¿qué otra cosa podemos esperar en un juego de este género?

■ Jordi Calafell

Formato: PC

Título: Dark Stone: Evil Reigns

Género: Action-RPG

Programadores:

Dolphine Software International

Distribuye:

Electronics Arts Software

Nº Jugadores: 1-4

7



Atlantis II

Si la primera parte te obligó a dejar a tu pareja y continuas delante del ordenador con aquel maldito enigma que estás a punto de resolver, lo tienes mal... porque llega la segunda parte de *Atlantis*, un juego original que requerirá todo tu tiempo e inteligencia.

La estrella supernova de Cáncer da el pistoletazo de salida a esta segunda parte del juego. Hace mucho tiempo, una fuerza extraterrestre representada por un cubo, ofreció a los habitantes de Atlantis el desarrollo de su civilización. El cubo estaba formado por dos mitades, una de luz y otra de oscuridad (el bien y el mal... esto me suena de algo). La separación de las dos mitades, después de los lógicos conflictos de buenos y malos, originó con el tiempo el temor ante la posibilidad que la mitad oscura venciera a la luz. Parece que la llegada de la supernova puede desatar algo imprevisible, que de buen seguro nuestro protagonista Ten descubrirá. El juego empieza en el gélido Tibet, dónde un viejo chamán guiará a nuestro personaje por diversos escenarios, desde un monasterio hasta la América Central. Todas las localizaciones están realizadas de forma exquisita, con un cuidado de detalles digno de mencionar.

El juego continúa basado, como en su primera parte, en el diálogo con otros personajes y la resolución de complicados puzzles que nos van a dar muchos quebraderos de cabeza.

Drácula: Resurrección

Si *Drácula* de Coppola os impresionó por su atmósfera, con *DR* podréis vivir en propia carne la eterna batalla del bien y del mal. Encarnando el papel de Jonathan Harker emprenderemos una cruzada contra Vlad III Tepes de la orden del dragón.

Bram Stoker edita su nueva obra

Cuando *Microïds* adquirió los derechos de la inmortal obra de Bram Stoker imaginé que sería para adaptar la obra original a vídeo juego. No esperaba encontrarme en el futuro, siete años después de la muerte del vampiro y casado con Mina. El demonio de los Cárpatos no está «muerto» como cabría esperar y ha decidido recuperar a la reencarnación de su amada, Mina. Ésta se encuentra con el corazón dividido y se ve forzada a responder la llamada de su anterior amante. Nosotros encarnando el papel de Jonathan Harker, emprenderemos su persecución antes de que sea demasiado tarde. No contaremos con la compañía del profesor Van Helsing ni de Quincy P. Morris, quien fallece en el primer enfrentamiento con el conde. Así, después de varios días de viaje y llegados a una posada en el paso de Borgo...

Cine en primera persona

DR es una virguería de la renderización. Los escenarios son de lo mejor que he visto en mi vida y la visión en 360° no hace más que favorecer la sensación de claustrofobia. Se ha realizado un cuidadoso trabajo de diseño para plasmar a la perfección escenarios cargados de sensaciones. No se ha dudado en interpolar dibujos con imágenes reales para conseguir ese toque de autenticidad que no hace más que favorecer la inmersión del jugador en la historia, como si de una película de cine se tratase. Quiero mencionar el trabajo artístico que a mi entender es de lo más logrado. Los personajes tienen una calidad inaudita, se mueven y gesticulan con una calidad próxima a la real. Ni bugs ni tres pares de narices, las caras son reales y el que me diga lo contrario es que no se ha fijado con detalle en el pliegue de los músculos, o la simple oscilación de la papada de alguno de los personajes secundarios. Estos serán 17 en total, nos ayudarán facilitándonos información o en determinados casos nos impedirán avanzar por un camino en concreto. Podremos recorrer 40 localizaciones que van

Un 3D diferente

El juego utiliza el mismo sistema, denominado *Omni 3D*, que se utilizaba en la primera parte. A partir de un punto fijo, dónde estamos completamente parados, podremos mirar en cualquier dirección en 360°. El profundo realismo que se consigue con esta visión es tremendamente efectivo, aunque se nota a faltar la posibilidad de moverte directamente en este universo 3D sin tener que pasar por los caminos determinados que generan el movimiento de personaje hasta el siguiente punto estático.

Respecto a la primera entrega, el sistema gráfico ha ganado en calidad, especialmente con la mejora de las texturas y dotando a las caras de los personajes de mayor expresividad. De todas formas, los personajes continúan siendo poco realistas en lo que a movimiento se refiere.

Rompecabezas

Este juego no está recomendado para impacientes o amantes de los juegos con rompecabezas sencillos. Los enigmas que encontraremos requieren intuición e inteligencia, y en muchas ocasiones nos veremos atascados hasta lograr la solución. Suerte tenemos de la banda sonora del juego, que además de ser excelente, ambienta el escenario en el que nuestro personaje se encuentra en ese momento. También es destacable en el apartado sonoro, el doblaje de las voces de los personajes al castellano. A pesar de no llegar a la calidad que consiguen, por ejemplo, las grandes producciones cinematográficas, si es cierto que está realizado con es-

desde Inglaterra hasta Transilvania, siendo en esta última donde se monta el pollo padre. Una banda sonora de lujo, unos FX sonoros que quitan el hipo y lo más importante, el doblaje de las voces de los personajes, nos permitirán disfrutar al 100% de la historia y de unas imágenes propias del celuloide. Poco más queda por decir, salvo que podemos encontrar en *DR* una complejidad y profundidad dignas de mención.

Podía haber sido la nueva Capilla Sixtina del videojuego

Al igual que otros juegos que utilizan el sistema *Omni 3D* como *Atlantis II*, en *DR* y bajo el motor gráfico mejorado del *Amerzone*, hay demasiada discontinuidad en los cambios de localización; se pierde por tanto, una fluidez que favorece la jugabilidad. En algunas pantallas del juego, se hacen molestos los saltos al haber pasado mil veces por el mismo lugar; es en estas situaciones cuando más puede notarse la carencia de continuidad entre localizaciones. Otro gran inconveniente en este tipo de juegos es la linealidad de su historia, si bien es cierto que en determinados casos podemos ir solucionando puzzles paralelamente, lo normal es que tengamos que ir haciéndolo de uno en uno, sin un ápice de margen. Es una pena porque si añadimos esta secuencialidad a la extrema sencillez de los enigmas podemos dar por finiquitado el juego en un par a lo sumo, tres tardes.

■ Josep de Riu

Formato: PC
Título: Drácula: Resurrección
Género: Aventura Gráfica
Programadores: Microïds
Distribuye: Friendware
Nº Jugadores: 1

6



mero y por actores de doblaje profesionales. Una nueva propuesta recomendable para los que se quieran marcar un reto y deseen recorrer mundo resolviendo problemas complicados. Como consejo, sobretodo si te cuesta mucho la resolución de problemas y puzzles, deja a mano la caja de aspirinas por lo que pueda pasar.

■ Jordi Calafell

Formato: PC
Título: Atlantis II
Género: Aventura Gráfica
Programadores: France Telecom Multimedia

7



ENTREVISTA A ALICIA SANZ

JEFE DE RELACIONES PÚBLICAS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA



Buscando respuestas sobre la continuidad de Playstation en el mercado y el nacimiento de su sucesora me dirigí a las oficinas de Sony CEE en Madrid. Allí me encontré con la eficiente, simpática, y porque no decirlo, atractiva relaciones públicas de esta popular compañía de vídeo juegos.

LIDER: Han pasado más de 4 años desde el lanzamiento de Playstation en España. ¿Cómo se encuentra de salud Playstation, a un año del lanzamiento de Playstation 2?

ALICIA SANZ: De salud está muy bien. El rendimiento de Playstation en cuanto al desarrollo de juegos ha ido evolucionando y sigue adelante. Los usuarios verán que con los títulos que hemos lanzado para estas Navidades, incluso para este nuevo año, se sigue observando una mejora de las características técnicas en los gráficos de los juegos, demostrando así, que los equipos de programación siguen aprendiendo con Playstation.

LIDER: ¿Cuáles son los títulos más importantes de Playstation que se han presentado para estas pasadas Navidades?

A.S.: Los títulos que se lanzaron a partir de octubre ya entran en la campaña navideña. Hay títulos como Esto es fútbol, que se está comentando como el juego definitivo de fútbol, aunque los usuarios tendrán la última palabra. O Final Fantasy VIII, una maravilla dirigida a los amantes del género de rol y aventuras. En España nos encontramos, a diferencia de otros países, que este género está teniendo

mucho aceptación. Sin duda la calidad del juego es excepcional, aunque hay que pedir paciencia a los principiantes en este género. También hay juegos dirigidos a un público infantil, como Tarzán, un título de Disney, o Spyro 2 y Crash Team Racing de Universal Studios.

El título más importante que se espera para Playstation es Gran Turismo 2, del cual su primera parte marcó un hito, ya no en cuanto a jugabilidad, sino en el rendimiento de la máquina, en el que se llegó hasta a un 90% de los recursos de ésta. Esta segunda entrega es un juego en la misma línea que incorpora marcas de coches europeos, que era un poco lo que se echaba en falta en el "Gran Turismo" original. Ahora se podrá disponer de hasta 400 modelos de coches reales.

LIDER: Final Fantasy VIII, ¿se distribuye debido al éxito comercial de ventas o ha sido para cubrir un área del mercado tan aficionada al género del rol?

A.S.: Un poco por los dos motivos. Buena parte del éxito de Playstation ha sido por el apoyo que hemos recibido del gran número de empresas de desarrollo de software que han confiado en esta máquina. Debido a esto se han desarrollado géneros muy distintos de acuerdo con el gusto de todo tipo de jugadores, en el que se contempla a los amantes de los RPG's. También hay que tener en cuenta que a pesar que este género tiene una grandísima aceptación en Japón, dentro de Europa, España es uno de los países donde más destaca. Y aunque la traducción de Final Fantasy VII no fue perfecta, los usuarios españoles nos agradecieron muchísimo el hecho de haberlo traducido.

LIDER: ¿Crees que la gente está pasando más de una tendencia arcade (juegos de disparos o de peleas) a un tipo de juego con una historia más elaborada, o una jugabilidad más compleja (juegos de rol)?

A.S.: Sí, sin duda. De hecho Playstation 2, aparte del avance tecnológico que representa, incorpora un elemento más: la CPU de este nuevo proyecto de Sony que se llama Emotion Engine. En Tokyo nos explicaban que por primera vez en la historia de los vídeo juegos empiezan a



incluir emociones. En determinadas escenas de las demos que pudimos ver allá, te das cuenta que las caras de los personajes transmiten sentimientos como si fuera una película. Cada vez existe más comunicación emocional entre la persona que juega y el juego, consiguiendo que se involucre más en éste.

LIDER: En la próxima campaña navideña, Playstation 2 llegará a nuestro mercado. ¿Qué innovación va a aportar a los aficionados al ocio electrónico?

A.S.: Aún es muy pronto para hablar de ello, pero nosotros tenemos una gran confianza en esta máquina, ya que se están desarrollando cosas muy buenas. Se seguirá con la línea de satisfacer a todo tipo de usuarios, con un amplio abanico de géneros, de lo que se encargarán las más de 200 compañías que están desarrollando para esta consola.

LIDER: ¿Cuál ha sido el motivo para hacer compatible Playstation 2 con la consola original?

A.S.: Yo pienso que siempre hemos intentado cuidar a los usuarios. Esta compatibilidad es pues, una cuestión de fidelidad hacia ellos. Hay que tener en cuenta que son de estos usuarios de los que dependemos y para los que trabajamos.

LIDER: La competencia ha lanzado Dreamcast. ¿Qué efecto piensas que puede producir en el mercado de Playstation?

A.S.: Desde luego respetamos muchísimo a los competidores. Creemos que la competencia es buena, porque aunque ahora seamos líderes en el mercado de las consolas, y de hecho queremos seguir siéndolo (risas), nos gusta tener competidores, porque es lo que enriquece a una industria. Hace trabajar más a las compañías para obtener productos de mayor calidad. Lo que hemos aprendido es que el éxito de una consola está en la calidad de los juegos. Entonces habrá que ver que juegos y que cantidad de éstos se desarrollan para Dreamcast.

LIDER: Viendo como muchos pretenden echar la culpa a los vídeo juegos, después de matanzas como la Colorado (EEUU), o de inducir a la drogadicción como en el caso de Metal Gear Solid. ¿Tenemos que acabar pensando que los vídeo juegos, como otras aficiones (rol, cine,...) pueden generar tal grado de violencia entre la juventud?

A.S.: (responde con un leve tono de indignación) A mí me parece que



se están sacando las cosas de quicio con el tema de la violencia en los vídeo juegos. Hay juegos que son más violentos y hay juegos infantiles. Si un niño juega con un juego violento es lo mismo que si un niño ve una película extremadamente violenta o una película porno. Es responsabilidad de los padres. Nosotros como compañía no creemos hacer ningún mal a nadie por sacar un juego que tenga un contenido adulto. Simplemente es un juego dirigido exclusivamente a adultos. Hemos leído opiniones de gente que desconocía por completo el mundo de los vídeo juegos. Y después hemos hablado con ellos y nos han terminado dando la razón.

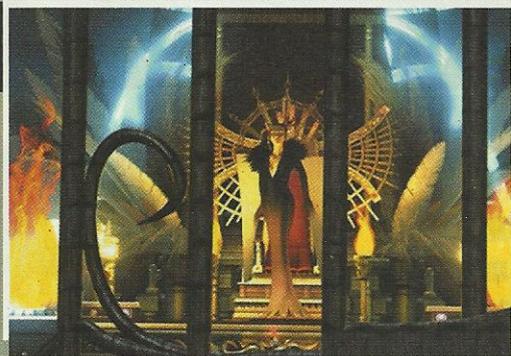
LIDER: ¿Los vídeo juegos siguen siendo cosa de hombres?

A.S.: (risa sostenida) La mayor parte de los usuarios siguen siendo hombres, chicos jóvenes de una media de unos 18 a 20 años. Los usuarios se concentran más entre 12 y 20 años. Lo que pasa es que hay mucha gente de hasta 40 o 50 años que juega, por eso la media de edad aumenta. Cuando yo empecé a trabajar en esta industria hace tres años y medio, había un 90% de chicos. Ahora cada vez hay más chicas jóvenes que juegan, aunque sigue siendo extraño ver jugar a una chica a un juego de fútbol. Yo juego más a juegos de plataformas, o incluso aventuras o juegos de rol (!). De todos modos los chicos siguen invirtiendo mucho más tiempo en los vídeo juegos, y las chicas generalmente juegan sólo un rato.

LIDER: ¿Acabaremos jugando en mundos virtuales al estilo "Matrix", cuando salga por ejemplo Playstation3?

A.S.: (risa histérica mía que solapa la suya) ¿¿Playstation 3??, ¡Espérame que aún estamos trabajando en Playstation 2!. ¡No me vuelvas loca! (Tú sí que nos vuelves locos, ¡guapa!).

■ Ricardo Martín



Final Fantasy VIII

Square vuelve a demostrar que los videojuegos también pueden ser obras de arte. Y tú puedes formar parte participando en la aventura.



¿DÓNDE ESTÁ CLOUD?

Los que sean conocedores de esta gran saga de videojuegos que es *Final Fantasy* ya sabrán que ninguna de las entregas guarda relación con la que le sigue, en lo que se refiere a argumento y a personajes. Esto lo comento para los que iniciaron su andadura rolera con la séptima parte, que quizás estén esperando continuar las aventuras de Cloud y sus amigos en esta nueva secuela, y no será así. Todo sea para que no haya decepciones. Aunque si que permanecerán nombres como el de Cid, que se repite secuela tras secuela, o el de los sufridos Biggs y Wedge (nombres que pertenecen a personajes de *Star Wars*, que a modo de homenaje se han convertido en hijos de los *FF* y que siempre acaban malparados) o los chocobos, que son la fauna de cada mundo que participa en el desarrollo de la aventura. La razón por la que siempre aparecen personajes nuevos es parte de la filosofía que desprende el título del juego, que en castellano se traduce como la "fantasía final". Una fantasía irrepetible y que sólo sucede una vez en la existencia de ese mundo y de la que son protagonistas los habitantes de ese lugar.

En esta ocasión la historia da comienzo en la academia militar de la región de Balamb, también llamada "jardín" de Balamb. Squall Leonhart (también podía haberse llamado Ricardo, por aquello del corazón de león) es un joven cadete de 17 años, que está a punto de graduarse y convertirse en un *Seed*, un soldado de élite que participa en acciones militares a cambio de una suma de dinero, o sea, un mercenario. A partir de entonces una

serie de dudas y emociones asaltarán la rígida y fría vida de Squall; desde sus conflictos con el rebelde y apasionado Selphie, que tiene un ambicioso sueño, a la cálida y alegre presencia de la bella Rinoa. La aparición de una terrible bruja, que no parece tener obstáculos para hacerse con el poder en ese mundo, las sorpresas argumentales y las misteriosas situaciones a las que nuestros héroes tendrán que enfrentarse, conforman el sello de la casa (*Square Soft* en este caso).

FF VII VS. FF VIII

Entrega tras entrega, las exigencias tecnológicas de los videoadictos son mayores, pero sin olvidar las argumentales, verdadera piedra angular del éxito de esta saga. Las diferencias entre su antecesor y este *FF VIII*, son menores en comparación con las de otras secuelas. Los escenarios prerrenderizados en 3-D, por donde se mueven los personajes, ya los vimos en *FF VII*. Los combates tridimensionales en tiempo real también. Entonces, ¿cuáles son las mejoras gráficas o conceptuales que aporta *FF VIII*? Para empezar el nivel gráfico está más depurado, tanto en el trabajo de los escenarios, como en el de los personajes, que dejan de lado la cultura "superdeformada", para dar paso al diseño más occidental, mostrando unas animaciones realistas y tan expresivas que en ocasiones no se



necesita ningún texto para saber lo que siente o piensa un personaje en un momento determinado de la aventura. También hay una mejora gráfica al añadir un mayor número y una mayor complejidad en las texturas, humanizando más a los personajes poligonales o creando unos enemigos mucho más detallados. De todas for-

mas, la edad de *Playstation* se deja notar con la pixelación en ocasiones de dichas texturas (no paro de imaginar como sería un *FF* en *Playstation 2*)

El cambio más radical aparece en el sistema de enlaces, nada que ver con la idea de las materias vista en el anterior título. Ahora los Guardian Force (G.F.) tienen puntos de vida como un personaje más, y se enlazan en los personajes dándoles opción a elegir entre unos comandos genéricos: Magia, objeto, G.F. o extraer. Este último nos servirá para conseguir la magia, robándosela a enemigos o obteniéndola de fuentes de extracción, con lo que ya no existen los puntos de magia sino que ahora se utilizan como objetos. Estas magias extraídas se enlazarán a los G.F. que a su vez tengamos enlazados (el desenlazador que desenlace el enlace...), obteniendo mejoras en la vitalidad, la fuerza, los ataques o la defensa del personaje. A medida que vamos luchando en diferentes combates, los G.F. también adquirirán experiencia y así aprenderán nuevos comandos, tanto individuales como de grupo, tan útiles como el comando "ningún encuentro con el enemigo", para evitar los a veces indeseables encuentros aleatorios con los monstruos habituales.

Otra novedad es la eliminación de las protecciones habituales, sustituidas por los enlaces con las magias antes mencionados, así como de las nuevas armas. Ahora sólo podemos mejorar las originales, consiguiendo los elementos adecuados.

El dinero ya no se gana con los combates, sino que las misiones y el nivel de *Seed*, que se aumentará mediante exámenes, serán los determinantes de nuestro sueldo (bienvenidos al mundo de los asalariados).

Por último destacar la interacción con los *FMV*, que aportan un grado de espectacularidad nunca visto en un video juego anteriormente (p.e. la parte final del segundo CD, ¡increíble!)

¿UN JUEGO DE CARTAS DENTRO DE UN JUEGO DE ROL?

Final Fantasy VII tuvo infinidad de mini-juegos, desde el snow-boarding hasta pilotar un submarino. Sin embargo, en esta octava entrega, sólo hay un mini-juego que tiene muy poco de «mini», porque a veces eclipsa el desarrollo de la aventura principal. Me refiero a un adictivo juego de cartas, en el que los monstruos, *Guardian Forces* y personajes pueden llegar a formar parte de tu baraja particular, que previamente habrás ganado jugando contra cualquier *PNJ* del juego. Por supuesto las cartas más poderosas y difíciles de encontrar son la de los personajes principales del juego. Además cada región del mundo de este *FF* tiene sus propias reglas, que a través de los viajes se irán importando a otras regiones y mezclándose con otras reglas. Ya estoy ansioso porque publiquen este juego de cartas en España.



¿PARA CUÁNDO FF IX?

Aventuras, misterios y combates imposibles forman parte de los ingredientes para que esta franquicia sea una de las más exitosas de la historia de los video juegos, además de contar con una excelente traducción al español. Esto se lo debemos a un equipo de 180 personas, que se han encargado de llevar a cabo tal proeza, con un presupuesto cercano a los 3.000 millones de ptas., donde no se deja ningún detalle al azar, para crear un mundo lleno de desafíos que más tarde formaran parte de nuestra memoria colectiva en la que nosotros también fuimos héroes.

■ Ricardo Martín



Formato: Playstation
Título: Final Fantasy VIII
Género: RPG
Programadores: Square Soft.



Soul Calibur

El juego de lucha definitivo eleva el atractivo de Dreamcast, ¿quién podrá resistirse ahora?

Dónde las dan, las toman

Suele ocurrir que las segundas partes no son buenas, generalmente porque una secuela no tiene la frescura del primer título debido a una frecuente falta de originalidad. Pero ¿qué importancia tiene la originalidad en un juego de lucha?, la verdad es que muy poca ya que éstos ofrecen una diversión pura e inmediata. Este es el caso de *Soul Calibur*, segunda entrega del popular *Soul Blade*, (o *Soul Edge* en tierras niponas) ambos producto de la creación de *Namco*, experta en este género de juegos como ya ha demostrado con otra saga: *Tekken*. La novedad es el lanzamiento para *Dreamcast*, la máquina 128-bit de *SEGA* que ha conseguido atraer a una compañía que ha apoyado a la *Playstation* con una fidelidad hasta ahora intachable, pero el atractivo de la consola blanca de *SEGA* ha sido determinante para que *Namco* le ponga «cuernos virtuales» a *SONY*.



Lo virtual supera la realidad

Sin duda hay que decir que la experiencia ha valido la pena, porque se ha creado lo que muchos ya catalogan como el mejor juego de lucha que existe en todos los formatos posibles (PC's, otras consolas, incluso recreativas). Aunque también siguen habiendo opiniones de que *Tekken 3* es y será el rey de este género. Yo pienso que los dos juegos aportan sensaciones distintas, y no se excluyen mutuamente, aunque la calidad técnica de *Soul Calibur* deja por los suelos a cualquier otro rival, sea *Tekken* o *Virtual Fighter*. el nivel de detalle de los 19 personajes que puedes seleccionar (al principio tan sólo se pueden acceder a 10) es tal, que hasta las nalgas de Ivy (la guerrera que empuña una espada-látigo) están animadas como si fueran reales. La espectacular captu-



ra de movimientos que se ha hecho para este juego se puede observar con mayor detalle cuando activamos la opción de teatro de exhibición, y podemos ver a los luchadores haciendo muestra de sus movimientos con unas coreografías que dejarían pasmado a más de uno. Por supuesto también están las opciones habituales: Arcade, Versus, Survival...

Como sucedía en el primer título de esta saga, se puede seleccionar entre dos diseños de personaje para el combate, y hay un tercero oculto, para que nadie se aburra de un personaje por llevar los mismos trapos hasta el fin de los días.

Pero sin duda la opción más interesante es la de misiones, que como sucedía en *Soul Blade*, nos permite enfrentarnos a diferentes retos, que harán mucho más interesantes los combates. Como por ejemplo, luchar contra diferentes enemigos con un tiempo limitado, o que la presencia de un fuerte viento, te pueda expulsar del ring si no vas con cuidado, etc. Superar estas misiones nos permitirá acumular puntos, que serán canjeables por las diferentes imágenes que esconde una enorme galería de arte, que a su vez nos servirá para abrir nuevas opciones de juego, nuevos escenarios y nuevos diseños de los luchadores.

En definitiva: *Soul Calibur*, una obra maestra en su género, es la excusa perfecta para adquirir una *Dreamcast* y apreciar las infinitas posibilidades que ofrece esta consola.

■ Ricardo Martín



Formato: Dreamcast
Título: Soul Calibur
Género: Lucha
Programadores: Namco

10



Sonic Adventure

La legendaria mascota de SEGA regresa en una aventura elevada a la tercera dimensión.



Las nuevas posibilidades

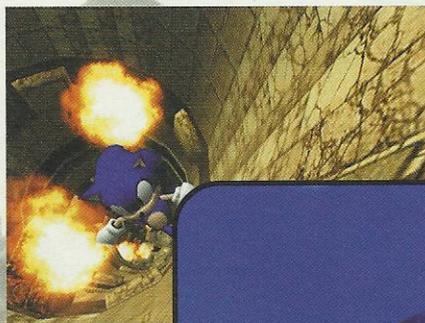
Sonic fue una revolución en el género de aventura / plataformas durante la era de los 16-bit, en la que reinaba la consola *SEGA Megadrive*. La velocidad que podía alcanzar el escurridizo puercoespín hizo bailar nuestros ojos hasta conseguir marearnos. Y en cada nueva entrega su velocidad era mayor, hasta tal punto que a veces desaparecía de la pantalla. Todas estas entregas estaban realizadas en unos excelentes gráficos bit-map, o sea, en 2-D. La pregunta es: ¿se ha mantenido esa velocidad y jugabilidad de estos títulos en un entorno 3-D?. Al cabo

personajes tienen su importancia a la hora de disfrutar plenamente de esta aventura. Curiosamente la versión americana también tiene esta opción, para los que se quejaban de la globalización del idioma anglosajón.

La recomendación

Este es sin duda un juego para los que les guste las emociones fuertes y que no sufran de vértigo. Aunque es posible que se necesiten pulir algunas asperezas en el aspecto visual y potenciar otros elementos, como la dificultad, extremadamente fácil en ocasiones. *Sonic Adventure* nos ofrece in-

numerables posibilidades de juego, como la que nos aportan los "chaos", pequeños seres que podemos introducir en nuestra unidad de memoria, haciéndolos crecer, y



de unos minutos de jugar la respuesta suele ser la de una pronunciada sonrisa y una leve caída de baba. No sólo han conseguido adaptar todas las virtudes del juego original a este nuevo entorno con exquisito entusiasmo. Si no que además, se han molestado en ampliar el elemento de aventura que ya aparecía en las anteriores entregas, dando libertad al jugador para poder elegir hacia donde dirigirse al mismo tiempo que encuentra nuevos personajes, con los que tendrá la ocasión de jugar (Tails, Amy, Knuckles, Big, y más adelante Super Sonic).

Las voces sólo se pueden elegir entre dos lenguas, la japonesa o la inglesa, pero los subtítulos se pueden elegir en español (¡menos mal!). De no ser así las cosas se pondrían un poco difíciles para los que no dominan otras lenguas foráneas, porque los diálogos entre los

luego competir con otros en divertidas carreras. No se debe olvidar a los que inicialmente disfrutaron de las versiones para las 16-bit de *SEGA* (y yo me incluyo), que aunque sean más mayores, siempre tendrán un momento para disfrutar de un divertimento tan popular como efectivo. Los que teman ser tildados de "infantiloides" abstenerse.

■ Ricardo Martín

Formato: Dreamcast
Título: Sonic Adventure
Género: Aventuras / Plataformas
Programadores: Sonic Team

8

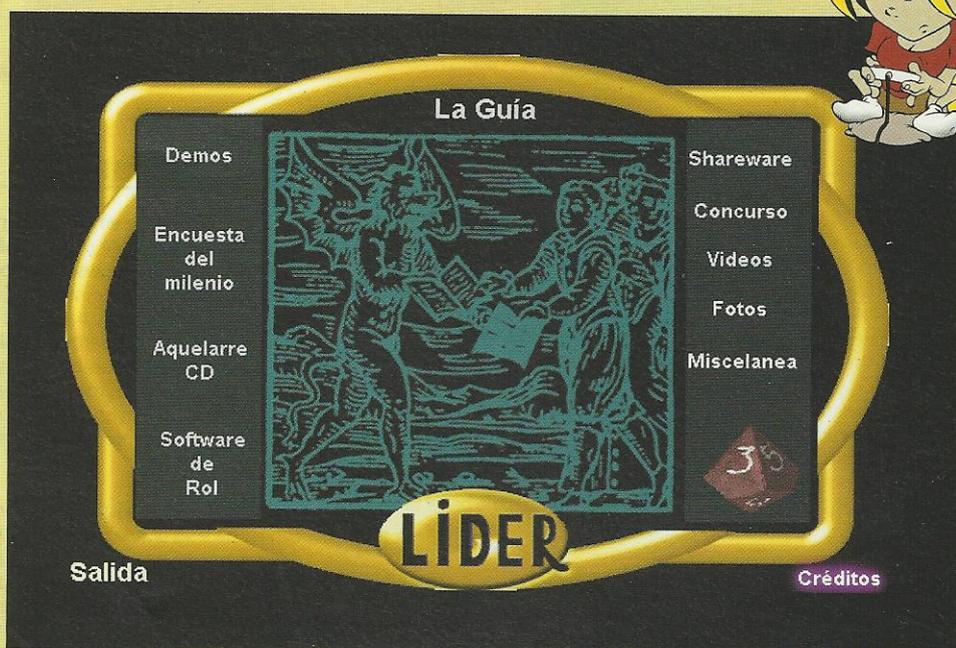




Basta con introducir el CD LIDER 4 en la unidad lectora de CDROM para que éste se ejecute automáticamente. En el caso que esto no suceda, tienes que desplazarte a «Mi PC», situarte en la unidad de CDROM y ejecutar el archivo lidercd4.exe.

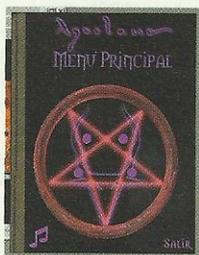
Una vez el CD LIDER 4 se esté ejecutando podrás ver una pantalla con las opciones que ofrece el navegador. Con solo desplazarte a cada una de ellas y clickeando con el botón izquierdo del ratón podrás activar sus contenidos.

En cualquier momento podrás salir de la ejecución del navegador pulsando la tecla «Esc».



Miscelánea

Aquí podrás encontrar una colección de mapas de naves para el decano de los juegos de rol de ci-fi: *Traveller*. Descómpímelas en una carpeta y podrás ver algunas imágenes y archivos PDF los cuales podrás visualizar con el programa *Acrobat Reader* que esta en la sección *Shareware*.



Aquelarre

Te ofrecemos en exclusiva tres productos en uno. Una versión del juego *Aquelarre* en formato *Adobe Acrobat* limitada para que te hagas a la idea de lo que hay en el mercado actualmente. Una demo del CD que acompaña al juego y las hojas de personaje corregidas y con alguna sorpresa que otra.

VIDEOS

En esta sección hemos cambiado un poco el repertorio. Si en el número anterior te presentábamos un video del juego *Blade*, en este número te ofrecemos ¡¡4 !!.

Dos de videojuegos, *Drácula* y *Atlantis II* y dos de películas, *Misión imposible II* y la esperada película de *Pokémon*. Para estas dos ultimas necesitaras instalar el *QuickTime 4.0* (ver sección shareware). Necesitarás una conexión a internet para instalarla.



Shareware

Aquí podéis encontrar una colección del shareware más actual que podéis instalar gratuitamente en vuestro ordenador. En *runtimes* encontrareis las librerías que necesitáis para las aplicaciones realizadas con *Visual Basic*. Úsalas si algún juego o programa las requiere y no las incluye en su programa de instalación.

Concurso

Primer concurso de software de apoyo al jugador de rol, estrategia y simulación. Aquí podéis encontrar las bases del concurso. Si has creado alguna aplicación por tu cuenta o con la gente del club, no dudes en enviárnosla, aun estas a tiempo.

Softwarerol

Si te apasiona jugar a rol, en este número te ofrecemos multitud de aplicaciones útiles para diversos juegos. Puedes encontrar generadores de tesoros, galaxias de hojas de personaje para *AD&D* y *RuneQuest*, además de aplicaciones para el juego de rol por correo de *El Señor de los Anillos*.

Hentai

Demos

Una completa colección de juegos que hará las delicias de cualquier tipo de jugador, tanto si le gustan los «pseudogauntlets» o los juegos de rol por ordenador o los juegos de estrategia. Podrá encontrar en esta pantalla las siguientes demos: *Cutthroats*, *Tomb Raider IV* y *Gansters*.

Fotos

Aquí podrás encontrar una galería de fotografías e imágenes del *Salon del Manga* (L'Hopitalet) y *Le Monde du Jeu* (París), así como nuestra selección de imágenes Hentai.





Lider NET



RPGnet

RPGnet es una de las páginas más completas de internet sobre el mundo del rol. El único fallo que tiene para nosotros es el idioma: como la mayoría de páginas interesantes en la red, está en inglés. De todas formas, por poco que os aclaréis con este idioma, seguro que la disfrutáis.

Una de las secciones más interesantes se llama «industry directory», un completo archivo con direcciones de todo tipo relacionadas con el rol. Editoriales, tiendas online, asociaciones de jugadores, partidas a través de la red... sin duda, todo lo que busquemos.

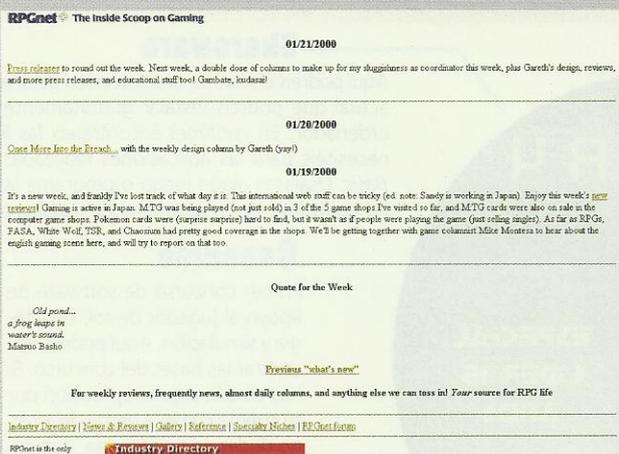
Un apartado bastante clásico en las páginas de este tipo es el de ayuda para

nuevos jugadores, y en esta web no falta, pero es especialmente útil dada la cantidad de artículos diferentes que hay sobre qué son y como se juega a los juegos de rol.

También se puede encontrar una guía muy completa sobre cómo escribir relatos de ciencia-ficción, acompañada de muchos ejemplos. Recomendada para escritores en potencia que no hayan descubierto todavía su vocación oculta.

En realidad se puede explicar mucho sobre esta página, pero por el tamaño de la web es mejor verla... porque ¡seguro que nos dejábamos algo digno de ser comentado!

<http://www.rpg.net>



De compras

Por fin en internet se empiezan a encontrar webs realmente útiles y cada vez hay menos páginas personales con fondo gris donde la única información que se encuentra es «me llamo Luís y estudio segundo de enfermería». No es que sea malo que Luís estudie esa carrera, pero cuando introduces la palabra «enfermería» en un buscador no esperas encontrarte precisamente ese tipo de página.

Así, hasta ahora era bastante difícil encontrar páginas donde poder comprar o vender cualquier tipo de cosas, y las que habían no inspiraban demasiada confianza. Pero hace pocos meses se creó aucland.es, que por lo menos, sí la inspira.

Se podría decir que es la versión online de otras revistas de compra-venta que ya existen en formato papel, pero sin duda, al trabajar a través de internet se agiliza mucho el proceso para el usuario.

Todas las compras y ventas que se realizan funcionan a modo de subasta: cuando un usuario pone algún artículo a la venta éste queda en la página uno cuantos días (los que marca el vendedor) y al final de ese periodo, el ganador de la subasta (quien dé más dinero) se quedará con el producto. Para poner a la venta algún producto también es muy sencillo, basta con dar tus datos personales, escanear una foto de lo que se quiere vender y enviar una breve descripción.



En la página se puede encontrar todo tipo de productos: videoconsolas, juegos, electrodomésticos, ordenadores de segunda mano... hasta tienen una sección de *Star Wars* para los fanáticos.

<http://www.aucland.es>

Tarifa plana

Por fin podemos disponer, que no disfrutar, de la tarifa plana en España. No creo que nadie pretendiera tener una conexión 24 horas a internet a una velocidad de 2Mbps a un precio razonable (casi 100.000 Pta. de alta y 30.000 al mes), pero si el maravilloso ADSL obliga a pagar 56.000 de alta y 10.000 al mes como «tarifa familiar», prefiero hacer cualquier otra cosa antes que conectarme a internet. Eso sí, pasará tiempo hasta que alguien vuelva a crear cualquier declaración del Ministerio de Fomento (que prometió unas tarifas de 3.000 pesetas al mes y un alta razonable).

De todas formas, para el que se lo pueda permitir, no es un mal servicio. Con la opción mas baja de las tres posibles, la «familiar», la velocidad que conseguiremos será de entre 128 y 256 kbps (bastante mas que con una línea RDSI), y si nuestra economía es realmente buena podemos llegar a velocidades de 512 kbps o hasta de 3Mbps. No está nada mal.

Para darse de alta solo es necesario llamar a la empresa del Sr. Villalonga o conectarse a su página web y hacer el alta a través de la red. Eso sí, sería bueno asegurarse antes de que se dispone de un pentium 233 Mhz y 32 MB de RAM, porque si no el invento no funciona...

■ Guillem Ximenes

Más juegos

Ciudadfutura es uno de los portales hispanos más completos de la red. En el se puede encontrar todo tipo de información y servicios: desde espacio para páginas web hasta cartas astrales online.

Su sección de juegos es especialmente amplia. Contiene emuladores, campeonatos de diferentes juegos (*Quake*, *Starcraft*, etc.), trucos y un apartado de juegos on-line con mas de treinta juegos y pasatiempos que permiten jugar desde el navegador, muy interesante para los fanáticos de éste tipo de entretenimiento.

Los juegos online están divididos en tres apartados: juegos de acción, juegos de ingenio y juegos multiusuario. Estos últimos son sin duda los mas divertidos, y destaca uno realmente curioso. Se trata de una página web que permite comprobar si tenemos telepatía con otra persona. Para ello se ha de quedar de acuerdo con alguien para acceder a la página en el mismo momento y entrar los dos a una de las ocho salas que hay. Una vez dentro,

una de las dos personas ha de elegir alguno de los símbolos que aparecen y la otra ha de intentar adivinarlo. Un juego bastante difícil... en la página hay algunas instrucciones para que nuestros pensamientos se transmitan mejor por la red, quizás así se consiga adivinar alguno de los signos, quien sabe.

Los juegos de acción son en su mayoría clásicos reconvertidos al lenguaje java. Un comecocos, varios matamarcianos... todos hemos jugado miles de veces, pero hay que reconocer que siguen siendo muy adictivos.

Por último están los juegos de ingenio, con los que podemos pasar horas conectados sin darnos cuenta. Los fanáticos del tetris (que los hay) pueden participar en un campeonato, eso sí, no dan ningún premio al ganador.

Cambiando de página, pero no de tema, en Uproar.com también encontramos una gran cantidad de juegos online. Uno de ellos es el bingo, juego bastante aburrido si no fuera por el aliciente de los premios: vales para comprar en amazon.com.

También encontramos otros juegos de acción, para los que necesitaremos bajar el plug-in para macromedia flash si nuestro navegador no lo lleva incorporado. Uno de los mas interesantes es *Something Fishy*, donde nos convertiremos en un pez cuya misión es comerse todo lo que se mueva por su estanque. También vale la pena echar un vistazo a uno que se presenta como «la última batalla por la supremacía sobre el pan de sándwich», por lo menos la presentación es muy original.

<http://www.ciudadfutura.com/juegos>
<http://es.uproar.com>



¿Alguien habló por aquí de Esencia.net?

Todavía os espero.

NOSTROMO

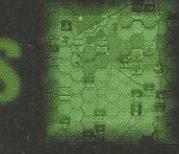


Juegos de ROL



Wargames

de juegos
Miniaturas



COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41001 sevilla
954 21 18 18 nostromo@lv426.net

¡QUE NO SE TE ADELANTEN!

guneahobbies@guneahobbies.com
www.guneahobbies.com

GUINEA
Hobbies

Todo en Rol, Naipes,
Estrategia y Simulación

Avda. Basagoti. 64
48990 - Algorta - Vizcaya
Tel / Fax: (94) 460 16 43
Especialistas en venta por correo



LA GUÍA

en estrategia, cómic, maquetas, puzzles, videojuegos, ferretería, merchandising, cine, mangas, libros, juegos, modelos...

LÍDER

2 DE PIQUES
C/ St. Miguel, 9
08240 Manresa
Tel: 93 872 65 69



ROL
COMICS
MALABARS
JOCOS D'ESTRATEGIA

DELTA



venta por correo
C/ Antonio Barroso y Castillo nº 6
Tfno. y Fax: 957 400 710
14006 Córdoba

AMULETO
C/ Fuentenuevo, 5
11203 Algeciras (Cádiz)



Tel: 95 665 48 42

Armageddon
PZA. MARCELINO GORCA, 2 -
20.011 SAN SEBASTIAN.
Tel. 943 46 27 82

Cómics, Juegos de Rol, Juegos de Cartas, Juegos de Estrategia, Posters, Camisetas, Videos, Warhammer F.B., Warhammer 40K, Merchandising, Pedidos a USA.



Creación fundada en 1972

**Todos tus hobbies.
Los encontrarás en...**



bazar oviedo

C/. La Lila, 12
Teléfono y Fax 98 521 87 02
33.002 OVIEDO

LIBRERÍA
BILBO BOLSON

Cómic americano-manga
Rol Nacional y de importación
Literatura fantástica, terror...
Literatura de cine y música
Literatura infantil y juvenil
Merchandising
Cómic 2ª mano
Cluó del socio (grandes ventajas)



EX BILBAO
C/ Fernandez del campo, 24
(48010)
Tel/Fax: (94) 443 - 92 - 97

CARDS-COMICS

FORUM, ZINCO, NORMA, VÉRTICE,
MANGAS, POSTERS Y CARTAS DE
DRAGON BALL, MAGIC, STAR WARS,
COMPLEMENTOS, ROL,
WARGAMES, MESAS PARA JUGAR...

**Y MUCHO
MÁS EN...**

C/ SALES Y FERRE, Nº15
TEL. (95) 422 60 75
41004 SEVILLA



CENTRAL DE JOCS



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

COMIC



Todos los cómics
del mundo

Navarro Rodrigo, 1
04001 Almería
Tel. (950) 25 81 20

ROL-COMICS-REVISTES



C/ Hortes, 11 · 17.001 Girona
Tef: 972 41 15 87

**Cómics
coleccionista**

C/ MAYOR, 51 50.001
ZARAGOZA
TEL. 976 39 25 07

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

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

centjocs@lix.intercom.es

**Papelería
BAENA
Hnos.**



Presna y revistas
Servicio de fax
Fotocopias
Encuadernaciones
Plastificado
Servicio de Imprenta

C/ Rodós, 16
Tel./Fax-261 07 43
08901 L'HOSPITALET
(Sector San José)

Videojuegos
Rol
Figuras



C/Ramón Albo, 38
08027- Barcelona

JUEGOS DE ROL · COMICS
MANGAS · FANCINES · FIGURAS
CARTAS · ACCESORIOS

Fm

AVDA. GRAL. LÓPEZ DOMÍNGUEZ 12
29600 marbella (málaga)
Tel/ Fax: 952 77 58 59
EMAIL: FMLIBRERIA@MX4.REDESTBES

El Follet Verd
BOTIGA
ESPECIALITZADA



Caminet de les Vinyes, 32
Mataró 08302
Tel. (93) 757 56 41

the GO ver
COMICS



C/ Ruiz de Alda, 26. Local 10
35.007 Las Palmas de G.C.
Telf. 928 26 45 73

GAMEZONE
Librería
estrabótica

C/ JESÚS DEL GRAN PODER, 41
41.002 · SEVILLA
TEL (95) 490 15 28

NO LO TENEMOS TODO,
PERO LO QUETENEMOS,
¡LO TENEMOS!

Todo en rol, naipes,
estrategia y simulación

GUINEA
Hobbies



Evd. Basagoti, 64
48.990 - Elgorita -
Vizcaya
Tel: (94) 460 16 43
ESPECIALISTAS EN VENTA POR CORREO

KJVAL

COCHES RADIO CONTROL
Warhammer · Juegos de Rol
Maquetas · Barcos de madera
Aeromodelismo · Trenes Eléctricos

C/ STUART 54
TLF: 91 891 89 78
28.300 ARANJUEZ (Madrid)

HOBBYLANDIA

PUZZLES
MAQUETAS
SCALEXTRIC
RADIO CONTROL
FIGURAS DE PLOMO Y
WARHAMMER
OTROS...



Dr. Marañón, 3
tlfno. y Fax: (98) 551 15 75
33.400 - AVILES (Asturias)

venta por correo

MOL-ROD
disc



MÚSICA, ROL, CARTAS, WARHAMMER,
FIGURITAS, Y TODO AL MEJOR PRECIO
PLAZA DEL REAL 18. TEL. 964265991
12001 - CASTELLÓN

NEMESIS

**COMICS
ROL
SIMULACIÓN
CARTAS**

C/ Gravina, 9 bajo izqda.
39007 SANTANDER
tel/fax: 942372 608

NOSTROMO

Juegos de Rol
Wargames
Juegos de Miniaturas
COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41003 sevilla
954 23 18 18 nostromo@lv426.net

LA GUÍA

de estrategia, acción, modernismo, pinturas, videojuegos, literarios, merchandising, cine, magia, acción, locales, internet...

LÍDER

EL ORCO RISUEÑO



Juegos de Rol,
Cartas, Wargames,
Merchandising,
Revistas, Figuras

C/ Sant Marc, 13, tda. 14
08012 Barcelona
Tel/Fax: 93.237.03.24

Rivendel ESPECIALISTAS en juegos

C/ Alpujarra, 20
(03202) Elche
Alicante

Tfn: (96) 539 51 95

RONIN

Pintor J. Apellaniz 3 945249158



MAGIC ENCUESTRO
CIENCIA FICCIÓN
JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FANTASIA
COMIC

VISITANOS



Juegos de Rol
Juegos de Cartas
coleccionables
Games Workshop
Partidas de
demostración
Videos
Reservas
...

LIBRERÍA SAGAS

Sta. Teresa -28- Tel: (976) 35 51 04
50006 - Zaragoza

EL SINDICAT DEL JOC LA TEVA NOVA BOTIGA DE MODELISME A BARCELONA

C/ DE LA MERCÈ, 15
BADALONA (BARCELONA)
TEL: 93 359 47 47
FAX: 93 359 29 59

ANIMA T T' ESPEREM BEN AVIAT

THE NEW COMIC MULTICENTER OF BCN SMAUG COMIX



Torrent de les Flors nº 80
08024 BCN <M> Joanic

Totes les novetats
còmics d'importació, manga,
posters, jocs de rol.

NORMA Comics VIGO

Ronda de D. bosco, 22
36202 Vigo
Tel. y Fax. 986 22 51 65

TAS MAHAT

Juan Pablo Bonet, 16
Tel. y Fax (976) 37 95 97
50006 ZARAGOZA

COMICS CASTELLANO-USA - CLASICOS
MAGIC - ROL - COLECCIONISMO - SUSCRIPCIONES
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA



THE TOLKIEN SHOP

Hoge Rijn dijk, 195 (2314 AD) Leiden
The Netherlands (Holanda)

Todo sobre J.R.R. TOLKIEN

e-mail: rossnbr@xs4all.nl
http://www.xs4all.nl/~rossnbr/

Entre dos mundos, una realidad... La Última Frontera

FANTASIA - CIENCIA FICCIÓN
CINE - CÓMICOS - LIBROS - WARGAMES
JUEGOS PC & PLAY - FIGURAS - MANGA - ROL
CIENCIA FICCIÓN - PINTURAS - MERCHANDISE
SE PINTAN FIGURAS POR ENCARGO

C/ MAJOR, 35 (JUNTO AYUNTAMIENTO)
METRO AV. CARRILET L'HOSPITALET

E-mail: lastfrontier@redest.es

LIBRERÍA UNIVERSAL

Todos los juegos del Mundo



Ronda Sant Antoni 9, 08011 BCN

JINETAS

COMICS, OCIO Y REGALOS
(VENTA POR CORREO)

C/ San Carlos, 4
09003 Burgos
Tel: 947 20 01 24
Fax: 947 27 98 11

SEMURET S.L.

LIBRERÍA
EDITORIAL

C.I.F.: B-49140809

Ronda Carrión, 21
Tel. y Fax: 900 525 624
Tel: 900 525 996
E-mail: semuret@telefonos.es
http://www.semuret.com
46001 ZANORA

¡QUE PASADA!

AVIONES, MODELISMO NAVAL,
MAQUETAS, MINIATURISMO, COCHES R.C.

Stuka

C/ Ronda, 7
Tl. 507072
CATAGENA

LIBRERIA ATENEO COMIC ROL

LIBRERIA ATENEO
C/ PORTUGAL, 36,
03003 - ALICANTE
TEL. y FAX: 965.92.30.40
e-mail: ateneo@telefonos.es

Ateneo

COMICS, ROL, MAGIC, ILUSTRACION,
FOTOGRAFIA, LITERATURA FANTASTICA
Y DE CIENCIA FICCIÓN, MERCHANDISE,
TEBEO ANTIGUO, ETC.

ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA.

El Món del Comix

C/ Sant Jaume 12-14
Centre comercial
Sant Carles
local n.º 31
tel. (93) 870 23 04
c.p.: 08400

GRANOLLERS

Librería Medrano

Reyes Católicos, 26 Plaza de Santa Ana, 2
tel. 21 11 53 Tel. 22 96 47

05001 AVILA
FAX: 920251947

JOKER

BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TEL-FAX 94 415 91 37

joker@joker-comics.com

PERRA COMICS COMICS ROL CARTAS

TEL.: 93-33-000-41
C/ ALCOLEA-47
08014-SANTS-BCN

MARCADA POR EL OCIO

EL CLUB ILL

Martorell
C/ Francesc Macià N° 82 tel 93 776 95 34

LUDÓMANOS

Castellón, 13
Tel. 96-941 52 64
46004 valencia

LIBRERIA GRAN SOL

ESCOLAR
JUVENIL
INFANTIL
ESOTÉRICA
ASTROLOGIA
OCULTISMO
PAPELERIA
PUZZLES
BELLAS ARTES
JUEGOS DE ROL
WARHAMMER

C/ Menéndez Pidal, 35
Tel. (974) 24 24 34 / 22004 Huesca

LA GUÍA LÍDER

EY! ¿Tenías problemas a la hora de conseguir lo último en juegos de rol, cómics, cartas, figuras...?
NO TE PREOCUPES, por que ahora cuentas con: ¡La Guía Líder de establecimientos!! donde podrás encontrar lo último en tus hobbies. Todas las tiendas incluidas en la guía, incluyen servicio por correo. Para que puedas estar al día, sin salir de casa. ¡Ahora, ya no tienes excusas!, a través del teléfono, fax, e-mail, http, correo; ese suplemento, esa figura que te faltaba puede ser tuya.

Pero, ¿Qué además, deseas poder comprar en la misma tienda? Pues claro, en el CD-ROM, incluimos un listado de las tiendas donde podrás consultar en los servicios que están especializados así como un mapa a todo color con la ubicación y fotografías de la tienda. Hay algunas, tan bellamente decoradas, que estamos pensando en organizar un Tour-tiendas de rol para visitarlas.

Además, para empezar a abrirte el apetito, en el CD-ROM, encontrarás cientos de artículos, los libros fantásticos de Timun Mas, todo el material de AD&D y los juegos de cartas más punteros del mercado, las maravillosas figuras de Cnaturas de Leyenda, Jorudi, Old Glory... y cientos y cientos productos. HAZ L'APRUEBA, y ponte en contacto con tu tienda más cercana.

Y si eres un establecimiento... ¡ENHORABUENA!, porque por fin dispones de una buena manera de dar a conocer tu negocio. Forma parte de esta guía mundial, ¡muy pronto disponible también en nuestra página Web (www.cajapandora.com). Ponte en contacto con nosotros, y te informaremos sin compromiso. ¡¡TE SORPRENDERÁS!!

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS



CONCURSO

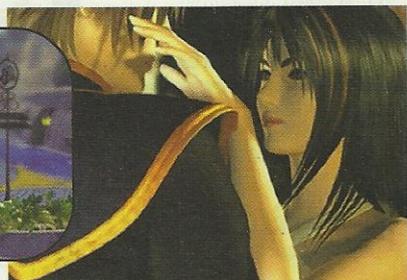
Gran Concurso Final Fantasy VIII

¡¡¡Atención!!! Si quieres ganar uno de los DOS, repito, DOS *Final Fantasy VIII* que regalamos, sólo tienes que enviarnos el cupón que adjuntamos en esta misma página. De esta forma podrás participar, a la vez, en los dos Concursos que te proponemos este mes. «2X1» No pierdas esta fabulosa oportunidad. Gentileza de *Sony Computer Entertainment*.

Y la ganadora del concurso es:

Sonsoles Gimeno San Pedro (13 años) de Zaragoza.
1 Libro de Terry Broks gentileza de *Martinez Roca*. Y un videojuego gentileza de *Electronic Arts*.

Os recordamos que seguimos con el concurso de *La Guerra de las Galaxias*, recordad que podeis seguir enviándonos vuestros módulos, ayudas de juego, dibujos, etc.



SUSCRIPCIÓN A LIDER



Si, quiero recibir **Líder** (Marca con una X tu elección):

Durante UN AÑO:

- 6 nº de LIDER + **Genuine Posaminidados**, por sólo 4.770 ptas.
- 6 nº de LIDER + **10% de descuento**, por sólo 4.290 ptas. (Ahorro de 480 ptas.)

Durante DOS AÑOS:

- 12 nº de LIDER + **Genuine Posaminidados** + **10% de descuento**, por sólo 8.585 ptas. (Ahorro de 955 ptas.)

Recibir a partir del número

NOMBRE Y APELLIDOS _____ N.I.F. _____

CALLE _____ Nº _____ PISO _____ LETRA _____

POBLACIÓN _____

PROVINCIA _____ C.P. _____ TEL _____ / _____

PROFESIÓN _____

FECHA DE NACIMIENTO _____ Firma: _____

FORMA DE PAGO ELEGIDA

- Talón bancario a nombre de Ediciones la Caja de Pandora, SL nº _____
- Domiciliación bancaria: autorizo al banco que reseño a pagar los recibos que le sean presentados por EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL.

Titular de la cuenta: Nombre y apellidos: _____

Banco / Caja _____

Clave banco _____ Clave sucursal _____ Nº Cta./Libreta _____

Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.): _____

Firma del Titular: _____

- Giro Postal nº _____
- Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295 (enviar comprobante de la operación)
- Tarjeta de crédito Visa Eurocard Mastercard Red 6.000

Nombre y Apellidos del Titular: _____

Número de tarjeta: _____

Fecha de caducidad: _____ Firma del Titular: _____

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales. Suscripciones resto del mundo suplemento de 2500 ptas.

NÚMEROS ATRASADOS LIDER

17.....	[300Pts.	37.....	[395Pts.	53.....	[1400Pts.
20.....	[300Pts.	38.....	[395Pts.	54.....	[1400Pts.
21.....	[300Pts.	39.....	[395Pts.	55.....	[1400Pts.
22.....	[300Pts.	40.....	[395Pts.	56.....	[1400Pts.
23.....	[300Pts.	41.....	[375Pts.	57.....	[1400Pts.
25.....	[300Pts.	42.....	[395Pts.	58.....	[1400Pts.
26.....	[300Pts.	43.....	[395Pts.	59.....	[1400Pts.
27.....	[400Pts.	44.....	[395Pts.	60.....	[1400Pts.
28.....	[400Pts.	45.....	[400Pts.	61.....	[1400Pts.
29.....	[400Pts.	46.....	[400Pts.	62.....	[1400Pts.
31.....	[400Pts.	47.....	[400Pts.	NUEVA ÉPOCA	
32.....	[400Pts.	48.....	[400Pts.	1#.....	[1695Pts.
33.....	[395Pts.	49.....	[450Pts.	2#.....	[1795Pts.
34.....	[395Pts.	50.....	[400Pts.	3#.....	[1795Pts.
35.....	[395Pts.	51.....	[400Pts.		
36.....	[395Pts.	52.....	[400Pts.		

Encontrarás las portadas y la descripción en el CD o en nuestra página Web.

Cupón de Concurso.

Nombre: _____

Apellidos: _____

Direcc. _____ CP _____

Población _____



Hobbyland'2000

Feria del Ocio Juvenil de **MADRID**

EXPO Juegos

1^{er} Salón
de **Juegos de ROL**
y **Estrategia**
de **MADRID**

Partidas y Campeonatos
Taller de Pintado de Miniaturas
Novedades Editoriales
y todo lo que puedas desear.

... y además
EXPO Cómics
EXPO Games

Estaciones, Lago: **10**
Puerta del Ángel **6**
Alto de Extremadura **6**

Autobuses:
31 - 33 - 36 - 39 - 65

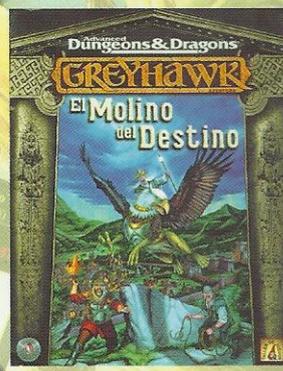
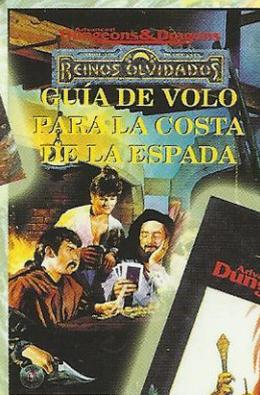
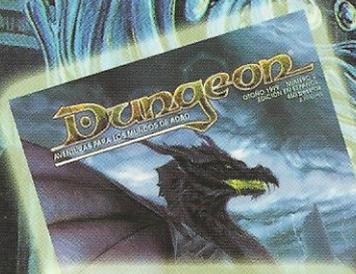
17, 18, 19 de marzo



www.feriadelcomic.com

Advanced Dungeons & Dragons®

AD&D EL JUEGO...



TSR.COM

...Y mucho más...



EL TALLER DE JUEGOS